

# Руководство по работе с программами

BERNINA EditorPlus BERNINA DesignerPlus

#### Copyright 1997-2009 by Wilcom Pty. Ltd. All Right RESERVED.

Никакая часть этой публикации или сопровождающего программного обеспечения не подлежит репродуцированию или распространению, передаче, транскрибированию, сохранению в поисковой системе или переводу на любой естественный или машинный язык в любой форме или любыми средствами: электронными, механическими, магнитными, ручными или другими, или передана для использования любому третьему лицу без специального письменного разрешения:

Wilcom Pty. Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919) 146–156 Wyndham Street, Alexandria (Sydney) New South Wales, 2015, Australia PO Box 581, Alexandria, 1435 Phone: +61 2 9578 5100 Fax: +61 2 9578 5108 Email:wilcom@wilcom.com.au Web:http://www.wilcom.com.au



#### Примечание

Экранные иллюстрации в этой публикации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

#### Напечатанная инструкция пользователя

Зарегистрированным владельцам ПО BERNINA Embroidery Software разрешается распечатать 1 (одну) копию. Инструкции пользователя ПО BERNINA Embroidery Software для личного пользования. Копия может быть распечатана на собственном принтере или в копировальном магазине.

#### Ограниченная Гарантия

Фирма BERNINA International AG гарантирует, что в течение 90 дней с даты приобретения Вами программного обеспечения программные продукты не содержат дефектов по материалам и качеству исполнения. Вам предоставляется исключительное право в случае обнаружения таких дефектов возвратить изделия вместе с доказательством покупки фирме BERNINA или уполномоченным торговым агентам в течение гарантийного срока для безвозмездной замены. Вы оплачиваете стоимость пересылки и страховки и несете риск в случае повреждения и ошибочной адресации «продуктов».

Покупатель полагается на свое собственное умение и знание при выборе программного обеспечения для собственного использования и принимает весь риск относительно результатов применения программного обеспечения. В соответствии с правовыми условиями гарантии фирма BERNINA International AG не принимает на себя все другие гарантии и условия, которые могут быть явно выражены или подразумеваемы, включая без ограничения, гарантии и условия пригодности для продажи, соответствия для специфического использования и отсутствие контрафакции. Фирма BERNINA International AG специально не гарантирует, что программное обеспечение будет соответствовать всем требованиям покупателя или будет выполняться без прерываний или ошибок, в полном соответствии с описанием в сопровождающей документации.

#### Ограничения Ответственности

Фирма BERNINA International AG, ее разработчики, менеджеры, служащие или работники филиалов в соответствии с применимым законом, ни в коем случае не несут ответственности за любые последующие прямые или косвенные убытки (включая убытки от потери деловой прибыли, перерывов в работе, потери коммерческой информации и т.п.), возникшие в результате неправильного использования программного обеспечения или прилагаемых защитного устройства и кабеля, а также сопровождающей документации, независимо от обоснования требования и даже, если фирма BERNINA или ее уполномоченный представитель уведомлялся относительно возможности таких убытков.

В некоторых государствах законодательство или судебная практика не допускают исключения случайных, последующих или специальных убытков, так что вышеупомянутое ограничение или исключение не может быть применимо к Вам.

#### Прекращение Действия Лицензионного Соглашения

Ваша Лицензия на использование программного обеспечения фирмы BERNINA действительна до тех пор, пока Вы вы полняете условия Лицензионного соглашения. Действие Лицензии завершится автоматически без уведомления фирмы BERNINA International AG, если Вы будете не в состоянии выполнять любое из условий Лицензионного соглашения. Вы можете прекратить действие этой Лицензии в любое время, возвратив программное обеспечение и все его копии этого, аппаратный ключ «донгл» (Dongle), кабель и всю сопровождающую документацию фирме BERNINA International AG.

#### Контактные телефоны

Если у Вас возникнут любые вопросы, обращайтесь, пожалуйста, Вашему дистрибьютору фирмы BERNINA, или BERNINA International AG CH-8266 Штекборн/Швейцария Тел.: (41) 52-762 11 11 Факс: (41) 52-762 16 11

Ред. 2 Авг 2013

## Глава 1 Введение

Совершенствуйте свои проекты, редактируя каждый отдельный стежок.

Для автоматического создания красивой вышивки по отсканированной художественной картинке имеется программа AutoDigitizer.

Чтобы превратить картинку в стежки используйте функцию Magic Wand («волшебная палочка»).

Для превращения фотографии ввышивку можно использовать программу PhotoSnap.

BERNINA® Embroidery Software – это лучшее программное обеспечение для создания вышивок в домашних условиях. Она создана на основе MSWindows®, что позволяет использовать многие функции, с которыми пользователи обычных PC уже знакомы.



BERNINA Embroidery Soft ware интегрировано с ПО CorelDRAW® EssentialsX6 от компании CorelCorporation, которое является самым популярным пакетом программ векторной графики среди домашних пользователей. Это сочетание позволяет создавать проекты вышивок наиболее эффективным и удобным образом, объединяя вышивальные функции BERNINA Embroidery Softwarec графическими функциями CorelDRAW®. Оно позволяет пользователям создавать не просто вышивки, но и по-настоящему сложные мультимедийные проекты.



#### Примечание

CorelDRAW<sup>®</sup> EssentialsX6 и родственный ему программный продукт, CorelPHOTO-PAINT<sup>®</sup> EssentialsX6 можно использовать и как отдельные самостоятельные приложения. Вся информация содержится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в системе Windows в меню Start>Programs (Пуск>Программы). Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

#### Начинающим пользователям

Если вы еще незнакомы с ПО BERNINA Embroidery Software, Вам понравятся ее гибкие возможности оцифровки и простота, скоторой можно создавать графические проекты, добавлять и создавать новые шрифты. Тем не менее, прежде, чем начать работу с программой, прочтите Приступая к работе (GettingStarted). В этой главе мы представляем обзор основных концепций работы с ПО BERNINA Embroidery Software и даем рекомендации как достичь наилучших результатов.

#### Опытным пользователям

BERNINA Embroidery Software- это расширенная версия ранее существовавших программных продуктов с многими новыми или расширенными функциями. Чтобы быстрее ознакомиться с этими новшествами, прочтите пожалуйста сведения о программе (Releases-Примечание) в меню экранной помощи Help.

#### Уровни программной продукции

Программный продукт BERNINA Embroidery Soft ware имеет два уровня:

- BERNINA EditorPlus
- BERNINA DesignerPlus.

Пользователи ПО BERNINA Embroidery Soft ware могут получать обновления к программам напрямую через Internet. Подробности в разделе Обновления и коды доступа (Upgrades&accesscodes).

#### **BERNINA Editor Plus**

ПО BERNINA Editor Plus позволяет редактировать имеющиеся проекты, добавлять надписи. Вы сможете без проблем сделать красивую вышивку по отсканированной картинке. Можно использовать мощные инструменты автоматической оцифровки: AutoDigitizer, MagicWand и PhotoSnap.

#### Кроме того:

• Можно менять последовательность цветов для лучшего качества вышивки

• Можно редактировать отдельные стежки для тон-кого улучшения качества вышивки

• Можно автоматически создавать вышивки по отсканированной картинке с помощью программы AutoDigitizer

• Можно превратить картинку в стежки с помощью функции MagicWand («волшебная палочка»)

• Для превращения фотографии в вышивку можно и спользовать программу PhotoSnap.

#### **BERNINA Designer Plus**

ПО BERNINA Designer Plus имеет мощные функции для оцифровки и, сочетая как автоматические и «ручные» инструменты и методы.

Система позволяет:

 Оцифровывать сканированные или импортированные рисунки прямо на экране

• В дополнении к автоматической оцифровке, использовать специальные инструменты и большой набор художественных образцов и заполнений

• Создавать аппликации

• Превращать любой из шрифтов Windows TrueType в новый вышивальный алфавит

• Сохранять понравившиеся настройки как шаблоны.



#### Примечание

Функции, специфичные для разных моделей, перечислены в списке функций моделей BERNINA Embroidery Software Product Feature List.

#### Ресурсы и поддержка

Информацию о программе BERNINA Embroidery Software и о том, как с рей работать, можно получить разными способами. Имеются адреса ресурсов, где можно скачать готовые образцы вышивок.



#### Печатная документация

В зависимости от приобретенного Вами уровня программного продукта вместе с установочным диском DVD Вы получаете следующую печатную документацию:

#### Краткое руководство пользователя BERNINA

EmbroiderySoftware содержит указания по установке ПО, а также общую информацию о программе. Имеется раздел с кратким справочником, содержащим все экранные и клавиатурные команды, используемые в программе.

#### Документация, отображаемая на экране

Документация отображается на экране в двух форматах – HTML Help и Adobe Acrobat. В зависимости от уровня программного продукта Вы получите следующую документацию в полном наборе или только часть ее:

#### Сведения о версии продукта

Сведения о версии продукта входят в комплект установочного пакета. Они содержат информацию о новых и измененных функциях со ссылками на соответствующие разделы настоящего Руководства.

#### Руководство по работе с программами

Руководство содержит подробные сведения по всем функциям ПО BERNINA Embroidery Software 'EmbroideryCanvas'. Приведены пошаговые инструкции действий, образцы, виды экранов. Программные приложения BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter описаны в отдельных Руководствах.



#### Примечание

Полное описание инструментария CorelDRAW<sup>®</sup>, входящего в состав ArtworkCanvas, можно найти в электронном Руководствечерез меню Windows Start>Programs (Пуск>Программы). Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

#### Система экранной помощи

Система Help позволяет быстро получить информацию о программе и советы, что делать в том или ином случае. Доступ к контекстной помощи с помощью клавиши<F1>.



#### Дополнительные руководства пользователя

В установочный пакет BERNINA Embroidery Soft ware входят дополнительные руководства:

• BERNINA CrossStitch: где описаны возможности программы BERNINA Cross Stitch см. также раздел-Вышивка крестом. • BERNINA Quilter: описывает возможности специальной программы BERNINA Quilter. См. также раздел Квилтинг.

#### Он-лайновые ресурсы

В сети многие ресурсы предлагают готовые образцы вышивок. Программа BERNINA Embroidery Soft ware направит Вас к двум богатым ресурсам – студиям вышивального дизайна BERNINA и OESD.

#### Обозначения, используемые в Руководстве

В этом Руководстве приняты и используются следу-ющие обозначения.

#### Команды

В этом Руководстве команды меню или подменю указываются со ссылками на имена меню и команды. Например, команда 'ShowAll' ('Показать Bce') из меню 'View' ('Вид') указывается как View > ShowAll.

#### Диалоговые окна

Диалоговые окна показываются в руководстве только в том случае, когда в них отображена важная информация для использования ПО BERNINA. Экранные иллюстрации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

#### Действия мышью

Указание	Действие
Щелчок мышью	Щелкнуть левой кнопкой мыши
Щелчок правой кноп- кой мыши	Щелкнуть правой кнопкой мыши
Двойной щелчок	Дважды щелкнуть кнопкой, не перемещая мышь
Нажмите кнопку ОК	Щелкнуть мышью по кнопке ОК диа- логового окна, или нажать клавишу Enter клавиатуры, чтобы завершить действие.

#### Комбинации клавиш

Комбинация	Описание				
Щелчок мышью	Щелкнуть левой кнопкой мыши				
(Ctrl)+(S)	Удерживая нажатой клавишу CTRL, нажать клавишу (для сохранения про- екта).				
Полный список комбинаций клавиш имеется в разделе, Комби- нации клавиш.					

#### Краткое руководство пользователя BERNINA

Embroidery Software содержит указания по установке ПО, а также общую информацию о программе. Имеется раздел с кратким справочником, содержащим все экранные и клавиатурные команды, используемые в программе.

## Глава 2 Установка и настройка программы

Установочный набор BERNINA Embroidery Software V7.0 включает ниже перечисленные компоненты (или некоторых из них):

- BERNINA Embroidery Software установочный диск DVD
- Заглушка USB
- BERNINA Embroidery Software- краткое руководство по началу работу



#### Примечание

На установочном диске BERNINA Embroidery Software DVD записано ПО для BCEX продуктов, включая BERNINA Designer Plus, BERNINA Editor Plus, BERNINA Portfolio, BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter.

## Требования к системе

Для нормальной работы ПО BERNINA Embroidery Software Ваш компьютер должен удовлетворять следующим минимальным требованиям:

#### Спецификации компьютера

Проверьте, удовлетворяет ли Ваш компьютер нижеследующим требованиям к памяти, процессору и дисковому пространству.

Позиция	Мин. требования
Процессор	Intel <sup>®</sup> Pentium <sup>®</sup> 4, AMD Athlon <sup>™</sup> 64 or AMD Opteron <sup>™</sup>
OC	‡ Windows® XP SP3 (32-bit)
Браузер	I.E. 7.0 or later
Доступ в Интернет	Для установки, регистрации, получения обновлений.
Память	1 GB (32-bit) or 2 GB (64-bit)
Объем жесткого диска	40 GB
Свободное место на диске	† 20 GB
Графическая карта	Поддержка Highest Color (32bit) и разрешения 1280 x 1024
Монитор	¥ от 17' разрешение 1280 x 1024
Сканер, принтер, плоттер	Совместимость с Windows. Любое подсоединение - параллельное, или USB
USB порты	Отдельный порт USB для заглушки USB dongle
Мышь	Мышь USB
Носители данных	DVD-ROM для установки ПО
Звуковая карта	Нужна для мультимедийных учебных программ

#### Операционные системы ‡

• Допустима OC Windows XP (32bit), но BERNINA pe-комендует установить OC Windows 7 или Windows 8.

#### Свободное дисковое пространство †

ПО BERNINA Embroidery Soft ware занимает до 1Gb на жестком диске в зависимости от конфигурации.

#### Разрешение экрана¥

При недостаточном разрешении экрана некоторые элементы могут не отображаться. На оптимальное разрешение влияет также и размер экрана. Крупные шрифты ухудшают ситуацию. Для оптимизации следует настроить и разрешение экрана, и размер используемых шрифтов. Приемлемый вариант, например, размер шрифта 100% или 125% при разрешении 1280 x 720.

#### Устройство безопасности

ПО BERNINA Embroidery Software защищено с помощью так называемой USB – заглушки, которую следует подключить к компьютеру. На заглушке записаны кодовые данные, без которых ПО не работает. Каждая заглушка имеет свой серийный номер и код.



**USB** Port Dongle

Все ПО, как новые версии, так и обновления, поставляется вместе с USB- заглушкой. При обновлении ПО Вы получите запрос на выполнение «пересадки мозга», со старого устройства на новое. Не отсоединяйте старую заглушку и не подсоединяйте новую, пока установочная программа не попросит это сделать. Иначе могут возникнуть проблемы с работой защиты ПО.



#### Предупреждение

Если при работе с ПО BERNINA Embroidery Software заглушка была отключена, появятся сообщения об ошибках. Закройте сообщения и выйдете из программы. Все несохраненные в проекте изменения будут утеряны. Подключите снова заглушку. Проследите за надежностью соединения. Теперь можно продолжить работать с программой BERNINA Embroidery Software.

#### Установочные опции

При установке программы Вы имеете выбор:

- Какое ПО и какие образцы Вы желаете установить
- Какие компоненты будут установлены дополнительные языки, например, или BERNINA Portfolio
- Какие файлы с документами будут установлены.



#### Примечание

Обязательно надо отметить галочкой чекбок с BERNINA Embroidery Software. Чек бокс 'ExtraLanguages' – есть он или нет зависит от версии ПО.

#### Слияние версий ПО

Вы можете выбрать возможность слить новую версию ПО с уже установленной. С установленными «нако-плениями» произойдет следующее:

#### Образцы

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет сохранять образцы в Ваших собственных папках. В новых версиях ПО могут быть изменения в новых версиях этих файлов. При установке проверяются уже имеющиеся файлы на вашем компьютере и сливает их с новыми установками.

#### Шаблоны

BERNINA Embroidery Soft ware позволяет также изменять уже установленные шаблоны и устанавливать новые. В новых версиях ПО могут быть изменения в новых версиях этих файлов. Установочная программа проверяет все шаблоны в системе и сливает их с новыми установками.

#### Таблицы ниток

Сделанные в таблицах ниток изменения сохраняются.

#### Ткани и аппликации

Образцы тканей для аппликаций используются как программой BERNINA Embroidery Software, так и BERNINAQuilter. Вы могли добавить ткани в существующей установкеBERNINAQuilter. При установке новых тканей, программа установки BERNINA Embroidery Software проверяет установленные файлы и сливает их с новыми установками.



#### Примечание

Все изменения, что Вы сделали в библиотеке тканей BERNINA Quilter будут учтены в новых установках.

#### Что не надо делать

• Не удаляйте ранее установленное ПО BERNINA Embroidery Software «вручную», просто удаляя программные файлы. Этого нельзя делать для любых приложений под OC Windows.

• Не следует удалять существующую версию ПО BERNINA Embroidery Software из меню MS Windows Start > Programs > BERNINA Embroidery Software >Uninstall, а также используя функцию Add/Remove Programs (добавить/удалить программы) из панели управления Windows.

Оба этих способа удалят все файлы программы BERNINA Embroidery Software и Вы потеряете все ранее сделанные настройки.

• Позвольте установочной программе BERNINA Embroidery Software сохранить ранее сделанные настройки в обновленной программе.

• При установке ПО программа попросит Вас перезагрузит компьютер для завершения установки. До перезагрузки не забудьте закрыть все файлы и программы.

• После завершения установки можно удалить устаревшие версии ПО BERNINA Embroidery Software с помощью меню Programs > ... >Uninstall или Add/ Remove Programs. При удалении программ некоторые файлы могут остаться в установочной папке.

Можно вручную удалить эту папку с помощью программы Windows Explorer.

## Установка ПО

Процедура установки позволяет выбрать:

- Где будет сохранено ПО и образцы проектов на Вашем РС или в сети
- Какие компоненты будут установлены например, дополнительные языки или BERNINA Portfolio
- Какие файлы с документами будут установлены.

#### Предупреждение

При обновлении ПО не удвляйте старую версию заранее. Установочная программа сделает это за Вас. См. также раздел Слияние версий ПО.

## Перед установкой ПО BERNINA Embroidery Software

1 Проверьте, отвечает ли Ваш РС требованиям ПО BERNINA Embroidery Software. См. раздел Требования к системе.

**2** Закройте все приложения IMS Windows<sup>®</sup>, но саму OC Windows не закрывайте



**3** Вставьте загрузочный диск DVD-ROM BERNINA Embroidery Software

- 4 Нажмите Next
- 5 Выберите продукты для установки и нажмитеNext.

#### Установка

Установочная программа будет запущена через 30 секунд и появится экран приветствия.



Отображается лицензионное соглашение.



#### Подсказка:

Лицензионное соглашение можно распечатать с помощью кнопки Print.

6 Скажите «да» и нажмите Next.

Вам будет предложено подключить заглушку. Новая версия программы предложит подсоединить и старую заглушку тоже.



**7** Нажмите Next.

Появится экран SetupType. Если Вы новичок - выбирайте вариант полной установки (complete installation).

8 Нажмите Next.

Появится экран выбора размещения ПО Choose Destination Location. Укажите, где разместить ПО BERNINA Embroidery Software.

• Если согласны с выбором по умолчанию – нажмите Next.

• Для выбора другого размещения – нажмите Browse, выберите существующую уже папку или создайте новую и нажмите Next.

Если выбрать папку с установленной ранее прежней версией ПО, новая будет установлена поверх старой и они автоматически объединятся.

9 Нажмите Next.

Появится экран Sample Location (размещение образцов). Укажите имя папки для сохранения Ваших образцов и проектов.



По умолчантю Вам предложен будет адрес My Designs – Embroidery Software 7. Образцы, поставля– емые вместе с ПО, разместятся именно в этой папке.

• Если Вы согласны с адресом по умолчанию – нажмите Next

• Для изменения папки сохранения, нажмите Browse - выберите существующую уже папку или создайте новую и нажмите Next.



#### Примечание

Ваши собственные образцы при установке не перемещаются, но старые образцы могут быть заменены на новые с тем-же именем. Если на Вашем РС были уже установлены прежние версии BERNINA Embroidery Software:

• Программа предложит Вам выбрать версию ПО, поверх которой установить новую. Какие компоненты будут установлены – например, дополнительные языки или BERNINA Portfolio

 После перезагрузки компьютера данные будут соединены.

11 Для продолжения, нажмите Install.

Появится экран состояния процесса установки Setup Status.

Программа CorelDRAW® EssentialsX6 устанавливается вместе с другим ПО.



#### 12 Нажмите Finish для завершения установки.

Программа предложит Вам перезагрузить компьютер. Это можно сделать, через меню «Start>Programms» MSWindows®.

# Элимечание.

При установке обновлений соединение версий может потребовать некоторое время. Изменения, что Вы могли уже сделать в Вашей прежней программе BERNINAQuilter (в библиотеке тканей) могут быть слиты с новым ПО. Новая установка также забирает все новые образцы и темы, модифицированные пользователем. См. раздел Обновление версий ПО.

## Обновление действующей программы

Если Вы обновляете уже имеющееся у Вас ПО BERNINA® Embroidery Software, или если Вы хотите его удалить, следуйте той-же процедуре, что и при установке программы. Запустите ее, и она автоматически определит наличие устаревшего ПО BERNINA®Embroidery Software и предложит его обновить, починить или удалить. Это предотвратит одновременную установке двух или более разных версий нашего ПО на Вашем РС.

#### Обновление программы

**1** Закройте все приложения MS Windows®, но не саму OC Windows.

**2** Вставьте установочный диск BERNINA® Embroidery Software DVD-ROM.

Если ПО BERNINA® Embroidery Software уже установлено на Вашем компьютере, Вы увидите следующее сообщение на экране:

Welcome Modify, repair, or remove the pro	gram.	DEDNINA
		made to create BERNINA <sup>3</sup>
	Welcome to you modify the	the BERNINA Embroidery Software 7 Setup Maintenance program. This program lets he current installation. Click one of the options below.
	Modify	
	1	Select new program features to add or select currently installed features to remove.
	C Repair	
•	1¢r	Reinstall all program leatures installed by the previous setup.
	C Remove	
	1	Remove all installed features.
nstallShield		< <u>₿</u> ack <u>N</u> ext> Cancel

3 Выберите нужное действие - Modify, Repair, Remove - и нажмите Next.

- Modify обновить меняет набор установленных компонент
- Repair ремонтировать заменяет уже установленные компоненты на новые
- Remove удалить ПО.

При выборе опции Modify появится экран Select Components – выбор компонент.

Select the features setup will in	stall. Mad	to create BERNIN
·	Select the features you want to install, and deselect BEFINIAL Entrology Software 7 Oncrean Help Oncrean Help Oncrean Help Samples	t the features you want to uninstall. Description Main BERNINA Embroidery Software 7 product
××	0.00 MB of space required on the C drive 115869.21 MB of space available on the C drive	

4 Добавьте или удалите функции и языки.

**5** Нажмите Next. Появится экран готовности к установке Ready to Install.

6 Нажмите Install.

Программа предложит ввести код доступа с Вашей карты Bernina Upgrade Card.

С веб-сайта Вы получите уведомление по электронной почте. После успешной установки, при обновлении любых дополнительных файлов MSWindows®будет появляться экран завершения обслуживания Maintenance Complete.



#### Примечание.

Если при установке Вы выбрали опцию Repair (починить), все ранее установленные компоненты будут переустановлены.

7 Нажмите Finish.

#### Обновления и коды доступа

ПО BERNINA Embroidery Software защищено с помощью так называемой USB- заглушки, которую следует подключить к компьютеру. На заглушке записаны кодовые данные, без которых ПО не работает. Каждая заглушка имеет свой серийный номер и может распознать код, записанный в программе. 7-значный код заглушки (DongleNumber) очень важен. Он указан на ярлыке заглушки. Кроме номера заглушки у каждой из них имеются серийный номер (SerialNumber) и код идентичности (IdentityCode), по которым их распознает система. Узнать код идентичности можно с помощью программы BERNINA® Embroidery Software. Обновлять систему можно непосредственно через интернет.

#### Идентификация устройства безопасности

Чтобы в корреспонденции идентифицировать Вашу систему, Вы должны указать номер заглушки, а также серийный номер и код идентичности. Эту информацию можно найти на заглушке или в программе с помощью диалога Security Device (устройство безопасности).

#### Для идентификации устройства безопасности

Найдите номер заглушки на ее ярлыке – это уникальный 7-значный код, начинающийся с буквы 'А'.



Эта информация есть и в программе в меню настроек (Settings) в диалоге Security Device Options.

Set Security Device Options		
Serial Number:	1907266885	
Identity Code:	XXRWODVZDVHH	
Access Code 1:		Import Codes
Access Code 2:		



#### Примечание

В поле Serial Number указан внутренний серийный номер устройства (перед дефисом). Этот номер считывает программа с заглушки. Он отличается от номера, написанного на заглушке. Рекомендуем записать себе это номер для упоминания в переписке со службой поддержки.

# Обновление ПО BERNINA® Embroidery Software в режиме он-лайн

Пользователи ПО BERNINA Embroidery Software могут устанавливать обновления прямо через интернет. На сайте Вам предложат выбор обновлений, зависящий от уровня ПО. Если уровень соответствует BERNINA Editor Plus, обновления для BERNINA Designer Plus будут предложены автоматически. При возникновении вопросов, обращайтесь к вашему дилеру.



#### Предупреждение

Если в настройках браузера указан высокий уровень безопасности, загрузка ПО может оказаться не возможной. При возникновении этой проблемы попробуйте установить средний уровень безопасности.

#### Для обновления в режиме он-лайн:

#### 1 Проверьте подсоединение к интернету



**2** Выберите Help>ActivateUpgrade. Вы подключаетесь к веб-сайту.

- 3 Следуйте подсказкам:
- Вам будет предложено ввести уникальный код доступа
  - Сайт направит Вам извещение по электронной почте

**4** Получив извещение, нажмите Help> Install Upgrade. Откроется диалог Bernina Upgrader.



**5** Нажмите ОК. Коды доступа загружаются на заглушку и начинается загрузка обновления.

**6** По завершении установки обновления нажмите ОК. Программа BERNINA® Embroidery Software перезапускается с обновлениями.

#### Ввод кода доступа

Если у Вас не получается обновить программу в режиме он-лайн, попробуйте ввести код доступа вручную. Этот код можно получить у Вашего дилера.



#### Подсказка

Код доступа можно ввести, скопировав его из текстового файла. Этот способ экономит время и позволяет избежать опечаток. Подробнее см. раздел Импорт кода доступа.

#### Ввод кода доступа

**1** Выбрать Settings>Security.

Откроется диалог Set Security Device Options (Настройка устройства безопасности).

Set Security Device Options		
Serial Number:	1907266885	
Identity Code:	XXRWODVZDVHH	
Access Code 1:		Import Codes
Access Code 2:		

**2** Сличите серийный номер и код идентичности вашей заглушки с теми, что указаны в письме, содержащем код доступа. Они должны совпадать. **3** Введите коды в поля формы, переходя от одного поля к другому с помощью клавиш Tab или Enter.

Set Security Device Options		
Serial Number:	1907266885	
Identity Code:	XXRWODVZDVHH	
Access Code 1:		Import Codes
Access Code 2:		
-		

#### Подсказка

При вводе кода доступа, программа BERNINA® Embroidery Software автоматически добавляет пробел после каждых 4 знаков. Вручную вводить пробелы не надо.

**4** Нажмите ОК. Появится сообщение об успешном вводе кода доступа.

**5** Перезапустите программу BERNINA® Embroidery Software.

#### Импорт кодов доступа

Код доступа можно ввести, скопировав его из текстового файла, полученного по электронной почте. Этотспособэкономитвремяипозволяетизбежатьопечаток.

#### Для импорта кодов доступа

1 Получив по почте код доступа (в приложении к письму), сохраните текстовый файл на жесткий диск - например, на рабочий стол Вашего РС.

2 В меню программы BERNINA® Embroidery Software выберите Settings> Security (Настройки>безопасность). Откроется диалог Set SecurityDevice (настройка устройства безопасности).

Set Security Device Options			
Set Security Device Options			
Serial Number:	1907266885		
Identity Code:	XXRWODVZDVHH		
Access Code 1:		Import Codes	Пла
Access Code 2:			для кода

3 Сличите серийный номер и код идентичности вашей заглушки с теми, что указаны в письме, содержащем код доступа. Они должны совпадать.
4 Нажмите ImportCodes. Появится диалог Open (открыть). **5** Найдите папку, где Вы сохранили файл с кодами доступа – например, на рабочем столе Вашего РС.

Open											X
Save in:	퉬 ACCESSC	ODES		•	6	1	ø	•			
(Ang	Name	Date modif	Туре	Size							
Recent Places	ABCDABCD.	.txt									
Desktop											
Documentation											
Computer											
Network											
INELWOIK	File name:	AccessCode	es.txt						•	Oper	1
	Save as type:	Text Files (*	.txt)						•	Canc	el
										Option	s

**6** Выберите файл с новыми кодами доступа и нажмите Open. Коды автоматически обновятся.

**7** Перезапустите программу BERNINA®Embroidery Software.

# Часть 1 Основные сведения

Образцы, созданные в ПО BERNINA Embroidery Software состоят из 'элементов вышивки'. Они называются 'элементами', т.к. они являются самостоятельными фрагментами и могут быть изменены независимо друг от друга. Каждый элемент обладает собственными отличительными характеристиками или 'свойствами', такими как цвет, размер, позиция и т.д. Главное свойство элемента – тип стежка.

#### Приступая к работе

ПО BERNINA Embroidery Software дает возможность быстро создавать и редактировать образцы вышивки на основе легко меняющихся готовых образцов. Их данного параграфа Вы узнаете основные вещи, которые можно делать при помощи ПО BERNINA Embroidery Software, так же здесь есть ссылки на разделы справочного руководства для получения более подробной информации. См. Приступая к работе.

#### Основные процедуры

Эта глава рассказывает о том, как начать работу с ПО BERNINA Embroidery Software и об основных его командах и инструментах. Вы познакомитесь с основными процедурами для открытия, создания и сохранения образцов. Так же параграф рассказывает о том, как активировать пяльцы и энергосеть и как работать со свойствами элементов. См. Основные процедуры.

#### Просмотр проектов

Эта глава посвящена просмотру образцов ПО BERNINA Embroidery Software и их настройкам. Здесь описано масштабирование, панорамирование и просмотр последовательности швов. Он описывает просмотр фонов образцов и их изменение. Здесь также объясняется, как получить информацию о своих образцах. См. Просмотр проектов.

#### Выбор объектов

Эта глава рассказывает о том, как выбрать элементы при помощи инструментов и клавиатуры. Здесь также показано, как выбрать цветовые блоки и отдельные элементы при помощи инструмента Color Film (Цветная пленка). См. Выбор объектов.

#### Варианты пялец

Эта глава описывает выбор и просмотр пялец ПО BERNINA Embroidery Software. Она рассказывает как создать и изменить пользовательские пяльцы. Также здесь говориться о крупных образцах пялец. См. Варианты пялец.

#### Установка оборудования и ПО

Эта глава описывает установку вышивочной машины, сканеров и калибровку монитора. Также она описывает изменение шага сетки и настройки пялец. Установка основных настроек, таких как автосохранение, варианты положения курсора и т.д. тоже описаны. См. Установка оборудования и ПО.

# Глава З Приступая к работе

Если Вы впервые пользуетесь ПО BERNINA Embroidery Software или самой машиной, Вы, вероятно, спросите 'С чего же начать?!'.

Можно с уверенностью сказать, что Вы проведете много часов, изучая как выжать максимум из машины и поддерживаемого ею ПО BERNINA. Они работают в тесной связке, и потребуется терпение и практика, чтобы овладеть созданием и производством вышивки.

Но тем ценнее результат. С каждым созданным образцом Вы получаете опыт, уверенность и готовность к решению новых задач.



Здесь Вы узнаете основные виды использования ПО BERNINA Embroidery Software и найдете ссылки на разделы справочного руководства для получения более подробной информации.

## Начиная работу

Чтобы начать работу с ПО BERNINA Embroidery Software, не требуется никакого опыта. Вы можете просто открыть образец и послать его на машину для вышивки. Лучше всего начать именно здесь. По мере работы Вы научитесь 'читать' образцы и распознавать, какие из них подходят, а какие могут вызвать сложности.

#### Примеры образцов и картинок

ПО BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых образцов, включая множество прекрасных орнаментов, примеров и фонов. Файлы образцов (в формате ART) и рисунков (в форматах BMP, JPG, и WMF) находятся в папке My Designs – Embroidery Software 7 (Мои образцы). Главное при начале работы – на жалеть времени на изучение образцов и понимание того, какие именно имеются в наличии.



#### Примечание.

ПО BERNINA Embroidery Software содержит приложение BERNINA Portfolio design management (управление портфолио) для просмотра и управления проектами вышивок. Кроме того, изучить папки проектов можно при помощи MS Windows® Explorer.

#### Другие источники

Существует множество иных источников, где Вы можете приобрести готовые образцы, которые можно адаптировать и применить. ПО BERNINA Embroidery Software автоматически направит Вас к двум из основных - BERNINA и OESD студии вышивок.



#### Клипарт

CorelDRAW® Essentials X6 укомплектован набором клипартов, которые могут быть доступны в группе программ.



Убедитесь, что Вы знаете образцы клипартов. Многие из них могут быть использованы как с проектами вышивок, так и с фонами или преобразованы напрямую.



Возможно удобнее будет скопировать исходную папку CorelDRAW<sup>®</sup> Essentials X6 Clipart в My Designs - Embroidery Software 7 (мои проекты).



#### Внимание!

Встроенные клипарты и образцы вышивок предназначены только для личного использования - т.е. они не могут быть использованы для коммерческих целей.

#### Правила хорошей вышивки

Смотря на проект вышивки (встроенные или собственный) проверьте:

- Швы аккуратные, гладкие и ровные •
- Формы, цвета и баланс •

Формы залиты правильной заливкой, наличие контурных стежков

Направление швов соответствует формам

Формы прошиты полностью - нет нежелательных пробелов

- Четко видны все детали
- Буквы четкие и легко читаются.

Конечная вышивка должна обладать следующими характеристиками:

- Проект легко вышивается машиной
- Ткань не зборит у швов •
- Нет свободных концов.

Высокое качество вышивки начинается с хорошего проекта. Затем нудна качественная машина для вышивки. Но и этого не достаточно, если Вы используете правильную ткань, нити, подкладку, натяжение нити и т.д.. Изучите руководство к машине и другие вышивки, чтобы не ошибиться.

## Работа с вышивкой

Прежде чем начать, давайте посмотрим на алгоритмы работы. Обычно необходимо выполнить один или все пункты:

- Выбрать и вышить готовый проект
- Сильно изменить проект
- Создать буквенную вышивку
- Комбинировать буквы и вышивку
- Применить проект, изменив его части
- Автоматически создать проект вышивки из картинки
- Создать новую вышивку вручную
- Использовать специальные функции вышивки

Давайте рассмотрим их по отдельности.

#### Выбрать и вышить готовый проект

Во многих случаях достаточно взять готовый проект и вышить его. Многие с этого и начнут. Когда Вы выберите проект, нужно будет посмотреть, как он будет выглядеть на ткани. Для этого нужно осуществить несколько действий:

#### Вышить проект

\_\_\_\_\_

1 Откройте проект в ПО BERNINA Embroidery Software. См. Открыть проект.



**2** Настройте параметры просмотра по желанию. См. Просмотр вышивки.

3 Проверьте и измените тип ткани.

**4** Проверьте и изменит цвет нити. См. Выбор цвета нити.

5 Просмотрите вышивку, чтобы понимать как она будет выглядеть на ткани. См. Просмотр последовательности стежков.

6 Вберите пяльцы и расположите на них вышивку. См. Выбор пялец.

7 Просмотрите проект и распечатайте его перед отправлением на вышивку. См. Распечатать проект.

8 Отправьте проект на машину напрямую или через цифровой носитель (карту памяти). См. Вышивка проекта.

Последующие шаги описаны в документации машины BERNINA.

#### Изменить исходный образец

После того, как Вы освоите вышивку клипартов и других образцов, можно переходить к их изменению – изменить размер, цвет нити и тип ткани. Это простые и схожие операции.

#### Как изменить исходный образец

1 Откройте нужный проект. См. Открыть проект.



2 Проверьте размеры и поменяйте, если нужно.

Подробносьти в разделе Масштабирование объектов. Например, если Вы вышиваете проект на левую часть груди, его размер не должен превышать примерно 4.25 дюйма (108 мм). 3 Выберите желаемый цвет нити. См. Изменение цвета нити.



4 Выберите и измените тип ткани. См. Изменение типа ткани.

5 Выберите пяльцы нужного размера. См. Выбрать пяльцы.

6 Визуализируйте вышивку на одежду или изделие. См. Визуализация готового изделия.



7 Распечатайте и отправьте на машину. См. Распечатка и Вышивка проекта в Руководстве пользователя.

#### Создать простую буквенную вышивку

После того, как Вы освоились с изменением образцов, можно переходить к созданию собственных буквенных проектов. Этот процесс не сложнее набора текста на экране ПО BERNINA Embroidery Software, хотя и требует некоторой практики в получении качественной вышивки.

#### Как создать простую буквенную вышивку

• Чаще всего нужно добавить буквы к уже готовому проекту.

• Быстро и легко добавьте буквы на экран через текущие настройки или свойства элемента. См. Добавить буквы в образец.



• Для этого просто нужно настроить базовые линии, форматирование, интервалы и цвета. См. Основы надписи.



• Попробуйте вышить проект. Проверьте качество стежков. Имейте ввиду, что разные алфавиты лучше вышивать разным размером. См. Примеры алфавитов.

#### Создать более сложную надпись

Набив руку, можно переходить к следующему этапу - монограммы, затейливые надписи, Оригинальные скрипты, поднятие букв инструментом trapunto и эффект 'эластичные буквы'. Возможности бесконечны. Вы также приобретете опыт работы с машиной BERNINA.

#### Монограммы

ПО BERNINA Embroidery Software делает создание монограмм достаточно простым с

#### Монограммы

ПО BERNINA Embroidery Software делает создание монограмм достаточно простым с инструментом 'все в одном', выключающим буквы, орнаменты и/ или до 4 концентрических контуров монограммы. См. Монограммы.



Текст вышивается



#### Эластичные буквы

Примените эффект 'эластичные буквы' и сделайте надпись выпуклой, округлой, растянутой или сжатой. См. Эффект 'эластичные буквы'.

#### Необычные шрифты

BERNINA Embroidery Software включает в себя ряд модные шрифтов, такие как Creative Cross и Secret Garden-Caps. Эти шрифты включают множество цветов и миниатюрные конструкции. Смотреть Добавление необычных надписей для деталей.



Оригинальный скрипт - это особый фон, позволяющий добавлять декоративные элементы в конце текста, имитируя разные почерки. См. Добавить скрипты к буквам.



#### Надписи с различными эффектами стежка

Объекты надписи заполнены атласной строчкой по умолчанию. Можно использовать и другие типы строчки - Шаговая или Причудливая, также как с проектами вышивок. См. Применение различных типов строчек и эффектов Надписи.





#### Подсказка

Не забудьте изучить примеры образцов, включенных в пакет BERNINA Embroidery Software.

#### Адаптировать проект

Адаптирование проекта - одно из самых распространенных действий. Иногда нужно создать проект из картинки, но чаще необходимо переделать существующий. Мы уже умеем изменять размер, цвет и тип ткани. Теперь перейдем к более детальным изменениям - изменению формы, перемещению, комбинированию, дублированию, изменению порядка элементов, изменению типа стежков, эффектов и т.д.

#### Комбинирование

На комбинировании элементов можно хорошо понять, как меняется размер и положение, угол наклона, секвентируются элементы и удаляются основные швы. См. Комбинирование объектов.





#### Художественные эффекты стежка

Не займет много времени пока стандартное наполнение и контуры Вам наскучат и захочется попробовать некоторые из множества художественных типов стежков и эффектов предоставляемых BERNINA Embroidery Software. См. также Художественные эффекты стежка.



#### Изменение элементов

В зависимости от типа проекта ПО BERNINA Embroidery Software имеет инструмены дублирования, вращения и зеркального отражения элементов, позволяющие создать эффект калейдоскопа и т.д.. См. Зеркальное отражение.



#### Изменение формы

Изменять форму можно при любых других операциях от отражения форм до изменения размеров букв. В любом случае, размер можно изменить, если доступен инструмент. См. Изменение формы и редактирование элементов.



#### Подсказка

Не забудьте изучить примеры образцов, включенных в пакет BERNINA Embroidery Software.

#### Создать вышивку автоматически

От работы с готовыми проектами переходим к созданию своих собственных. Самый быстрый способ – использовать автоматические технологии ПО BERNINA Embroidery Software. И хотя этот способ несколько ограничен в своих возможностях, он позволяет создать прототипы проектов просто, и вполне достаточен на данном этапе.

#### Преобразование вектора картинки

Специальные инструменты ПО BERNINA Embroidery Software автоматически конвертируют векторные объекты и текст в вышивку или текстовый проект. Их уже можно при необходимости изменять. См. Оцифровка векторной графики.





#### Подсказка

Начните с клипартов CorelDRAW®. Многие из них могут быть использованы как вышивка.

#### Преобразование рисунка с носителя

Инструмент Magic Wand (волшебная палочка) автоматически конвертирует рисунок с цифрового носителя. Расширение этой технологии, Auto Digitizer (автодигитайзер), распознает формы и определяет наиболее подходящий тип стежка. См. Автодигитирование Волшебной палочкой (Magic Wand) и Автодигитайзером (Auto Digitizer) в Руководстве пользователя.



#### Конвертирование фотографий

Это делает PhotoSnap. См. Автодигитирование PhotoSnap.



#### Подсказка

Изучите готовые образцы ПО BERNINA Embroidery Software. Потренируйтесь на них и попробуйте вышить.

#### Создание вышивки с нуля

Вы уже освоили технологию на 90%. Теперь необходимо освоить «черную магию» ручной оцифровки. Начнем с простого:

#### Начните с хорошей картинки

Чтобы вышивка получилась качественной, картинка должна соответствовать определенным требованиям. В начале не используйте сложных картинок.





Картинка отсканирована в формате RGB

Картинка отсканирована в формате 256 цветов

Не цифровое изображение надо отсканировать. Это делается при помощи CorelDRAW<sup>®</sup>, включенного в ПО BERNINA Embroidery Software. Возможные источники:

- Книги
- Клипарт из интернета или с CD
- Детский рисунок
- Ваш рисунок.

Помните, что лучше начать с клипартов CorelDRAW®. Многие из них могут быть адаптированы под 'циф-ровой фон'.

#### Подготовка картинки

Оцифровка проекта

оцифровкой.

Перед оцифровкой надо тщательно продумать формы и последовательности швов. Формы должны быть четкими, чтобы их было легко вышивать. Простейшие формы схожи по ширине, не имеют острых углов и мелких выступающих деталей. См. Оцифровка фонов.



ПО BERNINA Embroidery Software строит проект из

базовых форм или 'элементов вышивки'. Процесс

создания элементов вышивки на экране называется



#### Последовательность элементов

Последовательность элементов – порядок, в котором они были созданы и, следовательно, будут вышиты. Для улучшения вышивки можно менять последовательность, например, чтобы минимизировать изменение цветов, детали вышиваются в последнюю очередь. См. Последовательность элементов вышивки.

10

28

меняется 6 цветов

10

28

меняется 4 цвета



Как и при создании проекта в графических приложениях, оцифровка задействует различные инструменты и методы. Они используются в сочетании с типами строчек разных элементов. См. Методы оцифровки.

#### Улучшить качество стежка

Это приходит с опытом. ПО BERNINA Embroidery Software автоматизирует многие детали качества, например группировку швов, Эффект двукратности и стабильность вышивки. Эти важные настройки зависят от типа ткани. См. Настройка параметров ткани.

#### Выбор типа стежка

Для каждой формы выберите тип стежка. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет менять их на любом этапе. См. Стежки заливки и контура.





Средняя ткань

Тжелая ткань

После можно поиграть с другими факторами, например с тиром подкладки. См. Стабилизация подкладкой.



Другая настройка по умолчанию, которая может пригодиться – компенсация растяжения ткани. См. Компенсация растяжения ткани.



#### Специальные функции вышивки

ПО BERNINA Embroidery Software предлагает множество типов и эффектов строчки. Многие из них Вам уже знакомы.

#### Вышивка от руки

Некоторые типы, такие как Вышивка от руки, не могут применяться к готовым образцам и должны быть оцифрованы с нуля. Эта техника позволит Вам создать проект, схожий с ручной работой, чего сложно добиться при цифровом конвертировании. Цель функции в имитации движения руки. Разница в том, что ткань в пяльцах закреплена так, что Вы можете точно перенести рисунок с экрана на ткань. См. Создание вышивки от руки.



#### Шаблоны, контуры и заливки

Шаблон – готовый элемент – сердечко, листок или пограничные шаблоны, которые могут быть быстро вставлены в проект. Обычно он состоит из 1 или более элементов, и храниться в наборе шаблонов. Используются для шаблонной заливки или шаблонного контура, или как самостоятельные элементы. См. Шаблоны, контуры, заливки.



#### Искусные стежки контуров и заливки

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет ряд стежков для имитации традиционных вещей ручной работы, включая черно-белую вышивку и «восковую гладь», подходящие и для заливки и для контуров. См. Искусные стежки и заливки.



#### Аппликации

Аппликации - важная часть создания проектов «от руки», а функция Аппликация дает возможность выполнить эту работу легко и качественно. Используется для создания закрытых швов аппликаций. См. Оцифровка аппликаций.



#### Вышивка крестом

Вышивка крестом удобна при заполнении большого объема при малом расходе нити. Также часто используется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля и выполнения народных мотивов. Иногда комбинируется с аппликацией. Приложение BERNINA Cross Stitch (вышивка крестом) позволяет создавать отдельные вышивки крестом или добавлять элементы к другим вышивкам. См. Дополнение BERNINA Cross Stitch.



#### Квилтинг

Техника пэтчворк очень популярна при создании проектов, требующих соединения элементов. BERNINA Quilter (Квилтер) поможет создавать проекты как по готовым, так и по Вашим образцам. BERNINA Quilter дает возможность экспериментировать с элементами и цветами и создавать прекрасные уникальные вещи. См. Дополнение BERNINA Quilter.

#### Пуговичные петли

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет делать отдельные петли или целые ряды. Можно варьировать размер и вписывать их в проект. См. Создание пуговичных петель.



#### Мультиузор

При помощи CorelDRAW<sup>®</sup> ПО BERNINA Embroidery Software поддерживает мульти-проекты средних размеров. Одна из распространенных техник - сочетание оцифрованного принта с вышивкой. Такой проект включает и принтирование, и вышивку элементов.



Как правило копировальную бумагу используют для обычного цветного принтера. Картинка переводиться на ткань, затем проглаживается вместе с изделием. Проверьте доступные функции и выберите подходящую.



#### Объемная вышивка

На следуюзем жтапе мы предлагаем «поднять» вышивку за рамки ткани и создать «скульптурную композицию». ПО BERNINA Embroidery Software располагает несколькими хорошими методами легкого и доступного выполнения такой работы. См. Объемная вышивка.



### Приятной работы!

Приятной работы с машиной BERNINA и ПО BERNINA Embroidery Software. С нашим оборудованием у Bac есть все необходимое для создания полностью профессиональной и высококачественной вышивки. Единственное, чего Вам теперь не хватает – мощностей для массового производства!

Помните, Москва не сразу строилась. Нужно получить некоторый опыт для получения превосходного результата во всех имеющихся техниках. Но результат превзойдет Ваши ожидания от времени, потраченного на освоение искусства вышивки.

Не забывайте использовать встроенные проекты и клипарты. Если сомневаетесь, вернитесь к самому началу. А когда захотите усовершенствовать и расширить свой репертуар, тщательно изучите то, как сделаны встроенные образцы.

В качестве последнего напутствия: прежде, чем вышивать проект на изделии, попробуйте его на «черновике». Это выявит проблемные моменты Ваших проектов.

#### Всего наилучшего. Приятной работы!

## Глава 4 Основные процедуры

Для начала работы с ПО BERNINA Embroidery Software необходимо знать основные процедуры – запуск, открытие и создание проектов и сохранение. При пользовании ПО BERNINA Embroidery Software задания даются через командную строку, иконки, диалоговые окна. Команды выбираются по тому же принципу, что и в приложениях MS Windows<sup>®</sup> – из меню или строки инструментов.



#### ΠΟ BERNINA Embroidery Software

поддерживает ряд файлов формата ART, как и некоторые другие форматы вышивки, получаемые с жесткого диска, USB карт или CD-ROM. ПО BERNINA Embroidery Software дает Вам широкий выбор промышленных пялец. Направляющие помогут Вам точно выровнять и измерить элементы вышивки. Самое важное диалоговое окно в ПО BERNINA Embroidery Software – Object Properties (окно Свойства Элемента). Это окно и окно Effects (Эффекты) – 'не всплывающие', т.е. они остаются на экране столько, сколько они Вам нужны.



#### Примечание

Данная часть описывает, как запустить ПО BERNINA Embroidery Software и использовать имеющиеся команды и инструменты. Она описывает как открыть, создать и сохранить проект, объясняет как активировать пяльцы и сети и как пользоваться свойствами объектов.

#### Интерфейс ПО BERNINA Embroidery Software

ПО BERNINA Embroidery Software интегрировано с программой CorelDRAW® Essentials X6 в одно приложение, позволяя пользователям создавать не только вышивки, но и настоящие мультимедийные проекты. Приложение имеет единое рабочее пространство («окно проекта») но работать с ним можно в разных режимах: Artwork Canvas («холст для картин») и Embroidery Canvas («холст для вышивок»). Третий режим, Hoop Canvas, («холст в пяльцах») предназначен для больших проектов со сменой пялец.

## Начало работы с ПО BERNINA Embroidery Software



Дважды щелкните, чтобы начать работу c BERNINA® Embroidery Software. Программа BERNINA Embroidery Software открывается с помощью иконки на рабочем столе или через мерю MS Windows® Start («Пуск»). По умолчанию открывается режим Embroidery Canvas. В этом режиме можно создавать и менять элементы вышивок, используя различные средства оцифровки.

#### Для начала работы с BERNINA Embroidery Software

• Кликните два раза по иконке BERNINA Embroidery Software на рабочем столе MS Windows® или найдите эту программу в меню Windows Start > Programs. BERNINA Embroidery Software открывается в режиме Embroidery Canvas с нового, пока пустого проекта.

Скриншот на следующей странице показывает вид экрана со всеми панелями инструментов для программы BERNINA® Embroidery Designer Plus, запускаемой двойным щелчком мыши. В зависимости от уровня Вашего продукта, Вы можете иметь доступ ко всем или не ко всем из представленных функций.



• Настройте окно, проявив или скрыв сетку, изменив ее размер, и также проявив или спрятав панель инструментов. См. Вывод сетки на экран.

• Закрепите или переместите панель инструментов в любом удобном виде.

Панели инструментов крепятся вверху, внизу, справа и слева и могут быть перенесены в люьое место в окне. Цветовая палитра и панель стежков для удобства могут быть закреплены вертикально. См. Краткое руководство ПО BERNINA Embroidery Software.

#### Закрепление окна

ПО BERNINA Embroidery Software имеет ключевые закрепленные окна. Холст вышивки имеет окна: Цветная пленка, Резные штампы, Морфинг эффекты, StumpWork, и также Окно Обзора. Все окна крепятся на правой стороне.



Для увеличения рабочего пространства докеры могут быть вложениями. В таком случае сбоку появляются кнопки для каждого из них. Все они могут быть зафиксированы или свернуты. Если навести мышку на вкладку, докер «выпадает» и может быть использован. Потом он автоматически сворачивается. Их также можно перетаскивать, удерживая мышкой или кликнув по ним два раза в рабочее окно.

#### Строка состояния

Строка состояния внизу Холста Вышивки окна проекта дает непрерывное отображение текущего состояния позиции курсора и инструкции для использования выбранных документов.



#### Отображаемая информация:

- Подсказка: помогает в работе с выбранными функциями
- Размер проекта ширина и высота
- Координаты текущей позиции иглы (X/Y) и длинна (L) и угол (A) текущего стежка. См. Измерение расстояния на экране.
- Кол-во стежков: общее количество стежков в проекте
- Текущая ткань: настройки ткани с учетом типа такни. См. Настройка параметров ткани.

• Тип файла: указывает ART формат проекта – ПО BERNINA Embroidery Software по умолчанию поддержива– ет формат ART четырех уровней в зависимости от того, как был создан проект. См. Форматы файлов вышивки.

#### Режимы работы

ПО BERNINA Embroidery Software имеет одно рабочее пространство или 'окно проекта', но оно может работать в разных режимах или «полотнах». Выбирается в панели инструментов **Canvas** (Холст).



#### Режим Artwork Canvas (Полотно холста)



В режиме Artwork Canvas (Полотно картины), нажмите Canvas (холсты)> Show Embroidery (показать вышивку), чтобы показать или спрятать любые элементы вышивки.

Исмпользуйте Canvas > Artwork Canvas, чтобы вставить, изменить или создать векторный рисунок как фон для цифровой вышивки вручную или автоматически. Ниже приведен скан рабочего пространства Artwork Canvas, доступного через панель инструментов Canvas. Этот режим позволяет создавать и менять векторную графику с помощью нвбора инструментов CorelDRAW® Essentials X6, который предлагает множество сложных методов обработки форм и контуров на экране.



В дополнение к наборй инструментов CorelDRAW® Essentials X6, Artwork Canvas дает возможность конвертировать вектора и векторный текст напрямую в элементы вышивки. Векторная графика или текст, конвертированные в Artwork Canvas могут быть напрямую преобразованы в проект вышивки. Можно копировать или вставлять сторонние вектора (например, клипарты) через Artwork Canvas и использовать их в проектах. Или вставьте, скопируйте или отсканьте картинку с цифрового носителя, чтобы оцифровать шаблон или фон.



#### Примечание

Подробности о CorelDRAW® Essentials X6 в электронном руководстве пользователя, доступном в Windows Start (Пуск) > Programs (Программы). Или воспользуйтесь экранным меню Help (помощь) в режиме Graphics (графика).

#### Полотно вышивки

Canvas > Embroidery Canvas - оцифровка и редактирование вышивки. Просмотрите вышивку так же, как картину. Можно просмотреть в реалистичном режиме 3D.

Ниже приведен принтскрин рабочего пространства Embroidery Canvas (Полотно вышивки), доступного через панель инструментов Canvas (холст). Этот режим позволяет создавать и редактировать вышивку объектов с испольхованием инструментов оцифровки. Настройте последовательность и положение пялец, а также интерфейс BERNINA Embroidery Software. См. раздел Заправка в пяльцы крупных проектов.



Используйте этот режим при необходимости создания вышивки из оцифрованных фонов. В ПО BERNINA Embroidery Software могут быть загружены многие типы файлов. См. Оцифровка фонов.

Embroidery Canvas (Полотно вышивки) также предоставляет графическое изображение конечного результата вышивки. Show Artistic View (подробный предпросмотр) вместе с фоновой тканью дают возможность увидеть как будет выглядеть на выходе.

#### Холст пялец

Canvas (холсты) > Hoop Canvas (холст пялец) – просмотр и редактирования мультипялец. Если вышивка слишком большая или отдельные элементы не помешаются на поверхности, разбейте ее на несколько пялец.

Ниже приведен скрин рабочего пространства Ноор Canvas, доступный через панель инструментов Canvas. Если вышивка слишком большая или отдельные элементы не помешаются на поверхности, разбейте ее на несколько пялец. Что означает возможность создавать проекты превышающие площадь одних пялец. Ноор Canvas позволяет настроить положение и последовательность каждых пялец.



#### Работа с файлами проектов

ПО BERNINA Embroidery Software сохраняет файлы в формате 'ART' по умолчанию. Данный формат содержит информацию и о вышивке и о дальнейших изменениях. ПО BERNINA Embroidery Software также поддерживает и другие форматы, открываемые с жесткого диска, USB носителей или CD-ROM. Файлы можно сохранять и в формате ART, и в других форматах. См. Чтение и написание файлов проектов.



#### Внимание!

Невозможно открыть файл ART, если он создан в последующей версии ПО. При попытке это сделать, система запросит обновления к текущей версии.

#### Открыть проект



General (Основное) > Open (открыть) – открыть существующий проект.

ПО BERNINA Embroidery Software, помимо формата ART, открывает ряд форматов вышивок. Проекты в ART делятся на 4 группы в зависимости от способа создания файла. См. Запуск ПО BERNINA Embroidery Software.



#### Примечание

Проекты автоматически группируются при открытии или вставке новой конструкции по умолчанию.

#### Как открыть проект

**1** Кликните иконку Open (открыть). Откроется диалоговое окно Open.

Look in:	ART Desig	n		0000	T.			
Recent Places	Name ci846.ART C(023.ART C(023.ART C(023.ART C(933.ART C(933.ART)	50 50 50 50 50 50 80 40 40 50 60 60 60 60 60 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 40 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60	Type BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN BERNIN	VA Embroidery So VA Embroidery So	Iftware Desig Itware Desig	n File n File	5: 1153) H: 96.5 V: 6.0	C C R Vo 70.4 ARTC
Network	File name:	CK807.ART60				Open	Previe	~
	Files of type:	AI BERNINA Embror	dery Software	Designs (".ART")	•	Cancel		

Проект формата ART

2 Выберите папку из списка. Также можно считывать проекты с USB носителей или CD-ROM.

3 Если файл не в формате ART, из списка форматов выберите нужный. См. Чтение и написание проектов.

4 Выберите один или несколько проектов.

Удерживая кнопку Shift, выделите диапазон фай-• лов.

• Чтобы выбрать насколько файлов, удерживайте Ctrl.

5 Установите флажок Preview (предпросмотр) для предварительного просмотра дизайна (для поддерживаемых форматов файлов). Здесь показаны строчки и номера цветов, высота и ширина проекта, номер версии ПО.

6 Нажмите Open (открыть).



#### Примечание

При первом открытии файла в ПО BERNINA Embroidery Software он будет группирован по умолчанию. См. Группировка и разгруппировка элементов.

7 Проверьте размеры проекта в Строке состояния. См. Строка состояния.

8 Настройте zoom и другие функции. См. Просмотр проекта.



#### Примечание

Также можно читать проекты с памяти машины или карты памяти BERNINA. См. Чтение и написание файлов проектов.

#### Запустить проект

General (основное) > New (новое) -

создание нового пустого проекта

При создании файла, настройки шаблона копируются в новый проект. Шаблоны содержат предустановленные стили, по умолчанию, или элементы, чтобы сделать оцифровку быстрее и проще. Есть возможность выбора базовых настроек шаблона и настроек ткани. Дополнительно выберите фон образца ткани для оптимизации настроек. См. Свойства элемента и шаблоны.

#### Чтобы начать проект

1 Нажмите иконку New. В рабочем окне откроется пустой проект с установками по умолчанию.

2 Для использования настроек нажмите File (файл) > New (новое) в Шаблоне.



3 Выберите шаблон их списка и кликните ОК. См. Свойства элемента и шаблоны. При первом запуске домтупен только шаблон по умолчанию.

4 Дополнительно выберите тип ткани из выпадающего списка. Настройки тканей – это часть настроек шаблона, тонко подобранных доя разных типов тканей. Приавтоматическом выборе подходящей ткани, свойства объекта автоматически подстраиваются под выбранную ткань. См. также Настройки для тканей.

5 Дополнительно выберите фон образца ткани для оптимизации настроек.

#### Сохранить проект



General > Save (сохранить) - сохранение те-кущего проекта

Проекты ПО BERNINA Embroidery Software могут быть сохранены в чистом формате ART или в других форматах. При сохранении файл получает имя, место и формат и обновляется при каждом изменении. Если существующий проект сохранить под другим именем, в другом месте или формате, получится его копия. См. Чтение и написание Файлов проектов.



#### Подсказка

Сохраняйте проект как можно чаще. Не ждите окончания работы. Еслы Вы хотите сохранить изменения в проекте и оставить предыдущую его версию, нажмите Save As (сохранить как). При нажатии на кнопку Save при работе с уже сохраненным проектом, он будет обновляться.

#### Чтобы сохранить проект

1 Нажатием на иконку Save (сохранить). Если Вы сохраняете проект впервые, откроется окно Save As (сохранить как). Папка, содержащая проект



Список форматов

- 2 Выберите папку из списка Save In (сохранить в).
- 3 В строке File name (имя файла) укадите имя.
- 4 В списке Save as type (тип файла) выберите формат. См. Поддерживаемые форматы вышивок.



#### Примечание

Проекты также можно записывать на карту памяти BERNINA или на машину. Если у Вас установлен Magic Box, можно записывать и на другие носители. См. Чтение и написание Файлов проектов.

#### Пяльцы, сетки и линейки

Ткань должна быть хорошо натянут на пяльцы до запуска работы машины. ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет большой выбор промышленных пялец. Линии сетки помогут выровнять и измерить элементы вышивки.

#### Показать пяльца

View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) – показать или спрятать пяльцы. Кликните правой кнопкой мыши для получения настроек.

При создании каждого нового проекта в рабочем окне по умолчанию появляются пяльцы. Положение пялец автоматически меняется в Месте с изменением проекта так, чтобы они всегда находились строго вокруг центра проекта. См. Поместить проект в пяльцы.

#### Для отображения пялец

• Нажмите иконку Show Hoop (показать пяльцы) – откроется экран пялец.



• Снова нажмите иконку Show Hoop – экран закроется.

#### Показать сетку



Нажмите View > Show Grid (показать сеть) – сеть будет показана или спрятана. Настройки – кликните правой кнопкой мыши.

Выравнивайте элементы вышивки по линиям сетки. Ее можно спрятать или вывести на экран.



#### Подсказка

Можно выбрать шаг сетки, точку отсчета и вклютьчи/ выключить привязку к сетке в настройках.

#### Вывести сеть на экран

• Нажмите иконку Show Grid (показать сетку)- включение



• Снова нажмите иконку Show Grid - выключение.

#### Показать линейки и направляющие

	View > Show Rulers & Guides (показать ли-
100	нейки и направляющие) – вывести или спря-
	тать линейки и направляющие.
	Настройки – правая кнопка мыши.
	Чтобы переустановить отсчетную точку ли- нейки потяните за нее.

ПО позволяет включать и выключать линейки для более точной оцифровки. Так можно более точно выровнять и измерить элементы и весь проект. Единица измерения – - мм или дюймы – установлены по умолчанию в зависимости от региона регистрации MS Windows<sup>®</sup> Control Panel. Но они могут быть изменены в самом ПО. См. Установка единицы измерения.

#### Вывод линеек и направляющих на экран

• Нажмите иконку Show Rulers & Guides или Ctrl+R.



• Переустановите точку 0, нажав и потянув квадрат в левом верхнем углу.

• Чтобы создать направляющую, нажмите либо на вертикальную, либо на горизонтальную линейку и перетяните ее в нудное место. Можно создать или удалить множество направляющих.

• Дважды щелкните желтую ручку для более точного размещения направляющей. В окне Guide Position (положение направляющей), введите желаемое расстояние от точки 0 и нажмите OK.

Guide Position	
Position: 15.00 mm	Введите положение
OK Cancel	

• Направляющая удаляется при перетягивании жел-той ручки из окна проекта.



Можно включить или выключить Snap to Grid (привязка к сетке) и Snap to Guide (привязка к направляющей)через окно Options (настройки).



#### Измерение расстояний на экране

Расстояние между двумя точками измеряется командой Measure (измерить). Она отражает координаты, расстояние и угол между курсором и центром пялец в пустом проекте. Данные видны в строке состояния или в окне подсказки.



#### Подсказка

Перед измерением увеличьте изображение для получения более точных данных. Увеличение не влияет на работу измерения.

#### Для измерения расстояния на экране

1 Выберите View(просмотр)> Measure (измерить) или нажмите М

- 2 Нажмите начальную точку
- 3 Передвиньте курсор в конечную точку и остановите курсор.
- В строке состоянии появится следующая информация:
- Координаты конечной точки (X=, Y=).
- Длинна линии (L=).
- Угол по отношению к горизонтали (A=).

Измерения показаны в миллиметрах или дюймах, в зависимости от настроек.



Измерения отображаются в виде всплывающей подсказки или в строке состояния



#### Подсказка

Длинна и угол также появятся в подсказке, если она активирована.

4 Нажмите Esc – закончить.

#### Установка единицы измерения

При первом использовании ПО BERNINA Embroidery Software настройки по умолчанию будут зависеть от операционной системы. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет менять настройки без смены ОС.

#### Доступ к функции

Единицы измерения можно поменять через список, выпадающий из Общей панели инструментов:





#### Примечание

При выборе 'U.S.' вы получите локальную систему измерения - дюймы, футы и ярды.

#### Эффекты пульсации

При смене систем измерения элементы тоже будут изменены, например, панель инструментов Transform (трансформировать).



единиц измерения

#### Указание единицы измерения «на лету»

Вместо смены всей системы измерений ПО BERNINA Embroidery Software, можно указать их при введении. Программа автоматически конвертирует введенные значения в нужную систему мер.



Если Вы пользуетесь метрической системой, высота букв указана в миллиметрах. Просто введите '3/4д' или '3/4 д' в поле Lettering Height (высотп букв) и она автоматически конвертируется в 19.05мм. Поддерживаемые единицы:

- миллиметры, мм
- дюймы, д
- футы, фт
- ярды, яр
- сантиметры, см
- метры, м



ПО BERNINA Embroidery Software позволяет вводить единицы в текстовом виде, как на английском, так и на языке ОС.

#### Использование команд и инструментов

В ПО BERNINA Embroidery Software используются команды или иконки и диалоговые окна для создания задания. В ПО BERNINA Embroidery Software все это происходит также как в других приложениях MS Windows<sup>®</sup> – из меню или панели инструментов. Для самых распространенных команд также можно использовать сочетания клавиш. См. Сочетания клавиш.

#### Выбор команды с панели инструментов

Панель инструментов – простой и быстрый способ дать команду ПО BERNINA Embroidery Software commands. Для активации команды нажмите на соответствующую кнопку панели. Для получения настроек нажмите правой кнопкой мыши.

#### Для выбора команд с панели инструментов

- Наведите курсор на иконку и увидите ее имя в подсказке.
- Нажмите на иконку, чтобы ее активировать.

\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

• Кликните правой кнопкой мыши, чтобы увидеть настройки или дополнительные команды.

Во многих случаях правая кнопка мыши активирует настройки текущей команды. Например, левая кнопка на Lettering (Буквы) – выбор метода ввода, а правая – Object Properties (свойства элемента).



#### Примечание

Свойства элемента можно изменить, как выбрав элемент, так и нет. Первое влияет только на выбранные элементы. Второе – на текущие настройки. См. Применение и управление свойств элемента.

#### Отмена и повтор команд



General (основное) > Undo (отменить) отмена последней команды или нескольких команд.

General > Redo (повторить) – повторить отмененную команду.

Большинство команд можно отменить. А потом передумать и повторить их. ПО BERNINA Embroidery Software последние несколько команд.

#### Для отмены и повтора командуы

Отмена - нажмите иконку Undo (отменить).

• Если ПО BERNINA Embroidery Software не может больше вспомнить команды, иконка Undo станет серой.

• Нажмите иконку Redo (повторить) – повтор отмененной команды.

#### Инструменты и панели инструментов

ПО BERNINA Embroidery Software имеет закрепленную слева от проекта панель инструментов. Они позволяют быстро отдать команду ПО BERNINA Embroidery Software. Панели инструментов можно закрепить. То есть их можно перемещать в окне.

#### Передвинуть или закрепить панель инструментов

- Нажмите и тяните панель, чтобы ее переместить:
- Панели крепятся справа, слева, внизу и вверху;

 Их можно переместить в любую точку окна проекта

Digitize	Toolbox 'digitize' toolset
Closed Object	
General	
🗅 📂 🔚 🖶 👌	51 🗶 🖻 💾 🌱 🎦 🐼
🖵 - 🚺 🏷 🔆 Met	ric 🔽 💶 💶 🔁 🔁
U.S	
Rectangle	Dockable 'general'
A Lettering	toolbar
🚸 Monogramming	
🌐 Appliqué	
Advanced Appliqué	
PunchWork	
🛚 Buttonhole	
Buttonholes	
凝 Pattern Stamp	

 Чтобы вернуть в исходное положение, дважды кликните по названию панели.

#### Доступ к свойствам элемента



General (основное)> Object Properties (свойства элемента) – настройка текущих свойств или свойств отдельного элемента.

General > Effects (Эффекты) – эффекты стежка в элементе вышивки или общие свойства.

Проекты в ПО BERNINA Embroidery Software состоят из 'элементов вышивки'. Они так называются потому, что они самостоятельны и могут быть изменены по отдельности. Каждый элемент обладает своими характеристиками или свойствами, например, цветом, размером, положением и т.д.. Свойства элемента – самое важное окно в ПО BERNINA Embroidery Software.

#### Чтобы получить доступ к свойствам объекта

• Откройте окно Object Properties (свойства элемента) следующим образом:

- Нажав иконку Object Properties.

• Кликните на любой элемент в окне дважвы или щелкните правой кнопкой мыши любой объект в окне проекта.

Thi Stiten	outline Stiten	cettering	Suteri Angle	Photosnap
Fill type:	Satin	•		
Satin spacing				
Automatic				
Manual:	0.40 nm			
Satin type				
Satin	WM→ ∰	鱡	0	
Satin special	₩₩ → ₩	₩		

• Выберите вкладку с нужным свойством.

• Используйте поля, выпадающие списки, переключатели, флажки и ползунок, чтобы ввести или настроить параметры.

• Нажмите кнопку Effects (эффекты) - доступ к более специализированным свойствам, например, к Подкладке, Текстурированному краю, градиентной заливке и т.д..

Underlay	Textured Edge	Gradient Fill	Others	Star & Wave Fil	L
Underli	ay 1				
V Ap	ply underlay 1	Edge V	Valk	•	
Sti	tch length:	2.00	¢	mm	
Sti	tch spacing:		A.	mm	
Ma	argin from the edg	e: Norma		·	
Underla	ay 2				
🗸 Ap	ply underlay 2	Step		•	
Sti	tch length:	3.60	÷	mm	
Sti	tch spacing:	2.00	¢	mm	
Ma	rgin from the edge	e: Normal	•	•	
				-	



#### Примечание

Также окно имеет кнопку Properties (свойства), открывающую окно Object Properties (свойства элемента). Это окно можно закрыть на время работы окна эффектов. И наоборот.

Appliqué	Buttonhole	Tie-in/off
Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering
Fill type:	Step	•
Stitch settings		
Stitch spacing:	0.40 🚖 mn	, ijijiji
Stitch length:	4.00 🖨 mn	



#### Подсказка

В окно Object Properties включены графические подсказки, демонстрирующие эффект от изменения настроек. Они всплывают при наведении курсора на элемент управления. Например, если курсор навести на элемент Stitch Spacing (длинна стежка) рядом появится графическое изображение.

• Примените настройки нажав кнопку Apply (применить) внизу окна или просто нажав Enter.

– Если выделен один или несколько элементов, изменения будут применены только к ним.

– Если элемент не выделен, изменения применяются к текущим настройкам, т.е. распространяются на все новые элементы.

-Если изменены настройки по ряду вкладок, будет применено все, что возможно.

• Нажмите кнопку Save to Template (сохранить в шаблоне) – для сохранения настроек в текущем шаблоне Теперь это установки по умолчанию для всех файлов,

создаваемых на основе данного. См. Управление шаблоном проекта.

• Нажмите кнопку Discard (сброс) или Esc – отмена изменений.

• Нажмите ОК - закрыть окно и применить изменения.

#### Запуск вспомогательных приложений

General (основное) > Application Launcher (запуск приложений) - запуск приложений Portfolio, Cross Stitch и Quilter.

Кроме CorelDRAW<sup>®</sup>, у ПО BERNINA Embroidery Software, есть еще ряд приложений, доступных для Embroidery Canvas (полотно вышивки). Их можно открыть через Application Launcher в панели инструментов General.



#### Управление проектом BERNINA Portfolio

BERNINA Portfolio – удобный способ предпросмотра и редактирования проекта. Это приложение читает данные с жесткого диска, флешки или CD-ROM. BERNINA Portfolio читает даже WinZip архивы. Оно распознает все форматы, имеющиеся в ПО BERNINA Embroidery Software. См. BERNINA Portfolio.



## Вышивка крестом с приложением BERNINA Cross Stitch

Вышивка крестом удобна для заполнения больших пространств при малом расходе нити. Также используется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля, детской одежды и народных мотивов. Может комбинироваться с аппликацией. Приложение BERNINA Cross Stitch позволяет создавать уникальные проекты вышивки крестом или добавлять элементы к другим вышивкам. См. Дополнительные приложения.



#### Квилтинг с приложением BERNINA Quilter

Вы сможете выполнять квмлты по стандартным образцам или по собственным проектам. Экспериментируйте с красками и заплатками с помощью программы BERNINA Quilter и создавайте свои собственные красивые проекты. См. также раздел Дополнительные приложения.

#### Квилтинг с приложением BERNINA Quilter

Вы сможете выполнять квмлты по стандартным образцам или по собственным проектам. Экспериментируйте с красками и заплатками с помощью программы BERNINA Quilter и создавайте свои собственные красивые проекты. См. также раздел До-

полнительные приложения.


# Глава 5 Просмотр проектов вышивок

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет множество вариантов предпросмотра, делающих работу с проектом значительно проще. Увеличение выделенной области для просмотра деталей или просмотр проекта в реальном масштабе. Настройки экрана позволят спрятать или показать отдельные элементы вышивки. И предпросмотр проекта в разных цветах и для разных тканей.



При работе с проектом необходимо знать последовательность стежков. В ПО BERNINA Embroidery Softwareee можно проверить «пройдя» шов по стежкам. Также можно имитировать вышивку на экране.

ПО BERNINA Embroidery Software также дает информацию о проектах в различных форматах и разными способами. И даже до запуска ПО BERNINA Embroidery Software или проекта Вы можете проверить некоторую информацию о файлах формата ART через MSWindows® Explorer. В окне Свойства проектов находится информация о швах. Также распечатка проекта содержит реальный размер вышивки, ее картинку, последовательность цветов и индивидуальные подсказки.

Данная глава описывает различные режимы предпросмотра ПО BERNINA EmbroiderySoftware и их настройки. Она рассказывает о панорамировании и масштабировании и о том, как посмотреть последовательность стежков. Также здесь описано выведение на экранеычя изменение подкладок. Глава объясняет, как получить информацию о проекте.

## Настройки просмотра вышивки

Показать или спрятать элементы можно с помощью Embroidery Canvas (холст вышивки) с множеством Настроек экрана. Показать или спрятать точки проникновения иглы и сами стежки. Или показать/спрятать выбранные цвета.

## Просмотр элементов вышивки



Нажмите View (просмотр) >Show Connectors (показать связи) – показать/спрятать связы– вающие стежки между элементами.

НажмитeView>Show Needle Points (показать положение иглы) – показать/спрятать игольные точки вышивки строчкой.

НажмитeView>ShowArtisticView (реалистичныйпросмотр) – показать/спрятать имитацию выполненной вышивки. А процессе работы можно спрятать или показать швы и контуры элементов. Например, спрятать швы, чтобы получить более четкие контуры при изменении формы.



#### Примечание

Проверьте экран, чтобы убедиться, что проект в режиме Artistic View (имитация вышивки) виден корректно. См. Проверка экрана.

#### Для просмотра элементов вышивки

• Нажмите Show Stitches (показать швы) – вкл/выкл швов





Швы показаны

Швы отключены

• Нажмите Show Connectors (показать связи) - вкл/ выкл связи.



Связи показаны

• Нажмите Needle Points (положение иглы) – вкл/выкл положения иглы



Положение иглы вкл.

• Для имитации вышивки (ArtisticView), переключите соответствующую иконку на вкл.



#### Просмотр по цветам

Функция Просмотр по цветам View by Color позволяет изолировать элементы при редактировании. Это удобно, если нужно изменить элементы определенного цвета.



#### Примечание

Перед просмотром по цветам проект надо разгруппировать.

## Для просмотра по цветам

1 Создайте или откройте проект



2 Выберите View (просмотр)>View by Color (просмотр по цветам). Откроется окно View by Color (просмотр по цветам).

View by Col	lor			
Thread	Code	Brand	Description	
1 2 3 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	1335 1514 10 0821-brass 0904	Isacord 40 Isacord 40 Default Isacord 40 Isacord 40	1335 1514 Drange 0821 0904	OK Cancel
				All Colors

3 Выберите нужный цвет.

Удерживайте Shift,чтобы выбрать несколько цветов.
Удерживайте Ctrl, чтобы выбрать разноцветные элементы. 4 Нажмите ОК.

В окне просмотре (OverviewWindow) будут только те элементы, которые соответствуют заданным параметрам.





2 Для изменения масштаба нажмите кнопку Zoom и растяните выделяющую рамку вокруг нужной области

- 5 Просмотр всего проекта All Colors (все цвета).
- 6 Нажмите ОК.



## Подсказка

Функция **Color Film** (цветной фильм) тоже позволяет редактировать элементы. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.

## Масштабирование и панорамирование

Функции Overview Window (окно обзора) и Zoom (увеличение) быстро показывают проект под различными степенями увеличения.



#### Подсказка

Status Bar (строка состояния) отражает текущее увеличение.

## Просмотр проекта в обзоре



Нажмите General> Overview Window (окно обзора) > показать/спрятать докеры. Используется для увеличения и панорамирования миниатюрных деталей.

Overview Window дает возможность рассмотреть мелкие детали. Окно обновляется при каждом изменении и может использоваться для увеличения отдельных элементов или для панорамного обзора всего проекта.

## Для панорамного просмотра проекта

1 Нажмите иконку Overview Window



3 Для панорамного просмотра проекта поместите курсор внутри выделенной рамки (он поменяет вид на 4-х стороннюю стрелку). Далее можно его тянуть и отпускать.



#### Увеличение/уменьшение



100

НажмитеZoom (увеличить)> левойкнопкой Zoom – увеличить, правой – уменьшить, или– перетащите 'окно увеличения'.

Zoom>ZoomFactor (увеличение) – выборстепениввыпадающемокнеиликнопку в собственной шкале и нажмите Enter.

НажмитеZoom> PantoDrag (панорама или перетаскивание) – просмотр проекта на большом увеличении.

Увеличивайте или уменьшайте отдельные швы или делали, и в окне будут появляться разные области проекта. См. Сочетание клавиш.



#### Примечание

Проверьте экран и убедитесь, что детали показаны-корректно. См. Проверка экрана.

#### Для увеличения и уменьшения

• Нажмите иконку Zoom или клавишу В. Курсор превратиться в лупу.

• Левая кнопка мыши - увеличение, правая - уменьшение.





#### Подсказка

Поле Zoom Factor (увеличение) соответственно обновится. • Нажмите и перетащите область выделения вокруг области масштабирования и отпустите.



• Чтобы увидеть проект в нужном увеличении, введите значение в процентах в поле Zoom Factor и нажмите Enter.

Или нажмите клавишу F. Введите значение как соотношение и нажмите OK.



• При помощи полос прокрутки перемещайтесь по проекту. Или выберите Pan, или нажмите клавишу P и воспользуйтесь инструментом 'grabbinghand' (захват). Нажмите и удерживайте окно проекта – панорамный просмотр.



• Или выберите View (просмотр) >Zoom (увеличение) – доступ к большему количеству опций.



• Выберите Zoom>Zoom to Fit (размер экрана) – просмотр всего проекта. Или нажмите клавишу 0 (ноль).

- Zoom>Zoom 1:1 просмотр реального размера проекта. Или нажмите 1. См.Проверка экрана.
- Нажмите Esc, Enter или Spacebar (пробел) выход из режима Zoom.

## **ф** Подсказка

AutoScroll (автопрокрутка) – прокручивает проект автоматически при работе. Это может быть удобнее панорамы, увеличения или полос прокрутки.

## Просмотр последовательности стежков

При работе с проектом необходимо понимать последовательность стежков. Это можно выяснить, просмотрев стежки, цвета или элементы. Также можно имитировать готовую вышивку на экране. ПО BERNINA Embroidery Software имитирует вышивку, меняя цвет швов с черного на реально заданный. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.

#### Просмотр проекта по частям



Нажмите View (просмотр)>ShowArtisticView (художественныпросмотр) – показать/спря– тать имитацию вышивки.

Нажмите View>Show Stitches (показать швы) – показать/спрятать швы.

Исследуйте проект по цветовым блокам или элементам при помощи клавиатуры. Стрелками можно передвигаться по швам - одно нажатие - один стежок. См. Сочетание кавиш.

#### Для просмотра проекта по частям

• Убедитесь, что включена функция Show Stitches (показатьшвы), а функция Artistic View (художественный просмотр) отключена.

• Нажмите Esc и убедитесь, что Select Object (выбор элемента) отключен.

Положение иглы отражается большим белым крестом или маркером положения иглы. Первоначально она располагается в конце проекта. В Status Bar (строка состояния) отражается текущий номер стежка.

• Нажмите кнопку Home (домой), чтобы оказаться в начале проекта. Белы крест перейдет на первый стежок, а весь проект станет черным. По мере работы крест перемещается по шву.



- Нажмите Ctrl+T переход к следующему элементу.
- Shift+T переход к предыдущему элементу.
- Page Down переход к следующему цвету.



• Page Up – переход к предыдущему цвету.

• Для перемещения по стежкам используйте клавиатуру.



 Правая и левая стрелки – перемещение на 1 стежок вперед или назад.

- Стрелки вверх и вниз - перемещение на 10 стежков вперед или назад.

- Нажмите +или- перемещение на 100 стежков.
- Нажмите End перемещение в конец проекта.



#### Подсказка

Нажмите **С**, если вывышли за пределы видимой зоны, и изображение оцентрируется на текущем стежке.

#### Имитация вышивки



View (просмотр)>SlowRedraw(медленная перерисовка) – имитация вышивки как по швам, так и художественно.

Slow Redraw – важный инструмент ПО BERNINA Embroidery Software. Он позволяет имитировать проект на экране. Slow Redraw имитирует действия машины, и дает Вам возможность оптимизировать проект.

#### Моделирование вышивки проекта

• Выберите режим просмотра проекта.

Slow Redraw можно использовать и в Artistic View и в стандартном режиме.

• Выберите View (просмотр)> Slow Redraw или нажмите Shift+R. Откроется окно Slow Redraw.



• В поле Stitch Range (диапазон стежка) укажите начало и конец вышивки, чтобы показать только необходимый элемент.

• Используйте бегунок для указания скорости перерисовки.

• Настройка параметров по требованию:

- HideBefore (скрыть до): Скрыть все элементы до текущего положения курсора.

- AutoScroll (автопромотка): При работе с большим пространством - область обзора перемещается по мере работы.

• Используйте кнопки управления швом, чтобы он шел вперед или назад по проекту.

## Подкладки

При оцифровке можно вывести на экран подкладку. Временно скройте или затемните ее при работе с проектом. Также можно изменить цвет фона проекта, чтобы он совпадал с цветом ткани.





View (просмотр) >Show Appliqué Fabric (показать ткань аппликации) - показать/спрятать подкладку/цвет любого элемента аппликации в проекте.



View> Dim Artwork (затемнить картинку) – затемнение подкладки, чтобы швы были бо-лее четкими при оцифровке.



View> Show Vector Artwork (показать векторный рисунок) - показать/спрятать имеющийся векторный рисунок, например, клипарт CoreIDRAW<sup>®</sup>.



View> Show Bitmap Artwork (показать цифровой рисунок) - показать/спрятать имеющийся цифровой рисунок проекта.

Подкладку, цифровой или векторный рисунок можно вывести на экран или временно спрятать при оцифровке. Это не удаляет их из проекта. Также подкладку можно затемнить, чтобы сделать стежки более четкими.

#### Вывод подкладки на экран

• Нажмите соответствующую иконку, чтобы включить/выключить, как цифровую, так и векторную подкладку.







Подкладка Выкл.

Нажмите иконку Dim Artwork (затемнить рисунок)
 затемнение.





Затемненный рисунок

• Нажмите иконку Show Appliqué Fabric (показать ткань аппликации) – вкл./выкл. Такни/цвета аппликации. См. Оцифровка аппликации.



## Настройка цветов фона

ПО BERNINA Embroidery Software может менять цвет фона проекта так, чтобы он совпадал с цветом ткани. Или можно выбрать фоновую ткань для более реалистичного вида. Фон сохраняется вместе с проектом.

## Чтобы задать цвет фона

1 Выберите Design (проект)>Background (фон). От-кроется окно Background.

	Background 💌
Выберите цвет фона, ткань или изделие	
	Pabric     (NONE)     Browse
	O Artide
	Scale: 100 v % Color 2:
	Color 3:
	Custom: (NONE) Browse
	Color behind article:

#### 2 Выберите тип фона:

Опция	Назначение
Color (цвет)	Установка цвета фона окна проекта
Fabric (ткань)	Выберите текстуру соответствующую ткани
Article (изделие)	Выберите картинку, на которой изо- бражено изделие для вышивки. Это также может отображаться в рабочем пространстве проекта.

#### 3 Выберите цвет ткани:

**3** Выберите цвет ткани:

• Для выбора цвета фона, выберите цвет из выпадающего списка.

Background	<b>—</b>
Color	
	Browse
More Colors )	▼
Scale: 100 🔻 %	Color 2:

• Чтобы выбрать ткань, нажмите Browse (загрушить) и выберите в окне Select Fabric Pattern- выбрать образец ткани.



• Выберите Article (изделие)- выбор картинки, соответствующей проекту. См. Вывод завершенных изделий на экран.



4 Нажмите ОК:





Коричневый фон

Фон джинсовый

#### Подсказка

Рабочее пространство проекта может быть распечатано с фоном или без. См. Печать проекта.



#### Подсказка

Это окно также можно запустить через Design Properties (в сойства проекта)> ярлык Thread Colors (цвет нити).

	Desi	ign Prope	erties		
	De	esign Thr	ead colors	Summary	
	1	Threads in	design:	59 🌲	Threads used in design:
Кликните		Color	Code	Brand	Description
дважды для —	⇒	<ul> <li>BKG</li> </ul>			R255 G255 B255
смены фона		1*	1	BERNINA	Blue
		2*	2	BERNINA	Cyan
		3	3	BERNINA	Green
		4	4	BERNINA	Yellow

## Вывод завешенных изделий на экран

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет задать изделие как фон, на котором будет размещена вышивка. Удобно для визуализации положения, размера и конечного результата. ПО располагает библиотекой изделий, включая многоцветные предметы. Или Вы можете загрузить свое изображение.

## Для визуализации готовых изделий

• Выберите Design (Проект) >Background (фон).

#### Откроется окно Background.

Background						×
Color						
Fabric (NONE)					Browse	
Long SI	leeves Bas	eballT (E	Back)			-
2 3 0	Color Color Taps	-	%	Color Color	2:	•
K L	iids adies Mens	> > >	Jacket Polo	, c	Browse	
	(		Shirt Sweat Shirt T-Shirt	> > >	Ň	Ň
					Long Sleeves Pocket (Front)	Oxford Long Sleeves (Front

• Выберите изделие из выпадающего меню Article (изделие).

• В палитре выберите цвет. При выборе 2 или 3-цветных изделий, выпадает несколько палитр.

	Background	
	© Color	
	Fabric      (NONE)      Browse	
Выберите цвет в —	Artice     Short Sleeves Ringer (Front)	
палитре	Scale: 100 • % Color 2:	
	Color 3:	
	Color behind article:	
	OK Cancel More Colo	vrs

• Установите размер изделия. Размер задается соответственно размерам одежды - XS, S, M, L, XL, ог XXL. Практическое правило: L = 100%. Вниз по шкале, примерно до 70% - маленькие размеры.



#### Подсказка

Измерьте изделие при помощи команды Measure (измерить). См. Измерение расстояний на экране.

• Если Вы используете свое изображение изделия, выберите Custom (на заказ), нажмите Browse (загрузить), чтобы разместить картинку.





Рабочее пространство проекта может быть распечатано с фоном или без него. См. Печать проекта.

## Просмотр информации о проекте

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет информацию в различных форматах и разными способами. Даже до запуска ПО BERNINA Embroidery Software или проекта можно проверить некоторые данные файлов формата ART напрямую в MS Windows® Explorer. В окне Design Properties (свойства проекта) указаны параметры швов. Инструмент Print Preview (предпросмотр печати) дает основную информацию о проекте – размер, изображение, последовательность цветов и индивидуальные рекомендации.

## Просмотр свойств проекта

В окне Design Properties (свойства проекта) можно проверить номер версии ПО и другие данные, например, швы. Большая часть полей не может быть изменена на прямую.

## Для просмотра свойств проекта

• Выберите Design (проект) >Design Properties (свойства проекта).

Design Properties (свойства проекта) >Design (проект). Эта вкладка содержит данные о высоте и ширине, количестве стежков и их цвете. Данные берутся из проекта и не могут быть изменены.

Design name:	Design6		
Version:	7.0		
Stitches:	7038		
Color changes:	5		
Colors:	6		
From start point			
Left:	44.6 mm	Right:	44.6 mm
Up:	48.6 mm	Down:	48.6 mm
End X:	0.0 mm	End Y:	0.0 mm
Height:	97.3 mm	Width:	89.3 mm
	Burn ADT O	utions	

Вкладка Design (проект) также показывает порядок формата ART – Файлы ART ПО BERNINA Embroidery Software могут быть 4 порядков в зависимости от способа создания проекта. См. Форматы проектов Вышивки.

 Выберите вкладку Thread Colors (цвет нити) и просмотрите и измените цвета, используемые в данном проекте. См. Назначение цвета нити.

hreads ir	n design:	59 ≑	Threads used in design: 7	·		
Color	Code	Brand	Description	Thickness	-	
BKG			R255 G255 B255			
1*	1	BERNINA	Blue	A		
2*	2	BERNINA	Cyan	A		
	3	BERNINA	Green	A		
4	4	BERNINA	Yellow	A		Edit
5	5	BERNINA	Red	A		
6	6	BERNINA	Brick Red	A		
	7	BERNINA	Magenta	A		
8	8	BERNINA	Purple	A	-	$\sim$

• Выберите вкладку Summary (общее) и введите или просмотрите общую информацию о проекте.

Keywords: Comments:	Fall,Autumn,Red,Leave Used on gardening apron	
Comments:	Used on gardening apron	
		*
		~
Titles D	hadrand .	

• Нажмите на поле и наберите любой текст, по которому Вы потом опознаете проект.



#### Примечание

Данные из этой вкладки доступны при предпросмотре печати вместе с вкладкой Summary (общее) окна Windows Properties (свойства окна). См. Просмотр иформации о проекте в Windows Explorer.

## Просмотр информации о проекте в Windows Explorer

Перед запуском файла ART можно посмотреть эскизы и детали проекта через MS Windows® Explorer. Окно Properties (свойства) дает картинку проекта и информацию о нем – количество швов, количество пауз и изменение цветов. Также можно ознакомится с информацией о самом файле – размер, даты изменений. См. Доступ к дополнительным приложениям.



#### Примечание

Тоже окно можно открыть через Open (открыть) в ПО BERNINA Embroidery Software.

# Для просмотра информации о проекте в Windows Explorer

1 B Windows Explorer вы берите папку в окне появятся картинки проектов Windows Explorer.



\_\_\_\_\_

2 Правая кнопка мыши – выбрать Properties (свойства) из всплывающего меню. Откроется окно Properties (свойства).



**3** Проверьте информацию о проекте или нажмите на другую вкладку для просмотра других данных.



Вкладка Summary (общее) дублирует некоторые данные из Design Properties (свойства проекта)> Summary (общее) ПО BERNINA Embroidery Software. См. Просмотр свойств проекта.

4 Нажмите ОК.

#### Предпросмотр проекта



Нажмите General (общее) >Print Preview (просмотр печати) – предпросмотр печати на экране.

Print Preview (просмотр печати) состоит из картинки проекта и информации о нем – размер, последовательность цветов и рекомендации. См. Печать проекта.

## Посмотреть проект

1 Нажмите иконку Print Preview (просмотр печати). В окне предпросмотра отразиться проект.



#### 2 Отрегулируйте вид:

 Чтобы изменить положение листа, нажмите Landscape (горизонтально) или Portrait (вертикально).
 Чтобы изменить отображаемую информацию и установить настройки печати, нажмите Options (параметры). См. Установка параметров печати вышивки.
 Нажмите Zoom In (увеличить) – приближенное чтение проекта или информации. Большой проект может располагаться над другими окнами.

• Нажмите Print (печать) – распечатать.

• Нажмите Close (закрыть) - выйти из режима предпросмотра.

# Глава 6 Выбор объектов

BERNINA Embroidery Software предоставляет массу возможностей для выбора объектов, составляющих вышивальный проект. Сюда входит метод "point and click" (поставь курсор и кликни), рамки, выделяющие нужные объекты, возможность выбора нескольких объектов сразу. Мождно выбирать отюельные объекты для аккуратной обработки, а можно выбрать сразу все. BERNINA Embroidery Software позволяет вбирать отдельно контур объекта и наполняющие его стежки.





## Примечание

Перед тем, как выбирать отдельные объекты, их надо

разгруппировать. См. Раздел Группировка и Разгруппировка объектов. Эта глава рассказывает о том, как выбрать элементы при помощи инструментов и клавиатуры. Здесь также показано, как выбрать цветовые блоки и отдельные элементы при помощи инструмента Color Film (Цветная пленка).

## Выбор объектов методом point & click

Показать или спрятать элементы можно с помощью Embroidery Canvas (холст вышивки) с множеством Настроек экрана. См. Графическое изображение Конечной вышивки. Показать или спрятать точки проникновения иглы и сами стежки. Или показать/спрятать выбранные цвета.



Click Transform > Select Object 0 обычно, эти опции уже включены по умолчанию – они позволяют выбирать объекты.

Простейший способ выбрать обект – установить курсор и кликнуть мышью в редиме **Select Object**. С помощью клавиш **Shift** и **Ctrl** можно сразу выбрать несколько объектов. Можно выбирать как контуры, так и заполненные стежками области. Кликнув по контуру можно выбрать объект даже тогда, когда он спрятан под другим объектом. Когда в Вашем проекте имеются закрытые объекты, Вы можете выбирать их контуры или заполнения.

# Для выбора объектов методом point & click

• Нажмите иконку Select Object





• Кликните по заполнению для выбора заполненно-го стежками объекта



Выберите заливку, чтобы выбрать объект, даже если он лежит в пределах более крупного объекта.



## Подсказка

Чтобы выделить объект, спрятанный под другим объектом, увеличьте масштаб и кликните по контуру. Другой способ: поместите курсор поверх объекта, нажмите 2 клавиши и кликайте, пока объект не будет выделен. Каждый следующий клик выделяет следующий подлежащий объект.

Для выбора нескольких объектов, кликните мышью, удерживайте нажатой клавишу Ctrl.



 Диапазон объектов можно сразу выбрать, удержи– вая клавишу Shift и кликая по первому и последнему объекту нужного диапазона.



последнему объекту

## Выбор объектов рамкой



С помощью функций Transform > Polygon Select можно выделять многоугольники. Кликнуть надо по нескольким контрольным точкай.

С помощью функции Transform > Select Object можно выделять объекты и смещать рамку, их выбирающую.

Если включен инструмент Select Object (выбор объектов), можно выбирать объекты, смещая мышью рамку так, чтобы она их окружила. Для выбора нескольких объектов удобно использовать функцию Polygon Select (многоугольник).

## Выбор объектов рамкой

- Кликните по иконке Select Object (выбор объектов)
- Перетащите область выделения вокруг объектов, которые требуется выделить.

Расположите рамку выбора вокруг нужных объектов и отпустите клавишу мыши.



#### Подсказка

При отпуске клавиши мыши будут выбраны только те объекты, что полностью оказалась внутри рамки выбора, если они ранее не были сгруппированы. См. раздел Группировка и разгруппировка объектов.

• Можно также выбрать иеонку Polygon Selecti (выделение многоугольником)

Отметьте узловые точки вокруг выбираемой группы объектов.

• Нажмите Enter, чтобы подтвердить выбор.



## Выбор объектов клавишей Таb



Нажмите Transform > Select Object и нажми-те Tab илиг Shift + Tab , чтобы переходить от объекта к объекту.

Если инструмент Select Object (выбор объектов) работает, модно выбрать первый и последний элемент в ряду объектов с помощью клавиши **Tab**. Выбрав один объект, Вы также можете выбрать предыдущий или следующий за ним в последовательности. См. раздел Изменение следующего или предыдущего объекта.

## Выбор объектов клавишей Tab

- Кликнуть по иконке Select Object (выбор объекта).
- Выбрав объект:
- 1 или нажмите Tab для выбора следующего объекта в последовательности вышивки

2 или нажмите Shift+Tab для выбора предыдущего объекта в последовательности вышивки



• Если ни один объект не выбран, то:

 Нажмите Tab и выберите первый объект вы последовательности вышивки

- Нажмите Shift+Tab и выберите последний объект вы последовательности вышивки.

# Подсказка

Удерживая клавишу Ctrl вы можете выбирать разные объекты с помощью клавиши Tab.

## Выбор всех элементов проекта

 Все объекты имеет смысл выбрать, чтобы изменить все одинаковым образом См. также раздел. Комбинации клавиш.

#### Для выбора всех элементов проекта:

Войдите в пункт меню Edit(редактировать) > Select **All** (выбрать все) или нажмите **Ctrl+A**.

Вокруг объектов проекта отобразятся контрольные точки.



 Для отмены выделения – Edit > Deselect All, Haжмите X или Esc.

## Отмена выбора и удаление объектов

Отмена выделения и удаление объектов – это частые операции, к которым быстро привыкаешь. Модно удалить все элемнты проекта, а можно удалить лишь отдельные элементы из группы. Для удаления объектов есть разные способы. См. также раздел Выстраивание последовательностей с помощью фуекции Color Film (цветной фильм).

## Отмена выбора и удаление объекта

- Отмените выбор любым нижеописанным способом:
- Нажмите Esc
- Выберите другой объект
- Кликните и освободите область от фона \_
- Выбрать Edit > Deselect All.

• Удалите объект из выбранных удерживая клавишу Ctrl и кликая по объекту. .

Выберите объект для удаления и выполните одно из следующего:

- Нажмите Delete.
- Выберите пункт меню Edit > Delete.

 Правой клавишей мыши кликните по объекту в линейке Color Film и выберите Delete в открывающемся меню. Подробнее см. Просмотр и выбор цветных блоков.

## Просмотр и выбор цветных блоков



Кликнуть General > Color Film для просмотра с помощью функции Transform > Select Object можно выделять объекты и смещать рамку, их выбирающую.



Кликнуть General > Color Film для просмотра всех цветовых блоков в порядке вышивания

Инструмент Color Film (цветной фильм) отображает последовательность объектов, сгруппированных по цветам. Этот инструмент удобен для работы с "цветными блоками" - последовательностями объектов одного цвета. Кроме того, Вы можете отображать, выделять, изменять и выстраивать последовательности отдельных объектов. Инструмент Color Film синхронизован с окном проекта. Фильм динамически обновляется, ,если модифицировать, удалять или создавать новые объекты. См. также Выстраивание последовательностей с помощью инструмента Color Film.

## Для просмортра и выбора цветных блоков

Нажмите иконку Color Film.

Откроется панель инструментов Color Film отображающая все цветовые блоки проекта в порядке последовательности вышивания sequence.



• Для просмотра отдельных объектов нажмите Show Individual Objects.

Все объекты цветового блока отобразятся в последовательности вышивания.

• Кликните по иконке для выбора объекта или цве-тового блока.

– Удерживая клавишу Shift Вы можете выбрать сразу несколько объектов или блоков.

– Удерживая клавишу Ctrl Вы можете избирательно выбирать объекты.



• Управляйте цветовыми блоками, как то Вам нужно См. Раздел Выстраивание последовательностей с помощью функции **Color Film** (цветной фильм).

Откройте выпадающее меню и управляйте нужными цветовыми блоками и объектами, используя правую клавишу мыши. См. также Комбинирование объектов.





#### Подсказка

Хотите увеличить размер области просмотра – потяните мышкой за угол диалогового окна.



## Глава 7 Заправка проекта в пяльцы

Перед выводом вышивки на машину необходимо заправить ткань в пяльцы. ПО BERNINA Embroidery Software дает широкий выбор промышленных пялец. Если проект содержит одну большую вышивку или несколько маленьких, используйте мультиОпялюцы. При использовании пялец, не входящих в список ПО, их можно установить с нуля или на основе уде имеющихся. См. Вывод пялец на экран.



Даная глава описывает выбор и вывод на экран пялец ПО BERNINA Embroidery Software, создание и изменение пользовательских пялец и работу с большими проектами.

## Выбор пялец

При создании нового проекта в центре окна по умолчанию появляются пяльцы. По мере работы положение пялец меняется автоматически в зависимости от расположения вышивки. Инструмент **Show Hoop** (показать пяльцы) позволяет спрятать или показать пяльцы. Существует множество вариантов размеров пялец. Для упрощения оцифровки можно менять положение пялец с горизонтального на вертикальное. См. Автоизмерение всего проекта.

## Смена пялец

Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) - вкл./выкл. пялец. Кликните правой кнопкой мыши для изменения настроек.

Выберите самые маленькие пяльцы, подходящие для Вашего проекта.

Это позволяет крепко удерживать ткань во время работы машины. См. Пяльцы для больших проектов.



#### Примечание

При выборе новых пялец, они считаются текущими до следующего изменения.

#### Сменить пяльцы

1 правой кнопкой мыши нажмите Show Hoop (показать пяльцы) или выберите View (просмотр)> Ноор (пяльцы).

Откроется окно Options (настройки)> Ноор (пяльцы).



2 Из списка Ноор (пяльцы) выберите нужные.

3 Если определенный элемент должен быть вышит в определенном месте на пяльцах, выберите Manual (руководство) и потом Set Hoop Center (установка центра пялец).

4 Нажмите ОК.

При выборе Set Hoop Center, в окне проекта нажмите на то место, которое должно стать центром.

## Установка центра пялец

Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы). Правая кнопка мыши - изменение настроек.

ПО BERNINA Embroidery Software по умолчанию центрует вышивку внутри пялец. Но можно оставить пяльцы на исходной позиции при помощи функции руководство. Что означает, что пяльцы не будут автоматически перемещаться при разработке проекта. Но при создании проекта с одними пяльцами, следует периодически включать автоцентровку, чтобы проверить, помещается ли проект в пяльцы, прежде, чем отправить его на машину.





#### Примечание

Эти функции работают только для ПО, машина все равно проект центрует. См. Установка автоматических точек старт и стоп.

#### Установка центра пялец

1 Щелкните правой кнопкой мыши на иконке Show Hoop (показать пяльцы) или View (просмотр) > Hoop (пяльцы). Откроется окно Options (настройки) > Откроется окно Hoop (пяльцы).



**2** В панели **Position** (позиция), выберите способ центрирования.

• Автоматическое центрирование: пяльца движутся так, чтобы проект всегда был в центре.



• Руководство: Пяльцы остаются в исходном поло-жении.

Выберите Set Hoop Center (установка центра пялец), чтобы его изменить.



3 Нажмите ОК. При выборе Set Hoop Center (установить центр пялец), в окне проекта нажмите на то место, где должен быть центр.

# Расположения больших проектов на пяльцах



Нажмите Canvas (полотно) > Hoop Canvas (полотно пялец) – просмотр и изменение мультипялец. Мультипяльца используются при работе на очень больших проектах или проектах с большим количеством элементов расположенных в разных частях изделия.

При расположении проекта на нескольких пяльцах, проект делится на элементы или группы элементов, которые могут быть вышиты по-отдельности. Они могут быть вышиты последовательно для формирования конечной конструкции, а могут быть напрямую отправлены на машину.



## Руководящие принципы Мульти-пяльцец

Когда BERNINA Embroidery Software вычисляет различные пяльца, оно пытается разделить целые объекты между последовательными пяльцами. Там, где один объект перекрывает другой, перекрывающийся объект должен быть нашит перед перекрываемым.



С учетом этого, нужно стремиться к тому, чтобы:

• Каждая последующая позиция пялец перекрывает ранее сшитые положение пялец.

• Для сохранения размера вышивки пяльцы располагаются как можно ближе друг к другу. Это минимизирует количество необходимых пялец.



#### Примечание

"Положение на Пяльцах' не одно и тоже с 'Положением пялец' – положение на пяльцах меняться может, а положение пялец – нет. Другими словами, положение на пяльцах может задействовать несколько пялец.

#### Измерение пялец

При работе с проектами на мультипяльцах важно правильно установить последовательность швов так, чтобы лицевые швы были вышиты после изнаночных. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет установить позицию и порядок каждых пялец. В зависимости от своей очереди, пяльцы маркируются цветом:

Пяльцы	Цвет
1	Темно-зеленый
2	Синий
3	Красный
4	Коричневый
5	Оранжевый
6	Фиолетовый
7	Бирюзовый
8	Голубой

Если у Вас получилось больше 8 пялец, цвета начнут повторяться пока один из первых не будет удален.



## Проверка проекта

При четком построении проекта легко определить последовательность пялец. Для этого удобно использовать инструмент **Color Film** (цветной фильм), как показано на рисунке вверху. Элементы высвечиваются по мере выбора их из списка. Это поможет понять в каком порядке они будут вышиты и, соответственно, в каком порядке следует расположить пяльцы. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.



Проверьте последовательность объектов, которые пересекают перекрывающиеся пяльцы.

Slow Redraw (медленная прорисовка) – еще один удобный инструмент. При использовании Slow Redraw, можно увидеть какие точки соприкосновения есть у начала и конца элемента с другими пяльцами. Например, если Вы расположили большой проект так, что первая его половина находится во вторых пяльцах, возможно, понадобятся еще одни. При Медленной прорисовке Вы можете понять, разделены ли все элементы по своим пяльцам (и по расположению элементов и по расположению пялец), а также в том, что начало элемента будет в предыдущих пяльцах. См. Имитация вышивки.

#### Регулировка последовательности

Не смотря на то, что правильная последовательность сокращает количество пялец, иногда последовательность элементов может не подходить для мульти пялец. Тогда их надо перегруппировать. В целом, помните:

- Проекты для одних пялец уде сгруппированы по цвету для сокращения его изменения. Это важно для машины с одной нитью.
- Увеличение проекта до размеров, требующих мультипялец, потребует перегруппировки, чтобы сократить количество пялец.
- Т.к. вышивка за раз моет осуществляться только на одних пяльцах, выбирайте такие, которые вместят самые большие элементы проекта.
- Чтобы не нарушить последовательность проекта, располагайте пяльцы как можно ближе друг к другу.

#### Расчет пялец

Т.к. ПО BERNINA Embroidery Software всегда сохраняет исходную последовательность вышивки, положение пялец, и, в зависимости от последовательности элементов, сокращает расчеты пялец. Время на расчет зависит от количества пялец и элементов вышивки. Проекты импортированные из EXP, PES, HUS, и т.д., в целом, имеют больше элементов, чем проекты ПО BERNINA Embroidery Software design. Так что они рассчитываются дольше. Но даже обычный файл ART рассчитывается достаточно долго, если он сложен, объемен и содержит множество пялец.

#### Создание проектов на мультипяльцах



Multi-Hooping (мультипяльцы) > Calculate Hoopings (расчет пялец) - расчет текущего проекта.



Multi-Hooping > Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) - добавить пяльцы справа от выделенных. Могут идти внахлест 10мм.



Multi-Hooping > Add Hoop Up (добавить пяльцы вверх) - добавить пяльцы сверху от выбранных.



Multi-Hooping > Add 4/8 Hoops Around (добавить 4/8 пялец по кругу) - создание 4/8 пялец вокруг первых. Могут идти внахлест 10мм.



Multi-Hooping > Splitting Guide (разделяющее руководство) - разделение элементов по пяльцам.

Multi-Hooping > Delete Hoop (удалит пяльцы) – удалить выделенные пяльцы.

Multi-Hooping > Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить новые пяльцы.

ПО BERNINA Embroidery Software дает различные канвы пялец, позволяющие создавать мультипроекты. Так Вы можете создавать вышивки, большие по размеру, чем одни пяльцы. Ноор Canvas (канва пялец) позволяет определить положения пялец. В конечном итоге, Вы создаете пяльцы и перемещаете их по проекту так, чтобы свети их количество к минимуму. Затем они последовательно вышиваются. См. Вывод мультипроекта.



#### Подсказка

Знание последовательности элементов поможет правильно расположить пяльцы. В режиме элемента используйте Color Film (цветной фильм). Элементы высвечиваются по мере выбора их из списка. Или используйте Slow Redraw (медленная перерисовка). См. Просмотр и выбор цветовых блоков. См. Имитация вышивки.

#### Создание мульти проекта

1 В Embroidery Canvas (канва вышивки) выберите пяльцы. См. Смена пялец.



#### Подсказка

Т.к. вышивка может идти только на одних пяльцах за раз, выберите те, что покрывают самые крупные элементы проекта.

2 Переключите на режим Hoop Canvas (канва пялец).

В режиме Hoop Canvas выберите элементы полностью помещающиеся в пяльцы – на экране они отразятся зеленым цветом. Остальные – черным.





#### Примечание

Элементы не могут быть выделены или изменены в режиме Hoop Canvas.

3 Выберете контур пялец и перетащите его, пока он не охватыватит самый большой объект в проекте.



Если проект не помещается, нужны пяльцы большего размера

4 Инструмент Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить пяльцы.

Как только пяльцы передвинуты или соединены с другими, автоцентрирование отключается, т.е. пяльцы больше не располагаются строго вокруг элементов.

• Нажмите иконку Add Hoop (добавить пяльцы)добавить пяльцы по вертикали.

• Инструмент Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) – добавить пяльцы справа от выделенных с нахлестом 10 мм.



• Таким же образом используйте инструмент Add Hoop Up (добавить пяльцы вверх) – добавить пяльцы сверху от выделенных.

Команды Add Four Adjacent Hoops (добавить 4 вокруг) и Add Eight Hoops Around (добавить 8 вокруг) доступны, когда выделены одни пяльцы. Нажатием соответствующей иконки добавляются 4 или 8 пялец вокруг по часовой стрелке, пока они не покроют самый большой элемент с нахлестом 10мм.



Добавьте четыре соседние пяльца



Добавьте восемь соседние пяльца

5 нажмите иконку Delete Hoop (удалить пяльцы) или клавишу Delete – удаление выделенных пялец. При удалении одних пялец, цвета остальных не меняются.



#### Примечание

При удалении всех пялец и создании новых снова активируется автоцентровка.



#### Подсказка

Чтобы выделить более одних пялец за раз:

- Удерживая клавишу Ctrl, кликайте на контур пяльцев - убрать или оставить.
- Удерживая клавишу Shift, кликайте на пяльцы, чтобы выделить их одновременно.
- Нажмите и перетащите курсор, чтобы выделить все пяльцы в очерченной зоне.

## **6** Переместите и поверните пяльцы так, чтобы они покрывали весь проект. См. Повернуть элемент.



Подсказка

Сдвигайте пяльцы при помощи стрелок на клавиа-



Все объекты выделены

## Y

#### Примечание

При том, что проект в целом помещен в пяльцы, могут оставаться некоторые элементы не входящие в пяльцы. Инструмент Splitting Guide (разделяющее руководство) позволяет отделить элементы, которые иначе не помещаются в пяльцы. См. Разделение элементов по пяльцам.



7 В конце нажмите иконку Calculate Hoopings (расчет пялец) – оценить текущую расстановку пялец. Исходный файл разделится на число равное количеству пялец, соответственно разделению элементов по ним. Теперь можно сохранить проект одним или несколькими фалами и/или отправить его на машину. См. Вывод мультипроекта.



#### Подсказка

Чтобы вышить проект в правильном порядке, распечатайте его с обозначением пялец. См. Печать мультипроекта.

#### Разделение элементов по пяльцам



Multi-Hooping (мультипяльцы) > Splitting Guide (руководство разделения) – появятся несколько направляющих для разделения проекта по пяльцам.

Инструмент Splitting Guide (руководство разделения) разделяет элементы, которые сами не могут быть сгруппированы по пяльцам. Т.е. он создает линии раздела прежде, чем отправить проект на машину или карту памяти. Эти линии видны только в режиме Hoop Canvas (канва пялец), но сохраняются при переключении на другой режим. Они не влияют на целостность проекта и элементы все еще можно изменять по форме.



#### Разделение элементов по пяльцам

1 Выберите Hoop Canvas (канва пялец). Проект показывается с пяльцами и элементами, в них не входящими.



2 Выберите инструмент Splitting Guide (руководство разделения). Введите начальную точку в пересечениях пялец.



3 Разделите элементы открытой кривой - правая кнопка мыши – прямые линии, левая – углы. Все разделенные в рабочем окне элементы отображаются зеленым цветом.



Объекты, разделенные линиями, но еще не помешенные в пяльцы, будут размещены в конце. Разделение не обязательно пойдет по заданной линии. Оно будет сделано максимально неприметно. Полученные элементы сохранят первоначальный тип, угол шва, параметры и цвет.

4 При необходимости повторите или нажмите Enter, чтобы завершить.





#### Примечание

Разделительные линии можно менять с помощью инструмента Reshape (изменение формы). См. Изменение формы элементов.



#### Вывод регистрационных знаков



General (основное) > Options (настройки) вывод дополнительных настроек системы предпочтений, сетки, направляющих, мулльтипялец и др.

ПО BERNINA Embroidery Software может вывести регистрационные знаки, чтобы помочь выровнять пяльцы. Это не является частью проекта и не сохраняется в нем. Но эти знаки могут быть выведены при распечатке производственного листа последовательности пялец.



#### Подсказка

Правильное расположение пялец требует некоторой практики. Некоторые техники можно увидеть в интернет-тренингах других компаний. Рекомендуем использовать одностороннюю ленту-стабилизатор, достаточно крепкую, чтобы знаки рвались. Для выравнивания пялец используйте флажки соседних.

#### Вывод регистрационных знаков

1 Откройте или создайте большой проект. См. Организация и трансформация элементов.



Нажмите значок Параметры и выберите вкладку 2 Multi-гудка.

Remove Overlaps	Scrolling	Multi Hooping	
Registration marks	output)	Выбер добав	ите, чтобы ить реги-
Margin: Small	•	страц	ионных
		знако	В

Выберите вкладку Multi-Hooping (мультипяльцы) 3 и выберите Add registration marks on output (добавить регистрационные знаки на вывод).

Отрегулируйте настройки полей. Чем больше 4 значение, тем больше расстояние между знаками и тем больше область вышивки. Это облегчит выравнивание, но могут возникать некоторые неточности.



#### Подсказка

Чтобы проверить активированы ли знаки, выберите Print Preview (просмотр печати). См. Вывод мультипроекта.







Регистрационные знаки включены

### Создание проекта с одними пяльцами



Multi-Hooping (мультипяльца)> Add Hoop (добавить пяльцы) - добавить новые пяльцы.



Multi-Hooping > Delete Ноор (удалить пяльцы) – удалить выделенные пяльцы.

Раздвижные пяльцы - пяльцы с регулировкой диаметра. Можно настроить область вышивки соответственно элементам. Также можно расположить пяльцы по требованию. Но проект в целом должен помещаться в основные пяльцы.



#### Примечание

Если Вы работаете со своими пяльцами, можно установить специальные настройки. См. Установка пялец.

#### Создание проекта с раздвижными пяльцами

1 В Embroidery Canvas (канва вышивки)выберите раздвижные пяльцы. См. Изменение пялец. Контуры отобразятся сплошной черной линией.



Раздвижные пяльцы



В проекте можно использовать только одни раздвижные пяльцев, так что придется выбрать те, что с ним совпадают. Рабочая область также должна полностью вмещать самый крупный элемент.

2 Переключитесь на режим Hoop Canvas (канва пялец). См. Рабочие режимы. При входе в Hoop Canvas, покрытые элементы – те, которые полностью умещаются в рабочем поле – отобразятся зеленым. Непокрытые – те, что не помешаются – черным.





#### Примечание

В режиме Hoop Canvas, элементы не могут быть выделены или изменены.

3 Нажмите и тяните точечный контур, пока он не покроет элемент целиком.

4 Нажмите иконку Add Hoop (добавить пяльцы). Новое положение на поле – показано точечным контуром другого цвета – появится на поле рядом с первым.



#### Примечание

Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) и Add Hoop Up (добавить пяльцы вверху) – не доступны. **5** Нажимайте и тяните поле, добавляйте еще при необходимости.



6 Нажмите на контур главных пялец, переместите или поверните их. См. Создание мультипроекта.

7 Кликните на контур рабочей области и нажмите иконку Delete Hoop (удалить пяльцы) – удаление области.



#### Подсказка

Совет высота рабочей области и главных пялец могут быть отрегулированы в любой момент так, чтобы совпасть с рабочими пяльцами. См. Изменение собственных пялец.

#### Создание проекта с трехпозиционными пяльцами

Multi-Hooping (мультипяльцы) > Delete Hoop (удалить пыльцы) - удаление пялец.

Multi-Hooping > Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) - добавление пялец справа от выделенных. Нахлест 10мм.

Multi-Hooping > Add Hoop Up (добавить пяльцы сверху) - добавление пялец сверху от выделенных.



Multi-Hooping > Add Hoop (добавить пяльцы) - добавление новых пялец.

Трехпозиционные пяльцы позволяют разделить и вышить большие проекты без обычных регистрационных проблем. В отличие от раздвижных пялец, размеры и положение известны и зафиксированы - регистрация элементов значительно упрощена. Три области подключены к машине. Так что нет необходимости перезакреплять ткань. На экране они отображены тремя прямоугольниками с точечными контурами. Верхний прямоугольник зеленого цвета, средний – синего и нижний – красного.



## Примечание

Можно установить собственные трехпозиционные пяльцы. См. Установка трехпозиционных пялец.

## Создание проекта с трехпозиционными

#### пяльцами

1 В Embroidery Canvas выберите трехпозиционные пяльцы. См. Смена пялец.

Основной контур показан сплошной черной линией, области – точечными.





Примечание

Трехпозиционные пяльцы можно использовать для самых крупных проектов. Тем не менее, рабочая область должна вмещать самый большой элемент.

2 Переключите на Hoop Canvas (канва пялец). См. Рабочие режимы.

При входе в Hoop Canvas покрытые элементы – полностью умещающиеся в пяльцах – отражены зеленым. Не покрытые – выходящие за пределы пялец – чер-ным.





#### Примечание

Элементы не могут быть выделены или изменены в режиме Hoop Canvas.

3 Нажмите и тяните контур пялец пока он не покроет самый крупный элемент.



#### Примечание

В режиме трехпозиционных пялец можно выбрать основные пяльцы, но не рабочие области внутри них.

4 Add Hoop (добавить пяльцы) - добавить пяльцы. См. Создание мультипроекта.



5 Переместите или поверните пяльцы. См. Создание мультипроекта.



#### Примечание

Перемещение и вращение влияет на основные пяльцы и на рабочие области внутри них.

6 Удалите пяльцы. См. Создание мультипроекта.



#### Подсказка

Высоту рабочих областей и размеры основных пялец можно изменить в любой момент. См. Изменение собственных пялец.

## Распознание пользовательских пялец

Если размера пялец, которые Вы используете, нет в списке, его можно туда внести и сохранить. Можно создать или изменить тип пялец - прямоугольник, овал, раздвижные и трехпозиционныеand 3-position.

#### Defining rectangle hoops



Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) – показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – изменение настроек.

Прямоугольные пяльцы показаны черным точечным контуром. Установите высоту и ширину прямоугольника в соответствии с тем, что Вы используете.



Высота

#### Откроется окно Create.



3 В панели Format (формат), выберите Rectangle (прямоугольник).

4 В панели Dimensions (размеры), введите Height (высота) и Width (ширина) пялец.

5 Нажмите кнопку Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (Сохранить как...).

6 Введите название пялец.

Save Hoop As	
Hoop name:	Велите
<	— название
Save Cancel	Пялец

7 Нажмите Save (сохранить) и Save Ноор (сохранить пяльцы).

#### Распознавание овальных пялец



Нажмите View (просмотр)> Show Hoop (показать пяльцы) - показать /спрятать пяльцы правая кнопка мыши – настройки.

Овальные пяльцы обозначены черным точечным контуром. Ну овала в соответствии с тем, что Вы используете.



#### Распознание прямоугольных пялец

1 Кликните правой кнопкой мыши на иконку Show Ноор (показать пяльцы) или выберите View (просмотр)> Ноор (пяльцы).

Откроется окно Options (настройки) > Ноор (пяльцы).



2 Нажмите Create (создать).

#### Распознавание овальных пялец

1 Кликните правой кнопкой мыши на иконку Show Hoop (показать пяльцы) или выберите View (просм-тор) > Ноор (пяльцы).

Откроется окно Options (настройки)> Ноор (пяльцы).



2 Нажмите Create (создать).Откроется окно Create Ноор (создать пяльцы).



3 В панели Format (формат)выберите Oval (овал).

4 В панели Dimensions (размеры) введите Rectangle Height (высота прямоугольника), Total Height (общая высота) и Width (ширина) пялец.

5 Нажмите кнопку Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как...).

6 Введите название пялец.



7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

#### Распознавание раздвигающихся пялец



Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) - показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши - настройки. Раздвижные пяльцы – пяльцы с регулируемой рамкой для нестандартных вышивок. Можно установить высоту, ширину и рабочую область в соответствии с параметрами используемых пялец.



#### Распознавание раздвижных пялец

1 Правой кнопкой мыши нажмите на иконку Show Hoop (показать пяльцы) или View (просмотр) > Hoop (пяльцы). Откроется окно Options (настройки) > Hoop (пяльцы).

(	Options					×		
	Remove Ove	rlaps	S	crolling	Multi Hooping			
	Grid	Genera	al	Hoop	Appliqué			
	Show hoop							
	Current hoop:	O artista 1	30 x 10	0	•			
	Position				Create		Создаті новые	Ь
	Automatic	centering			Edit		пяльцы	
	Manual				Delete			
		Set hoop	center					

2 Нажмите Create (создать). Откроется окно Create Ноор (создать пяльцы).



3 В панели Format (формат) выберите Sliding (раз- <sup>Г</sup> движные).

4 В панели Dimensions (размеры) введите Sewing Field (рабочая обасть), Total Height (общая высота) и Width (ширина).



. Лучше сначала внести общую высоту. Если рабочая область превысит это значение она автоматически

5 Нажмите Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как...).

6 Введите название пялец.

сократиться до нужной цифры.

Save Hoop As	
Hoop name:	Введите — название
Save Cancel	пялец

7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

Нажмите View (просмотр)> Show Hoop (показать пяльцы) - показать/спрятать. Правая кнопка мыши - настройки.

#### Распознавание трехпозиционных пялец

Трехпозиционные пяльцы позволяют разделить и вышить большие проекты без обычных регистрационных проблем. В отличие от раздвижных пялец, размеры и положение известны и зафиксированы – регистрация элементов значительно упрощена.

На экране они отображены тремя прямоугольниками с точечными контурами. Вы можете определить свои собственные 3-позиционные пяльца, в соответствии с размерами обруча, который вы используете.



## Распознавание трехпозиционных пялец

1 Нажмите правой кнопкой мыши на Show Hoop или выберите View > Hoop. Откроется окно Options > Hoop.



#### 2 Нажмите Create. Откроется окно Create Hoop.



3 В панели Format выберите 3-Position (трехпозиционные).

4 В панели Dimensions Велите Total Height (общая высота), высота 1, 2 и 3 областей, затем Width (ширина).



#### Примечание

Лучше сначала ввести общую высоту. Если рабочие области окажутся больше заданного значения, их размер автоматически подгонится.

5 нажмите Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как...).

#### 6 Введите название пялец.

Save Hoop As	
Hoop name:	Вролито
<	— название пялец
Save Cancel	

7 Нажмите Save (сохранить) и Save Ноор (сохранить пяльцы).

#### Изменение пользовательских пялец

Пользовательские пяльцы можно редактировать и удалять. Изменять можно только пользовательские пяльцы.

#### Редактирование пялец



Нажмите View > Show Hoop - показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – настройки.

Измените ширину и высоту пялец.

#### Чтобы отредактировать пяльцы:

1 Нажмите правой кнопкой мыши на иконку Show Ноор или выберите View > Ноор. Откроется окно Options > Hoop.



2 Из списка Ноор (пяльцы) выберите одни.

3 Нажмите Edit (редактировать).

#### Откроется окно Create (создать).



4 Введите новые размеры.

5 Нажмите Save Hoop.

#### Удаление пялец



Нажмите View > Show Hoop - показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – настрой-

При удалении типа пялец, они удаляются целиком. Удалить можно только пользовательские пяльцы.

#### Чтбы удалить пяльцы

1 Нажмите правой кнопкой мыши на иконку Show Ноор или выберите View > Ноор. Откроется окно Options > Hoop.

#### 2 Выберите пяльцы.



3 Нажмите Delete Ноор (удалить пяльцы), затем нажмите ОК, чтобы подтвердить. Пяльцы удалены.

# Глава 8 Настройка программы и оборудования

Для работы с ПО BERNINA Embroidery Software потребуется подключить разные периферийные устройства. Это могут быть принтеры, сканеры, вышивальные машины. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет настроить параметры системы, управляющие отображением проекта на экране, отображением информации о проекте, видом экрана проекта и др.

В этой главе рассказывается, как настроить вышивальную машину и периферийные устройства и как откалибровать монитор. Речь пойдет также о параметрах сетки, о свойствах пялец и об общих настройках, таких, как автосохранение проекта, отображение курсора и др.



## Настройка оборудования

Разные устройства настирвиваются разными способами. Некоторые через панель управления MS Windows®, другие – с помощью ПО BERNINA Embroidery Software. Инструкции по подсоединению устройств и их настройке через MS Windows® имеются в технической документации, сопровождающей эти устройства, а также в документации MS Windows®.

## Настойки подсоединения периферийного оборудования

Периферийные устройства, например, принтер, подсоединяются через "порты", расположенные на передней или на задней панели Вашего компьютера. Порты бывают 'серийными' (СОМ), 'параллельными' (IPT) или типа USB. Настройка осуществляется через панель управления MS Windows<sup>®</sup>.

## Серийные порты СОМ

СОМ – порты могут иметь 9 или 25 контактных штырьков. Они имеют имена – СОМ1, СОМ2, и т.д. Возможности подсоединения устройств ограничены числом имеющихся портов. Если портов не хватает, можно установить дополнительные. Программа BERNINA Embroidery Software позволяет использовать до 4 СОМ-портов.



#### Примечание

Нужно знать, где какой порь расположен на Вашем компьютере. В случае сомнений, спросите у вашего технического специалиста.

## Настройки параллельных (LPT) портов

LPT – порты используются для подсоединения принтеров и сканеров. Их имена – LPT1, LPT2, и т.д..

## Настройки портов USB

Порт USB (Universal Serial Bus – униыерсальный серийный кабель) необходим ждля подключения устройства безопасности ("заглушки"). Эти порты можно использовать для подсоединения сканеров и принтеров. Увеличить число портов USB можно с помощью разветвителя

## Настройка вышивальной машины

Вышивальнцю машину BERNINA можно подсоединить через порты COM1, COM2, COM3, COM4 или USB. Подробно о подсоединении машин к компьютеру рассказано в их Руководствах пользователя.

## Настройка принтеров

Принтер можно подсоединить через порты USB или LPT. Некоторые принтеры можно подсоединять через разные порты. Программа

BERNINA Embroidery Software будет работать с принтьером, который Вы укажетек в качестве установленного по умолчанию через меню Принтеры на панели управления Windows.

Прочтите инструкцию по установке в Руководстве пользователя принтера. Инструкции по настройке принтера по умолчанию можно найти в системе экранной помощи Windows Help (Windows Start > Help > Index, ввести 'default printer').

## Настройка сканеров

ПО BERNINA Embroidery Software поддерживает TWAIN-совместимые сканеры.



#### Примечание

Не все сканеры могут работать с ПО BERNINA Embroidery Software, поскольку для них тпебуется собственное программной обеспечение. Если у Вас именно такой сканер – работайте с его ПО, сохраните скан в файл, а потом перенесите этот файл в программу BERNINA Embroidery Software.

## Для настройки сканера

1 Подсоедините сканер, как требует его инструкция. 2 Установите сканер в ОС MS Windows<sup>®</sup>, используя инструкции в документации сканера и/или в документации MS Windows<sup>®</sup>.

3 Запустите программу BERNINA Embroidery Software. 4 Выберите в меню настроек Settings > Scanner Setup. Откроется диалог Select Source со списком имеющихся на вашем РС драйверов.

	Select Source	<b>—</b> × <b>—</b>
Нажмите, чтобы ре- — дактировать	Sources: ► Corel Image Source Corel Image Source 5 Logitech ScanMan	Select Cancel

5 Найдите драйвер, соответствующий Вашему сканеру, и нажмите Select (выбрать)



#### Примечание

Если после перезапуска программы BERNINA Embroidery Software сканирование не работает – это может быть следствием конфликта ранее установленных драйверов. Переустановите программу BERNINA Embroidery Software и проверьте сканер. Если выбранный драйвер не работает вс ПО BERNINA Embroidery Software, попробуйте установить другой драйвер. Обычно для каждого сканера устанавливают два драйвера.

## Настройка монитора

Нужно так откалибровать монитор, чтобы в масштабе 1:1 проект отображался в натуральную величину. Это надо сделать при первой-же установке ПО BERNINA Embroidery Software, а также при установке нового монитора

## Для настройки монитора

1 В меню Settings > Calibrate Screen.

Откроется диалог Calibrate Screen (настройка экра-на).



2 Измерьте ширину и высоту диалогового окна. 3 Введите измерения в поля Width (ширина) и Height (высота).

4 Нажмите ОК.

## Настройка параметров сетки

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Х Для настройки сетки: правый клик> View (вид)> Show Grid t(показщвать сетку).

Отображение сетки можно включать и от ключать. Можно устанавливать расстояния между линиями сетки и контрольные точки. Можно использовать функцию **Snap to Grid** в диалоге **Options**.



Можно привязать сетку к определенной точке проекта, задав контрольную точку – например, если Вам нужно, чтобы линии сетки пересекали центр проекта, или чтобы горизонтальная линия находилась точно под определенным объектом.

Функция Snap to Grid (привязать к сетке) позволяет выровнять объекты по ближайшим линиям сетки. Можно выравнивать объеккты по горизонтальным (X) и/или вертикальным (Y) линиям. При оцифровке новая контрольная точка привяжется к ближайшей линии сетки. При перемещении объектов они тоде будут привязываться к линиям сетки.

## Для установки параметров сетки

1 Правый клик по иконке Show Grid (показать сетку).

#### Откроется диалог Options > Grid.(сетка).



#### 2 Галочка в чекбокс Show grid - отображение сетки

3 Галочка в чекбокс Set reference point – привязка сетки к выбранной линии или точке.

Можно, например, указать контрольную точку в центре проекта. Это проще и быстрее, чем смещать весь проект.

4 Ввести расстояния между линиями (Grid spacing) по осям X и Y..

5 Галочка в чекбокс Snap to grid (привязать к сетке).

## **е** Подсказка

Если при оцифровке удерживать нажатой клавишу Alt, функция Snap to grid будет временно отключена.

6 Нажать ОК. Если активирована опция Set reference point, отметьте контрольную точку на проекте. Горизонтальные и вертикальные линии сетки будут пересекаться именно в этой точке.

## Настройка скроллинга



Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Для того, чтобы автоматически при оцифровке обходить объекты проекта можно использовать функцию **Auto Scroll.** Это может быть удобнее, чем использовать панаромирование или полосу прокрутки.

## Для настройки автоматического скроллинга

1 Нажмите иконку Options и закладку Scrolling.

Remove Overlaps	Scrolling	Multi Hooping
Auto scroll  Finable auto scroll  Move pointer after scroll  Move pointer to:	Midway	
Response time:		
		·
	Slow	Fast

2 Отметьте галочкой Enable auto scrolling (включить автоматический скроллинг)

3 Отметьте галочкой Move pointer after scroll, чтобы позиция курсора всякий раз смещалась.

4 Укажите нужное время реакции в поле Response time. Меньшие значения увеличат скорость скроллинга.

5 Из списка Move pointer to выберите желаемую позицию курсора после скроллинга из списка:

Опции	Цель
Center (Центр)	Центрировать центр окна. Удобно при больших помещениях
Midway	На полпути от исходного положения курсора и центром окна. Удобно при небольших смещениях, например, при переходе к увеличенному просмотру отдельных фрагментов образца
Corner (Угол окна)	Угол окна. Удобно при медленном скроллировании

6 Нажмите ОК. Эффект этих настроек сказывается, когда начнется оцифровка. Окно проекта автоматически следует за положением курсора.



#### Подсказка

Чтобы на время отключить функцию Auto Scroll, удерживайте нажатой клавишу Shift.

#### Настройка опций для пялец

Правый клик> View > Show Hoop (показать пяльцы) для изменения настроек пялец.

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Чтобы соответствовать размеру Вашего проекта и числу вышивальных машин есть диапазон размеров пялец. Выбирайте из них наименьшие, вмещающие Ваш проект. Это поможет держать ткань в натянутом состоянии при вышивании.



## Чтобы установить пяльца

1 Выбрать в меню Settings > Options закладку Hoop (пяльцы) и правый клик по иконке Show Hoop (показать пяльцы)

#### 2 Выберите пяльцы из списка.

ptions						X	
Remove Over	laps	S	crolling		Multi Hooping		
Grid	Genera	al	Hoop	Appliqué			
Show hoop							
Current hoop: Artista 130 x 100							
Position					Create		
Position	entering:				Create		
Position <ul> <li>Automatic of</li> <li>Manual</li> </ul>	entering:				Create Edit Delete		

Чтобы скрыть пяльцы, снимите галочку в чекбоксе Show Hoops.

1 Выбрать в меню Settings > Options закладку Hoop (пяльцы) и правый клик по иконке Show Hoop (показать пяльцы)

2 Выберите пяльцы из списка.

3 Position - выбор положение пялец. См. раздел Центрирование пяляц.

4 Create - создание новых оптимизированных пялец. См. раздел Настройка пялец.

5 Edit – настройка существующих пялец. См. раздел Настройка пялец

6 Delete – удаление существующих пялец. См. раздел Удаление пялец.

7 Нажмите ОК.

#### Настройка опций для аппликаций



Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню

С помощью функции Appliqué (аппликация) Вы можете вышивать закрытые объекты аппликаций. Можно определять одиночные или множественные границы, а также положения вне рамок через диалог Options. См. раздел Создание закрытых объектов аппликаций.

#### Настройка опций для аппликаций

1 Нажмите иконку Options и выберите закладку Applique. За ней две панели – Boundaries (границы) и Frame-out (за рамками).

Options				×		
Remove Ove	rlaps	S	crolling	Multi Hooping		
Grid General		al	Ноор	Appliqué		
Boundaries			Frame-out			
Single			Automatic			
Multiple			Manual			
			Place und	er cover stitches		

#### 2 Выберете нужную опцию:

Опции	Цель
Single	Удобно при создании одиночного объ- екта - закрытого объекта аппликации
Multiple	Удобно при создании многообъект- ных аппликаций. См. раздел Создание закрытых объектов аппликаций

3 Выберите требуемый способ Frame-out

- Automatic: при этом положение вне рамки фиксируется автоматически.
- Manual: при этом выборе, положение ане рамки остается в процессе оциыровки.

 Place under cover stitches: при этом выборе положение "вне рамки" помещается в точку последнего (до начала вышивания объектов за рамкой) прокола иглы.

## Настройка опций удаления перекрывающихся объектов

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Функция Remove Overlaps поможет удалить подлежащие уровни вышивки. При этом сокращается число прошиваемых стежков. Там, где их быть не должно. См. Также раздел Удаление подлежащих стежков.

#### Настройка функции удаления перекрытий

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку Remove Overlaps (удалить перекрытия). Откроется диалог Options > Remove Overlaps.



2 Укажите объем перекрытия в поле Cutting overlap (отрезка перекрытий).





Отрезкок перекрытия:0,5мм

3 Нажмите ОК.

## Настройка общих свойств

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет настраивать параметры автосохранения проектов, положение курсора на экране и параметры отображения ищмерений.

## Настройки автосохранения

እ В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

С помощью функции Auto Save можно через регулярные промежутки времени автоматически сохранять проект, гарантируя от потери изменений в случае сбоя аппаратуры. Всякий раз при создании проекта создается страховочный файл. Проект сохраняется в папке BACKUP в инсталляционной папке BERNINA Embroidery Software. У страховочного файла будет то хе самое имя, что и у оригинального, но с расширением 'BAK'.



#### Предупреждение

Страховочные файлы остаются в папке ВАСКUР, пока Вы их не удалите. Не забывайте регулярно удалять нежелательные файлы, чтобы не переполнять жесткий диск.

#### Настойка функции автосохранения

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General .

Remove Ove	rlaps	Sc	rolling		Multi Hooping
Grid	Grid General		Ноор		Appliqué
<ul> <li>Auto-save des</li> <li>Show digitizing</li> <li>Relative</li> <li>Absolute</li> </ul>	sign every: position	10.00	i mir	nutes	

2 Пометить галочкой Auto-save design и указать частоту автоматических сохранений

3 Нажмите ОК.

## Интерпретация позиций курсора

Значения X и Y указывают расстояния курсора до контрольной точки по горизонтали и вертикали Значение параметра L – это длина линии, соединяющей курсор и начальную точку. Величина A – угол наклона этой линии к горизонтали.



Отрицательные значения **X** указывают на то, что вторая точуа была помещена слева от первой, а отрицательные значения **Y** указывают на то, что вторая точуа была помещена ниже первой. Отрицательные углы соответствуют углам более 180° – например, значения -60° и 300° эквивалентны.



Расстояния на экране можно измерять по значениям, указанным на панели состояний Status Bar. См. раздел Измерение расстояний на экране.

#### Настройка отображения положения курсора



В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

При движении мыши положение курсора указывается на панели состояния в нижней части экрана. Дополнительно можно отображать положение курсора по отношению к последней оцифрованной точке, или как абсолютное значение от первой точки прокола иглы на проекте.

## Настройка отображения положения курсора

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General.

			a oning		ridia ridopi
Grid	Genera	al l	Ho	ор	Applic
📝 Auto-save de	sign every:	10.00	*	minutes	
Show digitizing	position				
Relative					
Absolute					

## 2 Выберите для курсора опции- относительная или абсолютная:

Опции	Цель
Relative (относитель- ная):	Указывает положение курсора по отношению к последней оцифрован– ной точке. Полезно при оцифровке и редактировании стежков.
Absolute (абсолютная)	Указывает положение курсора по отношению к первой точке прокола иглы на проекте. Удобно, если проект укладывается в заданные размеры.

3 Нажмите ОК.

## Настройка других общих опций



В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

Закладка Options > General позволяет включить следующие функции:

- При оцифровку включить Closest Join
- Отображать измерения при использовании команды Measure
- Скрывать свойства объекта
- Группировать объекты при открытии и вставке.

## Настройка других общих опций

## 1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General.

Установите	Apply closest join while digitizing
параметры	Show measure tooltip
	✓ Hide Object Properties when Effects dialog is displayed
	Group designs on open and insert

2 Выберите из следующих возможностей:

• Использовать при оцифровку метод Closest join (кратчайшие соединения): этот метод (по умолчанию) автоматически вычисляет кратчайшее соединение между объектами при оцифровке. Все вновь оцифрованные объекты объединяются с помощью метода As digitized. См. раздел Оцифровка закрытых форм.

• Указать размеры: указывать значения измерений и углов в разделе tooltip на экране. См. раздел Измерение расстояний на экране.



• Скрыть свойства объекта: При открытии диалога Object Properties (свойства объекта) ранее открытый диалог Effects (автоматически закрывается, и наоборот. См. раздел Доступ к свойствам объекта.

• Группировать объекты при открытии и вставке: При выборе проекта он автоматически группируется при первом открытии или при вставке в другой проект. Это позволяет проще переместить его в нужное положение без риска случайно удалить объекты. Это особенно полезно при работе с проектами, размещаемыми поверх существующих уже элементов. См. раздел Работа с файлами проекта для деталей.

3 Нажмите ОК.
# Часть II Техника оцифровки

Программа BERNINA Embroidery Software позволяет конструировать проекты из набора основных элементов или "объектов вышивки" Это рисунки, характеризуемые такими параметрами или свойствами, как цвет, размер, положение и т.п. Есть и специфические именно для вышивок свойства, такие, как тип стежков или плотность стежков.

#### Стежки контурные и стежки заполнения

В этой главе рассказывается о том, как выбирать типы стежков для контуров фигур и их заполнения, а также о том, как настраивать их параметры, чтобы получить оптимальный результат. Основные контурные стежки, о которых пойдет речь – это стежки одиночные и тройные, а также гладьевые (Satin) и обметочные (Blanket). Основные стежки заполнения – гладьевые и разреженные (шаговые). См. Контурные стежки и стежки заполнения.

#### Цвета ниток и таблицы цветов

В этой главе рассказывается о том, как выбирать цвета ниток из палитры, а также о том, как выбрать цвет ниток, наиболее близкий к цветовой гамме проекта. Объясняется, как подобрать таблицу цветов ниток под свой проект. См. Цвета ниток и таблицы цветов.

#### Методы оцифровки

В этой главе рассказывается об основных методах оцифровки изображений, а также объясняется, какие настройки могут обеспечить оптимальные результаты оцифровки. См. Методы оцифровки.

#### Свойства объектов и шаблоны

В этой главе рассказывается о том, как настроить свойства объекта под Ваш проект. А также о том, как создавать и использовать шаблоны в программе BERNINA Embroidery Software. См. Свойства объектов и шаблоны.

#### Как улучшить качество стежков

В этой главе речь пойдет о настройке параметров под ткани, об использовании подкладок-стабилизаторов и компенсации растяжения ткани. Также объясняется, как сохранить длинные стежки и установить автоматические точки начала и завершения стежков. См. Качество стежков.



Все элементы вышивок в программе BERNINA Embroidery Software имеют определенные настройки или "свойства", из которых самым важным является тип стежка. Всякий раз, как создается или изменяется проект, генерируются соответствующего типа стежки. Другие настройки, как длина стежка и его шаг, можно настроить как до, так и после оцифровки.

Типы стежков разделяются на две основные категории: - 'контурные' и 'заполняющие'. Контурные, как и следует из названия, используются для создания контуров фигур и небольших деталей. Заполняющими стежками заполняют большие области проекта. Всякий раз, как создается фигура для вышивки, генерируются соответствующего тимпа стежки. Их можно в любой момент видоизменить. Программа BERNINA Embroidery Software имеет множество средств и инструментов для создания объектов вышивки. Эти инструменты используют стежки разных типов для создания нужных объектов.



В этой главе рассказывается о том, как выбирать типы стежков для контуров фигур и их заполнения, а также о том, как настраивать их параметры, чтобы получить оптимальный результат. Основные контурные стежки, о которых пойдет речь – это стежки одиночные и тройные, а также гладьевые и обметочные. Основные стежки заполнения – гладьевые и рядами. См. также Продвинутое вышивание.

#### Выбор и изменение стежков

Программа BERNINA Embroidery Software содержит много типов контурных стежков и стежков заполнения разногй формы., включая художественные и декоративные. Всякий раз при создании объекта программа выбирает стежки ранее выбранного типа, но это можно в любой момент поменять.



#### Подсказка

Перед оцифровкой настройте параметры стежков с помощью меню Object Properties (свойства объектов). См. также Свойства объектов и шаблоны

#### Выбор контурных стежков

Для создания тонкого контура в один стежок используйте функцию Stitch > Single Outline.

Для создания утолщенного контура с помощью утроения числа стежков используйте функцию Stitch > Triple Outline

BERNINA Embroidery Software позволяет использовать одиночные, тройные, гладьевые и обметочные стежки для создания контуров.

Можно использовать разные другие типы декоративных стежков. Их можно заменять в любой момент.

## Для выбора контурного стежка

 Возьмите или оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки.



2 Выбрать тип стежка Outline (контурный) на панели инструментов Stitch (стежки). См. также Панель инструментов Stitch. Выбранный тип стежка будет использован.



#### **Подск**азка

Выбрать тип стежка до выбора конкретного объекта. Он будет применен автоматически к следующим оюъектам.

### Выбор стежков заполнения



Функция меню Stitch > Satin Fill позволит заполнять небольшие объекты плотными стежками.



Функция меню Stitch > Step Fill позволит заполнять более крупные объекты менее плотными стежками

Программа BERNINA Embroidery Software позволяет использовать гладьевые и разреженные (шаговые) стежки, а также множество декоративных типов стежков.

#### Выбрать стежок заполнения

1 Выбрать или оцифровать закрытый объект. См. также Оцифровка закрытых фигур.



2 Выбрать тип стежка заполнения на панели Stitch (стежки). См. также Панель выбора стежков.



#### Подсказка

Выбрать тип стежка до выбора конкретного объекта. Он будет применен автоматически к следующим объектам.

## Создание контуров одинарными и тройными стежками

С помощью функций Single и Triple можно создавать контуры из одинарных или тройных стежков. Single образует линию одинарных стежков вдоль контура. Triple повторяет каждый стежок трижды для утолщения. Это основные способы оконтуривания объектов.



#### Примечание

На экране большой разницы между одинарными и тройными стежками не заметно, поскольку дополнительные стежки перекрываются. Чтобы убедиться, что объект оконтурен тройными стежками, пройдитесь по последовательности стежков. См. Просмотр проекта.

#### Создание контуров одинарными и тройными стежками

Для создания тонкого контура в один стежок используйте функцию Stitch > Single Outline.



Для создания утолщенного контура с помощью утроения числа стежков используйте функцию Stitch > Triple Outline

С помощью функций Single и Triple можно создавать контуры из одинарных и тройных стежков. Кликами по левой и правой клавишам мыши можно создавать контрольные точки по углам проекта и в точках искривления линий соответственно.

Для создания контуров одинарными и тройными стежками

1 Выбрать Single млм Triple на панели Stitch. См. также Панель стежков Stitch.

2 Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать открытую или закрытую фигуру. См. Методы оцифровки.





#### Примечание

Контур создается одинарными или тройными стежками, заданными по умолчанию. Длину стежка можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройка длины одинарных и тройных стежков.

#### Настройка длины стежков

Для настройки параметров стежков войдите в меню General > Object Properties (свойства объекта).

В диалоге Object Properties можно указать длину стежков как до, так и после оцифровки. Укажите подходящую длину как для одинарных, так и для тройных стежков. Для сильно искривленных линий длина стежка должна быть меньше. Для более плавных – больше. Большая длина экономит число стежков, но ухудшает соответствие с кривой



#### Настройка длины одинарных и тройных стежков

1 Сделайте двойной клик или клик правой клавишей по контуру. Откроется диалог **Object Properties** > **Outline Stitch** (контурный стежок).



### Подсказка

Функция Object Properties позволяет настроить параметры стежка как до, так и после оцифровки. Используйте ее в любое время.

2 Выбрать Single (одинарный) или Triple (тройной) в списке типов стежков Stitch Type.

3 Укажите длину стежка в поле Stitch Length. Для сильно искривленных контуров следует брать укороченную длину, например, до 1.8 мм.



#### Для оживления ручных вышивок можно использовать стежки типа Single или Triple длиной 4,0 мм. См. также Контура и заполнения художественных объектов.

4 Нажать Apply (Применить).

### Создание контура гладьевыми стежками.

Гладьевые стежки можно использовать как для контуров, так и для заполнений. Они хорошо подходят для утолщенных контуров. Плотность стежков можно настроить вручную, задав значение шага стежка (Spacing), или автоматически с помощью функции Auto Spacing.



#### Создание контура гладью

Гладьевые стежки (satin stitch) хорошо подходят для утолщенных контуров.

Для создания утолщенных контуров используйте функцию Stitch > Satin Outline.

Функция Stitch > Raised Satin Outline позволяет создавать приподнятые контура с эффектом квилтинга.

#### Как создать контур гладью

1 Выбрать Satin Outline на панели стежков Stitch. См. также Панель стежков.

2 Выберите метод оцифровки и оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки. Контур будет создан с параметрами, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков.



#### Подсказка

Приподнятые гладьевые стежки Raised Satin можно использовать для создания каллиграфических надписей вместе с функциями Calligraphy и Open Freehand. Рекомендуем использовать увеличенную ширину стежка и больше слоев, чем установлено по умолчанию. См. Вышивки ручным почерком.



## Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков



Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Ширина стежка – это расстояние ы миллиметрах между двумя соседними проколами иглы с одной стороны шва. Уменьшение шага увеличивает плотность стежков. И наоборот. См. также Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров.





Ширина стежка

#### Расстояние междустежками

#### Для настройки ширины и шага контурных гладьевых стежков:

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch > Satin.





#### С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить шаг стежка, в том числе и до оцифровки.

2 Выбрать Manual для настройки параметров вручную. Активируется поле указания шага стежка Stitch Spacing.



#### Примечание

Если выбрать опцию Automatic поле установки шага стежка Stitch Spacing будет отключено. См. Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров.

- **3** В поле Stitch Spacing укажите величину шага стежка.
- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.
- Увеличение шага уменьшает плотность стежков.



- 4 Укажите ширину стежка в поле Satin Width.
- **5** Нажмите Apply (применить).

## Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров

Открыть диалог General (Общие)> Object Properties (свойства объекта).

Для узких контуров стежки короче. Если они очень коротки, следует увеличить шаг стежка, чтобы частые проколы не повредили ткань. Функция автоматической настройки шага стежка Automatic Spacing настраивает шаг стежка в соответствии с шириной контура. Для контуров с меняющейся шириной эта вункция автоматически выбирает оптимальный шаг стежка. См. также Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков.

#### Применение функции automatic spacing

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch > Satin.



- 2 Выбрать опцию Automatic.
- **3** Нажмите Apply (применить).





АВТО РАССТОЯНИЕ ВЫКЛ

Авто Расстояние ВКЛ.



#### Подсказка

Для широких контуров максимальная ширина стежка может превышать возможности некоторых моделей швейных машин. Функция Special Satin в программе BERNINA Embroidery Software разбивает слишком длинные стежки на более короткие. См. также Разбиение длинных стежков для заполнений гладью.

#### Смещение гладьевых контурных стежков



Открыть диалог General (Общие)>Object Properties (свойства объекта).

По умолчанию стежки позиционируются вокруг середины оцифрованной линии. Но итх можно сместить по одну сторону от этой линии.

#### Смещение гладьевых контурных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Outline Stitch > Satin.** 



#### **2** Выбрать опцию – Center (по середине) или Offset (со смещением).



#### Подсказка

Увидеть смещение можно, выделив объект и используя функцию Reshape Object (изменение формы объекта).

3 Нажмите Apply (применить).

#### Создание контуров обметочными стежками

Обметочные (**Blanket**) стежки для длинных, узких контуров с эффектом 'comb'. Их часто используют для вышивки границ вокруг аппликаций. Игла прокалывает ткань с двух сторон от линии контура, а затем еще раз вторично с одной из сторон. В рехультате образуется сплошной шов с этой стороны. Эти стежки обычно более открытые, чем гладьевые



#### Создание контуров обметочными стежками



Рекомендуем использовать функцию Stitch>Blanket Outline для длинных, узких контуров с эффектом 'comb'

Используйте Blanket Outline для длинных, узких контуров с эффектом 'comb'.

#### Создание контура обметочными стежками

1 Выбрать функцию Blanket Outline на панели стежков Stitch toolbar. См. также Панель стежков.

2 Выберите метод оцифровки и оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки.

Контур будет создан с параметрами, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройки ширины и шага обметочных стежков.



#### Подсказка

Когда открытый объекь оцифровывается слева направо, обметочные стежки ориентированы сверху вниз. Когда справа на лево - то снизу вверх.

#### Настройка ширины и шага обметочных стежков



Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

#### Можно настроить шарину и шаг стежков.



Настройка ширины и шага обметочных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Outline Stitch > Blanket** 

	Appliqué	Buttonho	le	Tie-In/Off
	Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering	Stitch Angle
Указать шаг и ширину	Stitch Type: Stitch Values Stitch Spacing: Blanket Width:	Blanket 2.00 ♀ mm 2.50 ♀ mm		
	0ff+			

## Полсказ

#### Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить шаг стежка, в том числе и до оцифровки.

**2** В поле Stitch Spacing укажите шаг стежка.

Шаг стежка – это расстояние в миллиметрах между соседними вертикальными линиями на стежке.



**3** В поле **Blanket Width** укажите ширину обметочных стежков.



4 Нажмите Apply (применить).

## Смещение обметочных стежков



Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

По умолчанию стежки позиционируются вокруг середины оцифрованной линии. Но их можно сместить по одну сторону от этой линии.

### Для выбор смещения обметочных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch.



#### **2** Выбрать опцию:

- Center (центровать)
- Offset (со смещением)



#### Подсказка

Смотрите смещение, выбрав объект, затем нажав на инструмент Object Reshape.

**3** Нажмите Apply (применить).

## Заполнение гладью

Заполнение гладью хорошо подходит для небольших или узких фигур. Гладьевые стежки почти параллельны, но каждый второй немного отклонен. Проколы иглы приходятся на границу объекта и практически отсутствуют внутри заполнения, в результате чего заполнение выглядит блестящим и очень качественным.



### Подсказка

Для слишком широких объектов гладьевые стежки могут боказаться длинными, ослабленными и не покрывающими ткань должным образом. Если нужно увеличить размер проекта, воспользуйтесб функцией **Special Satin**. Она автоматически пересчитает длину стежка под новый масштаб.

### Создание заполнения гладью

Функция Stitch > Raised Satin Fill позволяет создавать приподнятые поверхности, что применимо для надписей. И создания эффектов квилтинга.



Функция Stitch > Satin Fill рекомендуется для заполнения небольших или узких объектов

Гладьевое заполнение (Satin Fill) рекомендуется для небольших или узких фигур. Приподнятое гладьевое заполнение (Raised Satin Fill) для создания выпуклых вышивок с многими слоями гладьевых стежков. См. также Вышивки с эффектом квилтинга.

#### Создание заполнения гладью

1 Выбрать **Satin Fill** на панели стежков **Stitch**. См. также Панель стежков.

**2** Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать закрытую фигуру. См. Методы оцифровки.



#### Примечание

Параметры заполнения заданы по-умолчанию. Шаг стежков заполнения можно задать как до, так и после оцифровки. См. Настройка шага заполнения гладью.

#### Настройка шага заполнения гладью



Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Шаг стежка – это расстояние в миллиметрах между двумя соседними проколами с одной стороны фигуры. Для узких объектов стежки тугие и их для заполнения нужно меньше. Для очень узких объектов рекомендуется уменьшить плотность стежков, чтобы слишком близкие проколы не повредили ткань. См. также Сохранение длинных стежков.



Поменять плотность можно в любой момент. Чем больше шаг, тем ниже плотность, и наоборот.

#### Настройка шага заполнения глалью

\_\_\_\_\_

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.



#### Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить параметры стежка, в том числе и до оцифровки.

2 Выбрать опцию Manual.

- **3** Увазать значение шага в поле Stitch Spacing.
- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.



4 Нажмите Apply (применить).

## Автоматический выбор шага заполнения гладью

Для н Gener

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Функция автоматической настройки шага стежка Automatic Spacing настраивает шаг стежка в соответствии с шириной объекта. Для объектов с меняющейся шириной эта функция автоматически выбирает оптимальный шаг стежка. См. также Сохранение длинных стежков.

#### Как включить автоматический выбор шага:

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.

	Appliqué	Buttonhole	Tie-in/off
	Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering
	Fill type:	Satin	•
	Satin spacing		
Выбрать			
Automatic	Manual:	0.40 nm	n

#### 2 Выбрать опцию Automatic.

Автоматический выбор шага

Шаг меняется

Шаг постоянен

Выбор шага "вручную'

**3** Нажмите Apply (применить).

#### Разбиение длинных стежков при заполнении гладью

Для широких контуров максимальная ширина стежка может превышать возможности некоторых моделей швейных машин. Функция **Special Satin** в программе BERNINA Embroidery Software разбивает слишком длинные стежки на более короткие. Эта функция также случайным образом разбрасывает точки проколов ткани в поле заполнения, чтобы они не образовали нежелательные линии.



Функция Special Satin обычно используется для сокращения длины стежков, заполняющих большие фигуры. Ее можно использовать также как альтернативу шагового заполнения. Заполнение Special Satin больше похоже на гладь и хорошо работает с поворачивающимися стежками и искривленными объектами. Для сравнения, шаговое заполнение выглядит более плоским и хуже работает в случае небольших и сильно искривленных объектов. См. также Сохранение длинных стежков.

### Разбиение длинных стежков при заполнении гладью

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.



2 Выбрать опцию Special Satin.



Опция Special Satin включена Опция Special Satin отключена

3 Нажмите Apply (применить).

## Заполнения стежков рядами

Разным объектам подходят разные типы стежков. Программа BERNINA Embroidery Software предлагает стандартные стедки заполнения гладью и рядами, а также разные художественные типы заполнений.



Заполнение рядами состоит из рядов прямых стежков и предназначено для заполнения больших бесформенных фигур. Стежки укладываются рядами, пересекающими образец от края до края. Стежки могут быть универсальными или особыми. Можно выбирать из нескольких имеющихся вариантов. Можно также варьировать шаг и длину стежка.



#### Примечание

При заполнении рядами стежков можно Выбрать образцы, формируемые точками прокола иглой. По умолчанию применяется образец заполнения рядами No. 1, разработанный для создания максимально гладкой и плоской текстуры, подобной матрасной ткани. См. также Применение образцов заполнения рядами.

#### Создание заполнения рядами



Для создания заполнений больших и бехформенных объектов – используйте фугкцию Stitch > Step Fill .

При этом используйте тип стежка рядами (Step fill).

#### Для заполнения рядами

1 Выбрать Step Fill на панели стежков Stitch toolbar. См. также Панель стежков.

**2** Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать закрытый объект. См. Методы оцифровки.





#### Примечание

Заполняемый объект создается с настройками шагового заполнения, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков заполнения можно задать как до, так и после оцифровки. См. Настройка параметров стежков заполнения шагами.

#### Настройка параметров стежков заполнения рядами.

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties При заполнении рядами, плотность стежков определяется расстоянием между рядами стежков. Величина шага - расстояние между передними рядами стежков.



Можно также задать длину стежка. Она может немного отличаться, чтобы не допустить того, чтобы на краях небольшие стежки не создавались бы.

### Настройка шага и длины стежка рядами

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Step.



#### Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить параметры стежка, в том числе и до оцифровки.

**2** В поле Stitch Spacing введите требуемую величину шага. Оно соответствует расстоянию между передними строчками стежков в рядах.

- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.
- Увеличение шага уменьшает плотность стежков.



Шаг: 1.2 мм

Шаг: 0.7 мм

3 В поле Stitch Length введите нужную длину стежка.



4 Нажмите Apply (применить).

### Использование образцов заполнения рядами



Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

В редиме заполнения рядами можно выбирать образцы, формируемые по точкам прокола. Образец по умолчанию (No. 1) разработан так, чтобы создавать однородно плоскую текстуру, подобную той, что применяется на матрасной ткани. См. также Creating fancy fills.





Есть и другие образцы. Экспериментируйте с ними. Попробуйте найти самый подходящий в Вашем случае. См. Образцы заполнения рядами.

## Применение образцов заполнения рядами

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Fill Stitch > Step.** 



#### 2 Выбрать образец.

### На экране отобразится образец.



**3** Нажать **Аррly** (Применить).

# Глава 1 Методы дизайна

В ПО BERNINA Embroidery Software проекты создаются на основе базовых форм или «элементов вышивки». Процесс создания элементов называется оцифровкой. Как и в графических приложениях, здесь задействуются различные инструменты и методы оцифровки. При создании элементов вышивки они сочетаются с типом шва. Инструменты ПО BERNINA Embroidery Software идентичны рисованию, только в конечном итоге Вы получаете вышивку, а не картинку.

Как и инструменты рисования, инструменты оцифровки обладают определенными характеристиками, т.е. свойствами: цвет, размер, положение и т.д. Также есть уникальные свойства: тип шва и плотность. Самым важным свойством является тип шва. Разные формы вышиваются разными швами. См. Стежки контура и заливки.



Свойства устанавливаются при оцифровке, но могут быть изменены в любой момент. При оцифровке элемента можно принять свойства заданные по умолчанию

или настроить новые. Свойства по умолчанию заданы в шаблоне проекта. Также можно настроить текущие свойства для всех элементов конкретного проекта. См. Свойства элемента и шаблоны.

Данная глава описывает основные методы оцифровки форм и оптимальную настройку свойств.

## Инструменты оцифровки и их выбор

Различные методы оцифровки или «инструменты» подходят для создания различных форм или элементы дизайна. Методы Оцифровки можно разделить на две категории – контур и заполивка.



Подсказка

Нарисованные объекты могут быть преобразованы в объекты вышивки с использованием «волшебной палочки». См. Авто-оцифровки с помощью «волшебной палочки».

Digitize (оцифровка) > Open Object (открытый элемент) оцифровка открытого элемента.

Digitize > Closed Object (закрытый элемент) – оцифровка закрытого элемента.





Digitize > Ellipse (эллипс) – оцифровка круглого или овального элемента.



Digitize > Rectangle (прямоугольник) - оцифровка прямоугольного или квадратного элемента. Нажмите <Ctrl> для сжатия.



ПО BERNINA Embroidery Software включает в себя различные инструменты оцифровки форм – Open Object (открытый объект), Closed Object (закрыты объект), Block Digitizing (оцифровка блока), Ellipse (эллипс) и Rectangle (прямоугольник). Инструмент Open Object нужен для создания контуров. Инструмент Block Digitizing – для создания колонн разных швов и наклонов. Инструменты Closed Object, Ellipse и Rectangle – для создания заполненных или контурированных форм.

#### Ориентиры и узлы изменения формы

После выбора инструменты оцифровки, установите ориентиры вдоль контура:

- Нажатием для ввода точки.
- Правая кнопка мыши для введения кривой.



В общем точка отмечается, где:

- Кривая меняет направление
- Находится угол контура
- Контур меняется с прямой на кривую.

Точки отмечаются там, где должны быть узлы изменения формы. Другие точки на элементе нужны для того, чтобы его трансформировать (повернуть, наклонить, и т.д.), измерить (изменить размер), настроить расстояние между буквами и изменить начальную и конечную точки.



Узлы отмечены цветом, углы обозначены желтыми квадратами, точки изгиба – бирюзовыми кружками, а сгибы шва – оранжевыми квадратами. Начальная точка обозначена зеленым ромбом, конечная – красным крестом. Начальная и конечная точки всего проекта обозначены маленьким зеленым кружком и маленьким кранным крестом соответственно.



#### Примечание

Большая часть узлов может быть добавлена, удалена, перемещена или превращена в точки изгиба и углы. Некоторые узлы выполняют особые функции и не могут быть удалены - например, отметка начальной точки. См. Изменение размера и редактирование элемента.

#### Методы присоединения

Установка Closest Join (ближайшее соединение) автоматически вычисляет ближайшее соединение элементов, и Вам не нужно думать о начальных и конечных точках. При активации (по умолчанию), соединяются все новые элементы. При отключении, элементы можно соединить по методу As Digitized (по оцифровке). Т.е. конечная точка предыдущего элемента соединяется с начальной следующего. При отключенном Closest Join можно самостоятельно определять начальные и конечные точки. См. Общие настройки.





Digitize (оцифровка) > Open Object (открытый элемент) – оцифровка открытой формы.

Инструмент **Open Object** – оцифровка открытой формы с одной/тройной перспективой, атлас, одеяло, с рисунком или ремесленное шитье. **Open Object** размешает ряд стежков вдоль линии. Этот инструмент часто используется для добавления в проект границ.



#### Оцифровка открытой формы

- 1 Выберите тип шва контура. См. Выбор шва контура.
- 2 Нажмите иконку Open Object (открытый элемент).
- 3 Оцифруйте, проставив точки вдоль контура
- Нажмите и проставьте точки.
- Правая кнопка мыши обозначение кривой.



#### Подсказка

Следуйте подсказкам в Строке состояния. Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки, или Esc – удаление всех точек.

4 Нажмите Enter – завершение формы.



#### Примечание

Если Вы хотите закрыть элемент выберите Edit (редактировать) > Close Curve (закрыть кривую) ... возможно закрыть прямой или кривой линией.



Открытый элемент

Закрытый элемент

### Оцифровка закрытых элементов



Digitize (оцифровка) > Closed Object (закрытый элемент) – оцифровка закрытого элемента.

Оцифровывайте закрытые элементы инструментом **Closed** Object (закрытый элемент). Создайте элемент, нажимая на контуры правой или левой кнопкой мыши.





Закрытый элемент с контуром

Закрытый элемент с заливкой

#### Оцифровка закрытого элемента

1 Выберите тип шва контура или заливки. См. Выбор и изменение типа шва.

- **2** Выберите инструмент Closed Object (закрытый элемент) и оцифруйте расставляя точки по контуру:
- Нажмите и проставьте точки.
- Правая кнопка мыши обозначение кривой.



#### Подсказка

Следуйте подсказкам в Строке состояния. Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки, или Esc – удаление всех точек.

- 3 Закройте форму.
- Нажмите Enter, чтобы закрыть форму идентичную предыдущей.

• Чтобы закрыть разные формы, выберите начальную и конечную точки и нажмите Enter. <sup>2</sup> 4



Автоматически закрытые элементы

4 Повторите при необходимости.



#### Примечание

Метод Closest Join (ближайшее соединение) закрывает формы автоматически. Если он не активирован, все новые элементы соединяются методом As Digitized (по оцифровке). Т.е. Вам необходимо определить начальную и конечную точки, следую подсказкам в Строке состояния. См. Установка общих параметров, а также См. Регулировка начальных и конечных точек.



По оцифровке

Ближайшее соединение

5 Нажмите **Esc** – деактивировать инструмент.

## Оцифровка колонн разной ширины



Digitize (оцифровка) > Block (блок) – оцифровка колонн.

Инструмент **Block Digitizing** (оцифровка колонн) – оцифровка колонн разной ширины и углом шва. Отправные точки определяют контур, а линии, их соединяющие – угол шва.

#### Оцифровка колонн разной ширины:

1 Выберите тип шва Заливки. См. Выбор заливки

2 Нажмите иконку **Block Digitizing** (оцифровка блока).

**3** Оцифруйте, проставив точки на противоположных сторонах колонны.

• Нажмите и проставьте точки.

• Правая кнопка мыши – обозначение кривой. Отметьте 2 точки, где должен меняться контур и/или угол шва.





Швы изменяют свой угол постепенно



## Подсказка

Парные узды не обязательно должны быть одного типа. Например, одни может быть угловым, а второй – обозначением кривой.



## Подсказка

Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки.

4 Нажмите Enter – завершение.

**5** При необходимости повторите. Метод Closest Join (ближайшее соединение) закрывает формы автоматически. Если он не активирован, все новые элементы Соединяются методом As Digitized (по оцифровке). Т.е. Вам необходимо определить начальную и конечную точки, следую подсказкам в Строке состояния. См. Установка общих параметров. См. Регулировка начальных и конечных точек.



#### Подсказка

При использовании метода **As Digitized** (по оцифровке) можно пропустить или осуществить последний стежок. Например, пропустите или осуществите последний стежок, чтобы конечная и начальная точки оказались ближе друг к другу.

• Нажмите Enter – осуществить последний стежок и поместите конечную точку в отмеченное место.



• Нажмите **Spacebar** (пробел) – пропустить последний стежок и поместить конечную точку напротив последней опорной точки.



6 Нажмите Esc - деактивация инструмента.

## Оцифровка стандартных форм

ПО BERNINA Embroidery Software включает в себя инструменты для создания стандартных форм: кругов, квадратов, овалов и прямоугольников.

### Оцифровка овалов и кругов

Digitize (оцифровка) > Ellipse (эллипс) – оцифровка эллипсов и кругов.

Оцифруйте в несколько кликов. Можно использовать любой тип шва заливки и контура.



### Оцифровка круга или овала

**1** Выберите тип шва Контура или заливки. См. Выбор шва контура или изменение стежка.

- 2 Нажмите иконку Ellipse (эллипс).
- 3 Оцифруйте.
- Нажмите на центра круга или овала. У курсора появится кружок.

 Двигайте курсор пока форма не достигнет нужного размера, затем нажмите, чтобы зафиксировать радиус.

• Нажмите **Enter** – завершить.

• Для создания овала нажмите на круг и отметьте вторую точку радиуса и нажмите Enter.



#### Оцифровка квадратов и прямоугольников



Оцифруйте в несколько кликов. Можно использовать любой тип шва заливки и контура.



### Оцифровка квадрата или прямоугольника

1 Выберите тип шва Контура или заливки. См. Выбор шва контура или изменение стежка.

- 2 Нажмите иконку Rectangle (прямоугольник).
- 3 Оцифруйте.
- Нажмите и отметьте один из углов.
- Двигайте курсор пока форма не достигнет нуж-ного размера.
- Еще раз нажмите и обозначьте противоположный угол прямоугольника/квадрата.



• Если при движении курсора удерживать **Ctrl**, получится квадрат.

## Глава 11 Цвета нити и схемы

При оцифровке в рабочем окне из палитры выбирается цвет нити для каждого нового элемента. Палитра содержит цвета с учетом проекта. Она отражает цвета, в которых и будет вышит проект. Также можно использовать коммерческие палитры других производителей. Для экономии времени при выборе цветов, можно создать собственную палитру из часто используемых цветов. В ПО BERNINA Embroidery Software можно задать поиск нити по определенным критериям. И даже автоматически сопоставить цвета с проектом.



Данная глава рассказывает о том, как выбирать цвета из палитры и устанавливать их для нити проекта, как изменить и создать собственную палитру.

## Изменение цвета нити

ПО BERNINA Embroidery Software содержит различные техники выбора и смены цвета локально или для всего проекта.



#### Примечание

Палитры – только примерно отражают цвета, т.к. существует разница мониторов и видео карт. Нить всегда следует соотносить с конкретным цветом в палитре.

#### Изменение цвета выделенного элемента



Color Palette (палитра) > Color Picker (выбор цвета) – выбрать и применить цвет.



Color Palette > Apply Current Color (применить текущий цвет) – применить выбранный цвет в элементах.



Color Palette – выбор цвета.

Новые элементы будут заданного цвета. Цвет можно изменить в любой момент. При создании нового элемента, он автоматически принимает текущий заданный цвет.

#### Изменение цвета выделенного элемента

• Отмените все выделения. На панели инструментов будет показан текущий цвет (по умолчанию).



Текущий цвет

• Выберите цвет из Палитры. Теперь этот цвет установлен по умолчанию.

#### • Выделите элемент/ы



• Выберите цвет из цветовой палитры. Выбранные объекты меняют цвет соответственно.



• Выберите уже используемый в других элементах цвет при помощи Color Picker (выбор цвета) и перенесите его на нужные элементы при помощи Apply Current Color (применить текущий цвет).



#### Изменение цветовой схемы



Color Palette (палитра) > Color Wheel (колесо цветов) – просмотр оттенков.



**Color Wheel** (колесо цветов) позволяет проверять и менять всю схему. Главная цель – быстро и легко менять последовательность цветов, чтобы обновить старый проект или перенести его на другую ткань.

## Изменение цветовой схемы

• Инструмент Cycle Used Colors (цикл используемых цветов) – различные комбинации имеющихся нитей.



• Или выберите Color Wheel (цветовое колесо) из палитры.

Так можно получить больше цветов и гамм, включая Аналог, Дополнительно, Гармония, и .т.д.



Регулируемая цветовое колесо для цветовых сочетаний

• Нажмите и передвигайте узел цвета, чтобы просмотреть комбинации в последовательности.



Нажмите и перетащите узелок для регулировки цвета



Основной цвет, как правило, соответствует ткани.

Нажмите и передвигайте указатель, чтобы уста-• новить цвет.

Для настройки оттенка используйте контроль яркости.



• Отрегулируйте яркость проекта, выберите основной цвет и отрегулируйте его яркость.

• Нажмите **ОК** – завершение.

Проект обновится и примет изменения.





#### Примечание

Если нужные цвета уже есть в палитре, они будут сопоставлены автоматически.

• Если нужно сопоставить и установить цвет нити, это можно сделать вручную или функцией Match & Assign All (сопоставить и принять все). См. Сопоставление и установка нити.

## Установка цвета нити

В ПО BERNINA Embroidery Software можно задать критерии поиска нити вручную и Применить к проекту. Сопоставление цвета нити позволяет найти и установить цвет, наиболее близкий к нужному. Функция Color Wheel (колесо цветов) позволяет менять цвет в проекте и автоматически его сопоставлять.



#### Подсказка

Thread Chart (палитра нити)> Print (печать) - позволяет распечатать выбранные цвета вместе с палитрой для дальнейших покупок. См. Печать палитры нити.

#### Поиск и установка нити



Color Palette (палитра) > Thread Colors (цвет нити) поиск и сопоставление нити в разных палитрах.

Нить можно искать по коду или описанию и применять к выбранному слоту. Ы палитрах указаны поставщики нитей, применимых для машин с ПО BERNINA Embroidery Software. Каждая палитра имеет свой ряд цветов. Код, марка и описание нити выводится на экран, так что будет легко найти ее в запасе или в магазине. Цвета можно выбирать по оттенку или по номеру. Выбирайте палитру по марке нити, которая у Вас есть или просто по понравившимся цветам.

#### Примечание

Также возможно создать свою палитру с нитями разных марок. См. Создать пользовательскую палитру нити.

### Поиск и установка нити

1 Нажмите иконку Thread Colors (цвет нити). Откроется окно Design Properties (свойства проекта) > Thread Colors (цвета нити).



## <del>\</del>

#### Подсказка

Измерите фон кнопкой BKG вверху панели **Threads** in **design** (нить проекта). См. Настройка цвета фона.

**2** Выберите палитру в списке **Thread Chart** (палитра нити).

**3** Выбор критерия поиска - **Code** (код) или **Description** (описание). Код - идентификационный номер цвета по марке

**4** В поле **Search** (поиск) введите первые несколько символов кода или описания. Система найдет все похожие и выведет список.

**5** Выберите цвет в панели **Threads** in design (нить проекта) и нажмите **Assign** (принять) или дважды кликните на нить.

**6** Нажмите **Apply** (применить) – предпросмотр изменений в окне проекта.

7 Нажмите ОК – заверщить.



#### Примечание

Настройки цветов применяются только к текущему проекту и являются его свойствами. Таким образом они сохраняются вместе с проектом.

## Сопоставление и установка нити

Color Palette (палитра) > Thread Colors (цвет нити) – поиск и сопоставление нити в разных палитрах.

Команда **Match** (сопоставить) – сопоставление выделенного цвета в проекте с цветом в палитре. Также опция **Match & Assign All** (сопоставить и принять все) сопоставляет все цвета проекта с ближайшими к ним нитями и автоматически их заменяет.



#### Подсказка

Это также можно использовать для изменения всех элементов одного цвета. Например, заменить все темно-зеленые элементы на светло-зеленые.

#### Сопоставление и установка нити

1 Нажмите иконку Thread Colors (цвет нити). Откроется окно Design Properties (свойства проекта)> Thread Colors (цвета нити). В панели Threads in design (нити проекта) отражены все используемые цвета.



2 Из списка Threads in design выберите цвет проекта.
3 Из списка Thread Chart выберите палитру. Кнопка Match (сопоставить) доступна.



4 Нажмите Match. Вверху списка Thread Color появится ближайший цвет.

**5** Нажмите кнопку **Assign** (принять) или дважды кликните по нити. Выбранный цвет будет заменен ближайшей нитью.

6 Повторяйте пока цвета полностью не совпадут.



## Подсказка

Или просто кликните на кнопку **Match & Assign Al**l (сопоставить и принять все). Автоматически будет найдена ближайшая нити и цвет будет заменен.

7 Нажмите **Apply** (применить) – предпросмотр изменений в окне проекта.

8 Нажмите **ОК** – завершение.

### Изменение палитры нити

Измените палитру, изменив настройки нити или удалив несколько. Также палитры можно переименовывать или удалять.



#### Примечание

Палитры ПО BERNINA Embroidery Software отражают множество цветов и марок. К сожалению, они не всегда полностью точны, т.к. производители нити часто меняют, снимают с производства или добавляют новые цвета. В таком случае Вы можете создать свою палитру обновлений.

#### Изменение настроек нити

Измените код, марку или описание существующей нити.

#### Изменение настроек нити

1 Выберите **Design** (проект) > **Thread Colors** (цвет нити) или нажмите на ссылку в окне **Color Palette** (палитра).

Откроется окно **Design Properties** (свойства проекта) > **Thread Colors** (цвет нити).

Print Create/Modify.	Изменить палитру
A	Match
	Assign
	Match & Assign All

2 Нажмите Create/Modify (созжать/изменить). Откроется окно Modify Thread Chart (изменить палитру). Выберите палитру



Выберите нить

Нажмите для редактирования цвета

- **3** В списке **Name** (название) выберите палитру.
- **4** В списке **Threads** (нити) выберите нить.
- **5** Нажмите **Edit** (редактировать).

#### Откроется окно Edit Thread (редактировать нить).



Нажмите, чтобы выбрать или перемещать цвета

6 Измените код, марку и описание нити

Код – идентификационный номер цвета по марке. 7 Нажмите на выпадающее меню Color (цвет) – выбор экранного цвета нити. См. Смешивание цветов нити. 8 Нажмите OK. Отредактированный цвет появится в списке Threads (нити).

Name:	Mad	leira 40	•	Rename	New
Threads		Brand	Description	1	
	1393	Madeira 40	Olive Hedge		
	1394	Madeira 40	Dark Green		
	1395	Madeira 40	Underground Olive		
	1396	Madeira 40	Ivy		
	1397	Madeira 40	Twilight Green		
			D l		

### Смешивание цветов

\_\_\_\_\_

Можно изменять цвет конкретной нити или при помощи окна Color (цвет) создавать новые.

#### Смешивание цветов

1 В окне **Add Thread** (добавить нить) или Edit Thread (редактировать нить) нажмите More Colors (больше цветов) в выпадающем меню Color (цвет).

• См. Изменение свойств нити.

• См. Добавление цветов в палитру нити. Откроется окно **Colors** – цвета могут незначительно отличаться в зависимости от используемого ПО.



**2** Выберите стандартный (предустановленный) цвет или смешайте свой.

**3** Для уточнения выбора цвета перетащите крестик по цветовой гамме.

**4** Передвиньте стрелку ползунка для редактирования яркости.

5 Или уточните значения HLS или RGB.

6 Нажмите **ОК**. В окне предпросмотра появится новый цвет.

### Удаление нити из палитры

Color Palette (палитра цвета) > Thread Colors (цвет нити) – поиск и применение таких же нитей в других палитрах.

При помощи окна Modify Charts (изменение палитры) легко удаляются устаревшие нити.

#### Удаление нити из палитры

1 Откройте окно **Modify Thread Char**t (изменение палитры нитей). См. Изменение нити.



- 2 Из списка Name (название) выберите палитру.
- **3** Из списка Threads (нити) выберите нить/и для удаления:

• Удерживайте клавишу Shift, чтобы выделить последовательность объектов.

• Удерживайте клавишу **Ctrl**, чтобы выделить несколько объектов.

**4** Нажмите **Remove** – удаление.



#### Подсказка

Чтобы удалить все, нажмите **Clear All** (очистить все).

#### Переименование палитры



Color Palette (цветовая палитра) > Thread Colors (цвета нитей) – переименовать палитру.

Переименуйте палитру в окне Modify Thread Chart (изменение палитры нити).



Названия выбирайте такие, которые помогут Вам ориентироваться или те, которые оказываются вверху списка.

#### Для переименование палитры нити:

1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). См. Изменение свойств нити.

Modify Th	read Chart		X
Thread C	hart		
Name:	Madeira 40	Renme     Create     Delete	
	Выбрать палитру	Переименовать палитру	

2 Из списка Name (название) выберите палитру.

3 Нажмите Rename (переименовать).

Откроется окно **Rename Thread Chart** (переименовать палитру нити).

	churc	ename inrea
ОК	Madeira 40	Old name:
Cancel		New name:

4 Введите новое название и нажмите OK.

#### Удаление палитры нити



Color Palette (палитра цветов) > Thread Colors (цвета нити) – удалить палитру.

Удалите устаревшие палитры из окна **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити).



#### Примечание

Будьте внимательны при удалении палитры. Если удалите не ту, придется переустанавливать ПО BERNINA Embroidery Software, чтобы ее восстановить.

#### Удаление палитры нити

1 Откройте окно **Modify Thread Chart**. См. Изменение свойств нити.

Modify Th	read Chart	<b>—</b>
Thread C	hart	
Name:	Madeira 40	Rename      Create      Delete
	Выберите палитру	Удалить палитру

2 Из списка Name выберите палитру.

**3** Нажмите **Delete** (удалить). Подтвердите удаление. **4** Нажмите **Yes** (да).

Создание пользовательской палитры нити

**T** (

Color Palette > Thread Colors – создать новую палитру

Палитра нити- список заранее определенных цветов. Они могут быть основаны на коммерческих списках нитей или созданы Вами.

### Подсказка

Опция Thread Chart (палитра нити) > Print (печать) позволяет распечатать палитру в виде закупочного списка. См. Печать палитры нити.

## Создание новой палитры

Создание палитры – создание запаса необходимых Вам цветов. Например, можно создать палитру нитей, которые у Вас уже есть. Она может включать в себя множество нитей и марок. Такая палитра позволит легче сопоставлять и менять цвета проекта.

#### Для создания новой палитры нити

1 Выберите Design (проект) > Thread Colors (цвета нити) или нажмите на ссылку в окне Color Palette (палитра цветов).

Откроется окно Design Properties (свойства проекта) > Thread Colors (цвета нити).

Print     Create/Modify??		Нажмите, чтобы — создать палитру нити
	Match	
	Assign	
-	Match & Assign All	

#### **2** Нажмите **Create/Modify** (создать/изменить). Откроется окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити).

Нажмите Create(Создать) Thread Chart Madeira 40 Rename...
 Create...
 Delete Name: Threads Add... Code Brand Description Remove 1001 Madeira 40 Chrome 1002 Madeira 40 Steel Gray 1003 Madeira 40 Silver Grav 1010 Madeira 40 Apollo Gray Copy... 1011 Madeira 40 Constellation Grav Clear All 1012 Madeira 40 Windsor Silver Search Code O Description

3 Нажмите кнопку Создать (Create).

Открывает **Create Thread Chart** (Создание палитры нити).

Create Thread Cha	rt		
Chart name:	Ι	Cancel	Введите название палитры

4 Введите название и нажмите ОК.



#### Примечание

При наименовании новой или переименовании старой палитры, не используйте специальные символы и знаки препинания, например, запятые.

Вы вернетесь в окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). Новая палитра готова, можете добавлять в нее цвета.

Modify Thre	ad Chart art			Новая
Name: Threads	My Thread Chart		- Rename	– палитра создана
Code	Brand	Description		

**5** Нажмите **Add** (добавить) – откроется окно Add Thread (добавить нить). См. <u>Добавить свой цвет в</u> палитру.

6 Нажмите **Сору From** (копировать из) – добавить цвет из другой палитры. См. Копирование цветов между палитрами.

7 Нажмите **Close** (закрыть). Новая палитра готова к использованию.

#### Копирование цветов между палитрами

Чтобы создать палитру из цветов других палитр, их можно копировать.

#### Копирование цветов между палитрами

1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). См. Создание новой палитры нити.

Выберите палитру



**2** Из списка **Thread Chart** (палитра нити )> **Name** (название) выберите палитру.

**3** Нажмите **Сору** (копировать).

Откроется окно **Copy Thread Chart** (копировать палитру нити). В списке **Threads** (нити) появится новый цвет.

цвен		В	ыберите па будем	илитру из которо копировать	ЭЙ	
Copy Thre	ad Cha	rt				×
Thread Name:	chart	Madeira	40	/		OK Cancel
Code		Brand	Description		*	
	1066	Madeira 40	Wheat	— Выберите	_	
	1067	Madeira 40	Golden Wheat	цвета нитей		
	1068	Madeira 40	Honey Mustard			
	1069	Madeira 40	Yellow Copper			
	1070	Madeira 40	Ginger			
	1071	Madeira 40	White			
	1073	Madeira 40	Pebblestone		Ψ.	
Find:			in column	Code	•	

**4** Из списка **Name** (название) выберите нужную палитру.

5 Выберите цвет:

• Удерживайте клавишу **Shift**, чтобы выбрать последовательность цветов.

• Удерживайте клавишу **Ctrl**, чтобы выбрать несколько цветов.

6 Нажмите OK. Цвета скопированы и появятся в конце списка.

## Добавление собственных цветов

В палитру можно добавлять цвета из других палитр или полученные самостоятельно.

#### Для добавление собственных цветов:

1 Откройте окно **Modify Thread Char**t (изменение палитры нити). См. Создание пользовательской палитры нити.

**2** Нажмите **Add** (добавить) – добавить свой цвет. Откроется окно **Add Thread** (добавить нить).

Add Thread			
Thread			Нажм
Color:			<ul> <li>выбра</li> </ul>
Code:	1234		СМСШІ
Brand:	My Brand		– Нажм
Description:	Purple	ОК	смеш
		Cancel	

ажмите, чтобы ыбрать или мешивать цвета

ажмите, чтобы ыбрать или мешивать цвета

**3** Нажмите на выпадающее меню **Color** (цвет) – выбор визуализации цвета. См. Смешивание собственных цветов нити.

**4** Введите код, марку и описание нового цвета. Код - идентификационный номер цвета нити для марки.

#### **5** Нажмите **ОК**.

Новый цвет появится в списке Threads.

Mo	dify Th	read Cł	nart				
_1	Thread C	hart					
N	lame:	My	Thread Chart		•	Rename	Create
[]	'hreads						
	Code		Brand	Description			
		1234	My Thread	Purple			

## Глава 12 Свойства объекта и шаблоны

Свойства объекта вышивки определяют такие характеристики как размер, положение, тип и плотность шва. Конкретные параметры стежка определяют, как он будет изменяться при смене формы, размера или других трансформаций объекта.

При создании объекта можно принять свойства по умолчанию или настроить свои, в зависимости от метода создания. Также можно применить текущие настройки для всех новых объектов проекта.

Данная глава описывает настройку свойств объекта, создание, применение и сохранение шаблонов в ПО BERNINA Embroidery Software.





# Управление и применение свойств объекта

ПО BERNINA Embroidery Software предлагает 3 комплекта свойств: по умолчанию, текущие и существующие.



#### Примечание

Некоторые свойства можно изменить с экрана, например, размер путем масштабирования объекта маркерами. Другие свойства (например, расстояние между стежками или их длинна) изменяются в окне Object Properties (свойства объекта).

#### Свойства по умолчанию

Такие свойства сохранены в шаблоне и являются начальными при создании проекта на основе готового шаблона.

#### Текущие свойства

Текущие свойства – используемые для создания новых объектов. Они будут заданы по умолчанию, пока не будут изменены. В общем, их следует менять, чтобы сэкономить время при оцифровке. Например, можно заранее установить шаг стежка, чтобы получить определенную плотность всех последующих объектов.



#### Примечание

Изменения касаются только новых объектов, а не всего шаблона в целом. Чтобы изменения распространились на все шаблоны, необходимо изменить настройки по умолчанию, а не текущие.

#### Свойства существующих объектов

Это свойства каждого отдельного объекта проекта.

## Установка текущих свойств объекта



General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

При изменении текущих свойств, они автоматически применяются ко всем новым объектам проекта.

## Установка текущих свойств объекта

1 Нажмите иконку Object Properties (свойства объекта), на выделяя никаких объектов.

Откроется окно Object Properties (свойства объекта).



Вверху окна отображены закладки. Они дают доступ ко всем свойствам объекта.

**2** Выберите закладку, просмотрите настройки и измените их.

3 Нажмите Apply (принять).

## Изменение свойств выделенных объектов



General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

Можно менять свойства выделенного объекта/ов. Например, при изменении размера проекта может понадобиться вышить заливку некоторых объектов пошагово, а не атласным стежком, чтобы получить более четкий рисунок. Если выделить более одного объекта, в окне отобразятся вкладки, касающиеся только их.



Если одно и тоже свойство для разных объектов будет иметь разные значения, поле будет пустым. Новое значение будет применено ко всем объектам.



#### Примечание

Изменение не влияет ни на текущие свойства, ни на свойства невыделенных объектов.

#### Для изменение свойств выделенных объектов

**1** Выделите объект/ы.

2 Щелкните по ним дважды или один раз правой кнопкой мыши. Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).

3 Выберите вкладку с нужными свойствами.

4 Нажмите Apply (принять).

### Изменение свойств по умолчанию



General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

Свойства по умолчанию можно изменить в любой момент, сохранением текущих свойств. Сохранятся только настройки, касающиеся текущего объекта. Other properties retain their current settings. Например, если для текущего объекта установить атласную заливку, то художественная заливка по умолчанию изменена не будет. При сохранении свойств можно задать будут ли они применены только к буквенным объектам, всем остальными или и тем и другим.



### Примечание

Изменения коснуться всех новых проектов, созданных при помощи данного шаблона. Если изменения должны касаться только текущего проекта, они должны быть сделаны для текущих свойств. См. Установка текущих свойств объекта.

## Для изменение свойств по умолчанию для выделенного объекта:

1 Выделите объект/ы.

2 Щелкните по ним дважды или один раз правой кнопкой мыши.

**Object Properties** Buttonhole Tie-in/off Wireline PunchWork Appliqué Fill Stitch **Outline Stitch** Lettering Stitch Angle PhotoSna Fill type: Satin spacing Automatic 0.40 ÷ mm Manual: Satin type Satin WM-Satin species OK Apply Discard Cancel Save to Te Effects Изменение свойств Сохранить для всех выделенных

Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).

#### 3 Выберите вкладку с нужными свойствами.

**4** Нажмите **Save To Template** (сохранить в шаблон). Откроется окно **Save To Template** (сохранить в шаблон).

Save to Template	
Where should	the current properties be saved?
Lettering	New lettering objects will have these properties.
Other Objects	New objects other than lettering will have these properties.
Cancel	Don't save anything.

5 Выберите опцию:

- Буквы: изменения будут применены только к буквенным объектам.
- Другое: ко всем объектам, кроме буквенных.
- Все: ко всем объектам.

Появится запрос подтверждения.



6 Нажмите OK – обновить шаблон. Изменения сохранены и свойства применяются ко всем новым объектам вышивки.



#### Примечание

Используя такие настройки как настройки по умолчанию, можно создать новый шаблон. См. Управление шаблонами проекта.

## Управление шаблонами проекта

Шаблон – файл, в котором хранятся настройки по умолчанию. Шаблоны нужны, чтобы не менять настройки и свойства каждый раз при создании нового проекта, а использовать готовые часто используемые наборы и комбинации. В шаблоне можно просто сохранить настройки шва, буквенный фон и размер, цвета и текущие свойства. Или можно задать особую плотность, Or it may have special density, компенсацию натяжения или настройки подкладки для разных тканей.



В шаблоне можно сохранить часто используемый цвет фона

Обычный шаблон – шаблон ПО BERNINA Embroidery Software. Он содержит текущие свойства. При необходимости изменения могут быть отменены и шаблон вернется в обычным настройкам. См. Возвращение к обычному шаблону.

### Создание шаблонов

Шаблон создается из объектов проекта и их свойств. Просто сохраните проект или его элементы кА шаблон. Файлы шаблонов выглядят также как файлы проектов, но имеют расширение АМТ. Убедитесь, что Вы задали название шаблона до внесения в него изменений. Если изменения сделаны в настройках Object Properties (свойства объекта), а затем нажата кнопка Save To Template (сохранить в шаблон) – изменения будут сохранены в текущем шаблоне. См. Изменение свойств по умолчанию.



#### Примечание

Вы не можете перезаписать шаблоны случайно. Каждый раз, когда вы создаете новый проект из шаблона, BERNINA Embroidery Software открывает дубликат. При сохранении конструкции в первый раз, диалоговое окно Сохранить как (**Save As)** открывается, так что вы можете сохранить шаблон под Новым именем.

### Для создание шаблона:

1 Откройте новый или уже существующий проект.

2 Настройте свойства.

**3** Добавьте все необходимые объекты. НапримерFor instance, надписи на разных уровнях. Просто замените текст в шаблоне.

См. Установка линий буквенных объектов.

**4** Выберите **File** (файл) > **Save As** (сохранить как). Откроется окно **Save As**.



5 Выберите шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software. Из списка Save as Type (сохранить как тип). ПО BERNINA Embroidery Software автоматически отрывает папку ... Program Files \BERNINA \Embroidery Software 7\template. Если шаблон не сохранить здесь, он не будет виден в списке при создании нового проекта.

**6** В поле **File Name** (название файла) велите название шаблона.

7 Нажмите Save (сохранить).

### Изменение шаблона

Шаблон можно менять также как проект. Изменения применяются к будующим использованиям шаблона. Они не влияют на проекты использующие шаблон.



#### Примечание

Шаблон удаляется точно также как любой другой файл MS Windows® Explorer. Они хранятся в папке ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\ template.

#### Для изменения шаблона:

1 Выберите File (файл) > Open (открыть). Откроется окно Open (открыть). **2** Найдите папку ..\Program Files\BERNINA\ Embroidery Software 7\template.

**3** Выберите Шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software из списка **Files of Тур**е (тип файла). Появятся доступные шаблоны.

**4** Выберите шаблон и нажмите **Ореп** (открыть).







**6** Выберите File (файл) > Save As (сохранить как). Откроется окно Save As.

7 Выберите папку ..\Program Files\BERNINA\ Embroidery Software 7\template.

**8** Из списка Save as Туре (сохранить как тип) выберите Шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software.

**9** Выберите файл шаблона и нажмите Save (сохранить). Появится запрос подтверждения.



#### Подсказка

Чтобы из готового шаблона сделать новый, введите новое название и нажмите **Save**.

**10** Нажмите **Yes** (да), чтобы подтвердить. Новый шаблон готов к использованию.



## Сохранение текущих свойств в шаблон

Текущие свойства объекта можно легко сохранить в шаблон. См. Управление и применение свойств объекта.

#### \_\_\_\_\_

#### Сохранение текущих свойств в шаблон

1 Откройте окно **Object Properties** (свойства объекта).

• Для активации текущих свойств отмерите все выделения и нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта).

• Чтобы применить свойства к определенному объекту, выделите его и нажмите на него два раза или один раз правой кнопкой мыши.

2 Измените свойства объекта.

**3** Нажмите **Save To Template** (сохранить в шаблон). Появится запрос подтверждения.



#### Примечание

В шаблон можно сохранить только текущие на-стройки.

**4** Нажмите **ОК** – обновить шаблон.

**5** Нажмите **Close** (закрыть) – возврат в окно проекта. Настройки сохранены в шаблон и готовы к использованию.

### Возврат к обычному шаблону

Если был изменен обычный шаблон ПО BERNINA **Embroidery Software**, можно вернуться к первоначальному виду. Оригинальная копия не удаляется, так что она всегда может быть восстановлена.

\_\_\_\_\_

#### Возврат к обычному шаблону

1 Закройте ПО BERNINA Embroidery Software.

2 Нажмите кнопку MS Windows® Start и выберите программную папку ПО BERNINA Embroidery Software.

**3** Выберите папку **Tools** (инструменты) и нажмите иконку **Revert** (возврат). Откроется окно **Revert to Factory Template** (возврат к шаблону производите-ля).



#### Примечание

Окно может открываться 1 - 2 минуты

**4** Выберите флажок **Templates** (шаблоны) и нажмите **ОК**. Оригинальная версия восстановлена.

# Глава 13 Качество стежков

ПО BERNINA Embroidery Software располагает множеством возможностей для улучшения качества и эффективности вышивки. Настройки ткани позволяют учитывать тип ткани при работе машины. Автоматические настройки подкладки позволяют стабилизировать ткань и избавится от затяжек из-за растяжения ткани. Отрегулируйте количество повторений шва, чтобы компенсировать натяжение ткани. Это очень удобно при работе с тянущимися тканями.

Применив Auto Jump (авто прыжок) можно превратить длинный стежок в серию. Стежки-связки автоматически включаются в начало объекта, чтобы избежать запутывания нити. Эти стежки можно контролировать по всему проекту или по отдельным объектам. Авто начало и конец помогают установить положение первого и последнего стежка проекта. Все это - свойства объекта и они могут быть применены, удалены или изменены в любой момент.



Глава рассказывает о том, как установить настройки ткани и подкладки, и как компенсировать растяжение ткани, а также о том, как сохранить длинные стежки, настроить стежки-связки и установить автоматические точки начала и конца.

## Настройка параметров ткани

ПО BERNINA Embroidery Software дает возможность менять параметры ткани так, чтобы машина учитывала ее особенности. Например, тип ткани определяет компенсацию растяжения при вышивке. Это предохраняет вышивку от непредвиденных пробелов. См. Компенсация растяжения ткани.





	Ткань	Комп. Раст. (мм)	Расстояния (мм)					
Bec			Сатин (уч.)	Сатин (авто)	Шаг	Зигзаг подкладки	Шаг подкладки	
По умолчанию	N/A	0.200	0.4	0.01	0.45	3.0	3.0	
Легкий три- котаж	Футболки	0.250	0.37	0.02	0.40	3.0	2.5	
Средний три- котаж	Поло /ребри- стая ткань	0.250	0.37	0.02	0.40	3.0	2.5	
Тяжелый три- котаж	Флис / Свит- шоты	0.350	0.36	-0.02	0.38	2.5	2.5	
Средняя мах- ровая ткань	Полотенца	0.250	0.36	0.02	0.38	1.5	1.8	
Тяжелая мах- ровая ткань	Полотенца / халаты	0.250	0.36	-0.02	0.38	1.5	1.8	
Легкая шерсть	Батист / Хло- пок / Сатин	0.200	0.38	0.03	0.40	3.0	2.8	
Тяжелая шерсть	Хлопок / Легкая по- лотняная ткань / Полиэстер	0.200	0.38	0.0	0.40	2.5	2.5	
Средняя шерсть	Деним / холст / Твил	0.200	0.38	-0.01	0.40	2.5	2.5	

В таблице ниже приведены виды шва для разных типов ткани.



Изменения по умолчанию применяются ко всем новым объектам вышивки, кроме буквенных. См. Компенсация растяжения ткани.

### Для настройки параметров ткани:

1 Выберите Edit (редактировать) > Select All (выделить все). Выделен весь проект.

2 Выберите Design (проект) > Fabric Settings (параметры ткани). Откроется окно Fabric Settings.

Fabric Settings		<b>X</b>
Fabric type:	F7 Woven Medium Weight 🔹	ОК
Required stabilizers:	Topping: Backing: Poly Mesh or Cut Away x 2	Cancel

3 Из списка Fabric type (тип ткани) выберите нужное.



**4** Нажмите **ОК**. Настройки применены к проекту.

## Стабилизация с подкладкой

Для улучшения качества необходимо использовать подкладку. Она помогает стабилизировать ткань и избегать затяжек. Также она дает «буфер» верхним стежкам, не позволяя им проваливаться в ткань. Без подкладки вышивка будет плоской, а сама ткань будет просвечивать. Может возникнуть соблазн увеличить плотность стежка, но использовать подкладку гораздо эффективнее.



### Применение подкладки



General (основное)>Effects (эффекты)- применение эффектов к выделенным объектам или ко сем объектам сразу.



Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) – усиление и стабилизация объектов при помощи подкладки.

Инструмент Auto Underlay (автоподкладка) автоматически подгоняет имеющиеся объекты под условия использования подкладки. Можно устанавливать параметры для каждого нового объекта или задать одну подкладку для всех по умолчанию.

#### Применение подкладки

• Нажмите иконку Auto Underlay (автоподкладка) – доступ к настройкам.

## V

#### Подсказка

Для сохранения настроек подкладки нажмите иконку Effects (эффекты) – откроется окно Effects > Underlay (подкладка).

• Создайте круг или квадрат. См. Методы оцифровки. Объект будет создан с текущими свойствами.

• Выделите объект и нажмите на иконку Auto Underlay (автоподкладка) правой кнопкой мыши, чтобы изменить настройки. Откроется окно Effects (эффекты) > Underlay (подкладка). Можно менять одну или 2 последовательных подкладки.



• Выберите **Apply Underlay** 1(применить подкладку1) и выберите ее тип из списка. Тип определяется целями использования.



Отрегулируйте длину стежка и настройки края.
 Подробности ниже.

#### Все типы подкладки 1 доступны и для подкладки 2.



• Для большей устойчивости, примените подкладку 2. Подкладки могут свободно комбинироваться.



• Чтобы сохранить настройки, нажмите **Save to Template** (сохранить в шаблон). См. Сохранить текущие настройки в шаблон.

#### Настройка подкладки по центру и по краю



Правая кнопка мыши – Stitch Effects (эффекты шва) > Auto Underlay (автоподкладка) – усиление и стабилизация объектов при помощи подкладки.

Подкладка Center Walk (по центру) – ряд стежков вдоль центра колонны. Используется для узких колонн –2–3 мм шириной. Edge Walk (по краю) – стежки по контуру объекта. Используется для больших форм вместе с зигзагами и шагами.





Выбор настроек шва подкладки отделен от выбора шва вышивки и никак на него не влияет.

#### Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

• Нажмите Esc - все выделения отменены.

Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите правой кнопкой мыши на икону Auto Underlay (автоподкладка). Откроется окно Effects (эффекты) > **Underlay** (подкладка).



3 Выберите флажки первой и второй подкладки и нажмите Center Walk (по центру) и/или Edge Walk (по краю).

**4** Настройте длину стежка так, чтобы она совпадала с кривой контура и не была видна на конечной вышивке.





Длинна стежка по краю: 1.5мм

5 Отрегулируйте поле подкладки так, чтобы ее стежки не выходили за пределы вышивки. См. Настройка поля подкладки.

Нажмите **Apply** (применить). Изменения будут применены к новым или выделенным объектам.

## Регулировка амплитуды зигзага

Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) изменение настроек автоподкладки.

Для широких колонн используйте одинарный и двойной зигзаг. Возможно установить длину стежка. Двойной зигзаг применим только для сатиновой заливки или букв. Настройки можно применить и до и после оцифровки.



#### Примечание

Зигзагообразные стежки подкладки задаются отдельно от аналогичных стежков вышивки и никак на нее не влияют

#### Регулировка положения зигзага

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

Нажмите **Esc** – все выделения отменены.

 Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите правой кнопкой мыши на икону Auto Underlay (автоподкладка). Откроется окно Effects (эффекты) > **Underlay** (подкладка).



3 Выберите флажки первой и второй подкладки и нажмите Zigzag (зигзаг) или Double Zigzag (двойной зигзаг).

4 Введите длину стежка.



5 Нажмите Apply. Настройки применены к выделенным объектам.

## Установка поля подкладки



Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) изменение настроек автоподкладки.

Поле подкладки - расстояние между контуром вышивки и краем подкладки. Увеличьте это значение, чтобы подкладка не выходила за пределы вышивки.



#### Установка поля подкладки

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

• Нажмите Esc - все выделения отменены.

 Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите правой кнопкой мыши на икону Auto Underlay (автоподкладка). Откроется окно Effects (эффекты) > Underlay (подкладка).

	Underlay	Textured Edge	Gradie	nt Fill	Others	Star &_Wave Fill	]
	Underla	ay 1 ply underlay 1		Edge V	Valk	•	
	Sti	tch length:		2.00	÷	mm	
	Sti	tch spacing:			* *	mm	
Выберите	Ma	Margin from the edge:		Normal			
REQUITIN	Underla	ay 2					



**4** Нажмите **Apply** (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.

#### Компенсация растяжения ткани

General (общее)> Object Properties (свойства объекта) – настройка компенсации растяжения.

Вышивка стягивает ткань внутрь в местах проникновения иглы. Из-за этого ткань может начать морщить и могут появиться пробелы в вышивке. В конечной вышивке формы несколько уже и длиннее, чем на экране. Эффект компенсации растяжения достигается путем добавления стежков в местах проникновения нити. Настройки можно установить как до, так и после оцифровки.



Конкретный коэффициент зависит от ткани. Прежде чем вышивать, проверьте, подходит ли заданное значение для имеющейся ткани.

#### Таблица подсказок:

Ткань	Компенсация (мм)				
Фактурный хлопок	0.1				
Футболка	0.2				
Флис, трикотаж	0.25 - 0.3				
Буквы	0.2 - 0.3				

Также настройки можно установить через **Settings** (настройки) > **Fabric Settings** (настройки ткани). См. Установка настроек ткани.



#### Подсказка

Растяжения также уменьшится при использовании подкладок и уплотнении верхнего слоя. См. Стаби-лизации при помощи подкладки.

#### Применение автоматической компенсации растяжения:

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

• Нажмите **Esc** – все выделения отменены. Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта). Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта.

**3** Нажмите кнопку **Effects** (эффекты) и выберите вкладку **Others** (другое).

**4** Выберите флажок **Pull Compensation**(компенсация растяжения).



#### 5 Нажмите Apply (применить).

## Настройки применены для новых или выделенных объектов.





Компенсация растяжения ВКЛ.

Компенсация растяжения ВЫКЛ.



#### Подсказка

По умолчанию компенсация установлена на 0.2 мм. Это подходит для большинства проектов. Тем не менее, для автооцифровки рекомендуется использовать 0.4 мм.

6 Введите припуск верхнего слоя (в мм).



7 Нажмите **Apply** (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.

## **ф** Подсказка

Нажмите **Save to Template** (сохранить в шаблон) перед тем, как закрыть окно, чтобы сохранить настройки. Они будут применены ко всем новым объектам текущего шаблона. См. Свойства объекта и шаблоны.

## Сохранение длинны стежка

General (общее) > Object Properties (свойства объекта) – установить настройки Auto Jump.

Машина имеет технические ограничения по длине стежка. Если длинна превышает возможную, она будет разбита на меньшие стежки. Это может повлиять на внешний вид вышивки, особенно при вышивке гладью. Применив **Auto Jump,** можно этого избежать. См. также Splitting long stitches in Satin fills (разделение длинных стежков).



Чтобы создать узкую колонну с большим буфером, чем для обычной глади, примените Auto Jump вместе с подкладкой с длинной стежка, например, 6 мм. Если длинна стежка не большая этот эффект делает их более свободными и, следовательно, больше поднимает их над тканью. См. Стабилизация подкладкой.

**Auto Jump** также может быть применен для объектов, оцифрованных вручную. Также его можно использовать для создания стежки, например, на более плотной глади. Auto Jump – свойство объекта по умолчанию. Его можно менять в любой момент как текущую настройку или для выделенного объекта. Auto Jump может применяться для заливки, контура и обметки.

## Чтобы применить Auto Jump

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

• Нажмите **Esc** - все выделения отменены.

Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта). Откроется окно Object Properties (свойства объекта.

**3** Нажмите кнопку **Effects** (эффекты) и выберите вкладку **Others** (другое).

🗸 Auto jump		
Maximum stitch:	12.1	🚔 mm
>> Jump length:	7.0	🖶 mm
	<ul> <li>Auto jump</li> <li>Maximum stitch:</li> <li>Jump length:</li> </ul>	Auto jump     Maximum stitch: 12.1     Jump length: 7.0

**4** Выберите **Auto Jump**, если он еще не выбран и нажмите Apply (применить).



**5** В поле **Maximum Stitch** введите максимальную длину стежка.

К стежкам, превышающим это значение будет применен Auto Jump.







## Подсказка

Длину установите больше, чем длинна глади, иначе стежки глади разобьются на 2 и более.

6 В поле Jump Length (длинна прыжка) введите длину каждого прыжка.



### Подсказка

Маленькие прыжки увеличивают время вышивки, но делают движении рамы более плавным.

7 Нажмите Apply (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.



#### Подсказка

Нажмите Save To Template (сохранить в шаблон) перед тем, как закрыть окно, чтобы сохранить настройки. Они будут применены ко всем новым объектам текущего шаблона. См. Свойства объекта и шаблоны.

## Соединение объектов вышивки

Коннекторы соединяют объекты вышивки. Они принимают форму «пробега» или «прыжка» и видны в режиме просмотра шва, но скрыты в режиме Artistic **View** (художественный просмотр). В идеале проект должен быть спланирован так, чтобы стежки соединения потом были закрыты другими объектам.

Если соединение не закрыто, потом нить нужно обрезать.



Стежки соединения создаются по автоматически, но можно изменить объекты так, чтобы свести триммеры к минимуму. Можно даже поменять точки начала и конца, но настройка Closest Join (ближайшее соединение) (по умолчанию) автоматически высчитывает ближайшие точки соприкосновения при оцифровке. См. Установка других основных настроек.

## Пробег

Пробег добавляется автоматически, когда игла движется между сегментами одного объекта. Он всегда закрыт другими швами, но иногда просвечивает.



ный режим

Точка начала не изменилась - пробега нет

Пробег минимален при сведении точки входа и выхода объектов. Методом As Digitized (по проекту) можно задать эти точки вручную, но настройка **Closest Join** (ближайшее соединение) (по умолчанию) автоматически высчитывает ближайшие точки соприкосновения при оцифровке. См. Установка других основных настроек.
## Прыжки

Прыжки передвигают раму из одной точки проекта в другую без движения иглы. Как правило, связующую нить нужно обрезать. В просмотре шва прыжки отображаются сплошной или пунктирной линией. Сплошная – для малых прыжков, пунктирная – для длинных (более 12.1 мм). Штрихпунктирная линия – изменение цвета.





Изменение цвета- штрихпунктирная линия

Длинные прыжки – до 7 мм. Это как правило замедляет машину, т.к. нужно переместить пяльцы к следующей точке проникновения иглы.

## 4

#### Примечание

Длинна прыжка по умолчанию равна длине Auto Jump.

## Закрепляющие стежки

Закрепляющие стежки – дополнительные стежки до и после прыжка и смены цвета, необходимые для того, чтобы швы можно было обрезать без узлов.



Стежок закрепления вначале объекта делается автоматически после прыжка более чем 2 мм или смены цвета. При вышивке гладью – это второй стежок после начала объекта. Они также автоматически делаются перед коннекто-рами и сменой цветов.



### Подсказка

Tip Travel through the design by one stitch to check for tie-ins and tie-offs. See Traveling through designs for details.

#### Регулировка закрепляющих стежков



Use General > Object Properties to adjust tie-in/off settings(Свойства объекта для регулировки закрепляющих стежков).

По умолчанию, крепежные стежки вставляются в начале объектов для предотвращения распускания стежков. Есть случаи, однако, когда целые конструкции могут не включать закрепления или где выбранные объекты, такие как надписи, могут не включать их. BERNINA Embroidery Software дает вам контроль над настройками закрепляющих стежков.

Это необходимо для особых случаев, таких как «обратная вышивка», предполагающая использование толсто нити. Здесь может и не быть закрепления в конце. Они могут быть использованы в проектах с особыми нитями. В таких случаях можно отключить связки и закреплять нить, обрезав и пропустив ее через ткань. См. Установка точек начала и конца.

### Настройка свойств закрепления

1 Это можно сделать одним из следующих способов:

• Для настройки текущих свойств объекта нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта) или выберите **Settings** (настройки) > **Object Properties** (свойства объекта) – откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).

• Для регулировки одного или нескольких объектов кликните на них дважды или правой кнопкой мыши. Откроется окно **Object Properties**.

2 Выберите вкладку Tie-in/off (закрепления).

Во вкладке есть 2 панели – **Tie in before object** (закрепление перед объектом) и **Tie off after object** (закрепление после объекта) – включение/выключение нужной функции.

Appliqué	Buttonhole	Tie-in/off	Wireline	Pun
Tie in before obj	ect	Tie off ◎ Of ● Or	after object f Method	



#### Примечание

Проекты, созданные в предыдущих версиях ПО BERNINA Embroidery Software или других приложениях могут иметь коннекторы более 2 мм по умолчанию.

3 Настройте Tie in before object (закрепление пе-

ред объектом):

• Если функция отключена, ни внешних, ни внутренних закреплений не будет.

• Если функция включена, закрепление будет сделано при коннекторе более 2 мм.



**4** Настройте **Tie off after object** (закрепление после объекта):

• Если функция отключена, ни внешних, ни внутренних закреплений не будет.

• Если функция включена, закрепление будет сделано при коннекторе более 2 мм.



5 Выбор метода закрепления:

• Первый- закрепляющий стежок вместе с последним.

• Второй – закрепляющий стежок между последними двумя. Второе лучше для букв, первое – для всего остального.

**6** Нажмите **Apply** (применить). Изменения применены к выбранным объектам или к текущим свойствам.

## Настройки автоматических точек начала и конца

\_\_\_\_\_

Некоторые машины требуют установить иглу ровно над местом первого проникновения перед началом работы. При помощи Auto Start & End (авто старт и авто конец) установите положения первого и последнего стежков проекта.

Настройки автоматических точек начала и конца

1 Выберите **Design** (проект) > **Auto Start & End** (авто старт и авто конец). Откроется окно **Auto Start & End**.

Auto Start & End 🛛 🔼	
Start needle position    First stitch of design  Auto start at:	Выберите метод —— позиционирования иглы на старте
End needle position  Last stitch of design  Auto end at:  Maintain automatically  Digitize end needle position  K Cancel	Выберите метод —— позиционирования иглы в конце

2 Выберите метод позиционирования иглы на старте:

• Первый стежок проекта: начало проекта в первом стежке.

• Авто старт: точка начала расположена в определенном месте. Выберите из возможного:



• Оцифровка начального положения иглы: Ее можно отметить вручную.



жок конечной точки: последний стежок проекта

конечной точки Авто Конец, Центр дизайна

**3** Выберите метод позиционирования иглы в конце:

• Последний стежок проекта: Конечная точка в последнем стежке проекта.

• Авто конец: точка начала расположена в определенном месте.

• Оцифровка конечной точки: точка начала расположена в определенном месте.

4 Выберите флажок Maintain Automatically (поддерживать автоматически) (по умолчанию) - автоматически поддерживать начальную и/или конечную точки положения иглы.

5 Нажмите ОК. Связующие стежки будут расположены перед первым и после последнего стежка проекта.

# Часть III Оцифровка изображений

Есть две основные категории файлов с изображениями и обе они могут использоваться в программе BERNINA Embroidery Software в качестве оригиналов для последующей оцифровки. Это побитовые рисунки и векторная графика. Как основу для качественной вышивки надо сначала подготовить качественный рисунок в любом разрешенном формате.

### Оцифровка с оригиналом

В этом разделе описывается, как подбирать подходящие рисунки для оцифровки, а также, как загрузить их в ПО BERNINA Embroidery Software. Кроме того, поясняется, как оцифровывать рисунки, используя оригинал-трафарет, и как отображать их на экране и скрывать во время оцифровывания. См. главу Оцифровка с оригиналом.

### Обработка изображений для автоматической оцифровки

В этой главе рассказывается, как подготовить рисунок для автоматической оцифровки. Поясняется, как готовить оконтуренные и не оконтуренные изображения. См. главу Обработка изображений.

#### Автоматическая оцифровка

В этой главе рассказано, как с помощью имеющихся программных средств автоматически преобразовать рисунок, векторной или побитовый, в вышивку. Также рассказано, как создавать вышивки на основе фотографий. См. главу Автоматическая оцифровка.

## Глава 14 Оцифровка с оригиналом

Электронный рисунок в побитовом или векторном формате может быть загружен, скопирован или отсканирован в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемого оригинала или трафарета. Можно также импортировать также текстурированный фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть вышивка на реальной ткани. Может быть использован почти любой рисунок – фотография, журнальные иллюстрации, графические файлы и даже образцы ткани.

ИЗ ПО BERNINA Embroidery Software вы можете открыть изображения в графических программах MS Paint, Corel PHOTO-PAINT® Essential 4 или Paint Shop Pro™. Обновленные таким образом изображения автоматически реимпортируются в ПО BERNINA Embroidery Software.



В этом разделе описывается, как подбирать подходящие рисунки для оцифровки, а также, как загрузить их в ПО BERNINA Embroidery Software. Кроме того, поясняется, как оцифровывать рисунки, используя оригинал-трафарет, и как отображать их на экране и скрывать во время оцифровывания.

## Использование оригиналов-трафаретов

Оригиналы могут быть использованы в качестве трафарета при ручном оцифровывании. Альтернативно функции полуавтоматического и автоматического оцифровывания BERNINA Embroidery Software могут конвертировать побитовые рисунки в проекты вышивки. В общем случае оригиналы-трафареты помогают вам:

• Оцифровывать объекты вручную.

Калькировать контуры и линии по трафарету, используя подходящий инструмент оцифровки. Подробнее см. в разделе Методы оцифровки.

• Автоматическая оцифровывка контуров производится функцией Magic Wand (Волшебная палочка). Вы выбираете контур и Magic Wand автоматически определяет требуемые стежки.

• Автоматическое оцифровывание сложных рисунков производится функцией Auto Digitizer. Вы выбираете изображение и Auto Digitizer автоматически определяет контуры и стежки, требуемые для оцифровки проекта. Подробнее см. в разделе Оцифровка функцией Auto Digitizer.

• Оцифровка фотографий производится функцией PhotoSnap. Вы снова выбираете изображение и PhotoSnap автоматически определяет контуры и стежки, требуемые для оцифровывания проекта. Подробнее см. в разделе Оцифровка с помощью PhotoSnap.

Художественный оригинал может быть импортирован в BERNINA Embroidery Software как в векторных, так и в побитовых форматах:

• Векторныая графика: Рисунки состоят из контуров, которые могут быть цветными и могут иметь цветное заполнение. Векторные контуры остаются тонкими и чистыми даже при большом коэффициенте увеличения, их можно оцифровать достаточно точно.

• Побитовые рисунки: Они состоят из цветных точек, или пикселей. При увеличении на малой площади контуры становятся разорванными и отображаются как серий цветных квадратиков, или пикселей. Для создания высококачественной вышивки вам нужно подобрать подходящий рисунок. В BERNINA Embroidery Software вы можете назначит общие свойства, такие как размер и положение. Вы можете также расположить и трансформировать рисунок таким же образом, как проекты вышивки.

#### Предупреждение

Поставляемые с программой образцы рисунков и вышивок можео использовать только для личных нужд. Их нельзя продавать или как-либо использовать в коммерческих целях. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – авторских прав на рисунок не отменяют.

#### Векторная графика

Векторные рисунки загружаются в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Они автоматически конвертируются в побитовые изображения.



#### Побитовые изображения

Побитовые изображения могут быть загружены или отсканированы в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Как для ручной, так и для автоматической оцифровывки лучше всего подходят «чистые» рисунки, иногда рассматриваемые как карикатуры или шаржи. Такие рисунки имеют ограниченное количество чистых цветов, которые в свою очередь имеют четко очерченные контуры. Идеальными являются рисунки:

• Четко определенные, когда каждая фигура выполнена пикселями одного и того же цвета.

• Четко разделенные на блоки, когда каждая фигура имеет «вышиваемый» размер, по меньшей мере 1 кв. мм.

• Сохраненные с насыщенностью цвета по меньшей мере 256 цветов (8 бит) или предпочтительно миллионами цветов (16 бит). (При загрузке изображений в BERNINA Embroidery Software насыщенность цвета автоматически сокращается до 256 цветов или меньше.):



### Подсказка

После загрузки в BERNINA Embroidery Software вы можете изменять размеры и трансформировать побитовые изображения. Однако, если нужно изменить размеры или повернуть изображение, то лучше делать это во время сканирования. Последующее изменение размера может разрушить изображение.

#### Поддерживаемые графические форматы

Программа BERNINA Embroidery Software поддерживает значительное количество графических форматов, как векторных, так и побитовых:



#### Примечание

Полное перечисление графических форматов можно найти в разделе руководства пользователя CorelDRAW® Essentials 4 User Guide, которое можно найти в разделе меню Windows Start > Programs Также можно использовать экранную систему помощи Help в графическом режиме Graphics.

#### Автоматическая оцифоровка

Функции автоматической оцифровки BERNINA Embroidery Software – Auto Digitizer и Magic Wand - обеспечивают наилучшие результаты с изображениями, которые можно найти в библиотеке графических файлов или которые создаются по эскизам в пакете графических программ. Подробнее см. в разделах Автоматическая оцифровывка функцией Magic Wand и Оцифровывка функцией Auto Digitizer.

Функции автоматической оцифровки могут работать с изображениями из других источников, но они требуют большей или меньшей подготовки. Это объясняется тем, что наиболее доступные изображения не выполнены в чистых цветах. Сканирование вызывает шумы (помехи), в то время как графические программы выполняют «сглаживание», чтобы улучшить качество печати изображения.

Автоматическая оцифровка менее эффективна с фотографическими изображениями, которые могут содержать много размытых цветов и сложных форм. Однако на фотографиях вы можете обработать формы, которые вы хотите вышить, удалив ненужные детали. Альтернативно можно использовать PhotoSnap для создания проектов вышивки из отсканированных фотографий.

#### Отсканированные изображения

Изображения, отсканированные с бумажных оригиналов или существующих вышивок обычно содержат множество «шумовых» помех.



В то время как они могут быть использованы для автоматической оцифровки. Лучшие результаты получаются при использовании относительно чистых изображений, содержащих блоки с чистыми цветами. Как правило это логотипы и простые рисунки, отсканированные с визитных карточек, шапок фирменных бланков, книг, журналов и т.п. Загрязненные изображения обычно требуют подготовки, заключающейся в уменьшении количества цветов и повышении резкости контуров. См. Обработка изображений.

#### Изображения со сглаженными цветовыми переходами

Сглаживание цветовых переходов - это программная техника, комбинирующая существующие цвета шахматным расположением пикселей. Она обычно используется для имитации цветов, смешиваемых из изображаемой гаммы.



цветовыми переходами

Наподобие «загрязненных»

изображений, изображения со сглаженными цветовыми переходами требуют уменьшения количества цветов. Имейте в виду, что программа отлично работает по обработке сглаженных цветовых переходов с четко определенными контурами, но мало подходит для работы с изображениями, не имеющими четких контуров. См. Обработка изображений.

#### Изображения со сглаженными контурами

Сглаживание контуров - это программная техника, подобная сглаживанию цветовых переходов, которая

используется для смягчения жестких контуров, если цветовые блоки пересекаются..

Она создает сглаженные контуры путем «размывания». Если техника размывания сознательно используется для размывания контуров, то перед автоматической оцифровкой следует увеличить их резкость. См. Обработка изображений.



женными контурами

#### Сканирование художественных И30бражений

Если у вас имеется готовое изображение, вы можете отсканировать его сканером, совместимым с протоколом TWAIN, используя сканирующие функции BERNINA Embroidery Software. Важно правильно отсканировать ваше изображение, если вы намерены использовать одну из функций автоматического оцифровывания; качество отсканированного изображения повлияет на качество окончательного проекта вышивки.





бражения – хорошее качество вышивки

Плохое качество изобра жения - плохое качество вышивки

#### Подготовка оригинала для сканирования

Для создания проекта вышивки, в большей или меньшей степени, вам не требуется каждая деталь изображения. Вы используете «структуру» изображения в большей мере, чем тонкие детали текстуры и цвета.

Для упрощения оригинала вы можете накрыть его калькой и перенести на нее только наиболее существенные контуры и линии, которые будут заполнены стежками. При сканировании наложите на кальку с эскизом лист белой бумаги.



ственнве контуры

Блестящие поверхности, такие как глянцевые фотографии, не могут быть хорошо отсканированы. Их следует накрывать чертежной калькой. Если оригинал имеет очень светлые цвета, обведите контуры тонким черным фломастером.

#### Разрешение при сканировании

Для большинства сканеров требуется вводить информацию о требуемом разрешении сканирования. Величина разрешения определяет количество точек на дюйм (dpi), используемых для создания отсканированного изображения. Чем выше разрешение, тем чище изображение, но тем больше файл. Для оцифровывания используйте изображения, отсканированные с разрешением не выше 300 dpi. Разрешения 72 dpi (разрешение экрана) обычно вполне достаточно. В общем случае, чем меньше оригинал и/или чем больше в нем деталей, тем выше должно быть разрешение. Для ориентировки можно использовать данные следующей таблицы.

Тип изображения	Разрешение
Визитки, шапки бланков	150 – 300 dpi
Рисунки от-руки	150 – 300 dpi
Фотографии, изображения	150 – 300 dpi
Реклама, штриховые рисунки	72 – 150 dpi

### Цветовой режим

Для большинства сканеров требуется вводить информацию о требуемом цветовом режиме. Вначале определите, с каким изображением вы имеете дело - со штриховым рисунком (черно-белым), эскизом, цветным рисунком, черно-белой или цветной фотографией, – а затем выберите подходящий режим Черно-белый режим создает файлы наименьшего размера. Цветные фотографии и режим градации серой шкалы создают 'изображения с 256 цветами, сохраняемые в файлах подобного размера. Режимы 'RGB', 'True Color' ('Истинный цвет') или 'миллион цветов' создают изображения с 16,7 млн цветов, сохраняемые в файлах наибольшего размера. Пользуйтесь приводимой ниже таблицей, чтобы определить, какой из режимов вам нужен для вашего оригинала.



#### Примечание

Обратите внимание, что в вашем сканере могут ис-пользоваться другие обозначения режимов.

Вид оригинала	Пример	Описание	Рекомендуемый цвето- вой режим *	Количество цветов в отсканированном изо- бражении		
Штриховой рисунок		Два цвета – обычно черный и белый	Черно/белый рисунок Штриховой рисунок	2 2		
Эскиз/Набросок	E B	Рисунок или эскиз с градацией серого	Градация серого Штриховой рисунок	256 2		
Черно-белая фото- графия		Градация серого	Черно/белое фото Градация серого	256 256		
Цветная фотография		Много цветов	Цвет RGB Цветное фот	16 миллионов 256		
Цветной рисунок		Два цвета или больше	Цвет RGB Миллионы цветов Цветной рисунок	16 миллионов 16 миллионов 2 – 256		
* Различные ПО сканеров используют различные обозначения для одних и тех же режимов.						

## Советы по сканированию

• Не сканируйте штриховые рисунки в режиме градации серого; в таком режиме получаются размытые кромки.

• Цветные иллюстрации лучше сканировать в режиме RGB (миллион цветов), чем в режиме 256 цветов. Вы не сможете заметить различия на экране. В действительности, изображение в 256 цветов может выглядеть лучше изображения RGB..

• Однако BERNINA Embroidery Software конвертирует все изображения в 256 или меньше цветов при загрузке. Программа использует дополнительную информацию для создания лучшего изображения, чем если бы оригинал был отсканирован в режиме 256 цветов.





Отсканировано в режиме 256 цветов

Отсканировано в режиме RGB (миллионы оттенков)

• Не сканируйте цветные изображения в режиме СМҮК, поскольку этот режим используется для изображений, которые должны быть распечатаны и в которых имеются цвета, отличающиеся от палитры RGB.

• Если надо изменить размер изображения, то делайте это во время сканирования. После него изменение размера может разрушить зображение.

#### Повышение четкости

Некоторые программы сканирования позволяют применять функцию повышения четкости отсканированного изображения. Эта функция компенсирует легкое размывание отсканированного изображения, обусловленное различиями между цветами оригинала. Функция повышения четкости выделяет эти различия, которые делают края изображения более определенными. При этом количество деталей изображения не увеличивается, они лишь становятся более различимыми. В общем случае используйте функцию повышения четкости для изображений с хорошо выделенными контурами. Не используйте ее для изображений, не имеющих контуров.





шениея четкости

## Импорт рисунков

Побитовые рисунки и векторные графики разных форматах могут быть отсканированы или «загружены» в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. После загрузки в BERNINA Embroidery Software вы можете изменять их размеры и трансформировать. Однако, если нужно изменить размеры или повернуть изображение, то лучше делать это во время сканирования. Последующее изменение размера может разрушить изображение.





Отсканировано в режиме рисунок

Автоматически оцифрованный рисунок

## Y

#### Предупреждение

Иимеющиеся в программе рисунки, графические вставки и образцы вышивок могут быть использованы только в личных целях. Продажа или какое-либо их коммерческое использование не допускается. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – авторских прав на рисунок не отменяют.

#### Сканирование рисунка

Use вані шив

Use Canvas > Artwork Canvas. .Для загрузки, редактирования и сохранения рисунков в качестве фона для вышивок, используйте режим Art Canvas.

**С** Ист

Используйте функцию Artwork > Scan Bitmap для сканирования изображений в программу BERNINA

BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Сканирующие функции BERNINA Embroidery Software позволяют вам использовать большинство совместимых с протоколом TWAIN сканеров. Вы можете использовать любое ПО сканера, если оно способно сохранять изображения в одном из совместимых форматов.



#### Подсказка

Можно сканировать в ваш собственный текстурированный фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть вышивка на реальной ткани. Ткани могут быть отсканированы, чтобы получить полный отцентрованный фон вашего проекта или фон в виде небольших образцов, расположенных, как плиточная кладка, заполняющая экран. См. Изменение фона.

#### Как сканировать рисунок

- 1 Настройте сканер. См. Настройка сканеров
- 2 Подготовьте рисунок. См. Подготовка рисунка к сканированию.
- 3 Перейти в режим Artwork Canvas.
- 4 Нажмите кнопку Scan Bitmap
- 5 Выбрать режим и разрешение сканирования. См. Разрешение сканирования и Цветовой режим.



#### Подсказка

Если вы сканируете ткань для фона, установите сканирование на 256 цветов, 100 % и 72 dpi. Такие настройки позволят получить файл небольшого размера, который будет хорошо отображаться на экране, не занимая много места на жестком диске или в памяти компьютера.

6 Просмотрите изображение в программе сканирования.

7 Выберите зону сканирования и отсканируйте изображение.

8 Сохраните рисунок в совместимом графическом формате в папке **My Designs**. См. Оцифровка с оригиналом.



### Примечание

Отсканированные оригиналы являются побитовыми изображениями и должны сохраняться отдельно от файлов проектов или они будут удалены при закрытии проекта. См. Сохранение оригиналов в отдельных файлах.

### Загрузка побитовых рисунков



Используйте Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки, правки и сохранения рисунков. Просматривайте проекты и рисунки в реалистическом 3D – режиме.

С помощью функции General > Insert можно вставлять рисунки в проект как трафареты для оцифровки "вручную" или автоматически.

Используйте View > Show Bitmap Artwork для просмотра рисунков

Можно загружать побитовые рисунки различных форматов как оригиналы для последующей оциф-ровки "вручную" или автоматически.

#### Как загрузить рисунок

1 Перейти в режим Embroidery Canvas и нажать кнопку Insert Artwork.



- 3 Выберите файл и нажмите **Open** (открыть).
- Используйте рисунок как основу для оцифровки. См. Методы оцифровки.

• Преобразуйте рисунок в вышивку. См. Автоматическая оцифровка.



#### Примечание

Если вы не можете просмотреть загруженный рисунок, проверьте, активна ли иконка Show Picture. См. Отображение или скрытие оригинала.

## Загрузка векторной графики



3

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

Используйте функцию Artwork > Load Artwork для правки изображений в графическом режиме.



Используйте View > Show Vector Artwork для просмотра или скрытия векторных рисунков например графических вставок CorelDRAW®

Можно загружать векторные рисунки различных форматов как оригиналы для последующей оциф-ровки "вручную" или автоматически.

## Как загрузить векторный рисунок:

1 Перейти в режим Artwork Canvas и нажать кнопку Load Artwork.

💹 Import		×
🚱 🔵 🔻 🕌 « My Designs 🕨 Clipart 🕨	👻 🐓 Search Clipart	۹
Organize 🔻 New folder	88 - 🗊 🤅	)
Animals Borders Buildings Conservation Food Medical Music Ponts Sports Sports Fransportation Wether	Backgrounds Business Business Fashion Fashion Farmes Lisure Miscellaneous People Special Occasions Tools Travel	
File name:		]

**2** Выберите папку и тип файла из списка Files of Туре (например, CDR).

**2** Выберите папку и тип файла из списка Files of Туре (например, BMP)..



3 Выбрать файл и нажать Import (загрузить).

**4** Поместите курсор в окно проекта и нажмите Enter (ввод)

5 Выберите технику оцифровки:

 Преобразуйте рисунок в вышивку. См. Оцифровка векторной графики.

• В режиме Embroidery Canvas можно использовать рисунок как основу для оцифровки. См. Методы оцифровки.



#### Примечание

Если загруженный рисунок не отображается, проверьте, включена ли функция Show Vector Artwork. См. Отображение оригиналов



#### Подсказка

Блокировка рисунков – оригиналов удерживает их на месте в процессе оцифровки, правки или изменении формы объектов вышивки. Блокированные объекты можно в любой момент разблокировать. См. Блокировка и разблокировка

#### Просмотр графических вставок

Программа CorelDRAW<sup>®</sup> Essentials 4 поставляется с набором графических вставок и рисунков, которые можно использовать в качестве фона для оцифровки вышивок или прямо преобразовать в вышивки. См. раздел Преобразование векторных рисунков в вышивки.

#### Для просмотра графических вставок

**1** Войдите в папку CorelDRAW® Essentials 4 с помощью меню **Windows Start** > **Programs**.



2 Откройте папку **Content** и в ней **Clipart**.



3 Найдите в папке желаемый рисунок.



#### Примечание

открыть графическую вставку в программе BERNINA Embroidery Software можно через функцию Artwork Canvas. См. Загрузка векторной графики



#### Подсказка

Возможно, удобнее будет скопировать всю папку CorelDRAW® Clipart В раздел меню My Designs – Embroidery Software 7.

### Правка загруженных рисунков

Как при ручной, так и при автоматической оцифровке вам может потребоваться кадрировать изображение перед оцифровкой. Вы можете сделать это в ПО Embroidery Software или же с использованием других графических программ. Иногда вам может потребоваться сохранить оригиналы в виде отдельных файлов после сканирования или кадрирования.



#### Подсказка

Как для ручного, так и для автоматического оцифровывания лучше всего подходят «чистые» рисунки, иногда рассматриваемые как карикатуры или шаржи. Сканирование вызывает шумы (помехи), в то время как графические программы выполняют «сглаживание», чтобы улучшить качество печати изображения. См. также Подготовка изображений для автоматического оцифровывания.

#### Кадрирование изображений для оцифровки

BERNINA Embroidery Software позволяет вам выделить кадр из изображения перед использованием. Перед оцифровкой побитового рисунка обрежьте его, чтобы удалить ненужные детали и сэкономить время, требуемое для обработки.

Для кадрирование изображений для оцифровки

 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

## **2** Выберите изображение и инструмент кадрирования в разделе меню **Artwork** > **Crop**.



• Оцифруйте точки для создания кнужной формф кадра вокруг нужной его части и нажмите **Enter** (ввод)



Прямоугольник



10-конечная звезда



Сердечко



Кривая линия

## Изменение формы кадра

Нажмите Reshape Object (Изменить форму объекта) на панели Edit, чтобы сделать кадр произвольной формы

После обрезки изображения вы можете изменить форму и трансформировать контуры кадрирования таким же образом, как вы изменяете форму и транс-формируете текстовые объекты. Вы можете также использовать этот инструмент для перемещения контуров кадра.

#### Для изменения формы кадра

1 Выделите кадр нужной формы. См. Кадрирование побитовых рисунков для оцифровки.

2 Нажмите кнопку Reshape Object.



**3** Поправьте узловые точки для изменения вида объекта и нажмите **Enter** (ввод). Отобразится линия выделения кадра с узловыми точками.



**4** Нажмите **Esc**.

## Правка рисунков графическими программами



С помощью Artwork > Touch Up Bitmap можно править рисунки графическими программами.

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

Из BERNINA Embroidery Software вы можете открыть изображение в другой графической программе, которое поможет улучшить отсканированное вами изображение. Можно удалить фон, залить цветом определенные зоны или контуры, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. Обновленные таким образом изображения автоматически импортируются в BERNINA Embroidery Software.

Имеется много графических программ, которые помогут вам улучшить отсканированное изображение. Наиболее простой из них является программа Paint. Она входит в пакет приложений ОС Windows и может работать со многими форматами или цветовыми преобразованиями. Наиболее сложными являются профессиональные программы, такие как программа Corel Photo Paint Essential X6.

#### Для правки рисунков в графических программах

1 Отсканируйте или загрузите изображение. См. Загрузка изображений.

2 Оставаясь в режиме Artwork Canvas, выберите изображение.



Используя графическую программу, выделите часть рисунка, которую надо вышить

**3** Нажмите Touch Up Bitmap. Картинка откроется в программе Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6.

4 Поправьте изображение как нужно.



5 Выберите пункт меню File > Update Design. Изображение отобразится в BERNINA Embroidery Software на заштрихованном фоне. Это означает, что оно все еще открыто в графической программе.



Изображение все еще открыто в графической программе

**6** Выберите пункт меню File > Exit & Return <Filename>, чтобы выйти из графической программы и увидеть обновленное изображение в BERNINA Embroidery Software. Заштрихованный фон исчезнет.



#### Подсказка

Если вы хотите сохранить графическую программу открытой, выберите **File > Close** после завершения обновления изображения.

# Сохранение оригиналов изображений в отдельных файлах

لا بر بر

Используйте пункт меню Artwork > Save Artwork для сохранения оригинальных изображений в отдельных файлах.



Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

Все изображения, показываемые в окне Design Window при сканировании, вставке из буфера или загрузке с жесткого диска, сохраняются совместно с вышивальным проектом в файлах формата .ART. После правки в BERNINA Embroidery Software или других графических программах вы сможете сохранить изображение в отдельном файле.

## Для сохранения оригиналов изображений в отдельных файлах

1 Отсканируйте или загрузите ихображение. См. Загрузка изображений.

2 Оставаясь в режиме **Artwork Canvas**, выберите изображение.



**3** Нажать **Save Artwork**. Откроеься диалоговое окно Export.

Export		2
) <b>•</b> • •	ocumentation + Documents + + + Seurch	\$
File name:	My Design	
Save as type:	BMI * Windows Bitmap (*.bmp;*.dib;*.rle)	
	Do not show filter Compression Uncompressed •	
Renuse Folders	- Enved	Cannal

Введите имя файла Выберите нужный формат

**4** В поле **Save In (**Сохранить в) выберите папку, затем выберите формат из списка **Save as Type**.

**5** Введите новое имя файла и нажмите **Export**. При сохранении проекта ссылка обновляется, чтобы можно было использовать новый файл с изображением.



#### Примечание

Этот файл не относится к файлам формата .**ART**. Любые дальнейшие изменения в нем не отображаются во встроенном изображении.

## Глава 15 Обработка изображений

BERNINA Embroidery Software поддерживает автоматическое и полуавтоматическое оцифровывание побитовых изображений. Качество результирующего проекта в значительной мере зависит от типа и качества оригинального изображения. Чтобы сделать побитовые изображения более пригодными для автоматического оцифровывания, BERNINA Embroidery Software также обладает возможностями обработки изображений и связи с графическими программами.

В этой главе рассказывается, как подготовить рисунок для автоматической оцифровки. Почсняется, как готовить оконтуренные и не оконтуренные изображения. См. главу Обработка изображений.

## Подготовка рисунков к автоматической оцифровке

Перед применением автоматического оцифровывания вам часто требуется улучшить или «очистить» оригинал. Для эффективной работы инструментов **Auto Digitizer** и **Magic Wand** требуются изображения с чистыми цветами. Вы можете улучшить изображение как инструментами редактирования побитовых образом в графических программах, так и инструментами обработки изображений, входящими в BERNINA Embroidery Software. В действительности программное обеспечение не позволит применить **Auto Digitizer**, пока изображение не будет должным образом обработано.

### Оконтуренные и не оконтуренные изображения

Перед подготовкой изображения нужно узнать, с каким типом изображения вы имеете дело. Для автоматической оцифровки изображения делятся на две категории – оконтуренные и не оконтуренные. Оконтуренные изображения в идеале имеют сплошной черный контур вокруг каждой цветной зоны.. Не оконтуренные изображения в идеале состоят из сплошных цветовых зон. Оконтуренные и не оконтуренные изображения требуют различных методов подготовки.





Оконтуренный рисунок

Не оконтуренный рисунок

### Очистка изображения

На практике очистка отсканированных изображений может выполняться одним или комбинацией из нескольких технических средств:

- сокращением количества цветов
- добавлением или акцентированием контуров
- удалением «шума», сглаживанием цветовых переходов или контуров
- удалением ненужных деталей
- кадрированием секций
- удалением фона:

#### Сокращение колличества цветов

Иногда изображение выглядит достаточно четким, но во время сканирования или в графической программе к нему добавляются дополнительные цвета. Снижение цветности означает уменьшение фактического количества цветов изображения для устранения ненужных деталей и приведения каждого блока к единому цвету. Снижение цветности вызывает также очистку изображения с удалением шума (нежелательных крапинок) и сглаживанием переходов между пикселями, если это необходимо. Это, в свою очередь, сводит к минимуму число обрезок и изменений цветов, требуемых в окончательном проекте вышивки. Снижение цветности в не оконтуренных и изображениях выполняется инструментом **Bitmap Artwork Preparation.**  Снижение цветности следует применять лишь в том случае, если потеря детали не приведет к искажению форм изображения. Перед снижением цветности цветовые зоны изображения (см. рисунок внизу) содержат много цветов. После снижения цветности каждая зона окрашена единым цветом. Детали сохраняются.





После сокрашения цветности

Если у вас отсканированные изображения, убедитесь, что они отсканированы правильно. Подробнее см. Сканирование изображения.



режиме RGB



Повышение четкости контура

Повышение четкости контура означает более четкое определение контуров, ограничивающих определенные цветовые блоки или формы оригинала. Эти контуры могут быть расплывчатыми уже в оригинале или сделаться нечеткими в процессе сканирования. Повышение четкости контуров важно для автоматического оцифровывания, поскольку программе становится легче идентифицировать определенные зоны, которые становятся объектами вышивки в окончательном проекте.



#### Примечание

Функция повышения четкости контуров работает только в том случае, если в изображении имеются черные или темные контуры.





До повышения четкости

После повышения четкости

Некоторые изображения имеют сплошные контуры, но они могут быть расплывчатыми или незавершенными. Такие контуры должны быть выправлены инструментами подготовки изображений BERNINA Embroidery Software или графическими программами. См. Правка изображений в графических программах.

#### Фильтрация шума

Фильтрация шума означает восстановление сплошных цветовых блоков оригинала в отсканированном изображении. Это достигается слиянием различных цветовых оттенков в сплошной цвет. Фильтрация шума важна для автоматического оцифровывания, поскольку программе становится легче идентифицировать определенные цветовые зоны, которые становятся объектами вышивки в окончательном проекте. Эта функция очищает также размытые или пестрые цветовые зоны.



До удаления шума

После удаления шума

#### Обзор способов подготовки изображений

Даже если изображение загружено в программу и выглядит готовым к вышиванию перед оцифровкой его надо еще обработать. Программа не позволит автоматически оцифровать изображение без предварительной подготовки.

Действие	Оконтуренное изображение	Не оконтуренное изображение	Фотография
Сканирование оригинала	<ul> <li>Сканирование в режиме RGB</li> <li>Повышение четкости</li> </ul>	<ul> <li>Сканирование в режиме RGB</li> <li>Без повышения четкости</li> </ul>	Сканирование в режиме RGB
Сканирование штриховых рисунков	Сканирование в режиме двух цветов	-	-
Отделка изобра- жения в графиче- ской программе	<ul> <li>Обрезка</li> <li>Добавление или правка кон- туров</li> <li>Правка цветности</li> <li>Удаление шума</li> </ul>	<ul> <li>Обрезка</li> <li>Правка форм изображения</li> <li>Правка цветности</li> <li>Удаление шума</li> </ul>	<ul> <li>Обрезка</li> <li>Конвертирование в шкалу серого</li> <li>Удаление фона</li> <li>Осветление или затемнение</li> <li>Регулировка контраста</li> </ul>
Использование инструмента Image Preparation в BERNINA Embroidery Software	Позволяет отрегулировать свет- лость или темноту контуров. Автоматически: • усредняет цветность каждого оконтуренного блока в единый цвет • удаляет зазубрины в кривых линиях, шум и размывы цвета • повышает четкость контуров	Позволяет снизить цветность до назначенного числа цветов: Автоматически: • сокращает каждый блок до единого цвета • удаляет зазубрины в кривых линиях, шум и размывы цвета • удаляет цвета меньшие, чем назначенная область	-
Оцифровывание	<ul> <li>Вручную</li> <li>Инструментом Magic Wand</li> <li>Инструментом Auto Digitizer</li> </ul>	<ul> <li>Вручную</li> <li>Инструментом Magic Wand</li> <li>Инструментом Auto Digitizer</li> </ul>	В программе PhotoSnap

### Подготовка не оконтуренных изображений



Используйте функцию Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки вышивальных проектов. . Просматривайте и исходные картинки и объекты вышивки в режиме 3D.

Используйте режим General > Insert Artwork для загрузки рисунков в Ваш проект для последующей оцифровки.

Инструмент Embroidery Canvas имеет функцию Bitmap Artwork Preparation для подготовки не оконтуренных рисунков к автоматической оцифровке. Инструмент автоматически уменьшает число цветных блоков в побитовых изображениях, удаляя зазубрины в кривых линиях и шум. Вы можете позволить программе самостоятельно уменьшить число цветов или задать заранее их желаемое количество. Последнее полезно в том случае, если вы хотите согласовать цвета проекта с имеющимися у вас цветными нитками.



#### Подсказка

В зависимости от качества отсканированного изображения вам может потребоваться выправить их вручную перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Вы можете сделать это, чтобы удалить фон, залить цветом определенные зоны или контуры, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. См. Правка изображений в графических программах.



#### Для подготовки не оконтуренных изображений

1 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

2 В режиме Artwork Canvas выберите изображение, при необходимости кадрируйте или подправьте. См. Правка загруженных изображений

3 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать рисунок.



4 Выбрать функцию Artwork > Bitmap Artwor**k Preparation.** 

Откроется диалог Bitmap Artwork Preparation.



5 Проверьте число имеющихся оттенков (Available). Если их слишком много, изображение может оказаться "загрязненным". См. Подготовка рисунков к автоматической оцифровке.



6 Введи достаточное число оттенков. Можете оставить то, что предложит программа BERNINA Embroidery Software или ввести другое.



7 Чтобы сохранить изменения, нажмите **ОК**. Рмсунок голтов для вытоматической оцифровки. См. Автоматическая оцифровка.

#### Подготовка оконтуренных изображений



Используйте функцию Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки вышивальных проектов. Просматривайте и исходные картинки и объекты вышивки в режиме 3D.

Используйте режим General > Insert Artwork для загрузки рисунков в Ваш проект для последующей оцифровки.

В режиме Embroidery Canvas есть опция Bitmap Artwork Preparation, предназначенная для подготовки оконтуренных изображений к автоматической оцифровке. Этот инструмент автоматически повышает четкость контуров и уменьшает шум. Зоны, входящие в черный контур, окрашиваются в единый цвет. Повышение четкости контура облегчает программе распознавать определенные зоны изображения. Эти зоны становятся объектами вышивки в окончательном проекте. Используйте этот инструмент в тех случаях, когда контуры являются смазанными, зазубренными, расплывчатыми или неопределенными.



### Подсказка

В зависимости от качества отсканированного изображения может потребоваться выправить их вручную перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Можно кадрировать изображение, удалить фон, залить цветом определенные зоны, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. См. Редактирование загруженных изображений.

\_\_\_\_\_

**Для подготовки оконтуренных изображений** 1 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

2 В режиме Artwork Canvas выберите изображение, при необходимости кадрируйте или подправьте. См. Правка загруженных изображений

3 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать рисунок.



4 Выбрать Artwork > Bitmap Artwork Preparation.

Откроется диалог Bitmap Artwork Preparation .



Изображение отобразится в окне просмотра. В поле Available указано имеющееся количество оттенков.



5 Установите степень резкости контура, перемещая ползунок. Отобразятся контурные линии в чернобелом формате.





Для начала установите ползунок в крайнее правое

положение. Контур будет "очень черным". Затем медленно перемещайте ползунок влево до достижения нужной Вам плотности контура.

6 Для сохранения изменений нажмите **ОК**. Изображение готово к автоматической оцифровке. См. Автоматическая оцифровка.

## Глава 16 Автоматическая оцифровка

Интеграция программ CorelDRAW® и BERNINA Embroidery Software обеспечивает возможность взаимо-преобразования векторной графики и объектов вышивки. Инструмент Convert Vectors to Embroidery можно применять как для векторных графических изображений, так и для текстов.

BERNINA Embroidery Software предлагает инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) Он полезен для создания объектов вышивки из отсканированных изображений, которые не требуют особых художественных эффектов или специфичных знаний в области вышивания. Это поможет вам сохранить больше времени на обработку в действительности сложных зон вашего проекта.



Инструмент Auto Digitizer автоматически преобразует рисунок в практически готовый вышивальный проект с минимальными поправками. С эти инструментом даже новички в вышивании смогут создавать несложные проекты легко и быстро. Инструмент PhotoSnap позволяет создавать вышивки на основе фотографий и других картинок.

В этой главе рассказано, как с помощью имеющихся программных средств автоматически преобразовать рисунок, векторной или побитовый, в вышивку. Также рассказано, как создавать вышивки на основе фотографий.

## Оцифровка векторной графики

В программе BERNINA Embroidery Software имеются специальные функции для преобразования объектов векторной графики в объекты вышивки или текстовой вышивки. Фактически, можно легко преобразовать весь векторный графический объект в объект вышивки. При этом преобразовании, программа определяет оптимальные объекты и типы стежков для тех или иных форм, причем все это можно настраивать. Можно осуществлять и обратные преобразования – из вышивок в графику.





#### Предупреждение

Рисунки, поставляемые вместе с программой, и образцы вышивки могут использоваться только для личных целей – т.е. они ни коим образом не могут использоваться в коммерческих целях. Изменение формата – превращение рисунка в образец вышивки или обратно – никоим образом не отменяет защиту авторских прав.

#### Ограничения возможности преобразования

Есть определенные ограничения на возможность преобразования векторных рисунков из формата CorelDRAW® в образцы вышивок. Некоторые специальные изобразительные эффекты, такие как падающие тени, оконтуривание или полупрозрачность, в образцы вышивки преобразуются плохо, поскольку при вышивке воспроизвести такие эффекты сложно. Тем не менее, программа BERNINA Embroidery Software будет стараться преобразовать векторный рисунок, даже если он имеет заполнение или оконтуривание.



Если эффект на вышивке воспроизведен быть не может, программа преобразует рисунок в вышивку, сохраняя только точные цвета. Встроенный текст преобразуется скорее в объект рисунка вышивки, а не в текстовую вышивку.

# Преобразование векторной графики в вышивку



Функция Canvas> Convert Artwork to Embroidery преобразует векторный или побитовый рисунок в контурные и заполняющие стежки

Инструмент Convert Vectors to Embroidery (Преобразование векторной графики в образцы вышивки) преобразует заполнения и контуры отдельных векторных рисунков для заполнения или оконтуривания соответствующих стежков. Эту функцию можно использовать и для текстов. См. также Преобразование текста в вышивку.



#### Примечание

Побитовые изображения не могут быть преобразованы в образцы вышивок с помощью инструмента Convert to Embroidery. Такие рисунки надо предварительно переработать. См. Обработка изображений.

#### Преобразование векторной графики в об-

#### разцы вышивки

1 Перейдите в режим Art Canvas.

2 Отсканируйте, загрузите или создайте рисунок и/ или текст, который вы хотите использовать. См. Загрузка рисунков.



3 Откройте инструмент преобразования рисунка в образец вышивки Convert to Embroidery.

Программа BERNINA Embroidery Software автоматически переходит в режим Embroidery Canvas. Исходные объекты удаляются с экрана проекта.



## Преобразование вышивки в векторный рисунок



Функция Canvas > Convert Embroidery to Artwork преобразует выбранный объект вышивки в векторный рисунок.

Инструмент Convert Embroidery to Artwork преобразует выбранный объект вышивки в векторный рисунок.

# Для преобразования вышивки в векторный рисунок

1 Войдите в режим Embroidery Canvas



2 Выберите один или более объект вышивки и/ или текста и нажмите кнопку Convert Embroidery to Artwork. BERNINA Embroidery Software автоматически переходит в режим Artwork Canvas.



## Автоматическая оцифровка с помощью инструмента Magic Wand



Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.



Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.



Функция Auto-Digitize > Magic Wand позволяет автоматически оцифровать заполнения в векторных или побитовых рисунках.



Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Инструмент Magic Wand дает все возможности для автоматической оцифровки отдельных форм побитовых изображений.

## Для автоматической оцифровки фигур

1 Отсканировать или загрузить изображение. См. Загрузка рисунков. Если загруженное изображение не отображается на экране, убедитесь в том, что функция Show Bitmap Artwork включена. См. также Отображение оригинала.

2 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать инструмент Magic Wand. Он доступен, если хотя-бы один побитовый рисунок присутствует в окне проекта.



3 Щелкните мышью в области рисунка. Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка Bitmap Artwork Preparation. См. Подготовка изображений.

4 Выберите цвет ниток и тип стежков. См. Подбор цветов ниток.

5 Щелкните мышью в области рисунка.





Нажмит в области

Область заполнена стежками

6 Другие зоны вышивки заполняются и оцифровываются таким же образом. Можно поменять цвета ниток и типы стежков. См. Подбор и замена стежков.

7 Проверьте результат в режиме Artistic View.



#### Подсказка

Если вы хотите оцифровать как заполнение, так и контур объекта, щелкните левой клавишей мыши по заполнению или правой – по контуру. Можно также использовать функцию Outline Design для автоматического создания контура. См. Создание границ и контуров.





Законченный проект

Оцифрованы только линии контура

Стежки создаются в соответствии с текущими настройками. Возможно появление перескоков, если длина стежка превышает установленные стандартные настройки.



Ширина атласных строчек: 2.5 mm есть перескоки

Ширина атласных строчек: 1 mm есть перескоки

### Оцифровка инструментом AutoDigitizer

Этот инструмент развивает технологию Magic Wand, Auto Digitizer распознает отдельные формы на рисунке и принимает решение по выбору оптимального типа стежков. Он также определяет последовательность вышивания, ориентируясь на взаиморасположение объектов. Рисунок эффективно дробится на отдельные объекты вышивки, составляющие проект.

Auto Digitizer позволяет до известной смтепени управлять процессом преобразования. Можно указать цвета, которых следует избегать. Можно указать тип стежков. После оцифровки сохраняется возможность редактировать проект с помощью других инструментов. См. Методы оцифровки. Незабывайте применять подкладки, или придется менять некоторые формы. См. Стабилизация с помощью подкладок.



#### Примечание

Даже если рисунок выглядит готовым к вышиванию, программа не позволит выполнить его автоматическую оцифровку без некоторой предварительной обработки. См. Обработка изображений.

#### Автоматическая оцифровка всего проекта



Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.

Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.



Функция Auto-Digitize > Auto Digitizer позволяет автоматически оцифровать подготовленное побитовое изображение.



Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

По существу, создание проекта вышивки функцией Auto Digitizer заключается в том, что вам нужно выделить изображение, которое вы хотите преобразовать, и щелкнуть по нему инструментом Auto Digitizer. Однако имеются некоторые настройки, которые вы можете изменить, чтобы оптимизировать процесс преобразования для конкретных проектов. В одно и то же время можно выделить только одно изображение. Команда отменяется, если в выделенной зоне находится больше одного изображения



#### Подсказка

При использовании Auto Digitizer выберите компенсацию стягивания (Pull Compensation), установленную на 0,4 мм

### Для оцифровки всего изображения

1 Отсканировать или загрузить изображение. См. Загрузка рисунков.



#### Подсказка

Если загруженное изображение не отображается на экране, убедитесь, что функция **Show Bitmap Artwork** включена. См. Отображение и скрытие изображений.

2 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать Auto Digitizer. Инструмент работает, если хотя-бы один побитовый рисунок присутствует в окне проекта.

**3** Щелкните мышью в области рисунка. Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка. См. Подготовка изображений.

4 Еще раз щелкните мышью в области рисунка. Откроется диалоговое окно **Auto Digitizer.** В верхней части окна появляется информация об изображении, включая размеры по высоте и ширине и количество оттенков в изображения.



5 Выберите типы стежков для заполнения и оконтуривания. См. Настройка заполняющих стежков и Автоматическое оцифровка всего изображения.

6 Нажмите кнопку Omitted Colors (Пропустить оттенки). В диалоговом окне отобразится список оттенков. Вы можете выбрать исключаемые из процесса обработки:

• Для выбора нескольких оттенков удерживайте нажатой клавишу Ctrl.

• Для выбора нескольких идущих подряд

оттенков удерживайте нажатой клавишу Shift



7 Установите требуемые опции для контуров. См. Автоматическое создание контуров и границ.

8 Нажмите кнопку OK. Auto Digitizer преобразует изображение в объекты вышивки и генерирует стежки.



Пропущен белый фон

Пропущены некоторые цвета

9 Нажмите кнопку Show Artistic View на общей панели инструментов или нажмите клавишу быстрого вызова этой команды 'T'. Программа подбирает цвета из существующей палитры. Если вам кажется, что в проекте конвертированные цвета на экране отображаются неправильно, проверьте, установлен ли ваш монитор на 16-битовую насыщенность цвета, и убедитесь в том, что вы выбрали подходящую таблицу ниток.

### Настройка параметров стежков

Auto Digitizer позволяет выбирать настройки заполняющих стежков.



#### Для настройки параметров стежков

1 Отсканируйте или загрузите изображение. Запустите программу Auto Digitizer для автоматической оцифровки всего проекта. См. Автоматическое создание проектов вышивки.

2 Щелкните клавишей мыши по изображению. Откроется диалоговое окно Auto Digitizer.



#### • Выбрать стиль стежков.

Стиль	Описание		
Авто	Программа саса выберет лучший вариант.		
Шаг	Подходит в большинстве случаев.		
Гладь	Используйте для небольших или узких форм.		

#### Примечание

Не используйте гладьевые стежки там, где их длина должна превышать 7 мм. См. Сохранение длинных стежков.



Перескакивают стежки

Выбрать из списка стиль стежков для деталей (Details).

Стиль Описание			
Гладь	Для толстых линий и маленьких объектов небольшой ширины		
Два прохода	Подходит для тонких линий		
Линия гладью	Хорошо для использования с более широ- кими линиями		

#### Нажать ОК.

Auto Digitizer преобразует рисунки в вышивки и генерирует стежки.



Контур гладью



Контур в два прохода

#### Автоматическое создание границ и конту-



Функция Auto-Digitize > Auto Digitizer позволяет автоматически оцифровать подготовленное побитовое изображение.

Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Инструмент Auto Digitizer позволяет автоматически генерировать контуры во время преобразования рисунка. Это могут быть как контуры, отделяющие объекты, так и границы вокруг всего образца вышивки. Автоматическое оконтуривание можно использовать для создания заполненного фона для вышивок на проблемных тканях, имитации тени и т.п.. Можно выбрать цвет контура при преобразовании рисунка. Цвета и детали генерируемого объекта можно в любой момент изменить.

#### \_\_\_\_\_ Для автоматического создания контуров и границ

1 Отсканируйте ищи загрузите рисунок, который хотите использовать. См. Importing artwork(Импорт рисунков).



#### Подсказка

Если загруженный рисунок не отображается, проверьте, включена ли кнопка Show Bitmap Artwork См. Отображение оригинала.

Выйти из Embroidery Canvas и выбрать Auto 2 Digitizer. Инструмент работает, если хоть одна побитовая картинка имеется в окне просмотра проекта.

3 Кликните по изображению.

Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка Bitmap Artwork Preparation См. Подготовка изображений.

4 Еше раз кликните по изображению...

#### Откроется диалог Auto Digitizer.



5 Проверить параметры Add Outlines (добавить контур) и/или Add Border (добавить границу).

• Генерируемая линия контура использует бегущие стежки, которые оконтуривают формы одного цвета на рисунке.

• Генерируемые границы и контуры выполняются гладью с текущими настройками пео ширине и другим параметрам. Граница ориентируется по часовой стрелке чтобы вышивание объектов происходило регулярным образом (например, аппликаций).



#### Примечание

Если изображение уже содержит контурные линии, использовать функцию Add Outlines не рекомендуется – Вы получите двойные линии контура. См. Создание границ и контуров.

6 Из выпадающего списка выберите цвета ниток для контуров и нажмите OK. Auto Digitizer преобразует изображение в объекты вышивки и генерирует стежки.





Добавлены линии контура

Добавлена граница

## Подсказка

Если хотите, вы можете пропустить выбор всех цветов рисунка и ограничиться только внешними контурами и/или границами.



Заполнения удалены



Заполнения удалены. Границы добавлены

## Автоматическая оцифровка инструментом PhotoSnap



Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.



Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.



Функция Auto-Digitize > PhotoSnap позволяет преобразовать картинки и фотографии в вышивки.



Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Функция PhotoSnap создает вышивки на основе фотографий и других картинок. Используйте изображения цветные или в градации серого. Изображения в градациях серого создаются из разных оттенков серых пикселей. Цветные изображения можно автоматически преобразовать в серые с помощью PhotoSnap.



Проекты PhotoSnap состоят из рядов гладьевых стежков с изменяющимся шагом. Эффект напоминает печать на принтере.



Добавлена граница и надпись

#### Подсказка

Для получения лучших результатов используйте изображения с хорошо выделенными формами или постоянно изменяющимися оттенками.

### Для оцифровки с помощью PhotoSnap

1 Отсканируйте или загрузите изображение. См. Загрузка изображений.



#### Подсказка

Проверьте, включена ли функция Show Bitmap Artwork icon. См. Отображение оригинала.



2 В режиме Embroidery Canvas нажмите кнопку PhotoSnap и кликните по изображению.

ПО BERNINA Embroidery Software начинает генерировать стежки, что может занять некоторое время.

3 Кликнуть два раза линюю правой кнопкой мыши по проекту PhotoSnap. Откроется диалог Object Properties > PhotoSnap.

Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering	Stitch A	Angle	PhotoSnap
Resolution		Fill St	itch		
Coarse		Fill	Angle: 0	•	
Medium					
Fine					

Выберите разрешение

4 На панели опций "разрешение" (Resolution) выберите вариант – Coarse (грубое), Medium (среднее), или Fine (тонкое) – и нажмите Apply (применить).



5 На панели Background Fabric выбрать опцию фона – Light or Dark – и нажать Apply (применить).







Т

Темный фон

**ф** Подсказка

Обычно выбираемая вами опция зависит от того, является ли ткань светлой или темной. 6 На панели Fill Angle (угол заполнения) настройте угол заполнения стежками (если надо) и нажмите Apply (Применить).



7 Выбрать закладку Fill Stitch и указать параметры гладьевых стежков PhotoSatin.

Fill Stitch	Outline Stitch	
Fill type:	Photo Satin	Указать
Stitching		_ параметры стежков
Stitch spacing:	0.40 🚔 mm	
Skew angle:	45 °	

• Stitch Spacing (Шаг стежка): определяет плотность стежков – для увеличения плотности введите меньшее значение.

• Skew Angle (Угол перекоса): определяет угол наклона стежков по отношению к углу стежков заполнения.



Угол Заполнения 45 °

Угол Заполнения 45 ° Угол наклона: 0 °



8 Для применения изменений нажмите Apply (применить) и затем OK, чтобы закрыть окно.

# Часть IV Изменение проекта

Когда проект готов, его можно изменить целиком, отредактировать отдельные объекты или стежки.

#### Комбинирование и изменение последовательности объектов

В этом разделе описывается, каким образом можно комбинировать объекты и проекты путем копирования и вставки, дублирования и вставки целых проектов и их элементов. Здесь же объясняется, как группировать и разгруппировать объекты, а также назначать последовательность объектов различными способами, включая функцию Color Film. Рассматривается также функция автоматического установление последовательности всего проекта. См. Комбинирование и изменение последовательности объектов.

### Расположение и трансформация объектов

В этом разделе описывается, как позиционировать и выравнивать объекты как интерактивными, так и цифровыми способами. Также рассматриваются способы изменения размеров, вращения и перекоса объектов. Кроме того, описываются различные способы перевода объектов в зеркальное отображение. См. Расположение и трансформация объектов.

#### Изменение формы и правка объектов

В этом разделе объясняется, как изменять форму объектов контрольными точками, изменять форму окружностей, устанавливать угол наклона стежков – включая сложные углы наклона – и изменять точки входа и выхода. См. Изменение формы и правка объектов.

#### Редактирование стежков.

В этом разделе объясняется, как выбирать и редактировать стежки. См. Редактирование стежков.

# Глава 17

## Комбинирование и изменение последовательности объектов

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет легко создавать комбинации проектов и элементов проекта путем вставки содержания одного файла в другой. Вы можете также быстро добавлять к проектам существующие объекты путем их копирования или дублирования. Объединение в группу выделенных объектов или целых проектов используется для совместного перемещения, изменения размеров или трансформирования.



Первоначально объекты вышиваются в том порядке, в котором они были созданы. Однако имеется много способов изменения последовательности вышивания. Напри-

мер, можно изменить положение выделенного объекта, вырезав его и вставив в другое место последовательности. Имеются также возможности выбора последовательности объектов способом «As Selected» («Последовательность в порядке выделения») или как «Color Blocks» («Цветные блоки»). Вы можете также изменить последовательность объ-ектов, используя инструмент Color Film.

Функция Stitch Sequence (Последовательность вышивания) улучшает качество и эффективность вышивания, сводя к минимуму количество перезаправки пялец, замены цветных ниток и обрезки ниток. Все существующие перекрытия сохраняются при этой операции.

В этом разделе описывается, каким образом можно комбинировать объекты и проекты путем копирования и вставки, дублирования и вставки целых проектов и их элементов. Здесь же объясняется, как группировать и разгруппировать объекты, а также назначать последовательность объектов различными способами, включая функцию Color Film. Рассматривается также функция автоматического установление последовательности всего проекта.

## Комбинирование объектов

Проект или объекты проекта можно копировать или вырезать изменив 1 или несколько цветов перед тем как загрузить его на буфер MS Windows<sup>®</sup> для временного хранения. Содержимое буфера обмена может быть вставлено любое число раз в один и тот же или в другой проект, до тех пор. Кроме того, объекты можно клонировать или дублировать без копирования в буфер обмена. См. также Выбор объектов.

## Вставка объектов

General (общее) > Insert Embroidery (вставить вы– шивку) – вставить проект в действующий проект.

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет скопировать один проект в другой. « и более проекта могут быть сохранены как комбинированный. При вставке одного проекта в другой, их палитры соединяются в одну. Цвета с одинаковыми значениями RGB автоматически признаются одной нитью. Если Вы хотите оставить их как две разные нити,





#### Осторожно!

При комбинировании проектов лучше всего использовать файлы формата Art Grade A или Grade B. Форматы Art Grade C и D могут оказаться плохого качества при изменении размеров. См. Форматы проекта.

### Как вставить проекты

1 Откройте базовый проект. Объекты сгруппированы по умолчанию. См. Группировка и разгруппировка объектов.

2 Нажмите Insert Embroidery (вставить вышивку). Откроется окно Insert Embroidery.

**3** Выберите файл с нужным вам проектом и нажмите Open. Проект будет вставлен в текущую позицию иглы. Он также будет сгруппирован по умолчанию.

**4** Переместите второй проект в нужное вам положение так, чтобы детали выгивались в последнюю очередь. См. Группирование объектов.

5 Измените размер проекта. См. Масштабирование объектов.



**6** Переместите на нужное место. См. Позиционирование объектов.

7 Удалите нижние стежки. См. Удаление нижних стежков.

8 Сохраните проект под новым именем.

## Копирование и вставка объектов



Нажмите кнопку Сору (панель General), чтобы копировать выделенные объекты в буфер обмена.



Нажмите кнопку Paste (панель General), чтобы вставить скопированные объекты в проект. Вы можете копировать объекты, чтобы создавать многократно воспроизводимые идентичные объекты или вставлять объекты из других проектов. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



#### Примечание

Вы можете также удалять объекты из проекта, пользуясь командой Cut (Вырезать), и вставлять их обратно. Команды Cut и Paste изменяют последовательность вышивания в проекте. Подробнее см. в разделе Изменение последовательности вышивания объектов командами Cut и Paste.

#### Как копировать и вставлять объекты

1 Выделите объект (или объекты) для копирования.

**2** Нажмите кнопку Сору (Копировать). Выделенный объект будет скопирован в буфер обмена.

**3** Перейдите к позиции в последовательности вышивания, в которую вы хотите вставить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете вставить объект между другими объектами в последовательности вышивания.

4 Нажмите кнопку Paste (Вставить).



### Примечание

Объект будет вставлен точно в верхнюю часть оригинального объекта. Щелкните мышью и перетащите объект перед отменой выделения. Объект будет оставаться в буфере обмена и может быть неоднократно вставлен до тех пор, пока не последует следующая команда **Сору** (Копировать) или **Cut** (Вырезать).



#### Осторожно!

Убедитесь в том, что имеется только одна копия объекта в одной и той же позиции. Если объект вставлен дважды в одну и ту же позицию, то он будет вышит дважды.

#### Дублирование объектов

Предпочтительнее дублировать объекты, чем копировать. При дублировании объекта он не копируется в буфер обмена.

Этим вы сохраняете буфер обмена для вырезки или копирования других объектов. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



#### Как дублировать объекты

1 Перейдите к позиции в последовательности вышивания, в которую вы хотите поместить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете поместить объект между другими объектами в последовательности вышивания.

2 Выделите объект (или объекты) для дублирования.

**3** Выберите **Edit** > **Duplicate**. Дублированный объект помещен непосредственно в верхней части оригинального объекта в назначенной позиции последовательности вышивания. Не забудьте щелкнуть мышью и перетащить объект перед отменой выделения.

## Клонирование объектов



Transform (трансформировать> Select Object (выбрать объект) - выбрать и клонировать объекты.

Функция **Quick Clone** позволяет быстро дублировать выбранные объекты перетаскиванием в новое положение нажатой правой кнопкой мыши.



#### Подсказка

Объекты можно дублировать с автоматическим смещением. Что означает возможность копирования с повторением шага.

#### Как клонировать объекты

1 Выделите объект/ы.

**2** Удерживая нажатой правую кнопку мыши перетащите объект/ы в новое положение.



## Подсказка

Для точного позиционирования удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** для перетаскивании вдоль оси Х или Y.

**3** Отпустите кнопку мыши. В этой точке будет создан дубликат объекта/ов.

**4** Нажмите **Ctrl+D**, чтобы повторить. Новый объект появится на таком же расстоянии, что и клонированный.



#### Подсказка

Клонируйте этим же способом объекты в другом окне. Идентичная копия выделения создается в тех же координатах, что и в первом окне, независимо от того, в каком месте вы отпустите кнопку мыши. method.

## Группировка и разгруппировка объектов

Вы можете объединить в группу выбранные объекты или весь проект, чтобы сохранять связи между объектами во время перемещения, изменения размеров и трансформации. BERNINA Embroidery Software различает понятия «разгруппирование» объектов и «разбивка» объектов. В общем случае объекты, которые были вами объединены в группу, для оцифровки должны быть «разгруппированы», чтобы получить доступ к компонентам объектов. Если вам нужно получить доступ к объектам, которые были сгруппированы во время системных операций, – например, при генерировании объекта открытой аппликации, – вам потребуется разбить объекты.



#### Примечание

По умолчанию проекты автоматически группируются при открытии или вставке в другой проект. Подробнее см. в разделе Настройка других общих опций.

## Группировка и разгруппировка объектов



Щелкните по значку Group (панель Arrange), чтобы сгруппировать выделенные объекты.

Нажмите Arrange (организовать) > Ungroup (разгруппировать) – разгруппировать.

Вы можете объединить в группу выбранные объекты или весь проект, чтобы сохранять связи между объектами во время перемещения, изменения размеров и трансформации. Объединение в группу выделенных объектов или целых проектов используется для совместного перемещения, изменения размеров или трансформирования. После внесения изменений в группу, ее можно расформировать и работать с объектами по отдельности.



#### Примечание

При открытии проект сгруппирован по умолчанию.

#### Группировка и разгруппировка объектов

• Выберите объекты для объединения в группу. Нажмите кнопку Group (Объединить в группу) или нажмите Ctrl + G.



Выделение, перемещение или трансформирование сгруппированных объектов как единого объекта

Выбранные объекты объединяются в группу. Группа может быть выделена, перемещена, изменена по размеру как единый объект. См. также разделы Расположение и трансформация объектов и Изменение формы и правка объектов.

• Выберите объект и нажмите **Ungroup** или **Ctrl+U**. Объекты будут разгруппированы, и входившие в группу объекты можно будет выделять индивидуально. См. Выделение объектов в группе.



## Блокировка и разблокировка объектов



Нажмите Arrange > Lock (блокировать) – заблокировать все/включить защиту.

Нажмите Arrange (упорядочить) > Unlock All (разблокировать все) – разблокировать все/убрать защиту. Заблокируйте объекты, чтобы случайно их не переместить или не изменить. Например, блокировка фонового рисунка удерживает его на мест при оцифровке, трансформации или изменении размера объектов рядом с ним. Его можно разблокировать в любой момент.

#### Блокировка и разблокировка

• Выберите объект и нажмите иконку **Lock** или нажмите **К**. Маркировка объекта исчезнет, и его нельзя будет выбрать или изменить.

• Чтобы разблокировать нажмите иконку **Unlock All** (разблокировать). Все объекты разблокированы.

### Выбор объекта в группе



НажмитеTransform (трансформировать) > Select Object (выбрать объект) – выбрать один или несколько/группу объектов.

ПО BERNINA® Embroidery Software предлагает метод выбора объекта в группе. Кнопкой Alt можно временно приостановить группировку. Это удобно, если Вы хотите что-то изменить «по ходу дела», не разгруппировывая объекты.

## Выбор объекта в группе

• Нажмите иконку Select Object (выбрать объект) или 0.



• Alt + Click - выбор одного объекта.

• Сложные объекты или их последовательность выбирается стандартными методами в сочетании с кнопкой Alt как в окне проекта, так и в режиме **Color Film**. Это включает:

- Выбор одного объекта/цвета: Alt + Click.
- Добавление/удаление одного объекта/цвета: Alt

+ Ctrl + Click.

• Выбор последовательности объектов/цветов: Alt + Shift + Click.



Подсказка

Вы также можете использовать область выделения или инструмент **Polygon Select** в сочетании с кнопкой **Alt**. См. Выбор объектов.

• Выбрав объект/ы, отредактируйте их свойства, швы и т.д.

## Разбивка объектов на компоненты

Используйте инструмент Break Apart (панель Edit ), чтобы разделить монограммы, аппликации, тексты и элементы «черной вышивки» на отдельные компоненты.

Инструмент Break Apart позволяет разбить объекты Advanced Applique на отдельные компоненты. Эта команда может быть также использована для монограмм, аппликаций, текстов и элементов «черной вышивки». Воздействие на эти объекты аналогично операции разгруппировки.



#### Примечание

При сохранении в предыдущей версии ПО монограммы, аппликации, текстовых объектов, объектов «черной вышивки» они могут быть подвергнуты процедуре Break Apart по умолчанию.

#### Как разделять объекты на компоненты

1 Выберите объект, который вы хотите разделить – объект открытой аппликации, автоаппликации или текст.

#### Команда Break Apart активирована.



2 Щелкните по значку Break Apart. Объект будет разбит на исходные (первичные) компоненты вместо сгенерированного (вторичного) объекта.



Эта операция разгруппирует открытый объект аппликации в группы компонентов – исходные (первичные) объекты, из которых были сгенерированы (вторичные) объекты. Она также создает объект авто-аппликации из каждого куска ткани в проекте. Это нельзя вышить. См. Оцифровка аппликации.



Эта операция разгруппирует объекты монограммы на составные группы компонентов – текстовый объект, орнаменты (каждый орнамент остается сгруппированным) и бордюры (также сгруппированные). См. также раздел Создание монограмм.



#### Подсказка

Для модификации индивидуальных объектов, – например изменения последовательности вышивания бордюров монограммы, – используйте инструмент **Color Film**, чтобы разгруппировать объекты и изменить последовательность.

## Изменение последовательности вышивания объектов

Первоначально объекты вышиваются в том порядке, в котором они создаются.. Перед началом работы надо потренироваться в планировании проекта, форм и последовательности вышивки. Лучшие формы имеют постоянную ширину, никаких острых углов, выступающих мелких деталей и ровные края. Детали вышиваются после. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



#### Примечание

При работе с проектом нужно понимать последовательность вышивки. Это можно сделать, пойдя проект по стежкам или перерисовав его на экране. См. Просмотр последовательности вышивки.

### Изменение последовательности объектов вырезкой и вставкой



Нажмите Cut (панель General), чтобы вырезать объект или объекты с помещение в буфер обмена.



Нажмите Paste (панель General), чтобы вставить скопированные объекты в проект.

Вы можете изменить последовательность объектов путем вырезания объекта из проекта и вставить его в другое место последовательности. Это не внесет изменений в физическое расположение объекта.

Как изменять последовательность объектов вырезкой и вставкой

1 Выделите объект (или объекты) для изменения последовательности.

2 Нажмите кнопку Cut (Вырезать). Выделенный объект будет удален из проекта и помещен в буфер обмена.



Неправильная последовательность Выбрать и вырезать объект, чтобы изменить

3 Перейдите к точке в последовательности вышивания, в которую вы хотите поместить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете вставить объект между другими объектами в последовательности или «вмонтировать» вырезанный объект внутри другого объекта.

Если текущее положение маркера иглы находится в конце проекта, объект будет вставлен в конце последовательности.

4 Нажмите кнопку Paste (Вставить).



Объект будет вставлен в конец проекта.



#### Примечание

Объект будет оставаться в буфере обмена и может быть неоднократно вставлен до тех пор, пока не последует следующая команда Сору(копир.) или Cut (вырезать).

#### Изменение последовательности объектов инструментом Color Film



Щелкните по кнопке Color Film (панель General), чтобы изменить последовательность объектов путем изменения их положения в окне Color Film



Щелкните по кнопке Show Individual Objects (панель General), чтобы просмотреть индивидуальные объекты в порядке последовательности вышивания. Перетаскивайте значки объектов для изменения последовательности.

Проекты создаются из индивидуальных вышивальных «объектов», сгруппированных функцией «color block». Они указываются в порядке вышивания в списке Color Film. Используйте эту возможность для оптимизации своего проекта путем вырезания, копирования, вставки, дублирования, удаления и изменения последовательности выбранных цветных блоков. В общем случае вы должны стремится к сохранению блоков с одним и тем же цветом а общей последовательности, чтобы свести к минимуму количество изменений цвета, обрезки ниток и перемещения пялец. После оптимизации цветовой последовательности вы сможете оптимизировать свой проект, проверив последовательность вышивания отдельных объектов. См. также раздел Просмотр и выделение цветных блоков.



#### Примечание

Возможны случаи, при которых может потребоваться разбивать цвета, в особенности, если один из объектов находится около контура, поскольку контуры требуется вышивать поверх заполнения.

Как изменить последовательность объектов инструментом Color Film

 Нажмите кнопку Color Film на основной панели инструментов.

вставкой.

• Перетащите цветные блоки, чтобы изменить их положение в последовательности вышивания.





екты в соответствии

с требованиями

См. Перегруппировка вышивки копированием и

#### Примечание

Функция Color Film синхронизирована с окном проекта. Она динамически обновляется в то время, когда вы выбираете, изменяете или удаляете объекты или создаете новый объект.

• Щелкните по переключающей кнопке Show Individual Objects (Показать индивидуальные объекты), чтобы просмотреть индивидуальные объекты. Все объекты в пределах каждого цветного блока показываются в последовательности.



• При необходимости используйте список для перетаскивания значков объектов и изменения последовательности.

 Для выделения нескольких идущих подряд объектов удерживайте нажатой клавишу Shift.

• Для выделения нескольких объектов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

• Щелкните правой кнопкой мыши по списку, чтобы вызвать всплывающее меню. Используйте его при необходимости для вырезания, копирования или вставки объектов. • Используйте кнопку команды **Sequence** для изменения положения выбранных цветных блоков или индивидуальных объектов в последовательности вышивания. См. также раздел. Sequencing objects&color blocks для подробностей.

💥 Cut

Copy Paste Duplicate

## Последовательность объектов по цвету

General (основное) > Color Film – открыть окно Color Film. Перегруппируйте, перемещая объекты в списке

Color Film > Sequence by Color (последовательность по цвету) – перегруппировка по цвету.

Перегруппировка по цвету минимально меняет проект. См. Перегруппировка с Color Film.

## Как изменить последовательность объектов по цвету

1 Выберите объекты для изменения последовательности.

2 Выберите Sequence by Color (перегруппировать по цвету) в панели Color Film.

## Или выберите Arrange(Упорядочить) > Sequence by Color(Последовательность по цвету).



Откроется окно Sequence by Color (группировать по цвету) с цветами проекта.



**3** Выберите цвет и нажмите **Move Up** (вверх) или **Move Down** (вниз) – изменение последовательности.

4 Нажмите ОК.



Сначала черный

Черный последний

## Изменение последовательности выделенных объектов



General (основное) > Color Film – открыть окно Color Film. Перегруппируйте, перемещая объекты в списке

Выберите команду Sequence As Selected (меню Color film), чтобы изменить последовательность выделенных объектов.

Группировать можно и по порядку вышивки.

### \_\_\_\_\_Для изменения последовательности выделенных объектов

1 Выделите первый объект в диапазоне объектов, последовательность которых вы хотите изменить.

2 Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, последовательно выберите объекты в порядке изменения последовательности.



#### Примечание

Выбирайте каждый объект в том порядке, в котором вы хотите их вышивать.

**3** Когда объекты еще остаются выделенными, выберите команду Sequence by Selects на панели Color Film. Или выберите Arrange > Sequence by Selects.

Arra	nge					
Ð	Group	Ctrl+G				
e)	Ungroup	Ctrl+U				
<b>P</b>	Lock	К				
6	Unlock All	Shift+K				
	Sequence		•		Back 1 Object	
	Align		F	▼	Forward 1 Object	
	Space Eve	nly	•		Back 1 Color	
				Ŧ	Forward 1 Color	
					To Start	
				▼	To End	Выбрать
				123	By Selects	группи- ровку по
				Ľ	By Color	цвету

Теперь последовательность объектов будет соответствующей порядку их выделения справа от первого выделенного объекта. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



Неправильная и правильная последовательность



Панель **Color Film** обладает удобными средствами перегруппировки объектов и цветовых блоков.

Тоже самое можно сделать через меню Arrange (упорядочить) > Sequence (последовательность).



## Автоматическая последовательность вышивания всего проекта

Функция Stitch Sequence (Последовательность вышивания) улучшает качество и эффективность вышивания, сводя к минимуму количество перезаправки пялец, замены цветных ниток и обрезки ниток. При этой операции сохраняются все существующие перекрытия. Система анализирует проект и пересчитывает:

- перезаправки пялец (если требуется больше одного раза)
- замену цветных ниток (общее число в текущем окне проекта) и
- объекты, которые вышли за контуры пялец (если таковые имеются).

Объединенные в группу объекты при операции Stitch Sequence не разгруппируются, но объектам разного цвета назначается оптимальная последовательности независимо от группировки. Однако монограммы и объекты открытой аппликации обрабатываются как отдельные объекты. Другими словами, их внутренняя последовательность не изменяется до тех пор, пока командой Break Apart они не будут разбиты. См. также Разбивка объектов на компоненты.

#### Как назначить автоматическую последовательность всему проекту:

1 Откройте или создайте проект



### 2 Выберите Design > Stitch Sequence.

Система анализирует все выбранные объекты и рассчитывает оптимальное число перезаправок пялец, замен цветов и обрезок ниток.



#### Примечание

Если ваш проект не размещается в текущих пяльцах, вы будете об этом предупреждены. Вы сможете выбрать более крупные пяльцы или использовать перезаправку. См. также Закрепление в пяльцах крупных проектов.

3 Подтвердите последовательность.




Примечание Командой Undo можно отменить изменение последовательности вышивания.

# Глава 18

# Расположение и трансформация объектов

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет располагать и трансформировать объекты различными способами, как интерактивной, так и цифровой техникой. Позиционировать объекты можно перетаскиванием мышью, клавишами со стрелками или изменением свойств объекта. Для выравнивания объектов относительно друг друга имеются различные специальные инструменты.

Изменять размеры объектов можно непосредственно на экране или заданием точных размеров или процентного изменения. Поворот, изменение наклона и зеркальное отображение объектов производится такими же средствами.



Специальные инструменты позволяют дублировать и трансформировать вышивальные объекты, а также переводить их в зеркальное отображение и поворачивать по центральным осям.

В этом разделе описывается, как позиционировать и выравнивать объекты как интерактивными, так и цифровыми способами. Также рассматриваются способы изменения размеров, вращения и перекоса объектов. Кроме того, описываются различные способы перевода объектов в зеркальное отображение.

# Расположение объектов

Вы можете позиционировать объекты в окне проекта различными стандартными методами, в том числе перетаскиванием мышью, а также клавишами со стрелками для «подталкивания» в требуемое положение. Вы можете также задавать точные координаты объекта, используя свойства объекта. Или ПО BERNINA Embroidery Software имеет инструменты, которые помогут выровнять объекты и равномерно распределить их по проекту.



# Позиционирование объектов

Наиболее простым способом перемещения объекта в вашем проекте является перетаскивание его мышью. Используйте клавиши со стрелками для «подталкивания» объекта к нужной позиции.



#### Подсказка

Если нет выбранного объект, используйте стрелки.

#### Для позиционирования объектов:

• Выберите объекты для перемещения, нажмите и перетащитев новое положение. См. Выбор объектов.



 для облее точного позиционирования, используйте клавиши со стрелками, чтобы 'подтолкнуть' объект в нужное положение. • Для еще более точного позиционирования введите координаты Х:Ү.

В панели Transform (трансформировать) объект появится вокруг заданных координат.



#### Подсказка

Увеличьте масштаб, чтобы отредактировать детали. Расстояние между объектами зависит от увеличения. Чем больше увеличение, тем меньше расстояние.

## Выравнивание объектов

 Выберите объекты.
 Значки на панели Arrange: Align Left выравнивает объекты по их левым сторонам.
 Align Centers выравнивает объекты по их средним линиям.
 Align Right выравнивает объекты по их средним линиям
 Align Top выравнивает объекты по их верхним сторонам.
 Align Horizontal выравнивает объекты по их средним линиям
 Align Bottom выравнивает объекты по их центрам

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет выравнивать объекты, чтобы позиционировать их по отношению друг к другу. Вы можете выравнивать выбранный объект по левому, правому, верхнему или нижнему краю или по центру.

#### \_\_\_\_\_ Как выравнивать объекты

1 Выберите объекты, которые вы хотите выровнять.

2 Выберите объекты, которые вы хотите выровнять совместно.



#### Примечание

Объекты выравниваются с последним выбранным объектом. Если мы выделяем все объекты проекта клавишами Ctrl+A или командой «Выделить все», объекты выравниваются по последнему объекту последовательности. 3 Щелкните по одному из значков выравнивания на панели Arrange (Расположение).



## Оцифровка объектов



Arrange>Space Evenly Across (равномерно наискосок)-равномерно распределить 3 и более объектов по горизонтали.



Arrange > Space Evenly Down (равномерно вниз) - равномерное распределение 3 и более объектов по вертикали.

Можно автоматически распределять и по горизонтали и по вертикали, задав одинаковое расстояние между объектами.

#### Распределение объектов

1 Выберите объекты. См. Выбор объектов.

2 Нажмите инструмент распределения или выберите Arrange > Space Evenly > ...



# Изменение размеров объектов

Вы можете изменять размеры объектов непосредственно на экране или заданием точных размеров или процентного изменения. При изменении размеров объекта изменяется количество стежков для сохранения интервала между стежками.



#### Примечание

Возможность изменения размера и качество вышивки в конечном счете зависит от формата первоисточника – ART Grade A, ART Grade B, ART Grade C или ART Grade D. Только проекты в «родном» формате ART Grade A содержат полный набор информации, требуемой для 100%-ного совершенства масштабирования и трансформации. Подробнее см. в разделе Форматы проектов вышивки.

# Проверка размеров

При изменении размеров надо следить за текущими измерениями. Чаще всего приходится менять размер проекта для разных изделий. например, если вшивка располагается на левой стороне груди, ее размер будет примерно 4.25» или 108 мм.



#### Внимание!

Если увеличить строчки или проект более чем на 5%, это может повлиять на качество вышивки. См. Форматы файлов вышивки.

#### Для проверки размеров

1 Включите направляющую и/или линейку. См. Вывод направляющих и линеек на экран.

2 Выберите проект или объект. См. Выбор объекта указанием и нажатием.

3 Проверьте размеры в строке состояния. См. Строка состояния.

4 Проверьте размеры на панели Transform (трансформировать). См. Измерение расстояния на экране.



5 Задайте размеры. См. Ввод размеров.

# Изменение размеров объектов перетаскиванием мышью

Вы можете изменить высоту и ширину объекта или пропорционально изменять размеры объекта, используя маркеры – манипуляторы выделения. Изменяйте объекты индивидуально или выберите несколько объектов для одновременного изменения.

# Как изменять размеры объектов перетаскиванием мышью

• Выберите объект/ы для изменения размеров. См. Проверка размеров.

• Перетащите мышью манипулятор, чтобы изменить размер объекта. • Для пропорционального изменения высоты и ширины используйте угловые маркеры.



#### Подсказка

По умолчанию размеры объектов изменяются про-порционально.

• Для изменения размера только по вертикали или горизонтально удерживайте при перетаскивании клавишу Ctrl.

• Для изменения высоты используйте верхний средний или нижний средний маркеры.



• Для изменения ширины используйте средние боковые маркеры.



• Для изменения размеров относительно центра во время перетаскивания маркера удерживайте нажа-той клавишу Shift.



## Изменение размеров объектов с использованием свойств объекта

Transform > Scale Up (увеличить) – увеличить коли– чество шагов на 20%.

Transform (трансформировать) > Scale Down (уменьшить) - уменьшить количество шагов на 20%. Вы можете изменять высоту и ширину выбранных объектов или всего проекта, используя свойства объекта



### Как изменять размеры объектов с использованием свойств объекта

- Выберите объекты. См. Проверка размеров.
- Для быстрого изменения используйте иконки Scale Up / Down (увеличить/уменьшить).

Для более точного изменения введите размеры в панели Transform и нажмите Enter. См. измерение расстояний на экране.



Установить ширину и / или высоту

Блокирвка/разбло кировка пропорции

Также можно уточнять параметры на ходу. См. Уточнение параметров измерения на ходу.

Используйте переключатель соотношения сторон, чтобы разделить настройки ширины и высоты

Нажмите Apply (применить)

# Вращение объектов

Вы можете поворачивать объекты непосредственно на экране или назначив угол поворота.

## Вращение объектов перетаскиванием мышью

При выделении объекта на его крайних точках появляются метки - манипуляторы выделения. Если вы щелкните по объекту еще раз, то эти метки преобразуются в маркеры вращения.

## Как поворачивать объекты перетаскиванием мышью

Выберите проект или объект. 1



2 Еще раз нажмите на объект. На углах объекта появятся маркеры вращения, а в его центре отобразится местоположение анкера.

3 При необходимости перетащите анкер вращения в другое положение.

4 Шелкните по маркеру вращения и перетащите его по часовой стрелке или против часовой стрелки. Во время поворота появляется контур и перекрестие.



# Вращение объектов с использованием свойств объекта



Щелчком Transform > Rotate Right можно повернуть выделенный объект на 45 градусов вправо



Щелчком Transform > Rotate Left можно повернуть выделенный объект на 45 градусов влево.



Объекты можно поворачивать на определенный угол по и против часовой стрелки.

Инструментами можно повернуть объект на установленный угол.

## Как вращать объекты с использованием свойств объекта

Выберите проект или объект.

Можно использовать функцию Rotate Right/Left (повернуть вправо/влево)

Можно использовать иконку Skew (перекос) для ввода точного угла перекоса. Нажмите Enter

Можно использовать функцию Rotate Right/Left (повернуть вправо/влево)



• Или в поле Rotate By (Повернуть на), введите требуемое вам значение угла поворота – плюс или минус – и нажмите Enter.

## Перекос объектов



Вы можете перекосить объект относительно гори зонтальной линии, щелкнув по маркеру перекоса и перетащим его на требуемый угол.

Вы можете придавать объектам нужный угол перекоса непосредственно на экране или путем ввода угла перекоса.

#### \_\_\_\_\_ Перекос объектов

Выберите проект или объект



#### • Нажмите еще раз.

Вокруг объекта появятся маркеры поворота и перекоса. Маркеры перекоса имеют форму ромба и появляются в средних точках верхнего и нижнего края объекта.

• Перетащите маркер перекоса влево или вправо.



Перетащите маркер пере-коса влево или вправо.

Можно использовать иконку Skew (перекос) для ввода точного угла перекоса. Нажмите Enter



## Перевод объектов в зеркальное отображение

Вы можете зеркально отображать объекты, переворачивая их по горизонтали или по вертикали, используя Object Properties (Свойства объекта). Специальные инструменты позволяют дублировать и трансформировать вышивальные объекты, а также переводить их в зеркальное отображение и поворачивать по центральным осям.



## Перевод объектов в зеркальное отображение с использованием инструментов Mirror Horizontal или Mirror Vertical.



Щелкните по кнопке Mirror Horizontal (панель Transxform), чтобы перевернуть объект на горизонтальной оси.

ной оси.

Щелкните по кнопке Mirror Vertical (панель Transform), чтобы перевернуть объект на вертикаль-

Вы можете зеркально переворачивать объекты на горизонтальной или вертикальной оси, используя инструмент Mirror Horizontal или Mirror Vertical.

# Как переводить объекты в зеркальное отображение с использованием инструментов Mirror Horizontal или Mirror Vertical

1 Выберите объект/ы



2 Щелкните по значку Mirror Horizontal, чтобы перевернуть объект по горизонтали, или Mirror Vertical, чтобы перевернуть объект по вертикали.

# Зеркальное переворачивание с дублированием объектов

00	Используйте инструмент Mirror Merge Horizontal (панель Mirror-Merge) для дублирования объекта по горизонтали.
*	Используйте инструмент Mirror Merge Vertical (па- нель Mirror-Merge) для дублирования объекта по вертикали.

Используйте инструмент Mirror Merge Horizontal/ Vertical (панель Mirror-Merge) для дублирования объекта как по горизонтали, так и по вертикали.

Инструменты Mirror-Merge (Зеркальное переворачивание-Дублирование) позволяют дублировать и преобразовывать объекты в вертикальной и горихонтальной плоскостях. Цвета также отображаются автоматически. Также пересекающиеся объекты можно объединить в один.

# Как зеркально переворачивать и дублировать объекты

1 Выберите объекты





#### Примечание

Убедитесь в том, что исходный объект/ы разгруппированы, в противном случае при операции зеркального отображения с дублированием последовательность цветов не будет изменена.

- **2** Выберите инструмент Mirror-Merge:
- Mirror-Merge Horizontal
- Mirror-Merge Vertical
- Mirror-Merge Horizontal/ Vertical Технологии одинаковы.

**3** Передвиньте линию на место, в котором Вы хотите отобразить объекты



4 Нажмите, чтобы появилось отображенное изображение. Отображения сохраняют цвета оригинала



# Примечание

Если зеркальное изображение перекрывает оригинал, Вам будет предложено объединить их.



# Создание дубликатов («Венков»)



Mirror-Merge>Mirror-Merge Wreath - многократно дублировать и отобразить объекты вокруг центральной оси. Настройте дубликаты на панели Mirror-Merge Settings toolbar.



Mirror-Merge > Kaleidoscope - дублировать и отобразить объекты вокруг центральной оси. Настройте дубликаты на панели Mirror-Merge Settings toolbar.

Инструмент Wreath (Венок) многократно дублирует объекты вокруг центральной точки. Инструментом Kaleidoscope (Калейдоскоп) работают совместно с инструментом Wreath для расположения зеркально перевернутых объектов вокруг центральной оси. Поскольку объект зеркально переворачивается, функция Kaleidoscope действует только с четным количеством объектов.





Шести-точечный венок с отключенным инструментом Калейдоскоп

Шести-точечный венок с включенным инструментом Калейдоскоп

# Подсказка

Используйте инструмент (Wreath) Венок для абукв и цифр, чтобы создавать забавные проекты.

# Создание венков

1 Выберите объект/ы. Убедитесь, что оригинал разгруппирован, иначе цвета отобразятся некорректно.

### 2 Нажмите Wreath.



Открывает Дополнительную панель —инструментов настроек Wreath (венок) 4 Нажмите кнопку Kaleidoscope, если это необходимо.

5 Переместите базисную линию к центру венка и щелкните, чтобы наметить местоположение анкера.



Переместите указатель мыши для установления центральной точки

### Подсказка

Удерживайте нажатой клавишу Ctrl, чтобы линия проходила под углом 45°.





8-точечный венок с центром, намеченным ниже оригинального объекта

8-точечный венок с центром, намеченным выше оригинального объекта



#### Примечание

Если перевернутая копия перекрывает оригинальный объект, то появится вопрос, хотите ли вы объединить объекты.

3 Введите число точек венка.

Для активирования функции Kaleidoscope вводите четные числа.



Нечетное



Калейдоскоп доступен

# Глава 19

# Изменение формы и правка объектов

BERNINA Embroidery Software позволяет изменять форму объекта, угла стежков точки входа и выхода с помощью контрольных точек. Линии наклона стежков маркеры входа и выхода появляются вокруг выбранных объектов. Контрольные точки слегка различаются в зависимости от типа объекта.

Рекомендуется перед началом изменения любого проекта сохранить его копию под новым именем и хранить оригинал для случая, если вы захотите отказаться от всех изменений и начать снова.

В этом разделе объясняется, как изменять форму объектов контрольными точками, изменять форму окружностей, уста-

навливать угол наклона стежков – включая сложные углы наклона – и изменять точки входа и выхода. См. также раздел Правка вышиваемых текстов.

# Изменение формы объектов

Вы можете изменять форму объекта, выбрав его инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) и перемещая, добавляя или удаляя контрольные точки на контуре. Для некоторых объектов вы можете также заменять угловые контрольные точки на контрольные точки кривых.

Инструмент Reshape дает возможность изменять формы, не оказывая влияния на угол стежков.



#### Примечание

Стежки всех объектов при изменении формы регенерируются.

# Просмотр и выбор контрольных точек



Узлы изменения формы могут быть выбраны индивидуально или совместно для изменения положения или модификации.

#### Просмотр и выбор контрольных точек

• Выберите объект и нажмите Reshape Object (изменить форму)

#### Вокруг формы появятся контрольные точки



• Нажмите, чтобы выбрать одну точку.



• Удерживая Ctrl, нажмите на контрольную точку, чтобы изменить форму



• Удерживая Shift, нажмите, чтобы выбрать несколько точек для изменения формы.

# <del>\</del>

#### Подсказка

Нажатие правой или левой кнопки мыши в закрытой форме меняет направление отбора.

• Чтобы выделить группу точек, нажмите и тяните значок вокруг нее.



# Изменение формы объектов с использованием контрольных точек



Вы можете изменять форму объекта, выбрав его инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) и перемещая, добавляя или удаляя контрольные точки на контуре. Для некоторых объектов вы можете также заменять угловые контрольные точки на контрольные точки кривых.

# Как изменять формы объектов с использованием контрольных точек

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг объекта появятся контрольные точки.

**3** Для создания дополнительных контрольных точек изменения формы на контуре:

• щелкните левой кнопкой (Left-click), чтобы добавить угловую точку,

• щелкните правой кнопкой (Right-click), чтобы добавить точку кривой.



4 Выберите требуемые узлы изменения формы. Подробнее см. в разделе Просмотр и выбор узлов изменения формы.

**5** Определите новое положение выбранных узлов изменения формы, перетащите их вдоль контура и нажмите клавишу Enter.



#### Подсказка

Используйте клавиши со стрелками для «подталкивания» выбранных узлов изменения формы.

**6** Нажмите Delete для удаления нежелательных узлов изменения формы и нажмите Enter.



7 Нажимайте клавишу пробела, чтобы переходить от выбранных угловых точек к точкам кривой и затем клавишу Enter.

# Подсказка

Если вы сделали ошибку, нажмите Esc, чтобы отменить изменения, нажмите Esc еще раз, чтобы деактивировать инструмент Reshape Object.





#### Примечание

Вы можете также настроить по своему желанию угол наклона стежков, как и изменять точки входа и выхода. Подробнее см. в разделах Подгонка углов наклона стежков и Изменение точек входа и выхода.

8 Нажмите Esc для завершения.

# Изменение формы следующего или предыдущего объекта

При правке объекта в режиме Reshape используйте клавишу табуляции (Tab) для быстрого перехода между объектами. См. также раздел Отмена выделения объектов.

#### Как изменять форму следующего или предыдущего объекта

• Нажмите клавишу Tab для принятия всех изменений и перехода к следующему в последовательности вышивания объекту.



• Сочетание Shift+Tab сохраняет изменения и выполняет переход к предыдущему объекту.

# Сглаживание кривых линий

Используйте функцию Reshape Object вместе с командой Edit > Smooth Curves, чтобы удалить лишние узлы изменения формы объектов вышивки.

Векторные объекты и объекты вышивки имеют узлы изменения формы на контуре. На объектах, которые можно плавно вращать, программа может вставить сотни узлов изменения формы, что затрудняет работу с объектом. Команда Smooth Curves (сгладить кривые) позволяет применить к объектам вышивки функцию сглаживания кривых линий.



# Чтобы сгладить кривые линии

1 Выберите объект (или объекты), для которых нужно выполнить сглаживание.



#### Примечание

Сглаживание применимо только к разгруппированным и выбранным объектам. Выбрать можно сразу несколько объектов.

2 Нажмите кнопку Reshape Object. На контуре объекта появятся узлы изменения формы.

3 Выберите Edit > Smooth Curves.

Откроется диалог сглаживания кривых линий Smooth Curves.

Smooth Curves			×
Precision:	0.50	主 mm	ОК
			Cancel

4 В поле Precision (точность) укажите уровень точности сглаживания. От его значения зависит, насколько близко сглаженный контур будет повторять исходный образец. Чем выше уровень точности – тем меньше будет узлов изменения формы.

5 Нажмите ОК.

# Изменение формы объектов окружности

Ц Используйте инструмент Reshape Object(панель Transform) для изменения формы объектов окружности.

Для объектов, создан-

ных инструментом Circle (Окружность), изменение формы производится только контрольными точками. В таких объектах вы не можете добавлять,



изменять или удалять контрольные точки. Объекты окружности можно преобразовывать из окружности в овал инструментом Reshape Object. Объекты окружности имеют две контрольные точки изменения формы (используемые для изменения радиуса и ориентации объекта), центральную точку (используемую для изменения положения) и точку входа стежка.

# Как изменять форму объектов окружности

1 Выберите объект окружности и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг объекта появятся контрольные точки.

**2** Для перемещения окружности щелкните по контрольной точке в центре окружности и перетащите ее в новое положение.

**3** Щелкните по контрольной точке на контуре окружности и перетащите ее для изменения формы контура.

• Для изменения формы без изменения ориентации используйте контрольную точку на вершине объекта.



• Для изменения формы и вращения объекта вокруг центральной точки используйте боковую контрольную точку



**4** Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания.



#### Подсказка

Для изменения размера окружности без превращения ее в овал выберите ее инструментом Select Object (Выбор объекта) и используйте угловые маркеры выделения, чтобы изменить размер.



# Изменение формы цепочки узоров



Форма цепочки узоров изменяется инструментом **Reshape** (Изменение формы) таким же образом, как вы изменяете форму текстовых объектов.

Вы можете сделать цепочку узоров выше или уже, поворачивать цепочку узоров, перемещать индивидуальные узоры по базовой линии или изменять форму базовой линии. Вы можете поворачивать, наклонять и переводить в зеркальное отображение цепочку узоров таким же образом, как и другие объекты.



#### Как изменять форму цепочки узоров

1 Выберите цепочку узоров и щелкните по значку Reshape. Вокруг объекта появятся узлы изменения формы.

2 Перетащите контрольные точки изменения формы, чтобы изменить внешний вид цепочки узоров.



3 Нажмите Esc для завершения.



Настройка угла наклона стежков зависит от типа объекта, с которым вы работаете. Для заполняемых объектов вы можете назначить угол наклона стежка для всего объекта. Альтернативно вы можете добавить сложные углы наклона стежков инструментом Stitch Angles. Вы можете также установить угол наклона стежка, используйте инструмент Reshape Object.



**Примечание**: Вы можете изменить угол наклона стежков объекта окружности, перемещая точку ввода стежков.

# Подгонка углов наклона стежков



Используйте Edit > Add Stitch Angles для установки требуемых углов наклона стежков для замкнутых объектов с отверстиями или без.

Используйте Edit > Remove Stitch Angles для удаления углов наклона стежков для замкнутых объектов с поворачивающимися стежками.

Вы можете изменить угол наклона стежка заполняемых объектов, используя свойства объекта.



Примечание:

Функция Remove Stitch Angles применяется к выбранным объектам с поворачивающимися стежками. В результате остаются стежки с одним номинальным **УГЛОМ НАКЛОНА.** 

### Как подогнать углы наклона стежков с использованием свойств объекта

 Выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками или без них.



2 При необходимости, воспользуйтесь функцией Remove Stitch Angles, чтобы привести углы поворота стежков к номинальному.



3 Дважды нажмите или щелкните правой клавишей мыши по кнопке Add Stitch Angles.

#### Откроется диалог свойств объекта Object Properties.



**4** Выберите закладку **Stitch Angle**(Угол наклона стежка).

5 В поле Angle (Угол) введите требуемый угол наклона стежка.



#### 6 Нажмите Apply.

# Добавление и удаление углов наклона стежков



Используйте Edit > Add Stitch Angles для установки требуемых углов наклона стежков для замкнутых объектов с отверстиями или без.



Используйте Edit > Remove Stitch Angles для удаления углов наклона стежков для замкнутых объектов с поворачивающимися стежками.

Углы наклона стежков объектов с заполнением все модифицируются тем же способом. Сложные углы наклона стежков могут быть добавлены инструментом Stitch Angles.



В программе BERNINA Embroidery Software, функция добавления углов наклона стежков Add Stitch Angles может применяться к замкнутым объектам, имеющим:

- Поворачивающиеся углы наклона стежков
- Один общий угол наклона стежков, с отверстиями или без.



#### Подсказка

Инструментом Reshape (Изменить форму) вы можете добавить индивидуальные контрольные точки без воздействия на углы наклона стежков. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов.

### Для добавления или удаления углов наклона стежков

1 Выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками или без них.



#### Примечание

Если функция Stitch Angles применяется к объекту с эффектами заполнения типа Star Fill (заполнение звездами) или Wave Fill (заполнение волнами), эти эффекты будут удалены.

2 При необходимости воспользуйтесь функцией удаления углов наклона стежков (Remove Stitch Angles), чтобы вернуться к текущему номинальному значению угла наклона.

**3** Нажмите Add Stitch Angles. Вам будет предложено ввести углы наклона стежков.



#### Подсказка

Если нажать кнопку Enter после включения функции Add StitchAngles, но линии наклона стежков не вводить, то они будут сгенерированы автоматически. Чтобы принять линии наклона – еще раз нажмите Enter. Чтобы отказаться от автоматически выбранных линий наклона нажмите пробел. Тогда будет использован один общий угол наклона.

4 Назначьте такие углы наклона - точки 1 и 2, чтобы стежки пересекали две стороны объекта. Убедитесь в том, что они не пересекают друг друга.



**Внимание**: Новые линии стежков не должны пересекать существующие линии стежков, в противном случае появится сообщение об ошибке. Нажмите клавишу пробела **Backspace** для удаления. 5 Вводите точки угла столько раз, сколько требуется для создания эффекта «переворачивания» заполнения.

6 Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания.



#### Подсказка

Вы можете использовать функцию Reshape Object для настройки узлов изменения формы. См. раздел Подгонка углов наклона стежков.



## Подгонка углов наклона стежков



Используйте инструмент Reshape Object (панель Tansform) для установки угла наклона стежков выбранных объектов.

Вы можете изменить угол наклона стежка объектов, используя функцию Reshape Object (Изменение формы объекта).



#### Как подогнать углы наклона стежков

1 Выберите объект с заполнением.

2 Нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).



3 Выберите узлы наклона стежков и нажмите Delete для удаления углов наклона.



#### Подсказка

При перемещении указателя мыши над точкой угла наклона на экране появляется всплывающая подсказка с углом наклона стежков выбранного объекта.

**4** Захватите кнопкой мыши узел и передвиньте так, как требуется.



5 Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания. Объект будет вышит повторно с новыми углами.



#### Подсказка

Для установки точного угла наклона стежков используйте свойства объекта. Подробнее см. в разделе Подгонка углоа наклона стежка.

# Подгонка точек входа и выхода



Используйте инструмент Reshape Object (панель Transform) для подгонки точек входа и выхода выбранных объектов.

По умолчанию функция Closest Join (Самое короткое соединение) автоматически рассчитывает кратчайшее соединение между объектами, экономя ваше время, требуемое для нахождения точек входа и выхода. Вкладка Settings > Options > General позволяет при необходимости деактивировать эту функцию. Если эта функция деактивирована, все вновь оцифровываемые объекты соединяются методом As Digitized (По мере оцифровки). Это означает, что во время оцифровки вам будет предлагаться выбирать точки входа и выхода. Вы сможете изменять их в любое время инструментом Reshape Object. См. также Настройка других общих опций.

### Как изменять точки входа и выхода

Выделите объект. 1

2 Нажмите кнопку **Reshape Object** (Изменение формы объекта). Появятся контрольные точки, включая точки входа и выхода.



#### Примечание:

В объектах окружности появляется точка входа.

3 Выберите точку входа или выхода, как вам нужно, и перетащите ее в другое положение на контуре объекта.

Нажмите Enter, чтобы принять изменения и 4 клавишу Esc для окончания.



#### Примечание:

В объектах окружности угол наклона стежков перпендикулярен линии, соединяющей точку входа с центром окружности. Таким образом, при изменении точки входа стежка в объекте окружности изменяется угол наклона стежка.



Глава 20

Редактирование стежков

BERNINA Embroidery Software автоматически генерирует стежки в соответствии с контуром проекта и его свойствами. Это означает, что вы можете преобразовывать проекты BERNINA Embroidery Software и изменять их формы без изменения плотности или качества стежков.

Но BERNINA Embroidery Software позволяет также редактировать индивидуальные стежки. Вам просто нужно выбрать стежок, как и любой другой объект, и переместить по своему желанию точку укола иглой. Например, вы можете вставлять стежки в объект, чтобы заполнить пробелы. Вы можете переместить или удалить индивидуальные стежки или группы выбранных стежков.

В частности, это может потребоваться при работе с файлами стежков, которые не содержат данных о контуре проекта. Однако, если это возможно, редактируйте свойства объекта раньше, чем индивидуальные стежки. См. также Форматы проектов вышивки.

В этом разделе объясняется, как выбирать и редактировать стежки.

# Выбор стежков

Функция Stitch Edit (Редактирование стежков) позволяет выбирать отдельные стежки или диапазон стежков путем выбора их точек укола иглой или оконтуривающим прямоугольником. Выбранные

### Выбор стежков по точке прокола

стежки выделяются другим цветом.

Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для редактирования.

Вы можете выбрать индивидуальные стежки в режиме Stitch Edit (Редактирование стежка) путем выбора их точек укола иглой.

#### Как выбирать стежки по точке прокола

1 Выберите Edit > Stitch Edit. или E на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit.



#### Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Щелкните по точке укола иглой.

The needle point and stitch colors change and the needle position marker moves to the selected stitch. All stitches after the needle position marker in the stitching sequence appear in black.



• Для выбора диапазона стежков удерживайте нажатой клавишу **Shift**.

• Для выбора нескольких стежков удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

#### Выбор стежков ограничивающим прямоугольником



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать стежки ограничивающим прямоугольником. Можно быстро выбрать группу стежков, растянув вокруг них выделяющую рамку.

#### Как выбирать стежки выделяющей рамкой

1 Выберите Edit > Stitch Edit. или E на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit.



#### Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

**2** Очертите указателем мыши ограничивающий прямоугольник вокруг выделяемых стежков.

Стежки будут выделены, как только вы отпустите кнопку мыши.



Ограничивающий прямоугольник

Стежки выделены

# Вставка стежков



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы вставить стежки в объект.

Вы можете вставлять стежки в объект, чтобы заполнить пробелы. Вставленные стежки являются обоснованной частью объекта (в большей мере, чем независимые объекты). Однако они могут быть удалены, если происходит регенерация стежков. Если это возможно, лучше редактируйте свойства объекта, чем индивидуальные стежки. Например, чтобы увеличить плотность стежков, лучше уменьшить интервал между стежками. чем вставлять стежки.

#### Как вставлять стежки

\_\_\_\_\_

1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit** или Е на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit..



#### Подсказка

Выбирать точки прозе при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.



Цвет стежка изменится, а маркер положения иглы переместится на выбранный стежок. Все стежки за маркером положения иглы в последовательности вышивания будут отображены черным цветом. **3** Переместите указатель мыши в то место, куда вы хотите вставить стежок, и щелкните правой кнопкой мыши.

Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы вставить новый стежок



4 Переместите мышь в то место, куда вы хотите вставить стежок, и щелкните правой кнопкой мыши. Правый щелчок – новый стежок вставлен



Новый стежок вставлен и выбран

**5** Продолжайте щелкать правой кнопкой мыши по мере необходимости.

#### Перемещение стежков



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для перемещения.

Вы можете перемещать индивидуальные стежки или группы стежков.

#### Внимание:

Если стежки объекта по любой причине регенерируются, все функции редактирования стежков теряются. Если это возможно, лучше изменять форму объекта, чем перемещать индивидуальные стежки. Подробнее см. в разделе Изменение формы и правка объектов.

#### Как перемещать стежки

1 Выберите Edit > Stitch Edit. или E на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit.



#### Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Выберите стежки и перетащите их мышью в новое положение.



# Новое положение будет отображено теневым кон-туром.

# Удаление стежков



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для удаления.

Вы можете удалить отдельные выделенные группы стежков.

# **А** Внимание:

Если стежки объекта по любой причине регенерируются, все функции редактирования стежков теряются. Если это возможно, лучше редактируйте свойства объекта, чем индивидуальные стежки. Подробнее см. в разделах Регулировка шага гладьевого заполняющего стежка и Сохранение длинных стежков.

# Для удаления стежков

1 Выберите Edit > Stitch Edit. или E на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit.

# V

#### Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

- 2 Выберите стежок или стежки
- **3** Нажмите Delete.



Часть V Продвинутая оцифровка

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет специальные возможности повышения продуктивности, эффекты вышивки и методы оцифровки.

# Специальная техника оцифровывания

В этом разделе рассматривается создание "ручных" вышивок и возможности упрочнения контуров в технике **Double Run и Blackwork Run.** Кроме того, описывается техника вырезания отверстий и удаления перекрывающих стежков, а также заполнения отверстий в объектах. Описаны также простые и быстрые способы выметывания пуговичных петель. См. Специальная техника оцифровывания.

## Эффекты художественного вышивания

В этом разделе описывается, как применять эти типы художественных стежков и эффекты к проектам вышивания и как настраивать эти функции для получения желаемых результатов. См. Эффекты художественного вышивания.

### Узорные штампы. Оконтуривание и заполнение узорами

В этом разделе описывается, как вставлять узоры в проект и как подгонять их настройки, чтобы получать наилучшие результаты. Также объясняется, как создавать собственные узоры и комплекты узоров, а также то, как создавать образцы стежков с резными штампами. См. Узорные штампы. Оконтуривание и заполнение узорами.

### Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками

В этом разделе поясняется, как выбирать типы рукодельных стежков, а также изменять настройки стежков для получения наилучших результатов. См. Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками.

# Оцифровка аппликаций

В этом разделе описывается создание закрытых, частично открытых и открытых аппликаций. См. Оцифровка аппликаций.

# Глава 21

# Специальная техника оцифровывания

BERNINA Embroidery Software предлагает специальные способы оцифровывания для получения специальных эффектов при вышивании, а также для экономии времени при подготовке проектов. Существуют инструменты для создания вышивок, выглядящих так, как-будто они сделаны вручную. При обычных методах оцифровки рисунка добиться такого эффекта не просто.



Имеются инструменты для упрочнения контуров, вырезки отверстий в объектах, удаления подстилающих стежков, а также заполнения отверстий. Можно быстро прострочить контуры вокруг выбранных объектов или вокруг всего рисунка, с помощью простых, тройных или гладьевых линий. Имеются также специальные инструменты для простого и быстрого создания пуговичных петель.

В этом разделе рассматривается создание "ручных" вышивок и возможности упрочнения контуров в технике Double Run и Blackwork Run. Кроме того, описывается техника вырезания отверстий и удаления перекрывающих стежков, а также заполнения отверстий в объектах. Описаны также простые и быстрые способы выметывания пуговичных петель.

# Создание "ручных" вышивок

Функция Freehand Draw Embroidery (создание "ручных" вышивок) работает аналогично тому, как работают функции Freehand и Polyline в программе CorelDRAW®. Функция Freehand Draw Embroidery предоставляет множество преимуществ. Она позволяет легко и быстро создавать рисунки, выглядящие так, как-будто они сделаны вручную, При обычных методах оцифровки рисунка добиться такого эффекта не просто. Цель состоит в иммитации движений ручной вышивки на вышивальной машине, когда ткань зафиксирована в пяльцах. Для этого игла какбы "рисует" на поверхности ткани.

Другие техники позволяют вышивать поверх фотографических изображений или детально прорисовывать линии.



Например, можно использовать этот инструмент, чтобы вручную набросать цветной рисунок фото-вышивки. Эта техника требует аккуратности, особенно в прорисовке углов, подобно функции CorelDRAW® **Polyline.** 



В других случаях, рисунки, похожие на наброски карандашом или углем, могут быть оцифрованы очень быстро. Эту функцию можно использовать для создания эффектов типа 'doodle' ("каракули") без подробной проработки деталей. Например, можно добавить к основному рисунку графический фрагмент, декоративный текст и т.п



# Создание линий "ручных" стежков



Чтобы наметить контуры (набросок) вышивки непосредственно на экране, используйте пункт меню Digitize > Freehand Draw Embroidery ->Open Object. Можно смотреть, как это будет выглядеть в стежках, непосредственно в процессе рисования.



Функция "ручной" вышивки представлена на панели инструментов оцифровки (Digitize toolbar) в двух вариантах: Open Object (вышивка незамкнутых объектов) и Closed Object (вышивка замкнутых объектов). Подобно другим инструментам оцифровки, эти функции можно использовать в сочетании с любыми имеющимися на данный момент типами стежков. С помощью этих функций можно рисовать объекты непосредственно на экране. При рисовании наброска вышивки, можно смотреть, как это будет выглядеть в стежках, непосредственно в процессе рисования. Таким образом достигается возможность создания художественных эффектов, подобных машинным вышивкам в режиме свободного движения или «рисования нитками». Эту функцию можно использовать и для того, чтобы просмотреть, как будет выглядеть реальная ручная вышивки, перед тем, как начинать ее вышивать. В конце концов, создав рисунок на экране, его можно вышить и автоматически.



#### Примечание

С функциями "ручной" вышивки Freehand Embroidery можно работать как с помощью компьютерной мыши, так и компьютерного пера WACOM.

# Как создать линии "ручных" стежков

• Создайте форму при помощи инструмента **Freehand**.

• В палитре выберите цвет и тип шва.

Для инструмента **Closed Freehand** доступны все виды швов и заливок.

• Выберите стиль, настройте коэффициент сглаживания и плотность шва. См. Регулировка гладкости линии в ручную.

Freehand Se	ttings									
Smoothing		-0	- 50	%	$\oplus$	1.00	÷	mm	1	¢
	Уст	ановите	гладко	ость	B B	ыбер	ИТЕ	е сти	ль	,

• Нажмите и тяните для создания формы. Чтобы завершить, отпустите.

ПО BERNINA Embroidery Software выводит стежки на экран в процессе рисования.



• Для создания закрытой формы используйте инструмент Closed Freehand.

• Если выбран режим Outline, в палитре Color Palette ПО BERNINA Embroidery Software стежки выводятся по клику или движению мышки.



Если выбран режим заполнения стежками (Fill), после каждого щелчка или при перетаскивании пойнтера мыши отображается каркасный набросок.



• Отпустите кнопку мыши. ПО BERNINA Embroidery Software аккуратно закроет форму.



тон»кий» каллиграфический

#### Подсказка

Инструмент Open Freehand может создавать каллиграфию настройками Calligraphy в сочетании с швами Raised Satin. Для лучшего результата могут понадобится дополнительные подкладки и большая плотность шва. См. Создание гладких контуров.

# Сглаживание линий "ручных" стежков



Для прорисовки на экране объектов вышивки с заполняющими "ручными" стежками, используйте функцию Digitize > Closed Freehand.

Функции Freehand Draw Embroidery имеют специальный курсор. Он разработан для того, чтобы контролировать зазоры и промежутки. Число кругов и промежутки между концентрическими кругами управляется с помощью панели инструментов сглаживания "ручных" линий Freehand Embroidery Smoothing. Эту панель инструментов можно pacположить на экране фиксировано, или сделать ее "плавующей".

### Как настроить сглаживание линий "ручных" стежков

• Создайте образец "ручного" рисунка с использованием контурных (набросочных) объектов и/или замкнутых заполненных объектов. Подробнее см. раздел Создание линий "ручных" стежков.

Freehand Settings								
Smoothing	-0	- 50 %	$\oplus$	1.00	÷	mm	1	÷

Можно настроить степень "сглаживания" линий "ручных" стежков с помощью регулятора Smoothing.

Регулятор Smoothing располагается на панели инструментов и позволяет указать в процентах насколько точно сглаженная линия должна соответствовать оригиналу. Изменяя степень сглаживания вы меняете количество контрольных точек, которые программа BERNINA Embroidery Software использует при вычислении контура вышивки.



Отрегулируйте гладкость:

Tool	Note
$\oplus$	Show Guide - переключение курсора оцифровки - больший контроль за ри- сованием и точками по умолчанию.
1.00 불 mm	Контроль Guide Inner Circle Radius – установка размера центра круга оцифровки от руки.
1 🛉	Контроль Number of Guide Circles – установка количества кругов курсора – если радиус внутреннего круга 2 мм, каждый следующий круг сдвигается на 2 мм.

• В режиме Reshape можно просматривать и редактировать контрольные точки, созданные инструментом Freehand Embroidery.



• Чтобы удалить часть линии, нажмите и удерживайте Shift при обратном движении мышки по линии. Как только кнопку Shift отпустить, точка начала и конца отрезка соединятся прямой линией. Или нажмите Backspace. Удалится последняя точка.



- Или нажмите Backspace. Удалится последняя точка.
- Для завершения отпустите мышку или нажмите Esc.

# Примечание

Объекты, созданные с помощью функции Freehand Embroidery можно редактировать и перерисовывать тем же способом, что и объекты созданные обычным образом. Надо выбрать объект и нажать на кнопку Reshape Object на панели Transform.

# Упрочнение контуров

Используйте инструмент **Double Run** (панель Design) для упрочнения контура. Используйте инструмент **Blackwork Run** для соединения выделенных контуров, чтобы образовать единый сгруппированный контур с оптимальной последовательностью вышивания.

# Упрочнение контуров функцией Double Run



Используйте инструмент Double Run (панель Edit) для упрочнения контура путем обшивания его в обратном направлении. Используйте функцию Double Run (Двойной обход) для упрочнения контура. При этом контур обшивается в противоположном направлении. Обычно это свойство используется для утолщения строчки контура без образования нежелательных соединительных стежков. Также может применяться к з



ных стежков. Также может применяться к заполненным объектам.

# Как упрочнять контуры инструментом Double Run

1 Выберите объекты, контуры которых требуют упрочнения.

2 Щелкните по значку Double Run или нажмите Ctrl+B.

Объект будет дублирован реверсными стежками и помещен сверху оригинала. Цвет остается тем же, что и у оригинала, и помещен после него в последовательности вышивания годог Film



3 Проверьте, дублирован ли объект, используя один из следующих способов:

- Проверьте количество стежков в статусной строке
- Просмотрите объекты функцией Color Film. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.

• Обойдите объект по стежкам. Подробнее см. в разделе Просмотр последовательности вышивания.

• Используйте команду Slow Redraw (Медленное перерисовывание). Подробнее см. в разделе Замед-ленный просмотр последовательности вышивания.

# Упрочнение контуров инструментом Blackwork Run

Успользуйте инструмент Blackwork Run (панель Edit) для автоматического назначения последовательности выделенных объектов вышивки.

Используйте инструмент Blackwork Run для соединения выделенных контуров, чтобы образовать единый сгруппированный контур с оптимальной последовательностью вышивания. Образующийся объект Blackwork Run всегда следует цвету первого объекта в последова-тельности вышивания. См. также раздел Создание контуров стежками назад («бэкстич»).



Функция Blackwork Run работает с вышивальными контурами, состоящими из одного объекта или из комбинации объектов типа открытого объекта, замкнутого объекта, окружность/овал или прямоугольник. Могут быть использованы все оконтуривающие стежки, кроме Pattern Run, Blackwork Border или Candlewicking Border. См. Стежки заливки и контура.



#### Примечание:

Команда Ungroup (Разгруппировать) не действует, если выбран объект Blackwork Run. Если вы хотите получить доступ к компонентам объекта, используйте инструмент Break Apart. Подробнее см. в разделе Разбивка объектов на компоненты.

### Как упрочнять контуры функцией Blackwork Run

1 Выделите объекты.



# Y

#### Примечание

Эта функция применима только в том случае, если выбрано больше одного объекта подходящего типа.

Любой объект, для которого не может быть установлена автоматическая последовательность, исключается из операции.

2 Нажмите на значок Blackwork Run.

3 Оцифруйте точку входа или нажмите Enter, чтобы принять стандартные настройки.

Компоненты объекта сгруппированы и принимают цвет первого объекта.



#### Подсказка

Обойдите объект автоматической последовательности для проверки. Подробнее см. в разделе Просмотр последовательности вышивания.

4 Измените при необходимости цвет нитки всего объекта в последовательности. Подробнее см. в разделе Изменение цвета ниток.

5 Измените при необходимости форму объекта в последовательности.

Объекты в последовательности могут изменены по форме в целом. Имеется только одна точка входа и одна точка выхода, но все компоненты объектов имеют индивидуальные точки изменения формы. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов с использованием узлов изменения формы.



#### Примечание:

Вы можете не заметить на экране большого различия после применения Blackwork Run, если укрепленные контуры перекрывают друг друга. Для проверки оконтуривания объекта функцией Blackwork Run обойдите объект по стежкам. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам.

### Удаление подстилающих стежков



Используйте инструмент Remove Overlaps (панель Edit) для удаления слоев подстилающих стежков в перекрывающихся объектах.

Используйте инструмент **Remove Overlaps** для удаления подстилающих слоев вышивки. Благодаря этому сокращается количество стежков и предотвращается скопление ненужных стежков. Вырезание перекрытий сохраняется между «вырезкой» объектов и «вырезанными объектами», чтобы избежать пробелов. Это можно подгонять для различных типов ткани.



# Вырезаемые объекты

Различные объекты вышивки могут быть использованы в качестве вырезаемых объектов если они не слишком малы или если зазоры между стежками не менее 1 мм. Например, это могут быть:

- Объекты с заполнением стежками Satin, Step или Fancy Fill
- Контуры, выполненные гладьевым валиком
- Объекты автоаппликации с покрытием гладьевыми стежками
- Текстовые объекты.

## «Вырезаемые» объекты:

- К «вырезаемым» объектам относятся:
- Заполненные объекты
- Объекты автоаппликации
- Оконтуренные объекты.

Инструмент Remove Overlaps не создает букв и пуговичных петель, но они могут быть резаками. См. Создание пуговичных петель.

Подстилающие стежки, просвечивающие через заполнение, не удаляются. Это относится к заполнениям такими стежками, как Pattern Fill, Blackwork Fill, Candlewicking Fill, Lacework Fill, Gradient Fill, или стежками с шагом 1,00 мм и больше. А также не удаляются любые стежки, подстилающие узкие фрагменты объектов.





#### Примечание:

Можно одновременно выбрать несколько резцов как часть единой операции вырезания.



В показанном примере заметьте, что:

• Объект «небо» разделен на две части.

• Для «двери» и «дорожки» были удалены стежки дома и холма.

• Ствол дерева и небо, подстилающее листья, оставлены, поскольку под объектами узорного заполнения (Pattern Fill) подстилающие стежки не вырезаются

• Участок неба, перекрываемый оранжевой луной, остается без изменений, поскольку луна не была выбрана в начале операции.

# Добавление и удаление отверстий



Use Edit > Remove Holes – удаление отверстии в объектах.

BERNINA Embroidery Software позволяет вырезать отверстия в выбранных объектах замкнутой кривой с единообразным углом наклона стежков, используя инструмент Add Holes (Добавить отверстия).. Применимо только к объектам, созданным инструментом Closed Object. Аналогичный инструмент Remove Holes позволяет удалять отверстия в закрытых объектах.

#### Добавление и удаление отверстий:

1 Выберите объект.



2 Щелкните по значку Add Holes (Добавить отверстие). Вокруг контура объекта появятся базисные точки.

3 Оцифруйте дополнительные контуры для объекта. Нажимайте Enter после каждого контура.



4 Нажмите Enter.



# Примечание

Чтобы удалить границы закрытого объекта, нажмите Remove Holes.

# Заполнение отверстий в объектах



Используйте инструмент Fill Holes (панель Edit) для заполнения отверстий в одиночных объектах.

Инструмент Fill Holes заполняет отверстия в одиночных замкнутых объектах или прямоугольниках, содержащих отверстия. Они могут быть полностью удалены или заполнены новыми объектами.



# \_\_\_\_\_Для заполнения отверстий в объектах:

1 Выберите исходный объект







3 Выберите величину Underlap (Недокрытие).



• Для точного перекрытия отверстий примите стандартное значение 0.00.

• Для перекрытия с нахлестом отверстий и оригинального объекта выберите положительное смещение, например **1.00.** Перекрытие с нахлестом позволяет избежать пробелов.

• Для перекрытия с пробелом отверстий и оригинального объекта выберите отрицательное смещение, например -1,00.

#### 4 Нажмите OK.

Все вновь создаваемые объекты заполняются с текущими настройками заполняющих стежков, углом наклона стежков и цвета нитки. Каждый новый объект является независимым объектом и размещается непосредственно перед исходным объектом в последовательности вышивания.



# Создание контуров и границ



Для вышивки контуров объектов одинарными, тройными или гладьевыми линиями, используется функция Edit > Outline Design.

Функция Outline Design позволяет быстро создавать контуры отдельных объектов или всего рисунка с помощью одинарных, тройных или гладьевых линий. См. также раздел Автоматическое создание контуров и границ.



# \_\_\_\_\_Для создания контуров и границ

1 Выберите объект(ы) или весь рисунок.



2 Нажмите кнопку Outline Design. Откроется диалоговое окно функции Outline Design.

Outline Design	<b>X</b>	
Color: Offset: Outline count:	1 BERNINA	Установить количество контуров
Outline type:	<ul> <li>Outline holes</li> <li>Single</li> <li>Triple</li> <li>Satin</li> </ul>	
ОК	Cancel	

#### **3** Настройте параметры в соответствии с требованиями:

Поле	Описание
Offset (отступ)	Устанавливает отступ контура в мм. Значение отступа может быть и от- рицательным.
Outline (Число кон- туров)	Можно указать число линий контура - до 99 - для создания художественного эффекта.
Outline holes (Контур отверстия)	Эта функция позволяет включать или исключать "отверстия" из обработки.
Outline type (Тип контура)	Можно выбрать тип линии контура: Одинарная, тройная, гладьевая

#### 4 Чтобы применить выбранные настройки, нажмите ОК.

Контуры рисунка будут вышиты нитками текущего цвета с текущими настройками. Контур будет вышит в последнюю очередь, если для обработки выбран весь рисунок. В случае, если выбранная часть рисунка отделена от остальной его части "пробелом", контур вышивается после выбранной части.



# Создание пуговичных петель

BERNINA Embroidery Software позволит вам вставлять заданные заранее пуговичные петли, назначать размеры петель и соединять петлю с проектом. Пуговичные петли выполняются обычно стежками гладьевого валика, обрамляющего прорезь, длина которой примерно соответствует диаметру пуговицы. Стежки гладьевого валика защищают прорезь от осыпания. Пуговичная петля состоит из двух гладьевых валиков с закрепками на концах.



# Добавление пуговичных петель



Digitize > Buttonhole - оцифровка пуговичной петли.

#### Добавьте пуговичные петли к проекту.



# Как добавлять пуговичные петли

1 Откройте или создайте петлю, требуемую для вашего проекта

2 Выберите команду **Buttonhole**. Текущий контур петли появляется в привязке с указателем мыши.



3 Щелкните в том месте, куда вы хотите поместить петлю.

4 Повторяйте эту операцию, если нужно добавить несколько петель.

5 Нажмите Esc для завершения.

Рекомендуется удалять зону вышивания, которая подстилает объект петли. Подробнее см. в разделе Удаление подстилающих стежков.



Подстилающие стежки удалены



#### Подсказка

Если петля помещена сверху другого объекта, некоторые из расположенных ниже стежков могут распуститься после прорезания петли. Чтобы предотвратить это, находящийся под петлей объект может быть изменен по форме, так что оконтуривающая линия будет проходить вдоль прорези петли. Подробнее см. в разделе Изменение формы и правка объектов.

# Создание линии петель



Digitize > Buttonholes - оцифровка ряда петель

С помощью команды Add Buttonholes (добавить петли) можно добавить к вашему проекту цепочку равномерно расположенных пуговичных петель.



#### Для создания линии петель

1 Откройте или создайте проект, требующий петель 2 Выберите инструмент Buttonholes (петля). Откроется диалоговое окно Buttonholes Settings (Параметры Бутоньерки).

Buttonholes Settings	<b>—</b>	
Number of buttonholes:	3 💌 —	Введите необходи- мое число петель
ОК	Cancel	

3 Введите число петель, необходимых для вашего проекта, и нажмите **OK**.

4 Щелкните мышью в той точке проекта, где должна располагаться первая петля.

5 Протяните линию до точки, где должна располагаться последняя петля.



6 Используйте окно измерительного указателя. Для завершения работы щелкните клавишей мыши.

# Выбор типов петель



Используйте функцию Object Properties (панель General) для изменения типа петли

Выбирайте тип петли до или после оцифровывания. Если вы используете петли без выбора типа петли, то будет применена стандартная петля.

# Чтобы изменить тип петли:

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта) и щелкните по закладке Buttonhole (Петля).

> Выберите кнопку типа петли



- 2 Выберите тип петли.
- **3** Нажмите Apply.



#### Подсказка

Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой мышки по объекту, чтобы изменить тип петли только для этого объекта.

## Настройка длины и плотности петли



Используйте функцию Object Properties (панель General) для изменения типа петли

Для изменения длины петли измените длину прорези. Используйте диалоговое окно Object Properties для ввода точной длины или используйте инструмент Reshape Object.

# <del>\</del>

#### Подсказка

Вы можете также отрегулировать длину петли, используйте инструмент Reshape Object (Изменение формы объекта). Увеличивайте или уменьшайте плотность гладьевых или краеобметочных стежков боков петли путем уменьшения или увеличения Bead Stitch Spacing (Шаг стежка бока петли).

#### Как настроить длину и плотность петли

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта) и щелкните по закладке Buttonhole (Петля).



#### Подсказка

\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой мышки по объекту, чтобы изменить характеристики стежка только для этого объекта.

<b>BRODUTO</b>	Buttonhole settings			
характери	Slit length:	20.0 ≑ mm	Angle: () Vertical	Horizontal
стики петли	Bead stitch spacing:	0.5 🔷 mm	90.0	•

# **2** В поле Slit Length (Длина прорези) введите новую длину прорези.



# **3** В поле **Bead Stitch Spacing** (Шаг стежка бока петли) введите новое значение.



4 Нажмите **Apply.** 

# Настройка ориентации петли

Вы можете поворачивать объекты петли, как и любые другие вышивальные объекты, путем манипулирования контрольными точками на экране или через свойства объекта. Применим любой из перечисленных ниже способов:

• Инструментом Select Object для вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов.



• Инструментом Reshape Object для вращения одиночных петель. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов.



етля повернута с изменением размера

• Инструментом Rotate 45° CCW/CW для вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов.

• Инструментами Mirror Vertical и Mirror Horizontal. Подробнее см. в разделе Перевод объектов в зеркальное отображение.

• Через диалоговое окно Object Properties для индивидуального вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов с использованием свойств объекта.

# Глава 22

# Эффекты художественного вышивания

BERNINA Embroidery Software предлагает большое количество художественных эффектов и типов стежков для создания текстурированных и узорных форм заполнения объектов. Контурные стежки дают возможность шить в любом направлении с фиксированным числом линий и переменными зазорами, в зависимости от очертаний объекта.

Орнаментное заполнение Fancy fill подобно заполнению про-

стегивающими стежками, но при этом стежки располагаются в виде регулярно повторяющихся узоров. Заполнение перекрестными стежками (Cross fill) напоминает орнаментное заполнение, но оно формируется иначе и использует простегивание под и вдоль перекрестных стежков. Используйте



функцию Textured Edge (Текстурированный край) для получения шероховатых краев, создания теневых эффектов или имитации меха или других пушистых текстур в вашем проекте.

Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Стежки располагаются по линии, но сохраняют однородную плотность и порядок проколов иглой материала. Заполнение звездочками (Star Fill) представляет из себя стежки, поворачиваемые в радиальном направлении, что можно реализовать при разных типах стежков, таких, как гладьевые стежки и стежки типа татами.

Функция Gradient Fill (Заполнение с плавным тоновым переходом) изменяет плотность рядов строчек заполнения от весьма плотного до весьма редкого, создавая теневые эффекты, которые трудно было бы получить вручную. Используйте эффект Travel on Edges (Перемещение по краям), чтобы подстилающие стежки сместились к краям объекта и не были заметны через открытую часть вышивки. Эффект Color Blending (Смешивание цветов) создает различные теневые, перспективные и трехмерные эффекты путем смешивания двух цветных слоев в одном объекте вышивки. Заполнение звездочками (Star Fill) представляет из себя стежки, поворачиваемые в радиальном направлении, что можно реализовать при разных типах стежков, таких, как гладьевые стежки и стежки типа татами

В этом разделе описывается, как применять эти типы художественных стежков и эффекты к проектам вышивания и как настраивать эти функции для получения желаемых результатов.

# Создание контурного заполнения



Перед тем, как начать оцифровку, используйте функцию Contour Fill (панель Stitch), чтобы выбрать тип заполняющего стежка.

Контурные стежки обеспечивают простегиавание вперед и назад с фиксированным числом линий, но с переменными промежутками междк ними, зависящими от контуров объекта. Этот тип стежков можно применять только для блокировки оцифровываемых объектов, включая круглые (Circle objects).

Замкнутые объекты, модифицированные с помощью инструмента добавления углов шитья стежков Add Stitch Angles, с контурными стежками использоваться не могут. См. также раздел Создание спиральных заполнений.



Контурные стежки можно выбрать из меню панели стежков и цветов ниток (Stitch and Color Bar), а также на закладке свойств объекта заполнения стежками (Fill Stitch object properties tab).

# Для создания контурного заполнения

1 Нажмите Contour Fill. Тип шва будет применен к новым или выбранным объектам.

2 Создайте объект оцифровки и выберите его См. также Методы оцифровки. К объекту будут применены текущие установки функции контурных стежков **Contour**.



#### Примечание

Угол направления стежка на вид образца не влияет.

**3** Для изменения параметров, щелкните по объекту дважды, либо воспользуйтесь правой клавишей мыши. Откроется диалог **O**bject Properties > Fill Stitch.



**4** Настройте параметры контурных стежков как надо (**Stitch Values**):

• Настройте длину стежка (Stitch Length), чтобы сделать кривые швы более или менее резкими.



• Изменение отступов стежка для более плотной и более свободной строчкой.



**5** С помощью кнопки Apply можно просмотреть, как будет выглядеть вышивка, а с помощью клавиши ОК закончить работу.Выбранные настройки будут применены к объекту.

# Создание заполнения орнаментными стежками

Используйте функцию Fancy Fill (панель Stitch and Color) для выбора типа заполняющего стежка до или после оцифровки

Орнаментное заполнение Fancy Fill подобно заполнению простегивающими стежками, но при этом стежки располагаются в виде регулярно повторяющихся узоров. Эффект Fancy Fill используется для художественного заполнения широких и крупных зон с сохранением внешнего вида сплошного заполнения. Вы можете выбрать узор или изменить компоновку как до, так и после оцифровки. См. также раздел Применение узоров простегивающих стежков.





#### Подсказка:

Вы можете также создавать художественные эффекты, используя «рукодельные» стежки и узоры. См. разделы Создание заполнения рукодельными стежками и Создание узорного заполнения.



#### Подсказка:

Функция **Carving Stamp** позволяет выбрать степент проникновения иглы с помощью шаблона 'carving stamp'. См. раздел Функция "резной штамп".

#### Как создать заполнение орнаментным стежком

1 Щелкните по значку Fill и выберите из выпадающего меню Fancy.

2 Создайте и выделите замкнутый объект/ы окружность или квадрат. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания. Для выделенного объекта будут применены текущие настройки **Fancy Fill**.





#### Примечание:

Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту/ ам.

#### Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

Fill type:	Fancy	-	
Pattern			
Pattern:	142 Rustic Ice (0)		
Size X:	142 Rustic Ice (0) 143 Ice Rays (0)		Нажмите, чтобы
Size Y:	144 Dynasty (0) 145 Windwheel (0)		выбрать шаблон
Rotation angle:	146 Tea Tray (0) 147 Cash Bars (45)		
Stitch spacing:	148 Chengtu (0) 149 Chihli (86)		

4 Выберите из выпадающего списка узор. См. также раздел Образцы заполнения орнаментными стежками. Выбранный узор показывается в панели просмотра.



По умолчанию, выбирается функция Grid.

отбяет: 0.00 № 0 № 0
5 Измените компоновки узора изменением настроек в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout.

• Техника настройки компоновки узоров та же, что и для орнаментного заполнения. Подробнее см. в разделе Компоновка узорного заполнения на экране.

• Для поворачивающихся образцов используйте функцию Sculpture. См. также раздел Создание рельефных заполнений.



Сеточная компоновка

Скульптурная компоногвка

6 Щелкните по Apply (Применить) или ОК. Швы обновятся.



#### Подсказка

Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к объектам Fancy Fill. Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать в **Fancy Fill.** См. также Создание эффекта волнистости.



# Создание заполнений перекрестными стежками



Используйте функцию Cross Stitch Fill (панель Stitch) для выбора типа заполняющего стежка до или после оцифровки

Заполнение перекрестными стежками (**Cross Stitch fill**) это особый тип заполняющих стежков, который не заменяет приложение BERNINA Cross Stitch, имеющееся на панели инструментов оцифровки Digitize. Эта функция несколько напоминает заполнение по образцам Pattern Fill, но она по друолму формируется и использует прошивку под и вдоль перекрестных стежков. Крестики могут быть горизонтальными, чтобы соответствовать стандартной полной форме всей вышивки. См. также раздел Создание узорного заполнения.





#### Подсказка

**Cross Stitch** - самостоятельный тип шва, но он не заменяет приложение BERNINA Cross Stitch на панели «Основное». См. Введение в вышивку крестом.

### Как создать заполнение перекрестными стежками

1 Нажмите на кнопку Fill и выберите функцию Cross Stitch из выпадающего меню.

2 Создайте замкнутый объект (прямоугольник или круг) и выберите его. Подробнее см. раздел Методы оцифровки.

Текущие настройки вышивки крестом применяются к выбранному объекту.



#### Примечание:

Угол направления стежка на вид образца не влияет.

**3** Для изменения настроек – щелкните на объект дважды на объект или правой клавишей мышиt. Откроется диалог **Object Properties > Fill Stitch**.



#### 4 Настройте параметры как считаете нужным:

Поле	Описание
Fabric Count	Управляет расстояниями между кре- стиками по размеру куска ткани или по реальным размерам.
Нитки	Сколько раз - 2, 4 или 6 - нитка про- ходит один и тот же крест, чтобы сделать его более рельефным.
Стиль стежка	Полный крест (X), диагональный или прямой (+).
Направление	Определяет, каким образом направ- лено верхнее перекрестье крестика - т.е. полный стежок - вперед или назад для полных диагональных стежков, а также для вертикалей и горизонталей прямых стежков.

**5** Нажмите Apply, чтобы просмотреть полученный эффект, или нажмите ОК, чтобы закончить работу.





#### Подсказка

Сетка перекрестных стежков не отображается на экране, но вы можете подстроить формат фоновой сетки под размер клеток, чтобы получить более наглядное представление, как используется сетка для создания вышивки. Используйте функцию Snap to Grid, чтобы контуры объекта соответствовали сетке перекрестных стежков. См. раздел Настройка опций сетки.

# Создание текстурированных краев

Используйте инструмент Textured Edge (панель Stitch) для создания текстурированных краев или имитации пушистых структур.

Используйте функцию Textured Edge (Текстурированный край) для создания теневых эффектов или для имитации меха или других пушистых структур в вашем проекте. Эффект текстурированного края применяется с использованием текущих настроек функции



Textured Edge в диалоговом окне Effects (Эффекты). Отрегулируйте настройки для изменения степени шероховатости, стороны объекта, к которому будет применен эффект и предела текстурированного края. Изменяйте эти настройки до или после применения эффекта.

# Как создать эффект текстурированного края

1 Щелкните по значку Textured Edge (Текстурированный край). Эффект будет применен к новым или выбранным объектам на основе текущих настроек функции Textured Edge.

2 Создайте и выделите замкнутый объект/ы – окружность или квадрат. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания. Текущие настройки применяются к выбранному объекту.



**3** Для изменения настроек щелкните правой кнопкой по значку Textured Edge при выделенном объекте. Откроется закладка Effects > Textured Edge.



**4** Выберите сторону объекта, к которой вы хотите применить этот эффект.



5 Используйте ползунок поля Texture для установки степени рыхлости. Перемещайте ползунок для выбора требуемой текстуры, влево для рыхлой текстуры, когда длина стежков в большей мере произвольна, и вправо для гладкой текстуры.



**6** Используйте ползунок поля Span (Диапазон) для выбора диапазона отклонения стежков от контура. Перемещайте движок влево для уменьшения этого диапазона и вправо для его увеличения.



7 Нажмите кнопку Apply- или ОК-завершить. Стежки будут регенерированы с измененными настройками.



#### Подсказка

Чтобы лучше рассмотреть эффект **Textured Edge**, нажмите клавишу • для отображения точек укола или используйте режим **Artistic View**.

# Создание эффекта волнистости



Нажмите Stitch > Wave Fill



Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Стежки следуют по линии, но сохраняют однородную плотность и порядок проколов иглой материала.





Используйте малую длину стежка, например, 4 мм или меньше.

# Как создать эффект волнистости

1 Выберите закрытый объект и нажмите Wave Fill.

Эффект применяется к выбранному объекту.



**2** Настройте эффекты, выберите объекты и нажмите Reshape Object.



**3** Нажмите и тяните до получения нужной формы и нажмите Enter. См. Изменение формы объекта.

4 Нажмите Esc.



#### Подсказка

Не забывайте, что эффект волнистости можно применять к объектам совместно с Fancy Fill, Pattern Fill и некоторыми из рукодельных типов стежков. См. также разделы Создание заполнения орнаментным стежком, Создание узорных заполнений и Создание заполнения рукодельными стежками.



#### Подсказка

После применения волнистого эффекта Wave Effect не меняйте углов стежков, поскольку это может привести к смещению образцов заполнения Fancy Fill.

# Создание эффекта Star Fill (заполнение звездочками)



Stitch > Star Fill – распределенные по радиусам стежки. Стежки направлены от контура к центру. Положение центра может быть изменено.

Нажмите Transform > Reshape Object - просмотр контрольных точек.
Функция Star Fill (заполнение звездочками) создает распределенные по радиусам стежки, таких типов, как гладьевые или татами. Стежки создаются в направлении от краев к центру.



Функцию Star Fill (заполнение звездочками) можно применять к разным типам объектов – замкнутым, круговым и прямоугольным - с дополнительными отверстиями. Эффект при оцифровке можно включить или выключить. Все трансформации, исключая эффекты преобразования, сохраняют радиальный стежки функции Star Fill, но формы отверстий могут измениться. Операции типа зеркального отражения Mirror Merge или удаления перехлестов Remove Overlaps эффект Star Fill сохраняют.

## Советы по применению:

Для заполнения звездочками подходят не все образцы, объекты (в зависимости от размера) и варианты стежков. В частности, если применять этот эффект к объектам большего размера, используйте один или несколько из предлагаемых ниже приемов, чтобы избежать скопления ниток в центре:

•Увеличьте размер отверстия, сместите центр в пределы имеющегося отверстия в объекте или переместите его за пределы объекта.

• Добавьте эффект Textured Edge во внутреннюю часть.

•Используйте увеличенные пробелы между стежками увеличьте их примерно на 20%.

•Избегайте использовать образцы, предполагающие проникновение ткани иглой близко к центру объекта.

•Используйте эффект Edge Walk с объектами меньшего размера, чтобы сократить число стежков в центре объекта. Используйте острую иглу – то есть такую, у которой нет скругленного конца и которую обычно используют для шерстяных вязаных изделий.

Функцию Star Fill (заполнение звездочками) можно применять к разным типам объектов - замкнутым, круговым и прямоугольным - с дополнительными отверстиями. Эффект при оцифровке можно включить или выключить.

Все трансформации, исключая эффекты преобразования, сохраняют радиальный стежки функции Star Fill, но формы отверстий могут измениться. Операции типа зеркального отражения Mirror Merge или удаления перехлестов Remove Overlaps эффект Star Fill сохраняют.



Подсказка: Используйте эффект Star Fill с кольцевыми объектами. Ширина кольца должна составлять примерно 20% от внешнего диаметра.

## Для создания эффекта заполнения звездочками:

 Выберите закрытый объект и нажмите Star Fill. Эффект применяется к выбранному объекту.



Измените эффекты и нажмите Reshape Object. В 2 режиме Reshape можно:

• Смещать центр, к которому направлены радиальные стежки.

Указать размер центрального отверстия.

Изменить форму центрального отверстия для объектов круговой/эллиптической формы.



## Подсказка:

В отличие от стежков типа Ripple, центр эффекта заполнения звездочками Star Fill можно вынести за пределы объекта или поместить его в имеющемся отверстии. Это не изменит формы объекта, но даст своеобразный эффект заполнения.

5 Нажмите Enter, чтобы применить настройки, и Esc, чтобы закончить работу.



### Подсказка:

Эффект заполнения звездочками Star Fill можно использовать вместе с эффектами Satin Fill, Step Fill и Fancy Fill. См. раздел Создание заполнений орнаментными стежками.



## Подсказка:

Нельзя напрямую изменять углы стежков, автоматически задаваемые функцией заполнения звездочками. Star Fill. Тем не менее, можно применить к объекту функцию разделения Break Apart вместе с эффектом Star Fill и изменить углы поворота в получившемся объекте. См. также раздел Разбивка объектов на компоненты.

## Создание заполнения с плавным тоновым переходом

Функция **Gradient Fill** (Заполнение с плавным тоновым переходом) изменяет плотность рядов строчек заполнения от весьма плотного до весьма редкого, создавая теневые и цветовые эффекты, которые трудно было бы получить вручную. В вашем распоряжении несколько типов эффекта Gradient Fill. Если вы



используете эффект Gradient Fill, текущие настройки интервала между строчками игнорируются. Однако другие эффекты вышивания сохраняются.



## Подсказка

Вы можете использовать функции **Step** и **Gradient Fill** with для создания интересных теневых эффектов.

## Как создавать заполнение с плавным тоновым переходом

1 Выберите объект и дважды щелкните по нему. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

**2** Нажмите кнопку Effects (Эффекты) и выберите закладку > Gradient Fill.



**3** Проставьте флажок в окошке Gradient Fill и выберите тип (Profile).

**4** Нажмите на Apply для предварительного просмотра эффекта.



## **5** Передвигайте ползунок, чтобы отрегулировать значение, или введите новую величину.



**6** Нажмите кнопку Apply для предварительного просмотра эффекта или на OK.



## Подсказка

Чтобы стабилизирующие стежки не проступали через стежки заполнения, уберите флажок из окошка Underlay. См. также Стабилизация ткани стабилизирующими стежками.. См. Создание открытых заполнений.

## Создание открытых заполнений

Используйте эффект Travel on Edges (Перемещение по краям), чтобы подстилающие стежки сместились к краям объекта и не были заметны через открытую часть вышивки. Этот прием часто используется для фона.



## Подсказка

Используйте эту функцию совместно с эффектом Заполнения с плавным тоновым переходом или Смешивание цветов. чтобы избежать выполнения соединительных стежков внутри объекта. См. также разделы Создание заполнения с плавным тоновым переходом и Создание эффекта смешивания цветов.

### Как создать открытое заполнение

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по заполняемому объекту.

Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объек-та).



## 2 Нажмите кнопку Effects (Эффекты) и выберите закладку > Others.



**3** Проставьте флажок в окошке **Travel on Edges** (Перемещение по краям).

Перемещения и перекрывающиеся ряды будут удалены. Будут достигнуты стабильные зазоры между рядами.



**4** Нажмите кнопку **Apply** для предварительного просморта эффекта или на **OK** для выхода. Эффект Travel on Edges будет применен к выбранному объекту.



## Подсказка

Щелкните по Save To Template (Сохранить в шаблоне) перед закрытием диалогового окна, чтобы сохранить настройки. Сохраненные настройки будут применены ко всем новым проектам, основанным на текущем шаблоне. Подробнее см. в разделе Свойства объекта и шаблоны.

## Создание эффекта смешивания цветов

Эффект Color Blending (Смешивание цветов) автоматически создает различные теневые, перспективные и трехмерные эффекты путем смешивания двух цветных слоев в одном объекте вышивки. Этот эффект создается путем дублирования объекта, затем применения функций **Gradient Fill** и **Travel on Edges** к обоим слоям, которые потом объединяются в группу.



Имеются два разных эффекта смешивания цветов:

- линейное разреживание стежков;
- искривленное разреживание стежков.

Эффект смешения цветов может быть применен к объектам, заполненным гладьевыми, простегивающими или орнаментными стежками, или к объектам, оконтуренным гладьевыми или обметочными стежками.

## Применение эффекта смешивания цветов



Щелкните по значку Color Blending (панель Edit) для применения этого эффекта к новым или выбранным объектам.

Используйте функцию **Color Blending** для смешения цветов, создания эффектов перспективы и тени.



### Для смешивания цветов

**1** Выделите заполненный объект. Щелкните по значку Color Blending (Смешивание цветов). Откроется диалоговое окно **Color Blending.** 



**2** Выберите профиль нижнего и верхнего слоев, а также первый и второй цвета.



### 3 В нижнем слое (Bottom Layer) панели:

- Выберите цвет первого слоя;
- Введите, если требуется, новые макс. значения шага стежка для первого слоя.

- 4 В верхнем слое (Top Layer) панели:
- Выберите цвет второго слоя;

• Введите, если требуется, новые макс. значения шага стежка для второго слоя.

5 Нажмите **ОК**.





Верхний слой: желтый

Нижний слой: Желтый Верхний слой: красный

## Подсказка:

Чтобы стабилизирующие стежки не проступали через стежки заполнения, уберите флажок из окошка Underlay. См. также Стабилизация ткани стабилизирующими стежками.

## Редактирование объектов со смешиванием цветов



Щелкните по значку Ungroup (панель Arrange), чтобы разгруппировать выделенные объекты.

Щелкните по кнопке Color Film (панель General), чтобы просмотреть все цветные блоки и объекты в проекте.

Редактирование объекта со смешиванием цветов. Два объекта должны быть вначале разгруппированы, и отдельные объекты редактируются в соответствии с настройками функции Gradient Fill. Подробнее см. в разделе Настройка шага стежков плавного тонового перехода.



Примечание: Если вы редактируете сгруппированный объект, эффект смешивания цветов будет потерян, поскольку оба слоя имеют одни и те же настройки.

## Как редактировать объекты со смешиванием цветов

1 Выберите объект со смешиванием цветов и разгруппируйте его. Подробнее см. в разделе Группировка и разгруппировка объектов.



### Подсказка

Используйте функцию Color Film для просмотра цветных блоков и объектов проекта. Подробнее см. в разделе Просмотр и выделение цветных блоков.

2 Выберите один из объектов и измените цвет, если требуется.

Дважды щелкните, чтобы открыть диалоговое 3 окно Object Properties (Свойства объекта), выберите закладку Effects > Gradient Fill.

	Ur	nderlay	Textured Edge	Gradient Fill	Others	Star & Wav
Выберите		🗸 Gradi	ent fill			
Fill		Profile		]		
Настройте		Maximu	um spacing			
шаг стежков					2.00	🛨 mm
		0.1		10.0		

4 Выберите профиль. Настройте шаг стежков. Подробнее см. в разделе Создание эффекта смешивания цветов.

5 Нажмите кнопку Apply для предварительного просмотра или на ОК для выхода.

6 Повторите эти операции для второго объекта и разгруппируйте объекты.



## Создание эффектов плавного преобразования (морфинг)



Для создания наброска преобразуемого объекта и его стежков используется пункт меню General > Morphing.

Функция плавного преобразования Morphing позволяет разнообразно и по новому трансформировать как форму объекта, так и его стежки. Эти преобразования можно использовать аддитивно - то есть, применять разные эффекты к одному объекту.



Morphing является мощным средством, но не переусердствуйте. Имейте в виду следующие моменты, когда используете функцию морфинг объектов/ проектов:

Чтобы избежать плохого качества вышивки, не используйте слишком больших значений Morphing. Меньше значит больше, когда дело доходит до морфинга.

- Используйте больший разброс стежка до 20%.
- Избегайте пересекания гладьевых стежков.
- Увеличьте площадь подкладки.

## Чтобы создать эффект плавного преобразования:

1 Выберите один или несколько объектов. Эффект плавного преобразования можно применить к любым объектам.



**2** Нажмите кнопку Morphing на главной панели инструментов General. Отобразится панель Morphing Effect с кнопками выбора эффектов преобразования.



3 Выберите желаемый эффект:



Pinch – сжимает контуры объекта и стежки ближе к центру преобразования. Внешние стежки при этом расталкиваются.

Punch – расширяет контуры объекта и стежки от центра преобразования. Контуры и стежки растягиваются в сторону воображаемой сферы.

×	Ripple – создает волнистые контуры, исхо- дящие из центра преобразования как круги на воде от брошенного камня.
×	Twirl – искривляет контуры объекта и стеж- ки вокруг центра преобразования, создавая эффект вихря на поверхности воды.
X	Skew Horizontal – наклоняет контуры объек– та и стежки горизонтально (влево – вправо)
×	Skew Vertical – наклоняет контуры объекта и стежки вертикально (вверх – вниз)
×	Wave Horizontal - сдвигает контуры и стежки объекта по образцу горизонтальной волны
×	Wave Vertical - сдвигает контуры и стежки объекта по образцу вертикальной волны.

Выбранный эффект преобразования применяется к выбранным объектам. Центр преобразования по умолчанию помещается в центр выбранного объекта или группы объектов.



Программа BERNINA Embroidery Software выполняет также следующие действия:

• Группирует выбранные объекты, если они ранее не были сгруппированы.

• Выполняет преобразование для всей группы как целого, используя выбранный по умолчанию центр преобразований и текущие параметры.

• Для получившихся объектов автоматически запускает инструмент редактирования **Reshape Object**.

• Отображает графически управляющие точки для используемого преобразования.

**4** Нажав кнопку **Undo** можно отменить выбранное преобразование. С помощью управляющих точек, которые можно "перетаскивать" мышью, можно из-менить форму преобразования.



Нажатие кнопки **Remove All** отменяет все преобразования, примененные к выбранному объекту, и останавливает процесс редактирования преобразований. См. раздел Изменение формы объектов с использованием контрольных точек.

**5** Если есть такая опция, можно переместить центр объекта с помощью инструмента Reshape Object. (Не для всех видов преобразований такая возможность имеется).

На панели эффектов преобразований имеется кнопка Center Morphing, которая активируется при перемещении центра преобразования. Нажав эту кнопку можно вернуть центр преобразования в исходное положение.



**6** Вы можете применить к одному объекту несколько разных преобразований.



**7** Если нужно, можно отменить тот или иной эффект преобразования следующим образом:

• Если к выбранному объекту применено одно или несколько преобразований, активируется кнопка Remove. Нажатие этой кнопки отменяет последнее примененное преобразование. Предшествующее преобразование (если было) после этого тоже можно отменить или изменить.

# Глава 23

## Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами

Узоры – это предварительно определенные элементы дизайна, такие как сердечки, листья или узоры бордюра, которые могут быть быстро вставлены в проект. Они обычно состоят из одного или нескольких простых объектов и сохраняются в специальном комплекте узоров.

Вы можете создавать собственные узоры или использовать узоры, входящие в программное обеспечение. Узоры можно масштабировать, поворачивать и переводить в зеркальное отображение таким же образом, как и другие объекты. Вы можете использовать узоры, расположенные вдоль оцифрованной линии. Можно также заполнять формы рядами повторяющихся узоров и применять специальные эффекты.



Вы можете также создавать образцы последовательностей хода иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп". В качестве "резного штампа" можно использовать любой векторный рисунок и/или образец вышивки.

В этом разделе описывается, как вставлять узоры в проект и как подгонять их настройки, чтобы получать наилучшие результаты. Также объясняется, как создавать собственные узоры и комплекты узоров, а также то, как создавать образцы стежков с резными штампами.

## Добавление узорных штампов

Выберите Pattern Stamp (меню Digitize), чтобы разместить простые узоры в проекте.

Функция Pattern Stamp позволяет размещать простые узоры в любом месте окна проектов. Вы можете получить доступ к любому узору. В том числе к специальным узорам для узорного заполнения, а также узорам из рукодельных стежков и из орнамента монограмм.



## Как добавить узорный штамп

1 Выберите Digitize > Pattern Stamp. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора).



### Подсказка

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам. **2** Выберите комплект узоров из выпадающего списка и выберите узор из панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Примеры узорного штампа, оконтуривания и заполнения.

**3** Щелкните по **ОК**. Диалоговое окно закроется, узор появится в привязке к указателю мыши.

4 Перемещайте указатель мыши в требуемое положение и щелкните для отметки направляющей точки. Эта точка становится анкером – центром вращения. Вам будет предложено назначить вторую направляющую точку.

**5** Перемещайте указатель мыши, пока узор не будет правильно ориентирован, и затем еще раз щелкните по направляющей точке.



#### Подсказка:

Вы можете изменить размеры узора на экране, удерживая клавишу Shift перед тем, как наметить вторую направляющую точку.

**6** Нажмите клавишу **Enter**. Стежки будут сгенерированы.

7 Повторите эту операцию, чтобы вставить другой узор. Вы можете вращать узоры и изменять их размеры после вставки.



Подсказка:

Щелчок правой кнопкой мыши позволяет зеркально перевернуть узор.

8 Нажмите Esc для завершения.



### Примечание:

Каждый узор обрабатывается как одиночный сгруппированный объект. Для правки отдельного фрагмента узора следует его разгруппировать. Подробнее см. в разделе Группировка и разгруппировка объектов.

## Создание цепочки узоров для контуров

Цепочка узоров – Pattern Run – это тип стежков, которые создают повторяющиеся узоры вдоль оцифрованной линии. Вы можете создавать декоративные контуры, используя любой узор из списка. Вы можете изменять угол поворота, ориентацию и размеры, а также интервал между узорами.



## Создание цепочки узоров

\*\*

Stitch > Pattern Run Outline – для оцифровки контура узорными стежками.

Выбирайте цепочку узоров до или после оцифровывания.



## Как применять цепочку узоров

1 Щелкните на символ Outline в панели Stitch and Color и затем выберите Pattern Run из списка Stitch Туре (Тип стежка). **2** Последовательно оцифруйте контур цепочкой узоров. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания и Изменение формы цепочки узоров.



**3** Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка **Outline Stitch** (Оконтуривающий стежок) диалогового окна **Object Properties** (Свойства объекта).

Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering		
Outline type:	Pattern Run	•		Выберите Pattern Run
Pattern Pattern set:	Children	Select	-	Щелкните для выбора узора
Pattern:	901	]		Joopa
Size:	15.45 📩 mm			

**4** Если предварительно не было выбрано, выберите Pattern Run из списка **Stitch Type** и щелкните по **Select**. Откроется диалоговое окно **Select Pattern** (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры в данном комплекте.



## Подсказка

Выберите режим просмотра. Вы можете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

**5** Выберите комплект узоров из списка Pattern и выберите узор. Подробнее см. в разделе Узорные штампы, контуры и заполнения.

6 Щелкните по кнопке ОК.



7 Выберите настройки цепочки узоров. Подробнее см. в разделе Выбор настроек цепочки узоров.

8 Щелкните по Apply (Применить)

Смотрите также Reshaping pattern runs (Изменение цепочки узора).



**Примечание:** Если цепочка узоров не соответствует цвету, который вы выбрали в палитре цветов при первом оцифровывании, выберите контур после оцифровывания, затем выберите цвет.

## Настройка размера узоров и интервала между узорами

Вы можете вставить цепочку узоров оригинального размера и ориентации и после этого изменить интервалы между узорами. Вы можете также установить точный размер и величину интервала до вставки цепочки узоров. Подробнее см. в разделе Применение цепочек узоров.



Если цепочка узоров не точно соответствует базовой линии, ПО BERNINA проведет требуемые изменения интервала:

• Если интервал, остающийся в конце базовой линии, меньше половины длины узора, то этот остаток равномерно распределяется между узорами.

• Если интервал больше половины длины узора, то ПО BERNINA вставит дополнительный узор с небольшим взаимным перекрытием для равномерного распределения по базовой линии.

**Подсказка**: Вы можете изменить форму базовой линии, чтобы получить требуемый вам точный интервал. Подробнее см. в разделе Изменение формы цепочки узоров.

## Как настроить размер узоров и интервал между узорами

1 Выберите цепочку узоров.

2 Щелкните дважды по объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта) – Outline Stitch

## Откроется диалог **Object Properties** > **Outline Stitch**.

Вролито	Pattern			
размер	Pattern set:	Children	Select	
узоров	Pattern:	901		
между	Size:	15.45 🚔 mm		
узорами	Spacing:	15.48 🚔 mm		

## **3** В поле **Size** (Размер) введите размер цепочки узорв.



## 4 Если размер задан правильно, отрегулируйте ин-



5 Нажмите кнопку Apply.



Подсказка: Вы можете также изменить размеры цепочки узоров, используя маркеры выделения. Подробнее см. в разделе Изменение размеров объектов.

## Создание узорного заполнения

Узорное заполнение Pattern Fill – это заполнение декоративными стежками, которое можно применять к объектам замкнутой кривой. Эта функция обеспечивает заполнение формы параллельными рядами узоров. Вы можете компоновать узоры на экране или с использованием настроек в диалоговом окне **Object Properties** (Свойства объекта).



### Примечание:

Вы можете также создавать художественные эффекты, используя заполнение «рукодельными» и орнаментными стежками. См. разделы Создание заполнения рукодельными стежками и Создание заполнения орнаментным стежком.

## Добавление узорного заполнения



Stitch > Pattern Fill – для выбора типа заполняющего стежка до или после цифровки.

Применяйте функцию Pattern Fill к объектам для создания декоративного заполнения с использованием текущих настроек узорного заполнения. Вы можете выбрать узор или изменить компоновку и настройки как до, так и после оцифровывания.



## Как добавить узорное заполнение

1 Нажмите **Pattern Fill.** Применить к новым или выбранным объектам.

2 Создайте и выделите форму. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



### Подсказка:

Если узорное заполнение не соответствует цвету, который вы выбрали в палитре цветов при первом оцифровывании, выберите контур после оцифровывания, затем выберите цвет.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту/ам. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

Fill type:	Pattern 💌	
Pattern		
Pattern:	705 Select	<u>     Щ</u> елкните по Select
Size X:	11.52 🚔 mm	
Size Y:	6.56 🚔 mm	
Rotation angle:	0 •	

4 Если предварительно не было выбрано, выберите Pattern Fill из списка Stitch Туре и щелкните по Select.

Откроется диалоговое окно Select Pattern, в котором показываются все узоры с текущими настройками.



**Подсказка**: Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

**5** Выберите комплект узоров из выпадающего списка и выберите узор из панели просмотра. См. также раздел Примеры узорного штампа, оконтуривания и заполнения.

**6** Щелкните по **ОК**. Выбранный узор показывается в панели просмотра.



7 Настройте компоновку узоров изменением настроек.

**Примечание:** Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

**8** Щелкните по Apply (Применить).

Оцифрованный объект будет заполнен текущим узорным заполнением.



**Совет**: Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к объектам Pattern Fill. Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать в Pattern Fill. См. также Создание эффекта волнистости.



Вы можете вставить узорное заполнение с оригинальным размером и ориентацией и затем изменить настройки. Вы можете также установить точный размер и величину интервала во время вставки узорного заполнения. Интервал – это расстояние между каждым повторением узора. См. также раздел Добавление узорного заполнения.

## Как настроить функцию узорного заполнения

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту узорного заполнения. Откроется диалоговое окно **Object Properties** на закладке **Fill Stitch** с текущим узоров в панели просмотра.



**2** При необходимости выберите другой узор заполнения. Подробнее см. в разделе <u>Добавление узор-</u> ного заполнения.

**3** При необходимости измените настройки Size X (Размер X), Size Y (Размер Y), Column Spacing (Интервал между колонками), Row Spacing (Интервал между рядами).



### 4 При необходимо измените настройку Row Offset (Смещение рядов) от -99.99 до 99.99 мм.



5 При необходимости измените настройку Rotation Angle (Угол поворота) от -180° до +180°. В этом поле устанавливается текущий угол поворота узорного заполнения (по умолчанию нуль) и назначается ориентация всего узорного заполнения.





Rotation angle: 0°

Rotation angle: 15°

Rotation angle: 45°

6 Щелкните по Apply (Применить). Оцифрованный объект будет заполнен выбранным узорным заполнением с использованием текущих настроек.



Примечание: Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

### Компоновка узорного заполнения на экране

Вы можете расположить узоры заполнения на экране, используя «направляющие узоры», чтобы масштабировать, трансформировать и смещать все узорное заполнение. Имеются три синих направляющих узоров. Другие примеры узоров появляются желтыми. Каждый направляющий узор позволяет изменять различные элементы компоновки. Если вы изменяете направляющий узор, соответственно изменяются все узоры заполнения.



Подсказка: Вы можете также использовать этот метод для изменения заполнения черными узорами (Blackwork Fill), заполнения узелковыми строчками (Candlewicking Fill) и заполнения стежками кружевного переплетения (Lacework).

Используйте верхний направляющий узор для изменения интервала между рядами, смещения рядя и масштабирования всех узоров.



Используйте средний направляющий узор для изменения интервала между колонками и Умасштабирования всех узоров.

Используйте боковой направляющий узор для перемещения, вращения, наклона и масштабирования всех узоров.



#### Подсказка:

Как правило, расположение узоров определяется до оцифровывания объекта. Если важно, чтобы узоры были выровнены по контуру объекта, то нужно оцифровывать объект с использованием текущих настроек и после этого изменять расположение узоров.

Как компоновать узорное заполнение на экране

\_\_\_\_\_

1 Дважды щелкните по объекту с узорным заполнением. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта). Щелкните по кнопке Layout.



2 Щелкните по кнопке Layout (Размещение). Диалоговое окно Object Properties закроется и в окне проекта появится желтый узор и синие направляющие узоры. Если вы изменяете направляющий узор, соответственно изменяются все узоры заполнения.



Подсказка: Увеличьте изображение на экране, чтобы правильно выбрать направляющий узор.

**3** Настройте положение направляющих узоров, чтобы получить нужный эффект.

• Перемещайте узоры путем выделения среднего направляющего узора и перетаскивания его в новое положение.

Масштабируйте узоры путем выделения направляющего узора и изменения его размеров с использованием маркеров выделения.



Вращайте узоры, дважды щелкнув по среднему направляющему узору, чтобы отобразить маркеры вращения. Щелкните по угловому маркеру и перетащите его, чтобы повернуть узор.

• Базисные точки устанавливают стандартную ориентацию узора. Перекашивайте узоры, дважды щелкнув по среднему направляющему узору, чтобы отобразить маркеры перекоса (вращение, анкер и наклон).



• Изменяйте интервал между колонками, выбрав боковой направляющий узор и перетащив его влево или вправо.



• Изменяйте интервал между рядами, выбрав верхний направляющий узор и перетащив его вверх или вниз.

• Изменяйте смещение рядов, выбрав верхний направляющий узор и перетащив его влево или вправо. Изменение смещения искажает ряды.



## 4 Нажмите Enter для завершения.

Диалоговое окно **Object Properties** откроется снова, что позволит вам применить другие настройки. Выбранные вами размер и расположение применяются к выделенному объекту и становятся текущими настройками узорного заполнения.

## Управление узорами

BERNINA предоставляет различные возможности управления узорами, включая составление комплектов узоров, сохранения узоров и удаление узоров.

## Сохранение собственных узоров

Функция **Create Pattern** (Создание узора) позволяет сохранять ваши собственные узоры для использования в будущем. Сохраняйте их в собственном или существующем комплекте узоров. Они могут быть использованы в узорных заполнениях или цепочках, а также в узорных штампах.

## Как сохранить собственные узоры

Выберите объект(ы), который вы хотите сохранить.



### Подсказка:

Для создания объектов с отверстиями подробнее см. в разделе Вырезание отверстий и удаление перекрывающих стежков.

2 Выберите Settings (Настройки) > Create Pattern (Создать узор). Откроется диалоговое окно Create Pattern.



3 Выберите комплект узоров из списка Pattern Set.



### Примечание:

Выбирайте комплект узоров внимательно, так чтобы вы могли вспомнить, где вы сохранили ваш новый узор. Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

4 Введите имя для вашего нового узора.

**5** Нажмите кнопку **ОК.** Вам будет предложено оцифровать базисные точки.

6 Щелкните, чтобы наметить две базовые точки узора.



Базисные точки устанавливают также интервал между каждым повторением узора.



- 7 Появится сообщение о подтверждении.
- 8 Нажмите кнопку ОК.

## **е** Полсказі

## Подсказка:

Проверьте ваш новый узор. Подробнее см. в разделе Добавление узорных штампов, Создание узорных контуров и Создание узорных заполнений.

## Создание собственных комплектов узоров

Функция **Create Pattern** (Создание узора) позволяет создавать собственные комплекты узоров для организации и классификации ваших узоров.

### Как создавать собственные комплекты узоров

**1** Выберите объект, который вы хотите сохранить в качестве узора. Подробнее см. в разделе Сохранение собственных узоров.

2 Выберите Settings (Настройки) > Create Pattern (Создать узор). Откроется диалоговое окно Create Pattern. Щелкните по New Set для создания нового комплекта узоров.



**3** Щелкните по кнопке New Set (Новый комплект). Откроется диалоговое окно New Pattern Set.

	New Border Set	<b>X</b>
Ввод имени нового ком– плекта узоров	New Border Set Name: My Pattern Set	OK Cancel

**4** Введите имя нового комплекта узоров и нажмите **ОК**. Комплект узоров готов для использования.



### Примечание:

Комплекты узоров хранятся в папке C:\..\Program Files\BERNINA\ Embroidery Software 7\Userletw

## Удаление узоров



Щелкните по Object Properties (панель General), чтобы удалить узор.

Можно удалить любой не нужный вам узор из комплекта узоров. Но вы можете удалять только собственные узоры.

#### \_\_\_\_\_ Как удалить узор

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта).

**2** Выберите **P**attern Run Outline из списка Stitch Outline.

Outline type:	Pattern Run	-	Выберите Pattern Run
Pattern Pattern set:	Children	Select	——— Щелкните, чтобы удалить узор

## **3** Нажмите кнопку **Select**. Откроется диалоговое окно **Select Pattern** (Выбор узора).



## Подсказка

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

4 Выберите узор для удаления.

**5** Нажмите кнопку **Delete** (Удалить). Появится сообщение о подтверждении.

6 Нажмите кнопку ОК.

## Функция "резной штамп"

С помощью функции **Carving Stamp** ("резной штамп") вы можете задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп". В качестве "резного штампа" можно использовать любой векторный рисунок и/или образец вышивки. Прокол иглы помещается в точки, где стежок пересекается с векторной или вышивальной фигурой.



С помощью функции **Carving Stamp** вы можете:

 Использовать заготовленные, или выбранные, или оцифрованные "резные штампы" для подходящих объектов.

• Перемещать/вращать/изменять размер и форму/ удалять "резные штампы", связанные с соответствующим объектом в режиме Reshape.

• Создавать и работать с собственными "резными штампами", сохраняя их в библиотеке образцов для последующего использования.

• Выбранные "резные штампы" можно использовать для оконтуривания объектов гладьевыми стежками, а для замкнутых объектов – стежками типа гладьевых/ шаговых/ орнаментных..

## Использование заготовленных образцов



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Функция Use Pattern позволяет выбрать и использовать заготовленные образцы штампов для только для отобранных подходящих объектов, или для любых подходящих объектов, если ничего не отобрано.

## Как использовать заготовленные образцы

1 Можно выбрать, а можно и не выбирать определенный Объект вышивки.





## Примечание:

В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать. Если будет выбран один или несколько объектов – штампы будут применяться только к выбранным объектам. Если ничего не выбрано – штампы будут применяться к любым объектам.

**2** Нажмите кнопку Carving Stamp. Откроется диалог Carving Stamp. Закладка Use Pattern открывается по умолчанию.

Carving Stamp		
Digitize Appea	rance	
Use Pattern Use	Object	
Mostan Mostan		
Use Stamp		Ducan
Set: 01Monogram Ornaments	-	выбрать
X-73	0	набор образцов
MOS78 MOS76 MOS	iBa	
M059a M059b M06	Ga	<b>Выбрать</b>
( - (	ţ.	штамп
M06 La M06 Lb M06	iza 💾	
51		
M062b M063a M06	Ha	
~ 8%		
M064b M065a M06	i6a	
B. C. where &	-	
Rename    Dela	ste.	

3 Выберите набор образцов из списка Set – например, "природа". Выпадающий список Set включает как заготовленные образцы, так и образцы, добавленные пользователем. Подробнее см. раздел Наборы образцов: резные штампы.

4 Выберите готовый образец штампа.

На панели просмотра появится свернутое изображение образца и кнопка Use Stamp будет разблокирована. 5 Нажмите кнопку Use Stamp и переведите курсор мыши на окно редактирования (Design Window). Подготовленный образец последует за пойнтером мыши.

В строке текущего состояния (Status Bar) появится напоминание о том, чтобы задать анкер (точку привязки).

6 Поставьте пойнтер мыши в требуемую позицию над объектом (объектами).

• С помощью правой клавиши можно отразить штамп зеркально.

• Нажмите клавишу Shift, чтобы не использовать автоматическую прокрутку Auto Scroll.

7 Щелчком мыши зафиксируйте положение анкера. Теперь можно указать управляющие точки.



8 Поверните образец вокруг анкера к требуемой управляющей точке. Опция: можно удерживать клавишу Shift нажатой.

Программа BERNINA Embroidery Software при этом автоматически масштабирует образец при перемещении пойнтера мыши.

#### 9 Нажмите кнопку мыши.

 Если будет выбран один или несколько объектов
 штампы будут применяться только к выбранным объектам, не зависимо от того, выходит данный образец за границы объекта или нет.

• Если ничего не выбрано – штампы будут применяться к любым подлежащим объектам.





#### Примечание:

Если в области применения штампа находится множество перекрывающихся объектов, штамп применяется ко всем подходящим объектам.

**10** Повторите эту операцию столько раз, сколько нужно. Для продолжения работы нажмите **Esc**.



#### Примечание:

Если для работы выбран образец, добавленный пользователем, то кнопки Rename (переименовать) and Delete (удалить) будут разблокированы. Кнопка Rename открывает диалог переименования образца штампа Rename Stamp Pattern. В этом диалоге можно поменять название образца, добавленного пользователем. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.

Rename Pattern	Stamp	
Set:	lcons	ОК
Old Stamp:	Heart	Cancel
New Stamp:		]



#### Подсказка

На закладке Appearance имеются опции Softened Stamp (смягченный штамп) and Raised Stamp (рельефный штамп), с помощью которых можно смягчить или подчеркнуть визуальный эффект. См. раздел Изменение вида резных штампов.

## Использование объектов в качестве резных штампов



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Аppearance (вид). Функция Use Object позволяет выбирать контуры объектов из окна редактирования (Design Window) и либо непосредственно использовать их в качестве штампов, либо сохранять в библиотеке для последующего использования.

Как использовать объекты в качестве резных штампов:

1 В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать.



2 Нажмите кнопку Carving Stamp и закладку Use Object.



3 Нажмите кнопку Start Selecting (начать выбирать). Все объекты, которые были выбраны ранее, останутся выбранными.

4 Наведите мышь на любой объект в окне редактирования (Design Window). Контуры объекта будут выделены.

• Выберите контуры объекта, который вы хотите включить в список штампов, любым действующим способом выбора. Выбранный контур отобразится на паненли просмотра.

• Отменить выбор можно в любой момент нажатием клавиши Esc.



### Подсказка:

Выбираемые объекты могут включать векторные рисунки из программы Art Canvas. Это единственная возможность выбора векторных рисунков в режиме Embroidery Canvas.

5 Нажатием кнопку Use Stamp выбранный объект включается в список штампов. См. также раздел Использование заготовленных образцов.



6 Дополнительно можно нажать кнопку Add to Library и добавить выбранный образец в библиотеку для будущего использования. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.



Подсказка: На закладке Appearance имеются опции Softened Stamp (смягченный штамп) and Raised Stamp (рельефный штамп), с помощью которых можно смягчить или подчеркнуть визуальный эффект. См. раздел Изменение вида резных штамов.

## Оцифровка резных штампов



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Функция Digitize позволяет оцифровать контуры штампа и либо прямо использовать оцифрованный штамп, либо применить его к подходящим объектам в окне редактирования (Design Window).



## Как оцифровать резной штамп

1 В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать. Если выбор сделан – оцифрованные штампы будут применены только к выбранным объектам.



### **2** Нажмите кнопку Carving Stamp и откройте закладку Digitize.



**3** Нажмите кнопку Start Digitizing (начать оцифровку). Программа напомнит, что нужно ввести начальную точку контура штампа.



4 Как оцифровать контуры штампа:

• Нажмите один раз Enter, чтобы завершить наметку границы.

• Второй раз нажмите Enter, чтобы завершить оцифровку штампа.

5 Нажмите разблокированнную кнопку Stamp.

• Нажатие кнопки Stamp применяет штамп только к подходящим выбранным объектам.



Штамп применяетс к выбранным объектам/у

• Если никакие объекты не были выбраны, кнопка Stamp применит штамп ко всем подходящим объектам.



Применение кнопки Stamp при отсутствии выбранных объектов

• С помощью кнопки Use Stamp поместите штамп в нужное место. Программа напомнит, что надо указать точку анкера. Подробнее см. раздел Использование заготовленных объектов.



6 Дополнительно можно нажать кнопку Add to Library и добавить выбранный образец в библиотеку для будущего использования. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.

## Изменение вида резных штампов



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Под закладкой Appearance имеются чекбоксы Softened Stamp и Raised Stamp, а также кнопка Clear All Stamps. Когда выбран один или несколько объектов, эти функции разблокированы.

## Как изменить вид резного штампа

**1** Выберите объект вышивки, к которому штампы уже применены.



2 Нажмите кнопку **Carving Stamp** и откройте закладку Appearance.

Carving Stamp	<b>ф х</b>	]
Use Pattern	Use Object	
Digitize	Appearance	
☑ Softened stamp		Выберите
Raised stamp		опцию
Clear All Stamps		

**3** Выберите нужный вариант изменения вида штампа:

• Поставив галочку в окошке Softened Stamp можно смягчить вид штампа (штампов).



• Поставив галочку в окошке Raised Stamp можно удалить все пропуски в комбинации замкнутых контуров резного штампа. Пересекающиеся и перекрывающиеся границы объединяются в комбинации.





Примечание:

Кнопка Clear All Stamps удаляет все примененные штампы из выбранных объектов.

## Изменение формы резного штампа

В режиме Reshape можно перемещать / вращать / изменять размер и форму / удалять "резные штампы", связанные с соответствующим объектом . При изменении резного штампа, точки прокола иглой в подлежащем объекте автоматически обновляются.

## Как изменить форму резного штампа

• В режиме Reshape выберите объект вышивки, к которому штампы уже применены. В центре каждо-го штампа отобразится ромбический управляющий элемент.



• Щелкните мышью по ромбическому управляющему элементу. Отобразится целый набор управлющих элементов, позволяющих изменять размеры, растягивать и поворачивать фигуру.



• Потяните мышью за ромбик, чтобы переместить фигуру.



## Подсказка:

При удержании клавиши **Ctrl**, перемещение фигуры будет происходить строго вертикально или строго горизонтально.

• Для изменения размеров фигуры потяните за один из угловых управляющих элементов.



• При нажатии и удержании клавиши Shift изменение размера будет происходить симметрично от центра.

• При нажатии и удержании клавиши **Ctrl** изменение размера будет пропорционально.

• Одновременное нажатие и удержание клавиш **Ctrl** и **Shift** при перемещении углового управляющего элемента сделает изменение размеров пропорциональным относительно центра.

• Потяните за один из боковых управляющих элементов, чтобы растянуть объект в нужном направлении.

• Верхний и нижний элементы обеспечивают вертикальное растяжение.

• Левый и правый элементы обеспечивают горизонтальное растяжение.

• Если нажать и удерживать клавишу Shift, растяж ение будет происходить с сохранением позиции центра (от центра).



• Для поворота штампа потяните за управляющий элемент вращения.



• Нажмите на синий ромбик. Он опять станет зеленым и все другие управляющие элементы исчезнут с экрана.

• Нажмите на контур штампа, чтобы отобразить управляющие точки. С их помощью, также как и для других объектов, можно менять форму и удалять линии штампа.



### Примечание:

При изменении формы объекта вышивки, к которому применен резной штамп, форма штампа меняется соответственно.

## Добавление штампа в библиотеку



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".

Эта процедура запускается нажатием кнопки Add to Library (добавить в библиотеку) под закладками Use Object или Digitize на панели Carving Stamp.

#### 

1 Выберите объект, который нужно добавить в библиотеку в качестве заготовленного пользователем образца штампа.

• Свои собственные штампы вы можете создавать с помощью функции Carving Stamp > Use Object. См. раздел Использование объектов в качестве резных штампов.

• Оцифровать резной штамп можно с помощью функции Carving Stamp > Digitize. См. раздел Оцифровка резных штампов.



**2** Под любой из этих закладок нажмите кнопку Add to Library (добавить в библиотеку). Откроется диалог создания образца штампа Create Stamp Pattern.



**3** Выберите имя библиотеки из списка или с помощью кнопки **New Set** создайте новую библиотеку. В последнем случае используйте диалог создания новой библиотеки **New Stamp Set**. Имя новой библиотеки отобразится в списке библиотек **Set** под закладкой **Use Pattern**.

	New Stamp Set	<b>—</b> X—
Введите имя новой библиотеки	New Stamp Set Name:	OK Cancel

**4** Введите имя новой библиотеки и нажмите ОК. Система напомнит, что надо ввести первую контрольную точку в окне редактирования (Design Win**dow**).

5 Укажите первую контрольную точку:

• При нажатии клавиши Enter контрольная точка создается автоматически.

• Можно сделать это вручную, поместив пойнтер мыши в точку, где вы хотите поместить анкер и щел-кнув левой клавишей мыши.



6 Укажите вторую контрольную точку:

• При нажатии клавиши Enter контрольная точка создается автоматически.

• Можно сделать это вручную, поместив пойнтер мыши в точку, где вы хотите поместить управляю-щую точку и щелкнув левой клавишей мыши.



Программа BERNINA Embroidery Software:

• Создает штамп

• Запоминает управляющие точки, как автоматически созданные, так и заданные вручную

- Замещает штампы с совпадающим именем на новые
- Выводит на экран подтверждающее сообщение.

### 7 Нажмите ОК.

Имя нового штампа появится в списке под закладкой **Use Pattern**.

<b>Y</b>
-

## Примечание:

Если для работы выбран образец, добавленный пользователем, то кнопки Rename (переименовать) and Delete (удалить) будут разблокированы. Кнопка Rename открывает диалог переименования образца штампа Rename Stamp Pattern. В этом диалоге можно поменять название образца, добавленного пользователем. См. также раздел Использование заготовленных образцов.

Rename Pattern	Stamp	
Set:	Icons	ОК
Old Stamp:	Heart	Cancel
New Stamp:	I	

# Глава 24

## Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками

ВERNINA предлагает ряд «рукодельных» стежков, которые вы можете использовать в своих проектах для имитации некоторых традиционных ручных вышивок. Сюда входит большой выбор черно-белых узоров «blackwork» и узелковых узоров «candlewicking», подходящих как для оконтуривания, так и для заполнения объектов. Подробнее см. в разделе Образцы узоров рукодельных стежков.



Стежок «назад в иголку» (Backstitch) и стебельчатый стежок (Stemstich) являются двумя разными оконтуривающими стежками. Стежок «назад в иголку» образует непрерывную тонкую линию, подобную машинной строчке, в то время как стебельчатый стежок образует шнуроподобную строчку, толщину которой можно изменять в зависимости от угла наклона стежков. Оба стежка могут быть использованы для создания ровных рядов стежков, пригодных для оконтуривания и образования черно-белых узоров blackwork.

Стежки кружевного переплетения (Lacework) и пунктирные стежки (Stipple) используются для декоративного заполнения. Кружевное переплетение можно использовать для придания таким объектам, как цветы, вид кружева. Строчки пунктирного простегивания, известные также, как «вермишель», образуют плавные произвольные линии, используемые для декоративных эффектов или для стежки квилтов.

В этом разделе поясняется, как выбирать типы рукодельных стежков, а также изменять настройки стежков для получения наилучших результатов.

# Создание контуров рукодельными стежками

BERNINA предоставляет ряд «рукодельных» стежков для оконтуривания. В их число входят стежки типа «blackwork», «backstitch», «stemstitch» и «candlewicking». См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.



#### Подсказка:

Вы можете также создавать декоративные эффекты цепочками узоров. Подробнее см. в разделе Создание узорных контуров.

## Создание контуров рукодельными стежками

- Используйте инструмент Blackwork Outline (панель Stitch) для оконтуривания в технике blackwork.
  Используйте инструмент Candlewicking Outline (панель Stitch) для оконтуривания в технике candlewick.
  Используйте инструмент Backstitch Outline (панель Stitch) для оконтуривания стежками назад.
  - Используйте инструмент Stemstitch Outline (панель Stitch) для оконтуривания стебельчатыми стежками.

Различные типы стежков подходят для различных форм. Когда вы оцифровываете объект, используется текущий тип стежка для выбранного метода оцифровывания. Однако вы можете изменить тип стежка в любое время. Подробнее см. в разделе Настройка текущих свойств объекта.

### Как создать контур рукодельными стежками

1 Выберите на панели **Craft Stitch** требуемый вам рукодельный стежок.

2 Используйте инструменты Open Object (Открытый объект), Closed Object (Замкнутый объект), Circle (Окружность) или Rectangle (Прямоугольник) для создания направляющей линии оконтуривания. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



### Примечание:

Контур создается с принятыми по умолчанию настройками стежка. Они могут быть изменены до или после оцифровки через Свойства объекта.

**3** Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

**4** Измените при необходимости настройки:

• Оконтуривание в технике Blackwork: Подробнее см. в разделе Создание контуров в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).

• Стежок «назад в иголку»: Подробнее см. в разделе Создание контуров стежками «назад в иголку» («бэкстич»).

• Стебельчатый стежок: Подробнее см. в разделе Создание контуров стебельчатыми стежками.

• Обрамление строчкой Candlewicking: Подробнее см. в разделе Создание контуров узелковым швом.



Вы можете быстро перейти от заполнения к оконтуриванию рукодельными стежками, используя кнопки на панели **Craft Stitch** или выпадающее меню Outline. См. также Создание заполнения рукодельными стежками.

## Создание контуров обрамления в технике Blackwork

Используйте инструмент Blackwork Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления в технике blackwork.

Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. В более ранних проектах преобладали угловатые мотивы, тогда как теперь больше используются диагональные стежки. В технике Blackwork используется лишь несколько простых стежков для создания комплексных проектов. Эта техника может быть использована для декорирования предметов одежды или украшения, например, носовых платков, скатертей и салфеток. Используйте инструменты Open Curve (Незамкнутая кривая), Closed Curve (Замкнутая кривая), Circle (Окружность) или Rectangle (Прямоугольник) для создания направляющей линии обрамления в технике Blackwork.



Как создать контур в технике blackwork

 Выберите Blackwork Outline. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.
 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



**3** Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту.



Щелкните для выбора узора

- **4** Выберите **Blackwork Outline** из списка **Stitch Type**. если этот стежок еще не был выбран.
- 5 Щелкните по кнопке Select (Выбрать).

## Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор образца).





## Подсказка:

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

**6** Выберите узор на панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

7 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.



**8** Измените, если требуется, размер узора (Size) и щелкните по Apply.



**9** Измените, если требуется, плотность стежков узора и щелкните по Apply.

• Для увеличения плотности стежков введите меньшее значение.

• Для уменьшения плотности стежков введите большее значение. уменьшенный интервал.





## Подсказка:

Если к обрамлению автоматически не подобран нужный вам цвет, вы можете переназначить цвет, выбрав его по цветовой палитре.

## Создание обрамления стежками «назад в иголку» («бэкстич»)»



Используйте инструмент Backstitch Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления стежками «назад в иголку».

Стежок «назад в иголку» (Backstitch) является старым легко приспосабливаемым стежком, который может быть использован для изысканного оконтуривания. Строчка этого стежка хорошо вписывается в замысловатые кривые, Эти стежки небольшие и ровные, так что они точно располагаются на очертании кривой Стежок «назад в иголку» может быть использован для проектов «черной» и «красной» вышивки. Отрегулируйте настройки, чтобы получить желаемые точные результаты. Вы можете назначить точную длину стежка, толщину и величину перекрытия, а также число строчек.



Как создать контур стежком «назад в иголку»

1 Выберите Blackwork **Outline**. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

	Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering	Stitch Angle	P
	Outline type:	Backstitch	•		
	Stitch settings				
	Stitch length:	3.00 🚔 mm			
	Stitch thickness:	0.20 • mm	-		
	Overlap:	50 👻 %			
Настройка параметров	Strokes:				

- **4** Выберите **Backstitch** из списка **Stitch Type**, если этот стежок еще не был выбран.
- **5** Измените, если требуется, длину стежков в (**Stitch Length**) и щелкните по **Apply**.



**6** Измените, если требуется, толщину строчки (**Stitch Thickness**) и щелкните по **Apply**.



Толщина строчки: 0,15 мм Толщина строчки: 0,25 мм

7 Измените, если требуется, величину перекрытия (**Overlap**) и щелкните по **Apply**.



8 Измените, если требуется, число строчек.



## Создание контуров обрамления стебельчатыми стежками



Используйте инструмент Stemstitch Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления стебельчатыми стежками

Стебельчатый стежок (Stemstitch) является детализированным стежком, который может быть использован для оконтуривания или заполнения форм. Он используется для вышивки стеблей и виноградной лозы вместе с другими декоративными стежками или в качестве оконтуривающих стежков совместно с гладьевыми заполняющими стежками. Отрегулируйте настройки, чтобы получить желаемые точные результаты. Вы можете назначить точную длину стежка, толщину и величину перекрытия, а также число строчек.

Как создать контур обрамления стебельчатым стежком



1 Выберите **Stemstitch Outline**. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



**3** Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка **O**utline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



**4** Выберите **Stemstitch** из списка **Stitch Type**, если этот стежок еще не был выбран.

**5** Измените, если требуется, толщину линии (Line Thickness) и щелкните по **Apply**.



Толщина линии: 2,0 мм

Толщина линии: 1,0 мм





7 Измените, если требуется, величину угла (Angle) и щелкните по Apply.



**8** Выберите одинарный или тройой тип и нажмите применить (Apply).



9 Только для тройного стежка (Triple Stich) в поле Stitch Thickness (Толщина стежка) введите нужное значение.



Настройка контуров обрамления в технике Candlewicking



Используйте инструмент Candlewicking Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления в технике candlewicking

Вышивание узелковыми строчками (Candlewicking) является традиционной техникой вышивания «белым-по-белому», выполняемому обычно на белой льняной или хлопчатобумажной ткани толстыми хлопчатобумажными нитками. Применяются в основном стежки, образующие узелки, – «колониальные» и «французские», а также стебельчатый стежок. Контур узелковой строчкой может быть использован для орнаментального обрамления. Вы можете назначить точные размеры каждого узора, а также интервала между узорами. См. также Создание заполнения строчками в технике Candlewicking.

### Как создать контур в технике candlewicking



 Выберите Candlewicking Outline. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.
 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свой-ства объекта).



4 Выберите Candlewicking Outline из списка Stitch Туре. если этот стежок еще не был выбран.

5 Щелкните по кнопке Select (Выбрать). Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора). Выберите режим просмотра.



**Подсказка**: Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

6 Выберите узор на панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков. 7 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.Выбранный узор будет применен к объекту.



8 Измените, если требуется, размер (Size) и щелкните по Apply.



9 Измените, если требуется, шаг узоров (Spacing) и щелкните по Apply.



Подсказка:

Если к обрамлению автоматически не подобран нужный вам цвет, вы можете переназначить цвет, выбрав его из цветовой палитры.

## Создание заполнения рукодельными стежками

BERNINA предоставляет ряд «рукодельных» стежков для заполнения. В их число входят стежки типа «blackwork», «backstitch», «stemstitch» и «candlewicking». См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.





Подсказка: Вы можете также создавать декоративные эффекты, используя орнаментные и рукодельные стежки и узоры. См. разделы Создание заполнения орнаментным стежком и Создание узорных заполнений.

#### Создание заполнения рукодельными стежками

Казикани инструмент Blackwork Fill (панель Stitch) Для заполнения в технике blackwork.



Используйте инструмент Candlewicking Fill (панель Stitch) для заполнения в технике candlewick.

- Используйте инструмент Lacework (панель Stitch) для получения специальных кружевных эффектов.
- Используйте инструмент Sculpture (панель Stitch) для получения поворачивающихся "кафельных" образцов с заданными точками прокола.



Используйте инструмент Ripple (панель Stitch) для спирального прострачивания от центра любого заполненного объекта.



Используйте инструмент Stipple Run (панель Stitch) для получения специальных пунктирных эффектов.

ВERNINA предоставляет четыре вида рукодельных стежков заполнения – Blackwork Fill, Candlewicking Fill, Lacework и Stipple. Различные типы стежков подходят для разных форм. Вы можете выбрать эти стежки заполнения с помощью панели инструментов Stitch & Color (Стежок и Цвет) или специально выделенной для них панели Craft Stitch (Рукодельный Стежок). Подробнее см. в разделе Образцы узоров рукодельных стежков.



Примечание: Пунктирные стежки (Stipple) позволяют заполнять объекты извилистыми линиями в пределах контура. Такое заполнение слегка отличается от других типов рукодельных стежков. Подробнее см. в разделе Создание заполнения пунктирными стежками.

## Как создать заполнение рукодельными стежками

1 Выберите на панели Craft Stitch требуемый вам заполняющий рукодельный стежок.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



Примечание: Заполнение создается с принятыми по умолчанию настройками стежка. Они могут быть изменены до или после оцифровки через Свойства объекта.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

Подсказка: Вы можете быстро перейти от заполнения к оконтуриванию рукодельными стежками, используя кнопки на панели **Craft Stitch** или выпадающее меню **Fill**. См. также Создание контуров рукодельными стежками.

4 Измените при необходимости настройки:

• Заполнение стежками в технике **Blackwork**: Подробнее см. в разделе Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).

• Заполнение строчками в технике Candlewicking: Подробнее см. в разделе Создание заполнений строчками в технике Candlewicking.

• Кружевное переплетение (Lacework): Подробнее см. в разделе Создание заполнений стежками кружевного переплетения.

• Рельефное заполнение **Sculptured**: см. в разделе Creating sculptured fancy fills (Создание рельефных стежков)

• Спиральные заполнения **Ripple**: см. в разделе Creating ripple fills for details (Создание спиральных заполнений).

• Заполнений пунктирными стежками **Stipple Run**: см. в разделе Creating stippling fills (Заполнений пунктирными стежками).



Подсказка: Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к некоторым рукодельным стежкам. Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать заполняющие стежки в рукодельные. См. также Создание эффекта волнистости.



## Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэкуорк»)



Используйте инструмент Blackwork Fill (панель Stitch) для заполнения в технике blackwork.

Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. В большинстве случаев при таком «черно-белом» заполнении используются простые стежки для создания комплексных геометрических узоров.

При использовании различных узоров заполнения «блэкуорк» вы можете создавать светлые и темные тона участков проекта. См. также Создание контуров в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).



## Как создать заполнение в технике blackwork

1 Щелкните по значку **Blackwork Fill** или по значку Fill и выберите из выпадающего меню **Blackwork Fill** (Заполнение в технике **Blackwork**). Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



Примечание: Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering
Fill type:	Blackwork	•
Pattern		
Pattern:	B0001a	Select
Size X:	8.00 🚔 mm	
Size Y:	8.00 🚔 mm	
Rotation angle:	0 🔹 °	
Column		

4 Если предварительно не было выбрано, выберите Blackwork Fill из списка Stitch Туре и щелкните по Select. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры. Выберите режим просмотра



Подсказка: Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков. 6 Щелкните по **Apply** (Применить) для предварительного просмотра эффекта. Выбранный шаблон применяется к объекту.



7 Измените компоновки узора изменением настроек в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout. Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по **Apply** (Применить) для предварительного просмотра эффекта или на **ОК** для завершения и выхода.



#### Примечание:

Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

## Создание заполнений строчками в технике candlewicking



Используйте инструмент Candlewicking Fill (панель Stitch) для заполнения в технике candlewick.

Вышивание узелковыми строчками (Candlewicking) является традиционной техникой вышивания «белым-по-белому», выполнявшейся обычно на белой льняной или хлопчатобумажной ткани толстыми хлопчатобумажными нитками. Сегодня более популярно использование цветных ниток.

Применяются в основном стежки, образующие узелки, – «колониальные» и «французские», а также стебельчатый стежок. Эта техника может использоваться для вышивания на постельных покрывалах, наволочках и одежде. См. также Настройка контуров обрамления в технике Candlewicking.



## Как создать заполнение в технике candlewicking 1 Щелкните по значку Candlewicking Fill или по значку

Fill и выберите из выпадающего меню Candlewicking Fill (Заполнение в технике Candlewicking). Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками. 2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



#### Примечание:

Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

обы Эр
γþ

4 Если предварительно не было выбрано, выберите Candlewicking Fill из списка Stitch Туре и щелкните по Select. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры.



## Подсказка:

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам. 5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См.также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

6 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта. Выбранный узор будет применен к объекту.



**7** Для изменения компоновки узора измените настройки в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout.

Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта или на ОК для завершения и выхода.





Примечание:

Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

## Создание заполнений стежками кружевного переплетения

Используйте инструмент Lacework (панель Stitch) для получения специальных кружевных эффектов.

Стежки кружевного переплетения образуют похожие на сетку узоры, которые придают объекту вид кружева. С таким заполнением вы можете подогнать компоновку стежков к заданным узорам.



## Как создать заполнение стежками кружевного переплетения

1 Щелкните по значку Lacework или по значку Fill и выберите из выпадающего меню Lacework. Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками. **2** Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



#### Примечание:

Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

**3** Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта). Object Properties > Fill Stitch



4	Βыθ	берит	e Lace	work	из спи	ска Sti	tch Typ	е, если
это	т ст	ежок	еще ⊦	е был	л выбра	нина	ажмите	кнопку
Sele	ect.	Откр	оется	диал	оговое	окно	Select	Pattern
(Вы	бор	vsona	a)					



### Подсказка:

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

6 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта. Выбранный узор будет применен к объекту.



7 Для изменения компоновки узора измените настройки в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout.

Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по Apply Применить) для предварительного просмотра эффекта или на ОК для завершения и выхода.



## Примечание:

Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

## Создание рельефных заполнений

Используйте инструмент Sculpture (панель Stitch) для получения рельефных поворачивающихся образцов

Рельефные стежки (Sculpture stitch) относятся к заполнениям орнаментного типа Fancy Fill и используют игольные проколы для создания рельефных образцов. Разница состоит в том, что рельефные стежки Sculpture можно применять к объектам с поворачивающимися стежками, создавая эффекты вращения и трехмерности, что одними орнаментными заполнениями Fancy Fill не достигается. См. также раздел Создание заполнения орнаментными стежками.



### Подсказка:

Если объект, над которым вы работаете, поворачивающихся стежков не содержит, вы можете добавить их с помощью инструмента Add Stitch Angles. См. раздел Подгонка углов наклона стежков.

## Как создать рельефное заполнение

1 Создайте или выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками. См. раздел Методы оцифровывания.



## 2 Нажмите кнопку Sculpture. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками.

Рельефный эффект применяется на основе имеющегося образца типа **Fancy Fill**. См. раздел Создание заполнения орнаментными стежками.

## Создание спиральных заполнений



Используйте инструмент Ripple (панель Stitch) для спирального прострачивания от центра любого заполненного объекта.

Стежки типа Ripple относятся к типу контурных стежков (Contour stitch), создавая вышивки похожего вида (с фиксированным числом линий и переменными зазорами между ними).



В этом случае, однако, стежки расходятся от центра заполненного объекта по спирали. Этот тип стежков лучше всего использовать для небольших, компактных объектов, но можно использовать и для более вытянутых объектов. В последнем случае некоторые стежки могут выходить за периметр объекта, но это может дать интересный визуальный эффект. См. раздел Создание контурного заполнения.

### ------Как создавать спиральные стежки

1 Нажмите кнопку Ripple или кнопку Fill и выберите позицию Ripple из выпадающего меню. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками. 2 Создайте или выберите замкнутый образец. Подробнее см. раздел Методы оцифровывания.



Примечание:

Угол поворота стежка не оказывает влияния на вид объекта.

3 Для изменения настроек надо применить двойной щелчок или воспользоваться правой клавишей мыши. Откроется диалоговое окно Object Properties > Fill Stitch.

Fill Stitch	Outline Stitch	Letterin	
Fill type:	Ripple	•	
Stitch settings			Настройка
Stitch length:	2.50 🚔 n	ım	параметров
Stitch spacing:	2.00 💼 n	ım	cipo ici

**4** Настройте параметры спиральных стежков (**Stitch Values**) как считаете нужным:

• Укажите длину стежка (**Stitch Length**), она влияет на четкость и гладкость линий.



• Укажите нужную плотность стежков (расстояния между строчками) с помощью функции Stitch Spacing.



**5** Нажмите Apply, чтобы просмотреть вид объекта на экране, или ОК, чтобы закончить работу и закрыть диалог. Выбранные настройки будут применены к объекту.



### Примечание:

Если объект имеет отверстие, спиральные стежки игнорируют это обстоятельство, но другие типы стежков учитывают это отверстие.



## Подсказка:

Можно добиться интересных визуальных эффектов, перемещая центр спиральных стежков **Ripple** за пределы контура объекта.



# Создание заполнений пунктирными стежками

Используйте инструмент Stipple Run панель Stitch) для получения специальных пунктирных эффектов

Пунктирные стежки позволяют заполнять объекты извилистыми линиями в пределах контура. Есть три типа пунктирных заполнений: Stipple Run, Stipple Backstitch и Stipple Stemstitch. Пунктирные заполнения можно применять к тем же объектам, что и заполнения по образцам (Pattern Fill) – то есть, к замкнутым объектам с углами поворота стежков или без них. Их можно применять к буквам, авто аппликациям или к составным объектам.



Вы можете регулировать плотность стежков и расстояние между строчками.

Вы можете поменять форму и масштаб контуров заполняемого пунктирными стежками объекта при сохранении настроек.

### Как создавать пунктирное заполнение

1 Нажмите кнопку Stipple Run или кнопку Fill и выберите позицию Stipple Run из выпадающего меню. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками.

2 Создайте или выберите замкнутый образец. Подробнее см. раздел Методы оцифровывания.



## Y

Примечание:

Угол поворота стежка не оказывает влияния на вид объекта.

3 Для изменения настроек надо применить двойной щелчок или воспользоваться правой клавишей мыши. Откроется диалоговое окно Object Properties > Fill Stitch.



4 Настройте параметры пунктирных стежков (Stitch Values) как считаете нужным:

• Укажите длину стежка (Stitch Length), она влияет на четкость и гладкость линий.



• Функция Run Count определяет число повторов стежков – то есть, 1, 3, 5, 7, 9 – и тем самым массивность стежков. **5** Укажите желательные параметры пунктирных стежков (Stipple Values):

• Задайте интервал между петлями (Loop Spacing) . Он определяет плотность стежков.



Интервал между петлями: 1,5 мм Интервал между петлями: 2,5 мм

• Параметр Inset Step задает интервал между контуром объекта и заполнением спиральными стежками. Большему значению соответствует больший зазор. Заметим, что заполнение пунктирными стежками за пределы контуров объекта выходить не может.

6 Выберите тип стежка (Stitch Type). Стежки типа Stemstitch и Stipple Backstitch работают также, как и стежки типа Stipple Run, но при этом имеют более выраженный орнаментный характер.



• Параметры стежков типа Stipple Stemstitch настраиваются через функцию свойств объекта Object Properties. См. раздел Создание контуров обрамления стебельчатыми стежками.

Dbj	ect Properties				
	Appliqué	Buttonhole	Tie-in/off	Wireline	Pur
	Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering	Stitch Angle	Pł
	Fill type:	Stipple Stemstitch	•		
	Stitch settings				
	Line thickness:	2.00 <b>v</b> mm	I.		
	Spacing:	1.50 🖨 mm	11/	1 AI AI	
	Angle:	45 🍨 °			
	Type:	🔘 Single			
	17001	Triple			
	Stitch thickness:	0.20 👻 mm	l.		
	Stipple settings				
	Loop spacing:	6.00 ≑ mm			
	Inset step:	1			

• Параметры стежков типа Stipple Backstitch настраиваются через функцию свойств объекта Object Properties. См. раздел Создание обрамления стежками «назад в иголку».

Appliqué	Buttonhole	Tie-in/off	Wireline	Pu
Fill Stitch	Outline Stitch	Lettering	Stitch Angle	P
Fill type:	Stipple Backstitch	-		
Stitch settings				
Stitch length:	3.00 ≑ m	m		
Stitch thickness:	0.20 🔻 r	nm	and	
Overlap:	50 💌 🤅	%		
Strokes:	<b>0</b> 3	:		
bu ones.	O 5 🔀			
Stipple settings				
Loop spacing:	6.00 🗘 m	m		
Inset step:	1			

**7** Нажмите Apply, чтобы просмотреть вид объекта на экране, или ОК, чтобы закончить работу и закрыть диалог.

После создания заполнения пунктирными стежками, можно в любое время поменять свойства объекта (object properties). Можно поменять размеры и форму заполненного пунктирными стежками объекта при сохранении настроек. См. раздел Изменение формы объектов с использованием контрольных точек.





### Подсказка:

К объектам, заполненным пунктирными стежками можно применить операцию Break Apart. С ее помощью можно напрямую изменять форму пунктирной строчки. Можно применять разные типы оконтуривающих стежков, такие, как Pattern Run, Satin и другие. Подробнее см. раздел Разбивка объектов на компоненты.



Пунктирное заполнение стежками Candlewicking



Пунктирное заполнение стежками Blanket

Глава 25

Оцифровывание аппликаций

Техника аппликации занимает важное место в домашнем рукоделии, и функция Auto Applique облегчает достижение высокого качества работы. Используйте функцию Auto Applique для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Генерируется до четырех слоев стежков - линия размещения, линия обрезки, закрепляющие и покрывающие стежки. Используя инструмент Partial Applique, вы можете создавать объекты аппликации с частичным покрытием вышивкой для



образования эффекта нахлестки без дублирования обрамления Иногда может потребоваться дополнительная гибкость для расширения диапазона проектов, которые вы можете вышивать. Например, проекты, содержащие открытые объекты, не могут обрабатываться функцией Auto Applique. В таком случае специальный инструмент Advanced Applique позволит создавать «объект открытой аппликации» из одного или нескольких исходных объектов.

В этом разделе рассматривается создание замкнутого объекта аппликации, а также частичного покрытия объектов аппликации. Рассматривается также создание объекта открытой аппликации.

# Создание замкнутого объекта аппликации

Используйте функцию **Applique** для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Оцифровка контура вокруг фигуры аппликации производится почти таким же образом, как и для замкнутого объекта вышивки. Вы можете выбирать различные настройки, включая тип покрывающего стежка – гладьевый или краеобметочный, – шаг стежка, а также смещение. Автоматически может быть сгенерировано до трех типов «вторичных объектов».

• Линии размещения: Линии размещения применяются опционально для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале заднего плана.

• **Линии обрезки**: И в этом случае опционально линии обреза образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.

• Закрепление: Это строчка зигзаг, прокладываемая после разметки линий размещения и обрезки, которая используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием.



### Подсказка:

Вы можете также создавать объекты аппликации с частичным покрытием вышивкой для создания эффекта нахлестки без дублирования обрамления. См. также Создание частичного покрытия объектов аппликации.

## Создание объектов аппликации



Используйте инструмент Applique (панель Digitize) для оцифровывания замкнутых объектов аппликации

Используйте функцию **Applique** для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Для каждого объекта аппликации генерируется до четырех слоев вышивки – линию размещения, линию обрезки, закрепляющие и покрывающие стежки в соответствии с текущими настройками. Опции, определяющие одинарные или сложные контуры, а также положение выхода пялец, настраиваются в диалоговом окне Options. Подробнее см. в разделе Настройка опций автоаппликации.



#### Подсказка:

При шитье объекта аппликации, машина останавливается между слоями. Перед началом шитья аппликации уложите ткань на проект и запустите машину. После прострачивания направляющей линии обрежьте излишек материала аппликации и снова запустите машину для выполнения закрепляющих и покрывающих стежков.

## Как создавать объекты аппликации с использованием функции Applique.

1 Загрузите рисунок. См. также Загрузка изображений.

2 Щелкните по значку Applique в режиме посмотра Design или Artistic View.

3 Оцифруйте контур аппликации, наметив базисные точки вокруг контура фигуры.

• Щелкните для создания угловой точки.

• Щелкните правой кнопкой, чтобы создать точку кривой.



#### Подсказка:

Следуйте указаниям в строке состояния, помогающим при оцифровывании. Если вы ошиблись, нажмите клавишу Backspace, чтобы удалить последнюю базисную точку, и затем продолжайте оцифровывание.

4 Нажмите Enter для закрытия формы.

5 Щелкните по контуру, чтобы установить точки входа и выхода, или нажмите Enter, чтобы принять стандартные настройки.

6 В зависимости от выбранного способа вывода пялец вам может быть предложено отметить позицию вывода пялец. Подробнее см. в разделе Настройка опций автоаппликации. • Automatic (Автоматически): При выборе этой опции положение вывода пялец назначается автоматически.

• Manual (Вручную): При активировании этой опции щелкните в ту точку, в которой должна быть позиция вывода пялец.



• Place Under Cover Stitches (Положение под покрывающими стежками): Если выбрана эта опция, положение вывода пялец определяется местом последнего прокола иглы перед тем, как произойдет выход пялец.

#### 7 Нажмите клавишу Enter.

Фигура замкнута, и сгенерировано до четырех слоев вышивки – линия размещения, линия обреза, закрепляющие и покрывающие стежки. Подробнее см. в разделе Настройка параметров автоаппликации.



### Примечание:

Команда Ungroup (Разгруппировать) не действует, если выбран объект Auto Applique. Если вы хотите получить доступ к компонентам объекта, используйте инструмент Break Apart. Подробнее см. в разделе Разбивка объектов на компоненты.

## Настройка параметров аппликации



Используйте функцию Object Properties (панель General) для настройки свойств объекта.

Покрывающий стежок создает обрамление вокруг формы аппликации. Вы можете контролировать различные настройки, включая тип покрывающего стежка, шаг стежка, а также смещение по отношению к оцифрованному контуру.

### Как настроить параметры функции аппликации

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту автоаппликации.

\_\_\_\_\_
Откроется диалоговое окно Object Properties > **Applique** (Свойства объекта > Аппликация).

Appliqué	Buttonhole	Tre-in/off	Wireline	PunchWork
Tackdown	n	Cover	stitch	
Width:	2.60 🕆 mm	T	ype: Satin	•
Specing:	3.00 🔅 mm	v	vidth: 3.00	* m
		5	ipaking: 0.40	10 mm
Style	Fabric	Offset	t	
Placement In	e	W8 -	0	
Cutting line	Ch	oose Insid	3e	Outside



#### Подсказка:

Чтобы настроить параметры до оцифровки без выбранного объекта, откройте диалоговое окно Object Properties > Applique.

2 На панели выберите тип покрывающего стежка гладьевый валик или краеобметочный стежок.



#### Примечание:

Покрывающие стежки активируются по умолчанию. Этим обеспечивается совместимость аппликаций, созданных в программе Explorations, где предусмотрена опция 'No Border' (Без обрамления), с аппликациями, создаваемыми в BERNINA Embroidery Software.

3 Настройте ширину строчки и шаг покрывающего стежка:

Width (Ширина): введите ширину строчки гладьевого или обметочного стежка.



Ширина гладьевого валика: 2,5 мм

Ширина гладьевого валика: 1,0 мм

 Spacing (Шаг стежка): введите шаг гладьевого или обметочного стежка.





4 При использовании гладьевого валика проставьте «галочку» в окошке Use Tackdown (Использовать закрепляющую строчку) и выберите ширину строчки и шаг стежков.

Ширина закрепляющей строчки не может быть больше ширины покрывающего стежка.





Закрепляющая строчка Закрепляющая строчка Ширина: уменьшена Шаг стежка: увеличен

Ширина:по умолчанию Шаг стежка: по умолчанию

Закрепляющая строчка Ширина: увеличена Шаг стежка: уменьшен



Закрепляющие стежки для обметочной покрывающей строчки не предусмотрены.

5 Выберите требуемые стили аппликации.

Имеются две опции – «линия размещения» (Placement Line) и «линия обрезки» (Cutting Line). Используйте линию размещения для укладки предварительно вырезанных лоскутов ткани. Используйте линию обрезки для обрезки на месте лоскутов ткани.



Используйте ползунок, чтобы сместить покры-6 вающие стежки внутрь или наружу по отношению к линии размещения.



Гладьевый стежок по умолчанию не смещен, а обметочный стежок смещен на 100 % внутрь.



#### 7 Щелкните по Apply (Применить).

Текущие настройки будут применены к выбранным объектам.

## Размещение тканей в проектах аппликации



Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель General), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации.

Диалоговое окно **Object Properties** > **Applique** coдержит панель Fabric, которое позволяет выбрать ткань или однотонный цвет для детали вашей аппликации.



#### Как размещать ткани в проектах автоаппликации

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту автоаппликации. Откроется диалоговое окно Object Properties > Applique (Свойства объекта > Аппликация).



**2** Щелкните по Choose на панели Fabric, чтобы выбрать ткань или однотонный цвет для аппликации. Откроется диалоговое окно Applique Fabric. Опции Fabric/Color/None позволяют вам выбрать ткань или однотонный цвет. По умолчанию выбрана опция Fabrics (Ткани).



**3** Прокрутите вниз панель, чтобы найти подходящую категорию и щелкните по узлу дерева тканей для просмотра имеющегося диапазона, например 'Anniversary Florals'.

**4** Щелкните по ОК для применения к выбранному объекту аппликации.



#### Примечание:

Диапазон Benartex отображается как в диалоговом окне **Patch Properties** (Свойства лоскута). Подробнее см. в разделе Создание открытого объекта аппликации.

5 Если вы предпочитаете назначить цвет детали аппликации, выберите опцию **Color** (Цвет). Диалоговое окно Applique Fabric преобразуется с отображением палитры цветов.



6 Выделите тональный диапазон - светлый (Light), средний (Mid) или темный (Dark) - и выберите цвет.



7 Щелкните по **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно и вставить ткань в диалоговое окно **Object Properties** > **Applique**.



8 Щелкните по **Apply** для применения к выбранному объекту аппликации.



Используйте переключатель Show Appliqué fabric (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

## Создание частичного покрытия объектов аппликации



Щелкните по значку Remove Appliqué Overlaps (панель Edit) для удажения полдожек.

С помощью инструмента **Remove Appliqué** Overlaps можно создавать аппликации с частичным покрытием и без двойных контуров. Частичное покрытие применяется к нижней подложке. Как создавать частичное покрытие объектов аппли-кации.

1 Создайте форму аппликации функцией Applique; Подробнее см. в разделе Создание аппликации с функцией Applique.



2 Выберите объекты аппликации.



3 Щелкните по значку Remove Appliqué Overlaps. При нахлестке объектов покрывающие стежки удаляются, остаются только вторичные объекты – линии закрепления, размещения и обрезки.



## Создание открытого объекта аппликации

Техника аппликации занимает важное место в домашнем рукоделии, и функция **Auto Applique** облегчает достижение высокого качества работы. Однако иногда может потребоваться дополнительная гибкость для расширения диапазона проектов, которые вы можете вышивать. Например, проекты, содержащие открытые объекты, не могут обрабатываться функцией **Applique**.



В этом проекте стебель в середине листа должен быть вышит после линий размещения и обрезки вокруг контура листа, но раньше покрывающих стежков. Здесь может быть одна или две зоны ткани. Если имеется только один лоскут ткани, для стебля не требуются стежки размещения и закрепления.

Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должны быть снабжены стежками линий размещения и закрепления.

Еще одна проблема показана на проекте «Кролик». Вся форма состоит из открытых линий, порядок вышивания которых очень важен, например левое ухо должно быть сверху. Внутренняя часть кролика должна быть заполнена тканью, даже если ни одна из составляющих ее кривых не является замкнутой.



В обоих случаях вы захотите суметь ввести кривые в естественном порядке, если возможно, и правильно применить программу для замкнутых зон. В таком случае специальный инструмент **Advanced Applique** позволит создавать «объект открытой аппликации» из одного или нескольких «первичных» объектов. Контуры могут быть определены смешиванием объ-ектов, как показано здесь.



## Первичные объекты

Источник «первичных» объектов, используемых при создании открытого объекта аппликации, должен быть создан и расположен в последовательности до применения функции. Эти объекты не подвергаются каким-либо изменениям при их включении в открытый объект аппликации. Могут быть использовано несколько типов источника объекта.

- Любой тип оконтуривающего стежка одинарный, оконтуривающий гладьевый и др.
- Любой замкнутый заполненный объект или
- Любой оцифрованный блочный объект.

В комбинации с указанными выше объектами могут быть использованы некоторые другие типы объектов. В том числе текстовые объекты, автоаппликации и даже другие объекты открытой аппликации.



#### Примечание:

Если вышивальное ПО BERNINA Embroidery Software обнаруживает больше одной зоны, появляется опция объединения их в один лоскут. Подробнее см. в разделе Соединение и разъединение лоскутов.

## Вторичные объекты

Автоматически может быть сгенерировано до трех типов «вторичных объектов».

Линии размещения: Эти линии используются опционально для обшивания первого слоя аппликации. Линии размещения применяются для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале заднего плана.

• Линии обрезки: И в этом случае опционально линии обреза образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.

• Линии размещения: Это первый уровень аппликации. Используется для расположения патчей нарезной аппликации на фоновом материале.

• Закрепление: Это строчка зигзаг или сметочные стежки, прокладываемые после разметки линий размещения и обрезки, которые используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием. Каждый «граничный сегмент» генерирует линию размещения, линию обрезки и/или закрепляющую строчку в зависимости от текущих настроек.



#### Примечание:

Вторичные объекты шьются раньше первичных объектов и поэтому находятся ниже. Вы можете сами назначить цвет ниток каждого вторичного объекта или принять предложение программы BERNINA Embroidery.

# Создание проекта открытого объекта аппликации



Используйте кнопку Advanced Applique (панель Digitize) для создания открытого объекта аппликации из одного или нескольких источников объектов.

Для создания открытого объекта аппликации могут быть использованы разные типы «первичных объектов», в том числе любой тип оконтуривающего стежка – одинарный, оконтуривающий гладьевый и др. – любой объект с заполнением или любой оцифрованный блочный объект. Кроме того, могут быть использованы некоторые другие объекты, включая текстовые объекты, автоаппликации или даже открытые объекты аппликации.





#### Примечание:

По умолчанию проекты автоматически группируются при открытии или вставке в другой проект. Если вы открываете проект аппликации после сохранения, вам потребуется вначале разгруппировать его, чтобы получить доступ к свойствам аппликации. Подробнее см. в разделе Настройка других общих опций.

#### Как создать проект открытого объекта аппликации

1 Создайте нужные вам объекты, чтобы включить покрывающие стежки проекта аппликации. Подробнее см. в разделе Оцифровывание открытых форм.



2 Назначьте свойства стежков и последовательность шитья этих объектов.

3 Выберите все объекты, которые должны быть включить в открытый объект аппликации, и щелкните по значку Advanced Applique.

Вышивальное ПО BERNINA Embroidery определяет, содержит ли выделение по меньшей мере один объект, пригодный для оконтуривания, и правильно ли замкнута зона. Если эти условия соблюдены, создается открытый объект аппликации и открывается диалоговое окно Applique Properties.



#### Примечание:

Формы являются «правильными», если открытый объект аппликации создан первым. Это может создать эффект удаления сегментов малых деталей. Однако первичные объекты остаются неизменными.

4 Щелкните по опции Place Fabric and Color in Patches, чтобы добавить ткань или цвет. Подробнее см. ниже, в разделах Размещение ткани в лоскутах и Размещение цвета в лоскутах.



5 После завершения щелкните по Back.
6 Щелкните по кнопке Close, чтобы закрыть диалоговое окно.



#### Подсказка:

Открытые объекты аппликации можно выделять и обрабатывать тем же способом, что с группированные объекты, т.е. их можно перемещать, изменять размеры, перекашивать или поворачивать, используя тот же метод перетаскивания мышью, применимый для всех объектов. Однако изменять форму открытых объектов аппликации невозможно. И при этом нет какого-либо способа, чтобы выбрать первичные или вторичные индивидуальные объекты, в пределах открытого объекта аппликации, если объект не будет вначале обособлен Подробнее см. в разделе Разбивка объектов на компоненты.

## Размещение ткани в лоскутах



Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель View), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации

Вы можете добавить образец ткани к открытому объекту аппликации, если он создан на первой или любой из последующих стадий.

#### Как разместить ткань в лоскутах

 Если редактируется существующий открытый объект аппликации, дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется диалоговое окно Applique Properties (оно может быть открыто, если вы уже создали объект).



#### 2 Активируйте опцию Place Fabric and Color in Patches. Диалоговое окно изменится, будет показана панель Place Fabric in Patches (Размещение ткани в лоскутах).



#### Примечание:

На панели Used Fabrics and Colors (Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.

Выберите ткань из дерева тканей, - например 'Vintage Shirtings', - или из панели Used Fabrics and **Colors** (Используемые ткани и цвета).

4 Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

5 Щелкните по зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена. Зона заполнится выбранной тканью, и образец будет добавлен в поле Used Fabrics and Colors (Используемые ткани и цвета).



#### Примечание:

Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышитые объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и цвета ниток. Подробнее см. в разделах Настройка цвета стежков и Настройка типа стежков.

6 Выберите другие требуемые зоны, чтобы доба-

вить больше лоскутов.

7 После завершения щелкните по **Back**.

8 Щелкните по кнопке Close, чтобы закрыть диалоговое окно. Альтернативно для активирования других опций щелкните по Place Color in Patches (Pa3мещение цвета в лоскутах) или Remove Fabric from Patches (Удаление ткани из лоскутов). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение цвета в лоскутах и Удаление ткани или цвета из лоскутов.



#### Подсказка:

Используйте переключатель Show fabric (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

#### Размещение цвета в лоскутах



Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель View), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации

#### Как разместить цвет в лоскутах:

Если редактируется существующий открытый 1 объект аппликации, дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется диалоговое окно Applique Properties (оно может быть открыто, если вы уже создали объект).



2 Активируйте опцию Place Fabric and Color in Patches. Диалоговое окно изменится, будет показана панель Place Fabric in Patches (Размещение ткани в лоскутах). На панели Used Fabrics and Colors (Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.





#### Примечание:

На панели **Used Fabrics and Colors (**Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.

**3** Выделите тональный диапазон – светлый (Light), средний (Mid) или темный (Dark), – используя один из трех переключателей в верхней части палитры.

4 Выберите цвет из цветовой палитры.

**5** Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

**6** Щелкните по оконтуренной зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена. Зона заполнится выбранной тканью, и образец будет добавлен в поле **Used Fabrics and Colors** (Используе-мые ткани и цвета).



#### Гіримечание:

Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышитые объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и цвета ниток. Подробнее см. в разделах Настройка цвета стежков и Настройка типа стежков.

7 Выберите другие требуемые зоны, чтобы добавить больше цветов.

8 После завершения щелкните по Back.

9 Щелкните по Close, чтобы закрыть диалоговое окно.

Альтернативно для активирования других опций щелкните по Place Fabric in Patches (Размещение ткани в лоскутах) или Remove Fabric from Patches (Удаление ткани из лоскутов). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение цвета в лоскутах и Удаление ткани или цвета из лоскутов.



#### Подсказка:

Используйте переключатель Show Appliqué fabric (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

## Удаление ткани или цвета из лоскутов

Вы можете удалять цвета или ткани из открытого объекта аппликации на любой стадии.

## Как удалить ткани или цвета из лоскутов

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по открытому объекту аппликации. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Активируйте опцию **Remove Fabric from Patches** (Удаление ткани из лоскута).

#### Диалоговое окно изменится, будет показана панель Remove Fabric from Patches.



**3** Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

**4** Щелкните по оконтуренной зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена. Лоскут ткани или цвет заменяется с белым заштрихованием и все сопутствующие вторичные объекты удаляются.



#### Примечание:

Ткань или цвет удаляются также из панели Used Fabrics and Colors, если они использовались в качество примера ткани или цвета.

**5** Выберите другие требуемые зоны, чтобы удалить больше лоскутов.

6 После завершения щелкните по **Back**.

7 Щелкните по Close, чтобы закрыть диалоговое окно. Альтернативно для активирования других опций щелкните по Place Color in Patches (Размещение цвета в лоскутах) или Place Fabric in Patches (Размещение ткани в лоскутах). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение ткани в лоскутах и Размещение цвета в лоскутах.

## Соединение и разъединение лоскутов

На показанном ниже примере может быть одна или две зоны ткани. Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должны быть снабжены стежками линий размещения и закрепления. Если имеется только один лоскут ткани, для стебля не требуются стежки размещения и закрепления. В этом случае две зоны ткани требуется объединить в одну.



#### Как соединять и разъединять лоскуты

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту Advanced Applique. Откроется диалоговое окно Applique Properties (Свойства аппликации).

Applique Properties	×
Fabric Patches         Image: Place Fabric and Color in Patches         Remove Fabric or Color from Patches         Herge Patches:         Unmerge Patches	
Stitching Properties Set Colors Automatically Set Stitch Types Automatically Set Stitch Types manually	
Recover your original embroidery objects	
Close	

2 Выберите опцию Merge Patches Together (Соединение лоскутов). Откроется панель Merge Patches Together.



**3** Выберите подлежащий присоединению лоскут. Вокруг контура появится красная линия.

**4** Наведите указатель мыши на второй лоскут. Этот элемент может быть заполнен или не заполнен тканью или цветом. Вокруг контура появится белая линия.

**5** Щелкните по лоскуту. Оба лоскута сольются в единый лоскут, приняв ткань или цвет первого элемента. Все вторичные стежки удаляются из сегментов контура перед слиянием лоскутов.



#### Подсказка:

Чтобы разъединить соединенные лоскуты, активируйте на любой стадии опцию Unmerge Patches и щелкните по разъединемому лоскуту.



6 Нажмите Back (Назад), чтобы закончить.

7 Щелкните по Close, чтобы закрыть диалоговое окно.



#### Подсказка:

Используйте переключатель Show fabric (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

## Настройка цвета стежков

Вы можете установить цвета автоматически или вручную. Для любого создаваемого вновь открытого объекта аппликации вторичные объекты создаются с использованием автоматического выбора цвета стежков. Имеются две опции: Special colors for each layer (Специальные цвета для каждого слоя) и Match color of cover stitching .(Соответствие цвета покрывающих стежков). См. также раздел Настройка типа стежков.

#### Как настроит цвет стежков

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту Advanced Applique.

Откроется диалоговое окно Applique Properties (Свойства аппликации).



2 Выберите опцию Set Colors Automatically (Автоматическая установка цвета). Откроется диалоговое окно Automatic Stitch Colors (Автоматическая установка цвета стежков).

Name design and of the subsection rates about a balance	
Prease choose one or the automatic color schemes beday;	
Special colors for each layer:	
Placement Lines	
Cutting Lines	
Tackdown	
Match color of cover stitching	
All Placement Lines, Cutting Lines and Tackdown will have the same color as their cover stitches	
OK Cancel	
	Special colors for each hape:     Placement Lines     Cuting Lines     Tabloom     Allocation     Allocation     Allocation     Allocation     Cuting Lines, and Tabloom will have     the same color as their opver stichtes      Catect      Catect      Catect

Выберите одну из цветовых схем из имеющихся 3 опций:

 Match color of cover stitching (Подбор соответству– ющего цвета покрывающих стежков): Если выбрана эта опция, все вторичные объекты показываются в цвете сопутствующих им первичных объектов.

Special colors for each layer (Специальные цвета для каждого слоя): Если выбрана эта опция, все вторичные объекты показываются и вышиваются отображенными на панели цветами (выбраны для более четкого отображения на экране).



#### Примечание:

Использование ниток показанного на экране цвета не обязательно, но цвет отдельных ниток для всех вторичных объектов должен в полной мере сочетаться с цветом ткани основы аппликации

4 Щелкните по ОК для завершения.

5 Щелкните по Close, чтобы закрыть диалоговое окно.

## Настройка типа стежков

У вас имеются две опции для настойки типа стежка, используемого для вторичных объектов: автоматический или ручной способ.. Для автоматической настройки вам нужно просто активировать опцию Set Stitch Types Automatically (Автоматическая настойка типа стежков) в диалоговое окне Applique Properties. Типы стежков для всех закрепляющих строчек устанавливаются в соответствии с типом покрывающего стежка следующим образом:

• Если в качестве покрывающих используются оконтуривающий гладьевый стежок, заполняющий гладьевый стежок, заполняющий простегивающий стежок или заполнение орнаментными стежками, для закрепления выбирается зигзаг.

• Если покрывающими являются стежки другого типа, то для закрепления используется переходной стежок.

Если требуется более тщательно подбирать типы стежков, используемых для линий размещения, обрезки и закрепления, используйте следующую процедуру. При ручном выборе цветов, любое выполненное вами изменение автоматически отменяет выбранный цвет.

#### Как настроить тип стежков

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту Advanced Applique.

Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Выберите опцию Set Stitch Types Manually (Настройка типа стежков вручную). Откроется панель Set Properties Manually (Ручная настойка свойств).



# 3 Для активирования панели Set Properties Manually выберите сегмент контура следующим образом:

• При наведении указателя мыши на индивидуальный сегмент контура, он подсвечивается белым. Если вы наведете указатель мыши на заполненный элемент, то подсвеченным белым будет весь контур лоскута. Если вы затем щелкните мышью, подсвеченный участок будет выделен. Контуры выделенных сегментов окрасятся в пурпурный цвет.

• Если удерживать нажатой клавишу Ctrl при подсвеченном контуре или сегменте контура, подсвеченная часть добавляется к выделению, если она не была выделена, или удаляется из выделения, если она была выделена. **4** Выберите вторичные объекты, которые вы хотите включить в открытый объект аппликации:

• Линии размещения: Эти линии используются опционально для обшивания первого слоя аппликации. Линии размещения применяются для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале плана.

• **Линии обрезки**: И в этом случае опционально линии обрезки образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.

• Закрепление: Это строчка зигзаг или сметочные стежки, прокладываемые после разметки линий размещения и обрезки, которые используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием.

**5** Установите цвет отображения для каждого из вторичных объектов – линий размещения, линий обрезки и/или закрепления, – которые вы выбираете.

4

**Примечание:** При ручном выборе цветов, любое выполненное вами изменение автоматически отменяет ранее выбранный цвет. Подробнее см. в разделе Настройка цвета стежков.

**6** Если вы хотите включить закрепляющие стежки, выберите требуемый тип:



Зигзаг: В этом случае имеется выбор:

- Stitch width (Ширина строчки): устанавливается ширина зигзага.
- Spacing (Шаг стежка): устанавливается шаг зигзагов.
- Color (Цвет): устанавливается цвет стежков.

• **Offset** (Смещение): устанавливается положение строчки по отношению к вторичному объекту, как показано на рисунке:



Закрепляющие стежки З Смещение: наружу Шаг уменьшен

репляющие стежки З Смещение: нет Шаг по умолч.

Закрепляющие стежки Смещение: внутри Шаг увеличен

#### Сметочный стежок: В этом случае имеется выбор:

• Stitch length (Длина стежка): устанавливается длина стежка, подходящая для оцифрованной формы, – для кривых с резкими изгибами выбирается меньшая длина стежка, для пологих кривых можно увеличивать длину стежка для сокращения общего количества стежков. длина стежка, для пологих кривых можно увеличивать длину стежка для сокращения общего количества стежков.

- Color (Цвет): устанавливается цвет стежков.
- 7 Для возврата щелкните по Back.
- 8 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

## Восстановление оригинальных проектов вышивки

Первичные объекты могут быть восстановлены в любое время. Вышивальное ПО BERNINA Embroidery удалит все вторичные объекты, разгруппирует первичные объекты и преобразует их в индивидуальные объекты. См. также раздел Разбивка объектов на компоненты.

## Как восстановить оригинальные проекты вышивки

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту **Advanced Applique**. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



#### 2 Активируйте опцию **Recover your original** embroidery objects (Восстановить ваш оригинальный проект вышивки). Будут удалены все вторичные объекты и разгруппированы все первичные объекты.



3 Щелкните по Close, чтобы закрыть диалоговое окно.



**Примечание**: Если весь открытый объект аппликации был изменен по размеру, перемещен или перекошен, первичные объекты будут восстановлены в трансформированном состоянии.

Глава 26 Рельефная вышивка

BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты и техники для превращения плоской вышивки в рельефную или скульптурную.

Stumpwork – разновидность рельефной вышивки. Созданная на опорной ткани, она переносится на фоновую. BERNINA Embroidery Software позволяет просмотреть все детали такого проекта в одном окне. В тоже время каждый элемент может быть отредактирован и отправлен на машину индивидуально.



Quilting создает многомерные заполненные области. В BERNINA Embroidery Software эта функция состоит из 2x компонентов: **Raised Satin** – эффект мягкой гладкой вышивки и Trapunto Outlines – эффект тени контура.

Декоративная отделка ткани или «войлок» популярна при создании войлока без воды. В BERNINA Embroidery Software инструмент **PunchWork** позволяет создавать такие объекты в режиме BERNINA Rotary Hook Punch.

Данная глава описывает инструменты и техники для создания мягкой и скульптурной вышивки, проектов stumpwork, quilt и декоративной отделки ткани.

## Вышивка Stumpwork

Stumpwork – разновидность рельефной вышивки. Созданная на опорной ткани, она переносится на фоновую. Вышивка становится объемной при использовании обивки, бисера, проволоки и кружев.



Самое сложное здесь – вывести весь проект на экран. BERNINA Embroidery Software позволяет просмотреть все компоненты в одном окне. В тоже время каждый элемент может быть отредактирован и отправлен на машину индивидуально.

## Вышивка Stumpwork

Stumpwork состоит из 2x основных элементов:

Элемент	Требования	Примечание		
Обрезка	Обязательное, с или без дополнительных стабилизирующих линий	В ручную или инструмен- том BERNINA CutWork		
Заполнение	Обязательное	На вышитой или простой ткани		
Проволока	Опция	Состоит из размещения, покрывающих стежков и лавирования		
Base design	Опция	Часто используется вместе с вышивкой stumpwork		

## Сценарии Stumpwork

Вышивка Stumpwork обычно следует одному из 2x сценариев:

- Создание stumpwork на основе существующего проекта
- Оцифровка stumpwork с нуля при помощи ткани и проволоки

• Оцифруйте дополнительную проволоку, чтобы укрепить форму.

#### Рекомендации для машины

Вот некоторые рекомендации для производства:

- Используйте лапку 44С. Она прозрачная и достаточно крупная, чтобы удержать проволоку на месте при движении ткани.
- При вышивке по проволоке используйте контроль лапки так проще начать и остановит работу.
- Снизьте скорость работы плавным контролем.
- После прошивки проволоки можно перейти на высокую скорость.

• При работе с объектами в которых проволока есть и в контуре и в заполнении, например лист с жилами, сначала прошивается заполнение и только потом контур. Таким образом игла не будет цеплять внутреннюю проволоку при прошивке внешней

• Или просто обрежьте проволоку немного короче, чем вышивка. Таким образом все прошьется до кра-ев без пробелов.

## Пользовательский интерфейс StumpWork

Интерфейс StumpWork имеет 3 основных компонента:

#### Панель инструментов StumpWork

Stumpwork в BERNINA Embroidery Software создается средствами панели StumpWork. Здесь есть все необходимое для создания проекта с нуля или из существующей вышивки. См. Панель инструментов StumpWork.



#### Докеры StumpWork

Докеры StumpWork Border позволяют предустанавливать характеристики проекта. Также здесь можно регулировать настройки. См. Редактирование stumpwork.



Предпросмотр	текущих	настроек
границ stumpw	ork	

Ненужно при использовании проволоки, но применяется для других типов

Вышивка границ Stumpwork – обычно проволока, но может быть и глади или что-то еще

Стабилизация 2 – стабилизирует ткань при обрезке

\_\_\_\_ Выберите обрезку в ручную или инструментом BERNINA CutWork



#### Примечание:

Нажмите на иконку Object Properties – настройки каждого элемента.

## Компоненты Stumpwork

Stumpwork содержит некоторые или все компоненты. На машине каждый отделяется остановкой.

Component (определения)	Примечания
Stabilizing (стабилизация) Run 1	Только для stumpwork. Run 1 не нужен при применении прово- локи, но может применяться к другим типам.
Embroidery (вышивка) border	Чаще всего stumpwork использует проволоку, но и бругие контуры тоже применимы
	Stop (остановка): При использо- вании проволоки все остановки выключены. См. ниже.
Stabilizing (стабилизация) Run 2	не только для stumpwork. Run 2 в основном используется для ста- билизации ткани при обрезке.
	Stop: обрезка в ручную или ин- струментом stumpwork.
† Mandatory (Обязательно)	

Component (определения)	Примечания
Cutting line (линия об– резки)	Линию обрезки можно создать инструментом CutWork tool или в ручную. Настройки Clearance позволяют сделать зазор между вышивкой и линией обрезки.
† Mandatory (Обязательно)	

## Настройки проволоки

Stumpwork чаще всего использует проволоку для создания заполнения и формы. Прежде всего необходимо прошить направляющую для проволоки. Далее – вшить ее в направляющую. И наконец – сделать покрывающие швы, как правило гладью.



## Свойства объекта можно регулировать с помощью специальной вкладки Wireline.

Appliqué Bu	ittonhole Tie-	in/off	Wireline PunchWork	
Tackdown		Cover stite	h Satin 💌	Stumpwork
Wire gauge: Wire diameter	32 <b>•</b> 0.20 mm	Width: Spacing:	1.30 🗇 mm	wireline properties
Tack width: Spacing:	1.00 📩 mm 1.00 🐑 mm			

Если вы выбрали WireLine качестве типа вышивки, следующие свойства можно устанавливать:

Настройки	Примечания		
Tackdown stitching	Датчик определяет ширину и ход направляющей. Это можно учиты- вать при обрезке или использо- вать значения по умолчанию.		
Cover Satin (гладь)	по умолчанию. Такде может ис- пользоваться стёжка. Ширина и положение настраиваются.		

#### Создание проекта stumpwork с тканью и проволокой

Toolbox > Save Stumpwork Sub-design As - сохранить<br/>субпроект отдельным файлом.Image: Toolbox > Digitize Open StumpWork Border - оциф-<br/>ровка открытой формы на основе существующей и с<br/>текущими настройками.Image: Toolbox > Create Stumpwork Sub - создание субпро-<br/>ектов с выбранными объектами и границами.Image: StumpWork > Digitize Wireline - создание объекта с<br/>проволокой на основе существующего и текущих на-<br/>строек.Image: StumpWork > Open StumpWork - просмотр или ре-<br/>дактирование субпроектов.Image: StumpWork > Open StumpWork - просмотр или ре-<br/>StumpWork > Open StumpWork - просмотр или ре-<br/>дактирование субпроектов.Image: StumpWork > StumpWork Border - открыть докерImage: StumpWork Border.

Оцифровка с проволокой и границей – самый простой способ создать stumpwork. Он включает в себя создание простой границы stumpwork. Обычно это вышивается на отдельном куске ткани (черновом), затем вырезается и присоединяется к основному проекту. Необходимые инструменты перечислены ниже.

# Создание проекта stumpwork с тканью и проволокой

1 Инструмент **Digitize Open Border** – создание обрезных объектов stumpwork, так же как и других. Оцифруйте форму и нажмите Enter.

# Объект будет создан в докере StumpWork Border с текущими настройками.



2 Выберите объекты и нажмите Create Stumpwork Sub-design. Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции. Он отойдет в конец последовательности вышивки, так что может быть вышит отдельно.

3 Или используйте инструмент Digitize Wireline, чтчобы добавить проволоку для поддержки формы. См. Оцифровка дополнительной проволоки.

4 Редактируйте объекты нажатием или двойным щелчком по Open StumpWork. Редактируйте направление проволоки, ширину глади, смещения и т.д. При желании можно добавить он, соответствующий ткани. См. Редактирование stumpwork.





#### Подсказка:

Изучите проект StumpWork\_Sample1 в папке проектов. Попробуйте его вышить. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

## Создание stumpwork на основе существующего проекта



Toolbox > Create StumpWork Border – создает границу stumpwork из выбранного объекта

Toolbox > Create Stumpwork Sub-design - создает под-проект stumpwork из выбранных объектов, включающих вышивку, ограниченную границей stumpwork



StumpWork > Open StumpWork – просмотр и редактирование под-проекта stumpwork

General > StumpWork Border – открывает докеры StumpWork Border..

Здесь необходимо выбирать формы, из которых создаются вырезные объекты. Обычно используется проволока, но это не обязательно. Результат вышивается отдельно с проволокой и границей. После он вырезается и пришивается или прикрепляется в проекту. Инструменты описаны выше.



## Создание stumpwork на основе существующего проекта

1 Откройте проект или создайте новый. Добавьте любые эффекты стежков.



2 Нажмите иконку **StumpWork Borde**r – открыть докер. Отрегулируйте настройки. См. Докер StumpWork Border.

3 Выделите все и нажмите Create StumpWork Border - создать вырезной объект. Откроется окно Create StumpWork Border. Оно дает доступ к Свойствам объекта.



4 Отрегулируйте настройки типа и положения границы. См. Свойства проволочного объекта.

Wireline			
Tackdown		Cover stitch	
Use wire gauge		Type:	Satin 🔻
Wire gauge:	32 🔹	Width:	1.30 🚔 mm
Wire diameter:	0.20 mm	Spacing:	0.30 ≑ mm
Tack width:	1.00 * mm		
Spacing:	1.00 ≑ mm		

5 Нажмите ОК, чтобы продолжить.

Вам будет предложено отметить точки обрезки проволоки. Все выделенные объекты автоматически будут сгруппированы.



6 Вы берите группу объектов и нажмите Create Stumpwork Sub-design. Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции. Его можно редактировать нажатием или двойным щелчком на Open StumpWork. См. Редактирование stumpwork.





Подсказка:

Изучите проект StumpWork\_Sample2 в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

## Оцифровка дополнительных проволок



StumpWork > Digitize Wireline – создание объектов на основе существующих границ и текущих настроек.

Так можно оцифровать дополнительные проволоки поверх объекта/ов. Дополнительная проволока дает более четкий контур.

#### Оцифровка дополнительных проволок

1 Создайте границу stumpwork в ручную или из существующей. См. Создание stumpwork на основе существующей вышивки.



2 Перед выбором объектов нажмите Create Stumpwork Sub-design, выберите инструмент Digitize Wireline.

3 Оцифруйте дополнительную проволоку также, как любой другой открытый объект.

Положение, направление и покрывающие швы создаются автоматически.



4 Задайте последовательность объектов для докера Color Film.

5 выделите все и нажмите Create Stumpwork Subdesign (субпроект). Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции.



#### Подсказка:

Посте создания объекта дополнительная проволока может быть добавлена в режиме редактирования вместе с изменением последовательносмти объектов, цветом, стежками и т.д. См. Редактирование stumpwork.

## Редактирование stumpwork



Toolbox > Save Stumpwork Sub-design As - сохранить под-проект отдельным файлом.



StumpWork > Open StumpWork - псмтотр или редактирование под- проектов.

StumpWork > Digitize Wireline – создание объекта с проволокой на основе существующего и текущих на-строек.



•

View > Show StumpWork - скрыть/показать под-проекты.

Как только применяется функция Create Stumpwork Sub-design stumpwork станет отдельным слоем конструкции. Он отойдет в конец последовательности вышивки, так что может быть вышит отдельно. Объекты Stumpwork могут редактироваться как самостоятельные проекты. Инструменты описаны выше.

## Редактирование stumpwork



• Кликните на него дважды или нажмите Open StumpWork. В отдельном окне редактирования откроется проект stumpwork.



• Докером StumpWirk Border отредактируйте границу, например, добавьте стабилизаторов или линии обрезки. См. Докер StumpWork Border.



Просмотр текущих настроек

стрелку, чтобы увидеть свойства объекта каждого компонента

 Нажмите иконку Object Properties – свойства объ– екта каждого компонента. Редактируйте направление проволоки, ширину глади, смещения и т.д.

• Оцифруйте другие объекты. Инструмент Digitize Wireline - добавить проволоку для дополнительной фиксации формы. См. Оцифровка дополнительной проволоки.

• В докере Color Film задайте последовательность объектов.

• Design > Background - определение типа ткани при создании stumpwork тканью и проволокой.



Добавьте фоновую ткань

 File > Close – возврат к основному проекту. Если Вы не сохранили изменения, появится запрос.

BERNIN	A Embroidery Software DesignerPlus
?	The StumpWork-1 sub-design has been changed.
	Do you wish to save changes?
	Save changes and close
	Discard changes and close
	Cancel

• Переключатель Show StumpWork - скрыть/показать объекты.



## Визуализация stumpwork



StumpWork > Open StumpWork - просмотр или редактирование под-проектов.



Click General > Print Preview - предварительный просмотр на экране



View > Show StumpWork показать или скрыть любой под-проект stumpwork, входящим в состав проекта

• Нажмите Save, чтобы сохранить изменения. Или нажмите Save Stumpwork Sub-design, если хотите сохранить часть как отдельный проект.

При предварительном просмотре проекта отображаются весь проект Stumpwork, но только основная часть в режиме Color Film.



Окно предварительного просмотра показывает весь проект stumpwork в превью, но только базовые эле-менты в цвете.



Чтобы распечатать элементы конструкции stumpwork, откройте объект stumpwork в отдельном окне.



Подсказка:

Изучите проект StumpWork\_Sample3 в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

#### Вышивка типа квилта

Quilting создает многомерные заполненные области. В BERNINA Embroidery Software эта функция состоит из 2x компонентов: Raised Satin – эффект мягкой гладкой вышивки и Trapunto Outlines – эффект тени контура.



## Техники Quilting

Существует ряд техник, создающих проекты trapunto.



#### Примечание

Отрегулируйте монитор, чтобы проект правильно отображался в режиме 3D, Raised Satin, Artistic View. См. Регулировка монитора.

## Техники Trapunto

В ручную trapunto вышивают с 2мя слоями ткани и контуром мотива. Подкладку потом надрезают и заполняют шерстью или ватой.

В современной технике trapunto – иногда машинное trapunto или надрезное trapunto – место надреза помечают смываемым маркером. Слой ватина прижимается к ткани и прошивается вместе. Ватин прижимается ближе ко шву, чтобы создать объем. Quilt затем прошивается в лицевой стороны к изнаночной с ватином посередине.

#### Выпуклая гладь

Этот метод вместо наполнителя использует слои нити. Сначала конструкция прошивается на водорастворимом стабилизаторе Aqua Mesh. Затем лицевой и подкладочный слои сшивают вместе вокруг проекта. См. Создание заполнения гладью.

## Quilting **BERNINA** Embroidery Software

Edit > Create Trapunto Outlines в сочетании с Raised Satin - создание вышивки quilt с эффектом объема.

Stitch > Raised Satin Fill - создание проектов со многими слоями глади.

Stitch > Raised Satin Outline - создание гладевого контура - может использоваться с trapunto.

В BERNINA Embroidery Software проект quilting основывается на 2х инструментах:

• Raised Satin: Позволяет создавать объемную вышивку. Контуры могут использоваться для букв и каллиграфии. См. Создание произвольной формы вышивки.

• **Trapunto Outlines:** Превращает объемную вышивку в проект trapunto quilting.

Объемная вышивка позволяет создавать проекты со многими слоями глади. Это альтернатива разным наполнителям. Trapunto позволяет сшивать слот ткани через гладь.

Функция **Trapunto Outlines** используется только с **Raised Satin**, и создает эффект стёганной вышивки. При включенной функции программа по умолчанию переходит к следующему неиспользованному цвету и заставляет машину остановиться перед прошиванием контура trapunto. Это дает возможность разместить лицевую ткань.





#### Подсказка

Изучите проект quilting в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

#### Примечание

Рекомендуемые настройки для глади: ручной подъем 0.3 мм в 4 слоя.

## Игольный фелтинг

Игольный фелтинг – это техника изготовление «войлока» без воды. Он может быть создан промышленно, при помощи иглы для эффекта войлока, или с помощью приложения BERNINA, имитирующего иглу, или даже в ручную.



Иглы, используемые для фелтинга имеют небольшие бородки с мягкими плечами. При проникновении в ткань-основу они протягивают волокна или «ровницу». Потом бородка опускается, волокна остаются, а игла выходит обратно. Так можно прорабатывать мелкие детали, используя 1 или малую группу игл. Используется для работ 2D и 3D.

## Инструмент BERNINA Rotary Hook Punch

Инструмент BERNINA 'needle-punch' – кластер из трех игл для пробивания волокон через ткань. Этот процесс, как правило, выполняется, как шитье свободного движения, но также может выполняться на пяльцах.



## Фелтинг с программой BERNINA Embroidery Software

0

Digitize > PunchWork - создание войлока инструментом BERNINA Rotary Hook Punch.

В BERNINA Embroidery Software инструмент PunchWork позволяет создавать «валяные» объекты и проекты при помощи BERNINA Rotary Hook Punch.



## Параметры PunchWork

а ап

Параметры punchwork такие же, как для аппликации. Методы оцифровки тоже идентичны. См. Создание аппликации из замкнутых объектов.

Appliqué	Bu	ttonhole	Tie-ir	v/off	Witeline	PunchWork
Punching Density: Tackdown Ø Use tackdow	n	Density 8	•	Cover stitch	ver stitch	
Width:	4.00	-		Type:	Satin	•
Spacing:	5.00			Width:	\$.00	anti 🕂
				Spacing	p: 0.50	2-mm
Style				Offset		
2 Placement lin	e			_	0	
Cutting line				Inside		Outside
	Applique Punding Density: Taddown Width: Spacing: Style Placement In Cutting Ine	Appliqué Bu Pundrag Denity: Taddown Øldte: 4.00 Spacing: 5.00 Style Ølseement line Cutting Ine	Appliqué     Buttonhole       Punding     Density:       Taddoon     @Ues taddoon       @Ues taddoon	Appliqué Buttonhole Tie-in Punding Density: Density 8 • Toddown Vibe taddown Videt: 4.00 😒 mm Spacing: 5.00 😒 mm Style I Placement line Cutting Ine	Appliqué     Buttenhole     Tie-in/off       Aundreg     Density 8     •       Taddoon     Cover stid       Ø Use taddown     Ø be so       Width:     4.00     • mn       Spacing:     5.00     • mn       Style     Offset     Offset       Ø Resement line	Appliqué     Buttonhole     Tie-in/off     Wirdine       Aundrag     Density 8     •       Taddown     Cover stich       Ø Use taddown     Ø bie cover stich       Width:     4.00 ⊕ mm     Trose:       Spacing:     5.00 ⊕ mm     Style       Style     Offset       Ø Appliqué     Inside

Punchwork состоит из нескольких шагов, каждый из которых, кроме собственно прокалывания (punching), является опцией. Перед выполнением каждого следующего шага в последовательности шитья машина останавливается.

#### Шаги Punchwork:

Component (определения)	Примечания	
Наметка (placement)	Линия стежков, намечающая размещение войлочного объекта (обязательный шаг).	
	Остановка машины: Поместите покры- вающую ткань (roving) внутри линии наметки и замените оборудование на машине, включая ротационный челнок, аксессуары для панчинга (прокалывания), иглы для панчинга и игольную пластину	
Punching (прокалывание)	Операция состоит из равномерных и «прыжковых» видов прокаливаний, обе- спечивающих равномерное распреде- ление проколов. Настройте плотность проколов (обязательно)	
	Остановка машины: Установите выши- вальную иглу	
Cutting line (Линия обреза)	Линия по краю области войлока	
	Остановка машины: физически обрежьте по линии обреза и удалите наметочные стежки.	
Tackdown	Если в проекте есть контур (граница) вы можете, например, применить стежки по контуру (tackdown)	
	Остановка машины: проверьте качество стежков	
Покрывающие стежки (Cover stitch)	Включите границу (по умолчании – гла- дью). Настройте ширину границы, отсту- пы и плотность стежков (обязательно)	
† Mandatory (Обязательно)		



Подсказка: Перед вышивкой проверьте настройки ткани. Если Вы вышиваете поверх войлока, может понадобиться более тяжелый тип ткани. См. Настройки ткани.

## Техника проекта

Вы можете управлять всеми компонентами техники punchwork . Проекты можно реализовать разными способами. Например, на рисунке внизу имеются только наметочный контур и область фелтинга.



Поверх проколотой области можно применить по-крывающие стежки.

# В данном случае стежки оцифрованы отдельно от контура.



#### Подсказка:

Найдите проект punchwork в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

Глава 27

Автономные приложения

В дополнение к CorelDRAW®, BERNINA Embroidery Software имеет дополнительные и самостоятельные приложения, которые можно подключить из Embroidery Canvas. Приложение BERNINA Cross Stitch позволяет создавать проекты или добавлять элементы вышивки крестом. BERNINA Quilter – экспериментируйте с патчами и цветами, создавайте уникальные квилты.



Данная глава рассказывает о приложениях BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter ПО BERNINA Embroidery Software.

Полный список приведен ниже.

## Введение в вышивку крестом

Вышивка крестом удобна для заполнения больших пространств с малым расходом нити. Также применяется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля, детской одежды и народных мотивов. Иногда комбинируется с аппликацией.

В отличие от машинной вышивки, где конструкции перегружены различными типами строчек, углов и эффектов, в вышивке крестиком можно только добавить измерение и оттенки цветов. Так что в проектах крестом используют больше цветов.

#### Типы вышивки крестом

Такая вышивка создается на квадратной матрице по пиксеям. Квадрат может вышиваться о любого края по диагонали.

Полный Вертикальный крест крест Крест Двойной 3/4крест Крест Удлиненный 1/2вертикальный крест Крест Удлиненный 1/4горизонтальный крест Мини Одинарная крест линия Французский узел

## Заполнение крестом

При таком заполнении можно выбирать любой его тип.

#### Заполнение полным крестом

Этот тип состоит из двух стежков наискосок в форме буквы Х. Общий эффект заполнения зависит от того, какой шов внизу, а какой вверху. Поэкспериментируйте, чтобы найти нужный эффект.



## Крест 3/4

Вышивается сначала четверть стежка, потом еще половина. Если вышить в обратной последовательности, общий эффект изменится.



#### Примечание:

Длинная часть такого стежка может выглядеть так /, или так \. Крест ¼ и крест ¾ разных цветов заполняют 1 квадрат. Поэкспериментируйте, чтобы найти нужный эффект.



Сочетание крестов 1/4 и 3/4

## Крест 1/2

Это просто диагональный стежок в направлении / или \. Обычно используются для теней и затененностей. Стежок может идти от любого угла. Можно из 2х крестов ½ разного цвета сделать один полный крест.



Стежок может идти в обоих направлениях, в зависимости от нужного эффекта. Например, 1/2в пере будет идти одновременно в обоих направлениях.

## Крест 1/4

Используется для вышивки более замысловатых узо-ров.



#### Мини крест

Мини крест - 2 равных по длине стежка, пересекающихся в центре и образующих букву Х, но не заполняющих ¼ квадрата. Используется для глах или более плотного заполнения проекта.



## Вертикальный крест

Это сочетание вертикального и горизонтального стежков.

Стежки можно прошивать по холсту диагонально, или по горизонтальной или вертикальной линии.



## Двойной крест

2 полных креста, вышитых под углом 90° друг к другу. Напоминает звездочку. Используется по обстоятельствам, например для создания контура в ряд.



Обычно, верхняя нить нижнего креста – стежок, который лежит в 135 ° к горизонтали; а верхняя нить перекрывающего креста – горизонтальная.

## Удлиненный крест

удлиненный крест – 2 равных по длине стежка, образующих букву Х. Есть 2 типа:

- Удлиненный горизонтальный
- Удлиненный вертикальный.

Удлиненные горизонтальные кресты в длину только половина обычного креста, а вертикальный – половина в ширину.



## Французский узел

Французские узды изначально использовались в ручной работе для создания выпуклого вида вышивки. Они использовались в «белом шитье» поверх тонкой хлопковой ткани и с тонкими шелковыми нитками.



Французские узлы могут сочетаться с другими типами крестов. Используются для глазков, ручек, цветочных пестиков или вместо бисера – например, в украшениях на елке или точках над 'i'. А еще как контуры. Хорошо смотрятся с металликом или разноцветной нитью. Лучше вышивать крупными стежками.

## Границы крестом

Крест может использоваться для прошивания границ или контуров. Также крестики можно сочетать с другими типами стежков.

Контур можно сделать Простой линией или Полным крестом или их сочетанием. Контур простой линией программа распознает как границу, а крестом – как заполнение. Это важно, когда нужно удалит контур, т.к. линия удаляется как контур, а крестики – нет.

## Граница простой линией

Простая линия используется только для контуров и добавления деталей. Может разместиться в любой части квадрата. Нажмите на нужную сторону. Можно разместить линию на 1 стороне или сразу на всех 4х. Может применяться к квадратам, к которым уже применен крест.



#### Граница полным крестом

Полный крест может использоваться как декоративный контур. В таком случае тип контура будет совпадать с типом заполнения. Это можно изменить, сменив тип заполнения.



#### Вариации стежков крестом

Вариации дробных швов можно комбинировать для создания различных эффектов. Это можно делать попиксельно или задавая порядок заполнения. Кресты также можно по-разному комбинировать. См. Типы крестов.

## Крест 3/4

1/4 и 3/4 вместе создают закругленные края. См. Заполнение крестами.



## Крест 1/2

1/2 может использоваться для создания воздушного эффекта. Также 2 таких креста разного цвета могут образовывать 1 полный крест. См. Сочетание стеж-KOB.



## Крест 1/4

1/4 и 3/4 могут сгладить округлые края. Такде при помощи креста ¼ можно создать полный крест в 1-4 цвета. См. Сочетание стежков.



#### Мини крест

Используется для глазков или для более плотного вида проекта.



## Удлиненный крест

Вертикально и горизонтально удлиненные крестов состоят из стежков в форме буквы Х. Они заполняют либо правую или левую, либо нижнюю или верхнюю части квадрата.



Примеры удлиненных крестов

## Сочетание стежков

Кресты 1/4, 1/2 и 3/4 могут быть объединены, чтобы сделать разноцветные кресты. Также можно сочетать мини кресты с удлиненными и со стежками контура.



## Начало работы с программой BERNINA **Cross Stitch**

General > Application Launcher - доступ к приложениям - Portfolio, Cross Stitch и Quilter

Проект вышивки крестом предполагает различные техники оцифровки. Поэтому приложение BERNINA Cross Stitch имеет собственное окно проекта, открывающееся через ПО BERNINA Embroidery Software.

## Для начала работы с BERNINA Cross Stitch:

• Запустите BERNINA Embroidery Software.

## • В режиме Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Cross Stitch.



Откроется окно проекта BERNINA Cross Stitch.



• Детали в системе помощи BERNINA Cross Stitch Help.

## Начало работы с patchwork и quilting

Patchwork применятся при шитье блоков. BERNINA Quilter может использоваться для создания патчей в квилт проектах, как из существующих образцов, так и созданных в ручную. BERNINA Quilter – экспериментируйте с патчами и цветами, создавайте уникальные квилты.

Блоки на квилте могут быть заполнены патчами или просто тканью. BERNINA Quilter содержит множество патчей и тканей, но Вы также можете отсканировать свои и сохранить их в библиотеке.

Когда проект готов, его можно распечатать вместе с блоками, их конструкцией, размерами, деталями вышивки и обрезки.

## Проекты Patchwork quilt

Patchwork и quilting имеют общие техники. BERNINA Quilter – полностью дизайнерское приложение, помогающее собрать кусочки патчей, вышивок и аппликаций воедино. С BERNINA Quilter планируйте и размещайте блоки на экране, выбирайте ткань, добавляйте такие объекты как аппликации и вышивки.

## Patchwork

Блок patchwork – набор патчей, сшитых вместе, как парило в простой форме, например прямоугольника. Патч – кусочек ткани сшитый с другими кусочками и образующий блок. Техника сшивания патчей вместе в один блок обозначается термином «piecing».



Поле блоки сшиваются как в прямоугольник, так и в форме ромбов.



Хотя некоторые квилты имеют лоскутное расширения к краю, большинство имеют одну или несколько границ. Некоторые из них также имеют узкие полоски ткани, которые называются 'саше', отделяющие блоки. Границы и саше могут менять вид квилта. Их можно использовать, чтобы смягчить и закруглить перегруженный проект. Границы также могут увеличить проект так, чтобы он подходил по размерам. В квилте может использоваться более 1 границы.



С границами и саше

Во многих квилтах для изнанки используют одну и ту же ткань. Блоки создаются на основе контраста между светлой, средней и темной тканями. Для некоторых проектов решающей может стать контраст цветов. Сначала лучше подобрать цвет фона, а потом подбирать к нему другие цвета проекта.



Контраст между светлой, средней и темной тканями

При правильном размещении ткани, можно создать иллюзию трехмерности. Яркие и не очень цвета расположены рядом, чтобы создать контраст между блоками. При работе с одним цветом, используйте разные ткани.





Создание эффекта 3D

Использование доминирующего цвета

С BERNINA Quilter в квилт также можно добавлять аппликации и вышивки.



Один патч блок с аппликацией объекта

Один патч блок с вышивкой объекта

Планируйте, определяя заранее все размеры, количество блоков, границ и саше. Решите, какие именно блоки использовать и как распределять цвета. Попробуйте разные сочетания.

## Quilting

Квилт - как трехслойный бутерброд:

• Верх: набор патчей, сшитых вместе, как правило в простой форме, например в форме прямоугольника, может включать в себя границы и саше.

• **Batting**: слой подкладочного материала между передней и задней тканью, добавляющий толщину и объемность.

• Подкладка: ткань с задней стороны квилта, нз ко-торую крепится баттинг.



На квилте можно вышивать декоративные элементы. Эти элементы используют разделительные стежки, дающие эффект выпуклости. Можно выполнять их вручную или на машине.



Подсказка: Квилт может быть сочетанием пэчворка и квилтинга с использованием лоскутных блоков, собранных вместе стеганными стежками.

## Изменение размера квилта

BERNINA Quilter для измерений использует дюймы. Чтобы перевести их с сантиметры, используйте таблицу ниже. При вычислении на калькуляторе, десятичная система проще.

Миллиметры	Дюймы	Дюймы (десятичные)
3	1/8	0,125
6	1/4	0,25
9	3/8	0,375
12	1/2	0,5
16	5/8	0,625
19	3/4	0,75
22	7/8	0,875
25	1	1
50	2	2,0
75	3	3,0
100	4	4,0
125	5	5,0
150	6	6,0
225	9	9,0
250	10	10,0
300	12	12,0
450	16	16,0
500	20	20,0
900	36 (1 ярд)	36,0
1000 (1мetr)	40	40,0

Таблица ниже дает примерные параметры самых распространенных размеров. Варьируется в зависимости от используемых блоков.

Quilt	Дюймы	Сантиметры
Baby	36-45 x 45-54	90-115 x 115-137
Cot	42-48 x 54-60	107-122 x 137-152
Single	56-64 x 84-100	142-162 x 213-254
Double	70-80 x 84-100	178-203 x 213-254
Queen	76-84 x 90-104	193-213 x 228-264
King	92-100 x 90-104	234-254 x 228-264
Jumbo	120-124 x 120-124	304-315 x 304-315

## Начало работы с BERNINA Quilter



General > Application Launcher - доступ к приложениям - Portfolio, Cross Stitch и Quilter.

Запустите BERNINA Quilter из BERNINA Embroidery Software.

## Начало работы с BERNINA Quilter:

- Запустите BERNINA Embroidery Software.
- B Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Quilter.



• Или нажмите Ctrl+Q.



Откроется окно проекта BERNINA Quilter.

• Подробности в системе помощи в BERNINA Quilter Help.



#### Примечание

Если BERNINA Quilter не открывается через BERNINA Embroidery Software, проверьте, установлен ли на Вашем компьютере Internet Explorer V6 (минимальное требование) или более новые версии.

# Управление проектом через BERNINA Portfolio Basics

BERNINA Portfolio дает возможность эффективно просматривать и редактировать проект. Этот инструмент отображает миниатюры и краткую информацию каждый раз, когда открыт проект. Используется для работы с проектами, хранящимися на жестком диске, на CD или на флешке. Он распознает все родные для ПО BERNINA Embroidery Software форматы. Содержимое можно фильтровать по типам файлов. BERNINA Portfolio может читать архивированные WinZip файлы. Папки можно переименовывать, удалять и добавлять, не выходя из BERNINA Portfolio.

## Начало работы с BERNINA Portfolio



General > Application Launcher – жоступ к приложениям – Portfolio, Cross Stitch и Quilter

BERNINA Portfolio не требует отдельной установки. Запустите BERNINA Portfolio через BERNINA Embroidery Software.

#### Начало работы с BERNINA Portfolio

- Запустите BERNINA Embroidery Software.
- В Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Portfolio.



Откроется окно проекта BERNINA Portfolio.

• Используйте дерево папок BERNINA Portfolio, чтобы попасть в папку My Designs-Embroidery Software 7.



## Все проекты формата ART отобразятся в виде ико-

• Подробности в системе помощи BERNINA Portfolio Help.



#### Подсказка

ЕСЛИ BERNINA Embroidery Software не отображает программу BERNINA Portfolio, переключитесь на нее через функцию MS Windows<sup>®</sup> Alt+Tab.