

# BERNINA Embroidery Software 8

## DesignerPlus



Color PhotoStitch



3D Globe Effect



Couching

More BERNINA tips and tools at:  
[www.bernina.com/V8](http://www.bernina.com/V8)

made to create **BERNINA**

# СПРАВОЧНИК

## BERNINA DesignerPlus

**COPYRIGHT © 1998-2019 BY WILCOM PTY LTD, WILCOM INTERNATIONAL PTY LTD. ALL RIGHTS RESERVED.**  
No parts of this publication or the accompanying software may be copied or distributed, transmitted, transcribed, stored in a retrieval system or translated into any human or computer language, in any form or by any means, electronic, mechanical, magnetic, manual, or otherwise, or disclosed to any third party without the express written permission of:

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)  
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe  
Sydney, New South Wales, 2037, Australia  
PO Box 1094 Broadway NSW 2007  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Web: <http://www.wilcom.com>

© Copyright © 1998-2019 Wilcom Pty. Ltd., Sydney Australia. All rights reserved. Portions of the imaging technology of this product are copyrighted by AccuSoft Corporation. Some portions of this program are copyright Codejock Software © 2006. All rights reserved.

#### **NOTE**

The screen illustrations in this publication are intended to be representations, not exact duplicates of the screen layouts generated by the software.

#### **PRINTED USER MANUAL**

Registered owners of BERNINA® Embroidery Software are permitted to create one (1) copy of the BERNINA® Embroidery Software Reference Manual for their personal use. This can be printed with a personal printer or through a commercial printing company.

#### **LIMITED WARRANTY**

BERNINA International AG warrants for a period of 90 days, commencing from the date of delivery of the software to you, that the products are free from defects in materials and workmanship. Your exclusive remedy for breach of warranty is to return the products together with proof of purchase to BERNINA or its authorized dealers within the warranty period, and they will be replaced free of charge. You are responsible for the cost of shipping and insurance, and bear the risk of loss, damage and misplacement of 'the products'.

The purchaser relies on their own skill and judgement in selecting the software for their own use and assumes the entire risk as to the results and performance of the software. Subject to warranties and conditions imposed by law, BERNINA International AG expressly disclaims all other warranties and conditions, whether express or implied, including without limitation, warranties and conditions of merchantability, fitness for a particular purpose, title and non infringement. BERNINA International AG specifically does not warrant that the software will meet the purchaser's requirements or run without interruption or error, or appear precisely as described in the accompanying documentation.

#### **LIMITATIONS OF LIABILITY**

To the maximum extent permitted by applicable law, in no event will BERNINA International AG or its developers, officers, employees or affiliates be liable to you for any consequential, incidental, or indirect damages (including damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information and the like), whether foreseeable, or unforeseeable, arising out of the use of or inability to use the software or accompanying security device and cable, and accompanying documentation, regardless of the basis of the claim and even if BERNINA or an authorized BERNINA representative has been advised of the possibility of such damages.

Some states or jurisdictions do not allow the exclusion of incidental, consequential or special damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

#### **TERMINATION**

Your License to use the BERNINA® Embroidery Software is effective as long as you comply with the terms and conditions of the License Agreement. This License will terminate automatically without notice from BERNINA International AG if you fail to comply with any of the terms of the License Agreement.

You may terminate this License at any time by returning the BERNINA® Embroidery Software and all copies thereof, the dongle security device, cable and all accompanying documentation to BERNINA International AG.

#### **CONTACT**

If you have any questions, please contact your BERNINA distributor, or  
BERNINA International AG  
CH-8266 Steckborn/Switzerland  
Tel: (41) 52-762 11 11  
Fax: (41) 52-762 16 11

**Rev 1 Июнь 2019**

# СОДЕРЖАНИЕ

## Глава 1 Введение 1

- Системные требования 1
- Безопасность системы 3
- Интеграция с CorelDRAW® 3
- Установка 3
- Настройка оборудования 5
- Ресурсы и поддержка 6
- Обозначения функций, используемые в руководстве пользователя 7

## ЧАСТЬ I ОСНОВЫ

### Глава 2 Начало работы 10

- Итак, с чего начать. 10
- Вышивка готового дизайна 12
- Изменение всего дизайна 13
- Создать простой текстовый объект 13
- Создать текст с доп. параметрами 14
- Адаптировать дизайн 15
- ‘Автоматическое вышивание’ 16
- Создание нового вышивального объекта ‘с нуля’ 17
- Использовать специальные функции вышивания 19
- Получите наслаждение от вышивания! 22

### Глава 3 Основные процедуры 23

- Интерфейс BERNINA Embroidery Software 23
- Рабочие режимы 25
- Использование команд и инструментов 27
- Работа с файлами дизайна 29
- Пяльца, сетки и линейки 31
- Доступ к свойствам объекта 35
- Запуск дополнительных приложений 36

### Глава 4 Работа с дизайнами 38

- Доступ к библиотеке 39
- Открытие вышивальных файлов 39
- Навигация по дизайнам 41
- Конвертировать дизайны 42
- Вывод выбранных дизайнов 42
- Управление папками 45
- Просмотр клип-арта 46

- 
- Глава 5    Просмотр дизайна 48**  
Настройки просмотра вышивального дизайна 49  
Масштабирование и панорама 50  
Просмотр последовательности вышивания 53  
Трафареты и фоны 55  
Просмотр информации о дизайне 58
- Глава 6    Выбор объектов 61**  
Выбор объектов методом 'навести и нажать' 61  
Выбор объектов с помощью прямоугольной области выделения 62  
Выбор объектов с помощью клавиши Tab 63  
Выбор всех объектов в дизайне 63  
Отмена выбора и удаление объектов 64  
Просмотр и выбор цветowych блоков 64
- Глава 7    Настройки программного обеспечения 66**  
Настройка параметров сетки 66  
Установка параметров прокрутки 67  
Настройка опций пялец 68  
Настройка опций аппликации 69  
Настройка опций удаления перекрытия 70  
Настройка параметров пойнтера 70  
Настройка общих опций 71

## **ЧАСТЬ II    МЕТОДЫ ОЦИФРОВКИ**

- Глава 8    Контурные и заполняющие стежки 76**  
Выбор типов стежков 76  
Создание простых контуров 77  
Создание функциональных контуров 78  
Создание специальных контуров 79  
Создание контура сатиновым валиком 81  
Создание заполнения сатин 83  
Создание заполняющих простегивающих стежков 84
- Глава 9    Методы оцифровки 87**  
Инструменты оцифровки 87  
Оцифровка фигур геометрических форм 89  
Оцифровка сложных фигур 90  
Оцифровка колонок поворотных стежков 91  
Создание «рукодельной» вышивки 93
- Глава 10    Цвета и таблицы нитей 97**  
Смена цвета нити 97  
Назначение цвета нити 100  
Управление таблицами нитей 102

- 
- Глава 11 Свойства, Ткани и Шаблоны 106**  
Просмотр свойства дизайна 106  
Работа со свойствами объекта 107  
Работа с тканями 110  
Работа с шаблонами дизайна 115
- Глава 12 Качество стежка 118**  
Настройка автоматического выбора начальных и конечных точек 119  
Настройка шага стежков 120  
Укрепление с помощью нижнего слоя 120  
Компенсация стягивания ткани 123  
Соединение объектов вышивания 124  
Закрепление контуров 127  
Регулировка вышивки углов 129  
Сохранение длинных стежков 130

### **ЧАСТЬ III ОЦИФРОВКА С ГРАФИКОЙ**

- Глава 13 Оцифровка с трафаретом 133**  
Использование оригинала-трафарета 133  
Сканирование графического изображения 136  
Импортирование графического изображения 138  
Редактирование импортированных графических изображений 141
- Глава 14 Обработка изображения 145**  
Подготовка изображений к автоматической оцифровке 145  
Подготовка растровых неоконтурных изображений 147  
Подготовка оконтурных изображений 149
- Глава 15 Авто-оцифровка изображения 152**  
Конвертация векторной графики 153  
Автоматическая оцифровка с помощью функции Автооцифровки 154  
Автооцифровка с Волшебная палочка 158  
Авто-оцифровка с Цветной фотостежок 160  
Авто-оцифровка с Фотостежок 163

### **ЧАСТЬ IV ИЗМЕНЕНИЕ ДИЗАЙНОВ**

- Глава 16 Объединение и определение последовательности объектов 166**  
Объединение объектов 166  
Группирование и разделение объектов 169  
Установка последовательности вышивальных объектов 172
- Глава 17 Размещение дизайна 178**  
Размещение объектов 178  
Масштабирование объектов 180  
Трансформирование объектов 182

Зеркальное отображение объектов 183  
Создание макетов дизайна 187  
Создание пуговичных петель 192

#### **Глава 18 Изменить форму и редактировать объекты 196**

Изменение формы объектов 196  
Изменение наклона стежков 200  
Изменение точек входа и выхода 203  
Разделение объектов 204  
Удаление перекрывающихся стежков 205  
Добавление и заполнение отверстий 206  
Создание контуров и смещений 208

#### **Глава 19 Редактирование стежков 211**

Выбор стежков 211  
Вставка стежков 212  
Перемещение стежков 213  
Удаление стежков 213

## **ЧАСТЬ V РАСШИРЕННАЯ ОЦИФРОВКА**

#### **Глава 20 Рукодельное вышивание 217**

Создание индивидуальных рукодельных стежков 217  
Создание заполнения пунктирными стежками 220  
Создание разреженного заполнения 222  
Создание контурного вышивания 223  
Создание заполнения стежком крест 226

#### **Глава 21 Эффекты стежков 228**

Создание текстурированных краев 228  
Создание эффектов Заполнение звездами 229  
Создание эффекта волнистости 231  
Создание Трехмерного эффекта Эффект 3D глобуса 232  
Создание смешивания цветов 233  
Создание эффектов Плавного преобразования 234

#### **Глава 22 Вышивальные узоры 238**

Создание орнаментного заполнения 238  
Создание эластичного орнаментного заполнения 240  
Создание узоров с помощью резьбы и тиснения 242

#### **Глава 23 Узоры вышивания 250**

Добавление узорных штампов 250  
Создание цепочки узоров 251  
Создание узорного заполнения 254  
Управление узорами 259

- Глава 24 Оцифровка приложений 261**  
Создание замкнутых объектов аппликации 261  
Создание частичного покрытия аппликации 266  
Создание открытого объекта аппликации 266
- Глава 25 Вышивка CutWork и StumpWork 277**  
Бордюры CutWork/StumpWork 277  
Оцифровка вышивки CutWork 281  
Оцифровка объемной вышивки StumpWork 287
- Глава 26 Объемная вышивка 299**  
Вышивка квилт 299  
Создание компоновки блоков квилта 301  
Создание фона для квилтинга 305  
Игольный фелтинг 306  
Каучинг 309
- Глава 27 Дополнительные приложения 312**  
Знакомство с техникой вышивания 'крестом' 312  
Знакомство с лоскутным и стеганым шитьем 317

## **Часть VI ВЫШИВАНИЕ ТЕКСТА**

- Глава 28 Основы текста 322**  
Добавить надпись в вышивальный дизайн 322  
Применение базовых линий 324  
Форматирование текстового объекта 328  
Изменение интервала 330
- Глава 29 Редактирование вышивальных текстовых объектов 333**  
Редактирование текста вышивального объекта 333  
Изменение масштаба текстового объекта 334  
Отключение функции Нижний слой в небольшом текстовом объекте 336  
Преобразование текстовых объектов 336  
Настройка параметров отдельных букв 338  
Изменение формы базовой линии 341
- Глава 30 Специальные функции текстового объекта 344**  
Преобразование графических шрифтов в вышивальные 344  
Добавление специальных символов 346  
Использование специальных шрифтов 347  
Применение разных типов стежка и эффектов к тексту 351  
Создание эффекта 'Гибкий текстовый объект' 352
- Глава 31 Создание монограммы 355**  
Дизайны монограмм 355  
Создание текстового объекта Монограмма 356  
Орнаменты в монограммах 357

Каймы монограмм 360  
Пользовательская кайма 362

## **ЧАСТЬ VII ОБРАБОТКА ДИЗАЙНА И ВЫВОД**

### **Глава 32 Запяливание дизайна 364**

Принципы запяливания 364  
Выбор пялец 366  
Создание многократного запяливания 369  
Многократное запяливание в ручном режиме 374  
Создание пользовательский пялец 380  
Методы размещения и изготовления 382

### **Глава 33 Работа с машинными файлами 389**

Форматы файлов 389  
Выбор устройства 392  
Экспорт и открытие машинных файлов 393  
Считывание дизайнов с машины 394  
Запись дизайнов на машину 396  
Запись дизайнов на карту памяти 398  
Сохранение дизайнов в формате PES 399

### **Глава 34 Вывод дизайнов 401**

Печать дизайнов 401  
Печать таблиц нитей 407  
Сохранение дизайна как растровое изображение 408  
Вышивка дизайнов 408  
Вывод дизайнов с многократным запяливанием 409  
Вывод дизайнов StumpWork 412

## **ЧАСТЬ VIII КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК**

### **Глава 35 Краткий справочник 416**

Режимы работы 416  
Строка меню Холст Вышивания 418  
Холст Вышивания Панели 421  
Холст Вышивания Инструментарий 425  
Инструменты Раскладка по цветам 430

### **Глава 36 Комбинация клавиш быстрого вызова 431**

## **ЧАСТЬ IX ПРИЛОЖЕНИЯ, ГЛОССАРИЙ И ИНДЕКС**

### **Приложение A Устранение неполадок 436**

Решение проблем в BERNINA Embroidery Software 436  
Системная проверка 437



Системные требования	437
Безопасность системы	438
Интеграция с CorelDRAW®	438
Восстановление после ошибки оборудования или программного обеспечения	439
неисправимые ошибки	439
Проблемы драйвера безопасности	440
Проблемы общего характера	441
Устранение ошибок нарушения прав доступа	441
возврат к заводским настройкам	442
<b>Глоссарий</b>	<b>443</b>
<b>Индекс</b>	<b>459</b>

# ГЛАВА 1

## Введение

Добро пожаловать в BERNINA® Embroidery Software, лидер на рынке приложений вышивальных дизайнов для домашнего использования. Продукт на основе MS Windows®, объединяющий многие функции, уже знакомые пользователям.

BERNINA Embroidery Software – это уникальный продукт, который предоставляет пользователю полную интеграцию с CorelDRAW® Graphics Suite SE, наиболее популярного пакета программ векторной прорисовки для домашнего использования. Данная комбинация предлагает более эффективный и простой в использовании принцип создания вышивальных дизайнов путем объединения вышивальных процессов BERNINA Embroidery Software с графическими возможностями CorelDRAW®. Кроме того, пользователи могут создавать не только стандартные вышивальные, но и настоящие мульти медийные дизайны.



### Первичным пользователям

Если Вы впервые используете BERNINA Embroidery Software, будете приятно удивлены ее универсальными возможностями оцифровки, с помощью которых можно легко создавать и редактировать разные дизайны, а также легко освоите способы добавления собственных рисунков и текстов. Тем не менее, перед началом работы рекомендуется прочитать **Начало работы**. В данной главе представлено описание основных методов оцифровки с помощью BERNINA Embroidery Software и важные указания по использованию программы в целях получения наилучших результатов.

### Обновление для текущих пользователей

BERNINA Embroidery Software является усовершенствованной версией Вашей ранее установленной версии программного

продукта. В нем предусмотрено много новых и расширенных функциональных возможностей. Для быстрого ознакомления с усовершенствованной программой необходимо прочитать Информацию о версии, доступную в Меню **Справка**.



**Примечание** Если это обновление предыдущих версий, настоятельно рекомендуется не удалять более ранние версии пока новое ПО не будет полностью установлено. В этом случае предоставляется опция объединения пользовательских настроек, включая пользовательские мотивы, в новой установке.

### Системные требования

Для корректного запуска программного обеспечения необходимо убедиться в

соответствии следующим системным требованиям.

### Технические параметры ПК

Проверить, что ПК соответствует системным требованиям. Проверить параметры центрального процессора оперативной памяти, а также наличие достаточного места на жёстком диске. В таблице ниже приведены минимальные системные требования.

Компонент	Минимальное значение	Рекомендуемое значение
Процессор	Intel® Core 2 Duo или AMD Athlon™ 64	3GHz + Latest 64-bit (x64) многоядерный процессор
Операционная система ‡	Windows® 7 (32-bit или 64-bit Версии) с последними установленными сервис-пакетами.	Windows® 10 (64-bit Версия) или Windows® 8.1 (64-bit Версия), с последними сервис-пакетами
Интернет-браузер	I.E. 9.0 или более поздней версии	I.E. 11.0 или более поздней версии
Оперативная память	4 GB	8 GB или более
Объём жёсткого диска	80 GB	256 GB или более (физический накопитель)
Свободное место на жёстком диске †	40 GB	60 GB или более
Видеокарта	Поддержка высокого качества цветопередачи (32 бита) и разрешения (1366 X 768)	Поддержка графики DirectX 9 с: Драйвером WDDM 1GB графической памяти (не встроенной) Pixel Shader 2.0 в оборудовании бит на пиксель Совместимый Dual Monitor
Монитор	Разрешение экрана 1366 X 768	Два монитора с разрешением экрана 1920 X 1080
Мышь	USB-мышь	USB-мышь
USB порт	Требуется для установки ПО.	
Звуковая плата	Требуется для интерактивной видео-справки.	
Интернет-соединение	Требуется для активации продукта и регистрации. Во время установки возможно потребуются интернет-соединение, для скачивания Windows-функций, таких как .Net Framework 3.5.	

#### Поддерживаемые операционные системы ‡

Хотя программой обеспечивается поддержка версии операционной системы Windows® 7 (32-bit or 64-bit версия), рекомендуется обновить ее до Windows® 10 (64-bit версия) или Windows® 8.1 (64-bit версия) с последними установленными сервис-пакетами. Кроме того, нужно удалить все более ранние версии CorelDRAW X6.

#### Свободное место на жёстком диске †

BERNINA Embroidery Software, в зависимости от установленных опций, занимает до 5GB на жестком диске. Кроме того, основные настройки CorelDRAW дополнительно требуют 3GB.

#### Разрешение экрана ¥

При использовании монитора с низким разрешением некоторые элементы управления пользовательского интерфейса могут оказаться скрытыми. Способность монитора работать с оптимальным разрешением экрана определяется его физическим размером. Большие шрифты могут усложнить ситуацию. При возникновении трудностей с изображением попробуйте изменить разрешение экрана и размер шрифта. Например, приемлемыми параметрами являются следующие: разрешение 1366 x 768 с размер шрифта 100% или 125% .

## Безопасность системы

Программное обеспечение поставляется с ключом продукта, который предоставляется с пакетом программного обеспечения. Каждый ключ продукта обеспечивает уникальную идентификацию системы. При первом запуске программы, после установки, будет предложено ввести ключ продукта для регистрации и активации продукта. Пожалуйста, храните ключ продукта в безопасном месте.



**Примечание** Каждая лицензионная копия ПО предназначена для одного пользователя. Допустимо три (3) активации: две (2) на разных компьютерах и одна (1) в случае ошибки оборудования или переустановки.

## Интеграция с CorelDRAW®

CorelDRAW® Graphics Suite - наиболее популярный пакет программ для работы с векторной графикой. Он включает в себя инструменты преобразования растровых изображений в векторные, широкие возможности работы с иллюстрациями и редактирования фотографий, а также библиотеку профессиональных клипарт-изображений.

BERNINA Embroidery Software предоставляется с установочным пакетом CorelDRAW® Graphics Suite SE. Встроенное окно графики CorelDRAW включает инструменты рисования CorelDRAW, которые предлагают множество методов рисования контуров и фигур на экране. Векторные объекты могут быть преобразованы в дизайны вышивания. CorelDRAW® Graphics Suite SE и его родственный продукт Corel PHOTO-PAINT® могут быть запущены как отдельные приложения.

С полным описанием инструментов можно ознакомиться в электронной версии Руководства пользователя, которая доступна в Меню **Start > Programs Windows**. Или используйте раздел 'Справка', режим **Graphics** в меню **Help**.



**Примечание** CorelDRAW установлен в комплекте с Windows .NET Framework. Чтобы обеспечить корректную установку программы CorelDRAW с вышивальным ПО с правильной версией .NET, следует совершить все действия в соответствии с инструкциями. Установка модуля .NET Framework на некоторые компьютеры может занять до 20 минут.

## Установка



Двойной щелчок для запуска BERNINA® Embroidery Software.

Ниже приведены инструкции по установке программного обеспечения на компьютер. При переходе или обновлении версии ПО с Версии 5 на Версию 7, потребуется предыдущий ключ аппаратной защиты. Его необходимо соединить с компьютером, когда появится запрос. После обновления он будет деактивирован.

## Перед началом работы...

Набор BERNINA® Embroidery Software состоит из USB-носителя и Ключа продукта для активации программного обеспечения.



Перед тем, как приступить к установке, убедитесь в наличии следующего...

- ◀ Ключ продукта для программного обеспечения, который находится в комплекте.

- ◀ При обновлении потребуется предыдущий ключ аппаратной защиты. Не присоединять его до появления запроса.
- ◀ При установке программного обеспечения будет предложено перезагрузить компьютер для завершения установки. Заранее убедитесь, что сохранены все необходимые файлы и закрыты приложения.

### Как установить программное обеспечение

- 1 Убедитесь, что компьютер соответствует техническим требованиям для данного ПО. См. **Системные требования**.
- 2 Закрыть все приложения MS Windows® и временно отключить программу антивирус.
- 3 Вставить USB-носитель с установочным пакетом. Установка программы начнется в течении 30 секунд, появится диалоговое окно с приветствием.
- 4 Следуйте инструкциям на экране для завершения установки. Будет предложено выбрать:
  - ◀ где установить ПО на вашем компьютере (рекомендуется расположение по умолчанию).
  - ◀ какие установить компоненты, например, дополнительные языки.
  - ◀ какие файлы документации установлены.
- 5 Когда будет предложено, перезагрузите компьютер. Предварительно необходимо сохранить все файлы и закрыть приложения.
- 6 Для первого запуска программы щелкнуть дважды по значку на рабочем столе.
- 7 Появится сообщение о конфигурации CorelDRAW. Нажать **ОК**.

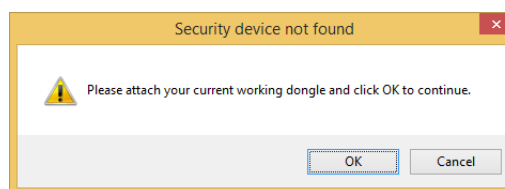


**Примечание** При установке на ОП Windows 10, будет предложено удалить ранее установленные версии CorelDRAW Essentials.

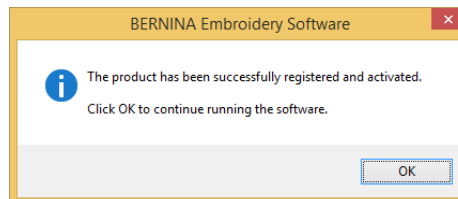
- 8 Когда будет предложено, ввести ключ продукта (находится в комплекте программного обеспечения) и

регистрационные данные в специальных полях.

- 9 Нажать **ОК** и программа подключится к серверу активации для активации программного обеспечения.
- 10 При покупке инсталляционного комплекта обновления необходимо использовать старый ключ аппаратной защиты по запросу программы.



- 11 После активации программа готова к использованию.



- 12 При корректной работе ПО, сбросить старый ключ аппаратной защиты, если он имеется.



**Примечание** При возникновении проблем с установкой, свяжитесь с продавцом.

### Модифицированная установка

При обновлении или при удалении текущего ПО, необходимо придерживаться следующего порядка действий. При повторном запуске ПО,

на компьютере автоматически будет обнаружена существующая копия программы. В этом случае будет предложено модифицировать, восстановить или удалить такую версию, чтобы предотвратить установку на компьютер нескольких версий ПО.

#### Как модифицировать установленную программу

- ✦ Закрывать все приложения MS Windows®, кроме текущей программы Windows.
- ✦ Вставить установочный USB-носитель. Если ПО готово к установке на компьютер, будет предложено следующее:

Выбор	Примечания
Изменить	Изменить выбор компонентов для установки.
Восстановить	Переустановить те же компоненты.
Удалить	Удалить программу.



**Примечание** После успешного завершения установки ПО и дополнительных файлов MS Windows®, которые необходимо было обновить, на экране появится сообщение **Установка завершена**. При выборе опции установки **Восстановить** будут переустановлены уже существующие модули.

## Настройка оборудования

Для разных аппаратных устройств применяются разные способы – некоторые в ОС Windows через MS Windows® Панель управления, другие в самой программе BERNINA Embroidery Software. Соответствующие инструкции по подключению устройств к компьютеру и их настройкам Windows MS Windows® представлены в документации к соответствующим устройствам, а также к документации по Microsoft Windows MS Windows®.

### Настройка вышивальных машин

швейную машину BERNINA должна быть подключена к USB-порту компьютера. См. руководство швейную машину BERNINA для

подробной информации о подключении машины к компьютеру.

## Настройка сканеров

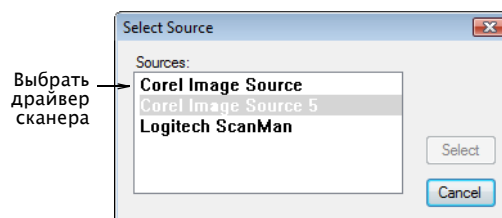
BERNINA Embroidery Software поддерживает TWAIN-совместимые сканеры.



**Примечание** Некоторые сканеры не будут работать с BERNINA Embroidery Software, так как им требуется собственное программное обеспечение. В таком случае для сканирования используйте программу сканера, сохраните изображение на жестком диске и затем загрузите изображение в программу BERNINA Embroidery Software.

#### Как настроить сканеры

- 1 Подсоединить сканер, используя соответствующие инструкции.
- 2 Установить сканер в системе MS Windows®, руководствуясь прилагаемой инструкцией и/или документацией Microsoft по MS Windows®.
- 3 Запустить программу BERNINA Embroidery Software.
- 4 Выбрать **Параметры > Установка сканера**. Откроется диалоговое окно **Выбрать источник**, показывающее список драйверов сканера, загруженных на компьютер.



- 5 Выбрать драйвер сканера для использования и нажать **Выбрать**.



**Примечание** Если возникнут проблемы со сканированием после перезапуска BERNINA Embroidery Software, это может быть вызвано конфликтом с ранее установленными драйверами сканера. Нужно заново установить приложение BERNINA Embroidery Software и снова проверить сканер. Если выбранный драйвер сканера не работает в BERNINA Embroidery Software, нужно выбрать

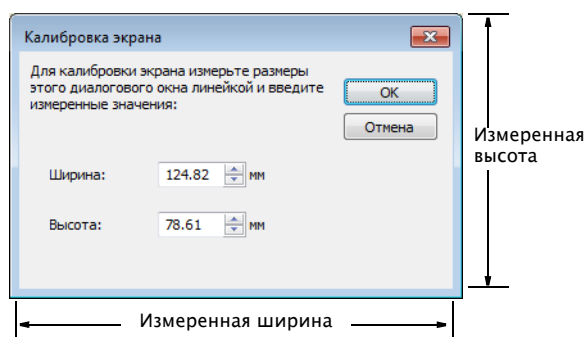
из списка другой драйвер сканера. Обычно для каждого сканера установлено два драйвера.

## Калибровка монитора

Необходимо корректно откалибровать монитор, чтобы дизайны в масштабе 1:1 были показаны в натуральную величину. В большинстве случаев ПО самостоятельно калибрует монитор, при работе с более новыми версиями Windows OS. Тем не менее, следует проверить калибровку экрана перед установкой BERNINA Embroidery Software или в случае смены мониторов.

### Как калибровать монитор

- 1 Выбрать **Параметры > Калибровка экрана**.  
Откроется диалоговое окно **Калибровка экрана**.



- 2 Измерьте высоту и ширину диалогового окна.
- 3 Ввести измерения в поля **Ширина** и **Высота**.
- 4 Нажать **ОК**.

## Ресурсы и поддержка

BERNINA Embroidery Software предоставляет различные способы для доступа к информации о программе и ее использовании. Также

предоставлены ссылки на готовые вышивальные дизайны.



## Электронная документация

Документация в электронном виде предоставляется в двух форматах – Справка HTML и Adobe Acrobat. В зависимости от приобретенного уровня программного продукта доступна следующая документация в полном наборе или только часть из них:

### Замечания к релизу программного обеспечения

Информация при выпуске ПО включена в перечень данных при инсталляции программного пакета. Такая информация содержит детальная информация о новых и усовершенствованных функциях, а также подробную информацию к соответствующим разделам экранного руководства. Справочник.

### Справочное руководство

Справочник предоставляет детальное описание использования всех функций в BERNINA Embroidery Software 'Холст Вышивания'. Оно содержит описание пошаговых инструкций с примерами и экранными изображениями. Приложения BERNINA Вышивка крестиком и BERNINA Quilter документированы в отдельных дополнительных руководствах, описанных ниже.

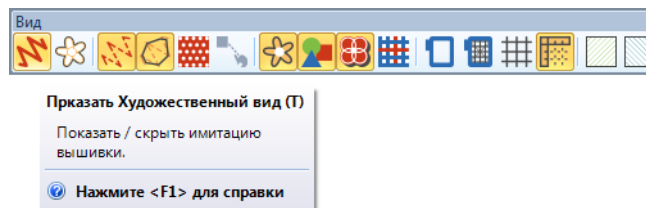


**Примечание** Для более подробного описания CorelDRAW® инструментов, доступных в Холст для рисования обратитесь к отображаемому на экране руководству через меню **Старт > Программы**. Или используйте раздел

‘Онлайновая справка’, доступный в режиме **Графика меню Справка**.

### Интерактивная справка

Интерактивная справка обеспечивает быстрый доступ к общей информации о функциональных возможностях BERNINA Embroidery Software и пошаговым инструкциям. Нажатие клавиши **F1** открывает доступ к контекстной справке.



### Дополнительная справка

При установке BERNINA Embroidery Software также будет доступна следующая дополнительная справка:

- ◀ BERNINA Вышивка крестиком: Описывает возможности специального приложения BERNINA Вышивка крестиком. Смотрите также **Вышивка ‘крестом’**.
- ◀ BERNINA Quilter: Описывает возможности специального приложения BERNINA Quilter. Смотрите также **Квилтинг**.

### Онлайн-ресурсы

Существует много других источников готовых вышивальных дизайнов, которые можно приобрести и изменить по собственному желанию. Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет два полнофункциональных источника – студии вышивального дизайна BERNINA и OESD.

### Обозначения функций, используемые в руководстве пользователя

В тексте руководства приняты следующие условные обозначения

#### Команды

В настоящем руководстве команды меню или подменю указываются со ссылками сразу на

наименование меню и команд. Например, команда ‘Показать Все’ из меню ‘Вид’ указывается как **Вид > Показать цветные области**.

### Диалоговые окна

В руководстве приводятся примеры тех Диалоговых окон, которых отображена самая важная информация для использования тех или иных методов и инструментов BERNINA® Embroidery Software. Экранные иллюстрации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

### Условные обозначения для функций клавиш

Инструкция	Символ	Действие
Щелчок		Щелчок левой кнопкой мыши.
Правый щелчок		Щелчок правой кнопкой мыши.
Двойной щелчок		Щелкнуть левой кнопкой мыши дважды, не перемещая мышь.
Нажать ОК	или	Нажать ОК с помощью мыши или нажать клавишу Enter на клавиатуре для завершения действия.

### Клавиши быстрого вызова

Быстрый вызов	Действие
	Удерживая Контрольную клавишу (Ctrl), нажать клавишу S, чтобы сохранить дизайн.
Для получения полного описания «быстрых клавиш», см. <b>Комбинация клавиш быстрого вызова</b> .	



# ЧАСТЬ I

# ОСНОВЫ

Дизайны, созданные в BERNINA Embroidery Software состоят из ‘вышивальных объектов’. Они названы объектами, так как являются отдельными элементами, выполняемыми в автономном режиме. Каждый объект имеет определенные заданные характеристики или ‘свойства’, такие как цвет, размер, расположение и так далее. Самый важный параметр для всех объектов вышивания – это тип стежка.

## Начало работы

BERNINA Embroidery Software предоставляет вышивальщикам быстрый, универсальный метод создания и редактирования вышивальных дизайнов. В данном разделе обозначены основные функции BERNINA Embroidery Software, которые могут быть полезны, а также ссылки на разделы справочника, где можно найти более подробную информацию. Смотрите подробнее [Начало работы](#).

## Основные процедуры

В данном разделе описывается начало работы программы BERNINA Embroidery Software и доступ к имеющимся командам и инструментам. Здесь рассматриваются основные процессы открытия, создания и записи файлов дизайна. В разделе приведены объяснения относительно активации палец и сетки, а также доступа к [свойствам объекта](#). Смотрите подробнее [Основные процедуры](#).

## Работа с дизайнами

В данном разделе описывается, как открывать и просматривать дизайны в Библиотеке вышивки, а также настройка параметров просмотра. Также описывается просмотр и доступ к дизайнам в папках. Смотрите подробнее [Работа с дизайнами](#).

## Просмотр дизайнов

В разделе объясняются режимы просмотра дизайна, доступные в BERNINA Embroidery Software, а также различные настройки просмотра. Здесь описываются функции масштабирования и панорамы, а также просмотр последовательности вышивания. Здесь же описан просмотр [трафаретов](#) дизайна и изменение фона. Также в разделе приводятся объяснения по получению детализированной информации о своих дизайнах. Смотрите подробнее [Просмотр дизайна](#).

### **Выбор объектов**

В разделе описывается, как выбрать объекты при помощи инструментов выбора и использования клавиш. Также, здесь показано, как выбрать цветные блоки или отдельные объекты, используя Раскладка по цветам. Смотрите подробнее [Выбор объектов](#).

### **Настройки программного обеспечения**

В этом разделе описывается, как настроить вышивальные машины, сканеры, процесс калибровки монитора. Здесь также рассматриваются изменение шага сетки и опции пялец. Кроме того, в разделе представлены функции для основных опций – автоматическое сохранение, отображение положения курсора и пр. Смотрите подробнее [Настройки программного обеспечения](#).

# ГЛАВА 2

## Начало работы

Если Вы новичок в BERNINA Embroidery Software или машинной вышивке, возможно, спрашиваете себя: ‘С чего мне начать?’.

Стоит отметить, что вам потребуется немало времени на то, чтобы подробно изучить, как наилучшим образом использовать швейную машину BERNINA и соответствующее дизайнерское ПО. И то, и другое неразрывно связаны, поэтому потребуется много практики и терпения, чтобы освоить все инструменты создания и технику производства высококлассных вышивальных изделий.

В такой работе полученные результаты говорят сами за себя, Ваше затраченное время – Ваши несомненно окупаемые «инвестиции» в создание ценности. С каждым завершённым проектом Вы получаете опыт и уверенность в своих силах, стимул к реализации новых творческих идей.

В настоящем разделе представлены основные полезные функции BERNINA Embroidery Software, а также ссылки на разделы справочника, где можно найти более подробную информацию.



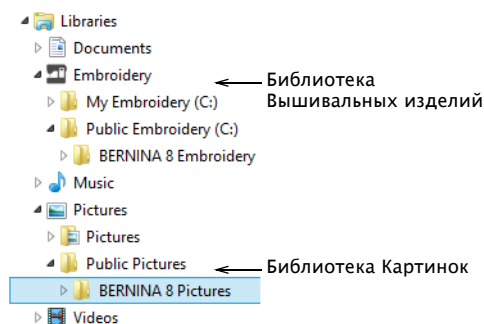
### Итак, с чего начать.

Чтобы начать BERNINA Embroidery Software не нужен обширный опыт. Можно просто открыть дизайн и отправить его на машину для ‘вышивания’. И это будет лучший способ для начала. По мере получения опыта, Вы сможете ‘читать и понимать’ дизайны, определять, какие из них легко реализуются, а какие могут вызвать проблемы.

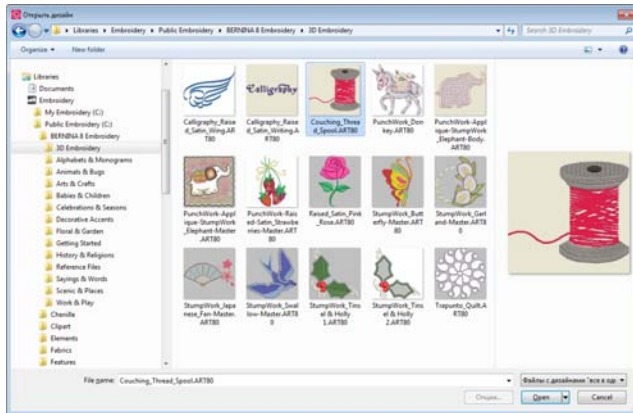
### Образцы дизайна и графики

BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых для вышивания дизайнов, включая интересные орнаменты, шаблоны и оцифрованные **трафареты**. Файлы дизайна

(формат ART) и графических изображений (формат BMP, JPG и WMF) можно найти в библиотеках Вышивальных изделий и Картинок.



Лучший способ начать работу с программой – уделить немного времени на изучение предлагаемых дизайнов и доступных функций.

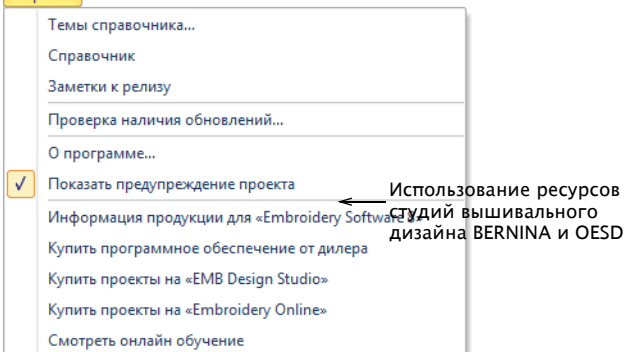


**Примечание** BERNINA Embroidery Software содержит собственное приложение **Библиотека вышивки** для работы с дизайном для просмотра и управления вышивальными дизайнами. Кроме того, можно изучить содержимое папок дизайна с помощью функции MS Windows® Explorer.

## Другие источники

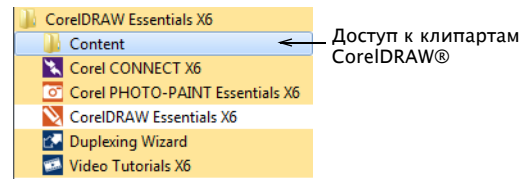
Существует множество других источников готовых вышивальных дизайнов, которые можно приобрести и адаптировать по своему усмотрению. Приложение BERNINA Embroidery Software предлагает вам два ценных источника – студии вышивального дизайна BERNINA и OESD.

### Справка

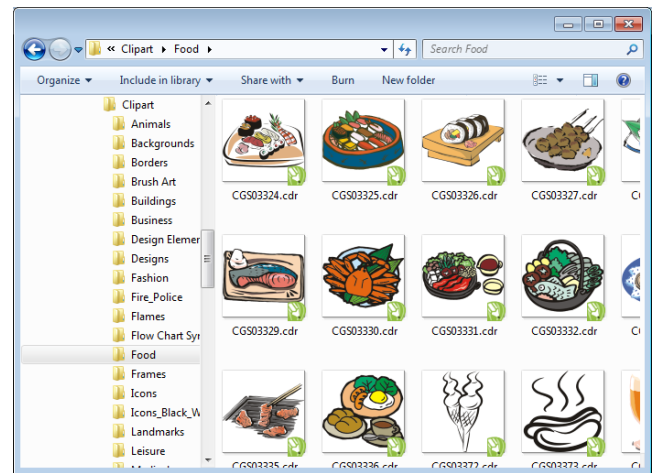


## Клипарт

CorelDRAW® Graphics Suite SE – это пакет с выборкой из клипартов, доступ к которому предоставляется из группы программ.



Рекомендуем ознакомиться с различными образцами клипарта. Многие из них могут быть адаптированы для использования в вышивальном дизайне, в качестве цифровых трафаретов или для прямого преобразования. Смотрите также [Просмотр клипарта](#).



Удобный способ – сделать копию всей папки CorelDRAW® Graphics Suite SE Clipart и скопировать ее в папку C:\Users\Public\Public Embroidery\BERNINA 8 Embroidery для легкого доступа.



**Внимание** Прилагаемые графические изображения (клипарты) и вышивальные дизайны предназначены для личного использования. Они не могут быть использованы в коммерческих целях.

## Правила качественного вышивания

При выборе вышивальных дизайнов, как собственных так и из внешних источников, соблюдайте следующие принципы:

- ◀ Стежки должны быть аккуратными, гладкими и равномерными
- ◀ Дизайн должен хорошо смотреться – формы, цвета, их баланс
- ◀ Формы должны содержать правильные заполняющие и контурные стежки
- ◀ Наклон стежков должен соответствовать формам
- ◀ Формы должны быть вышиты корректно – без нежелательных просветов
- ◀ Детали должны быть четко различимыми
- ◀ Текст должен быть четким и легко читаемым.

Вышивка должна соответствовать следующим характеристикам:

- ◀ Дизайн эффективно вышивается на машине
- ◀ Ткань не собирается вокруг стежков
- ◀ В дизайне должны отсутствовать незакрепленные концы.

Хорошее качество вышивки начинается с качественного дизайна. Кроме того, нужна хорошая вышивальная машина. Но даже этого не достаточно, если не будут использоваться правильные ткани, нити, подкладка, натяжение и так далее. Изучите руководство пользователя для вышивальной машины для получения подробной информации обо всех ее функциях и возможностях. По мере возможности, постарайтесь перенять опыт других вышивальщиков.

## Работа с вышиванием

Перед началом, рассмотрим возможные варианты работы: Обычно, используется один или все варианты из нижеперечисленных:

- ◀ Выбрать готовый дизайн и вышить его
- ◀ Произвести значимые изменения шаблона дизайна
- ◀ Создать текстовый объект
- ◀ Комбинировать текст с дизайном
- ◀ Адаптировать дизайн за счет изменения отдельных компонентов
- ◀ Создать новую вышивку из графики, используя автоматические процессы
- ◀ Создать новую вышивку в ручном режиме
- ◀ Использовать специальные вышивальные функции

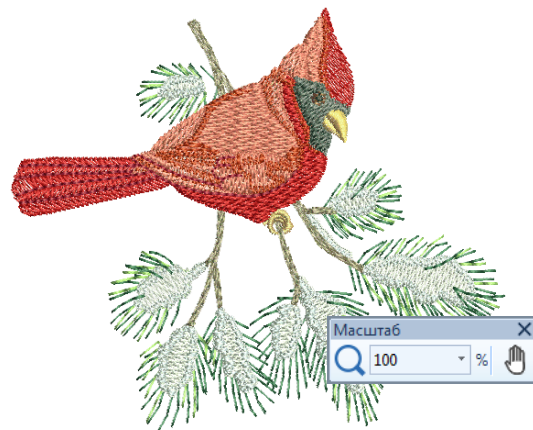
Рассмотрим каждый случай в отдельности.

## Вышивка готового дизайна

Многим вышивальщикам вполне достаточно выбрать существующий дизайн и вышить его. Именно с этого многие и начинают. Выбрав понравившийся дизайн, Вы, вероятно, захотите предварительно просмотреть, как он будет выглядеть в вышитом виде. Для этого необходимо предпринять определенное количество действий. Здесь обозначены основные из них со ссылкой к справочнику.

### Как вышить дизайн

- 1 Открыть дизайн в BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Открытие дизайна](#).



- 2 Настроить необходимые параметры просмотра. Смотрите подробнее [Просмотр дизайна](#).
- 3 Выбрать тип ткани и поменять при необходимости. Смотрите подробнее [Строка состояния](#).
- 4 Проверить цвета нити и, при необходимости, поменять таблицы нитей для соответствия тем цветам, которые используются. Смотрите подробнее [Назначение цвета нити](#).
- 5 Предварительно просмотреть вышивку, чтобы получить представление, как будет вышит дизайн на машине. Смотрите подробнее [Просмотр последовательности вышивания](#).

- 6 Выбрать пяльцы и проверить расположения дизайна в пяльцах. Смотрите подробнее [Выбор пялец](#).
- 7 Предварительно просмотреть дизайн и, по желанию, распечатать рабочую таблицу дизайна перед вышиванием. Смотрите подробнее [Печать дизайнов](#).
- 8 Отправить дизайн в машину напрямую или при помощи носителя данных (обычно карта памяти). Смотрите подробнее [Вышивка дизайнов](#).

Прочитайте документацию к машине BERNINA в разделе описания этапов передачи дизайна в машину.

## Изменение всего дизайна

---

После выполнения действий, связанных с вышиванием дизайна, клипарта или купленного самостоятельно, Вы вскоре захотите произвести значимые изменения в дизайне, например, изменение размера или смена цветов нити и типов ткани. Это относительно простые операции.

### Как изменить весь дизайн

- 1 Открыть дизайн, который необходимо использовать. Смотрите подробнее [Открытие дизайна](#).



- 2 Проверить размеры дизайна и, при необходимости, изменить их. Смотрите подробнее [Масштабирование объектов](#). Например, при вышивке дизайна в левой части, его максимальный размер будет составлять примерно 4,5 дюйма или 108 кв. мм.

- 3 Настроить нужные цвета нитей в дизайне. Смотрите подробнее [Смена цвета нити](#).



- 4 Проверить тип ткани и, при необходимости, изменить его. Смотрите также [Смена тканей](#).
- 5 Выбрать пяльцы нужного размера. Смотрите подробнее [Выбор пялец](#).
- 6 Визуализировать дизайн на швейном изделии или вещи. Смотрите подробнее [Визуализация готовых изделий](#).



- 7 Распечатать рабочую таблицу и отправить дизайн на машину. См. [Печать дизайнов](#) и [Вышивка дизайнов](#) Справочник для подробной информации.

## Создать простой текстовый объект

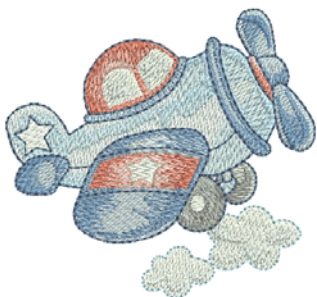
---

После того, как Вы освоили вышивание дизайна, а также изменение размера, смену цветов и типов ткани, Вы определенно захотите создать собственный текстовый объект. И хотя вышивание текста хорошего качества требует определенной практики, все же создание красивого текста в BERNINA Embroidery

Software- это также просто, как печатание букв на экране.

### Как создать простой текстовый объект

- ◀ Обычно необходимо добавить текст к существующему дизайну.
- ◀ Добавить в дизайн текстовый объект можно легко и быстро на экране с помощью текущих настроек, или с опцией Свойства объекта. Смотрите подробнее [Добавить надпись в вышивальный дизайн](#).



CHILDS PLAY

- ◀ Также, это простой способ настройки параметров базовой линии, форматирования, параметров интервала и цветов. Смотрите подробнее [Основы текста](#).



- ◀ Попробуйте вышить собственный текстовый объект. Оцените качество стежка. Имейте в виду, что некоторые шрифты при разных размерах вышиваются лучше. Смотрите также [Вышивальные шрифты](#).

### Создать текст с доп. параметрами

После того, как Вы набили руку в создании текстовых объектов и их вышивании, Вы захотите совершить что-то более смелое, например, создать монограммы, оригинальные тексты, алфавиты flairs, объемные тексты с контуром Трапунто, а также применить специальные эффекты Гибкий текстовый объект. Творческие возможности безграничны. Вам все больше захочется пробовать новое по мере приобретения опыта и уверенности в себе. Частично, это вызвано тем, что Вы станете знатоком в использовании вышивальной машины BERNINA, в отборе образцов и оценке качества дизайнов.

### Монограммы

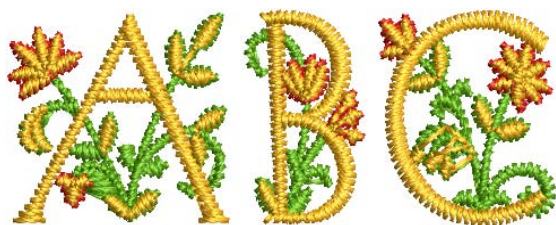
BERNINA Embroidery Software делает создание дизайнов монограмм достаточно простым с универсальным инструментом **Создание монограммы**. При желании включите в монограмму текст, орнаменты и/или до четырех концентричных кайм Смотрите подробнее [Создание монограммы](#).



### Оригинальные шрифты

BERNINA Embroidery Software включает несколько оригинальных шрифтов, таких как **Creative Cross** и **Secret Garden-Caps**. В этих шрифтах доступны несколько цветов и

миниатюрные рисунки Смотрите подробнее  
[Добавление оригинального надписи.](#)



Шрифт Flair script – это специальный шрифт, позволяющий добавлять декоративный стиль в конце текстовых объектов, имитируя вычурные закорючки почерка. Смотрите подробнее  
[Добавление текста Flair Script.](#)



### Эффекты для стежка текстового объекта

По умолчанию, текстовые объекты заполняются гладьевыми стежками. Также можно использовать другие типы стежков заполнения, например, **Шаг** или **Заливка** аналогично любому **вышивальному объекту**. Смотрите подробнее [Применение разных типов стежка и эффектов к тексту.](#)



### Гибкий текстовый объект

Применить функцию 'гибкий текстовый объект' к вышивке текста, чтобы сделать его выпуклым или выгнутым, растянутым или сжатым. Смотрите подробнее [Создание эффекта 'Гибкий текстовый объект'.](#)



**Совет** Не забудьте изучить образцы дизайна, содержащиеся в программе BERNINA Embroidery Software.

### Адаптировать дизайн

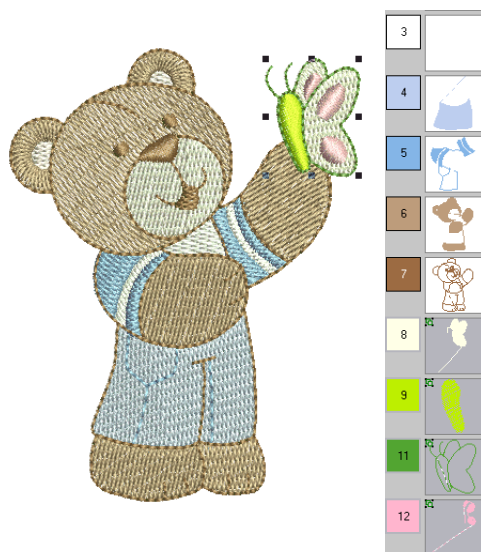
Адаптация дизайна – наиболее часто применяемый вариант вышивания. Иногда хочется создать новый дизайн, обычно из графического изображения, но гораздо чаще Вы будете использовать существующий дизайн и 'адаптировать' его. Мы уже знаем, как совершать значимые изменения, например, изменение размера, цветов и тканей. Пройдет немного времени, и Вам захочется создать более серьезные изменения, например, изменение формы, перемещение, комбинирование, дублирование, изменение последовательности, изменение типа стежка, эффектов и т.д.

### Комбинирование дизайнов

Метод, который Вы без сомнения будете использовать – комбинирование элементов дизайны. Это, в свою очередь, научит Вас другим операциям редактирования, таким как:

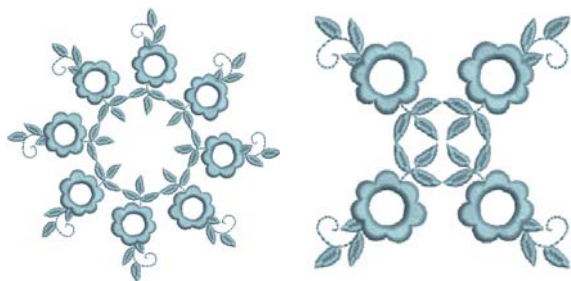


изменение размера, размещение, поворот, последовательность объектов, а также удаление укрепляющих стежков. Смотрите подробнее [Вставка дизайнов](#).



### Преобразовать элементы дизайна

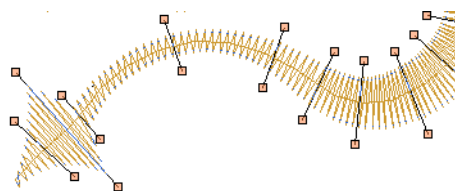
В зависимости от вида выполняемой работы в дизайне, можно воспользоваться инструментами BERNINA Embroidery Software для дублирования, поворота и зеркального отображения элементов, чтобы создать эффекты 'переплетение', 'калейдоскоп' и другие. Смотрите подробнее [Зеркальное отображение объектов](#).



### Изменение формы элементов

Процессы изменения формы могут быть применены для всего: от простейших преобразований формы объекта до изменения формы текстового объекта для достижения специальных эффектов. Если объект можно выделить, значит его форму можно изменить.

Смотрите подробнее [Изменить форму и редактировать объекты](#).



### Применить художественный эффект стежка

Чтобы не заскучать, работая с простыми типами заполняющих и контурных стежков, можно пробовать разнообразные BERNINA Embroidery Software художественные эффекты и другие типы стежка. См. [Руководельное вышивание](#), [Эффекты стежков](#) и [Вышивальные узоры](#).



**Совет** Не забудьте изучить образцы дизайна, содержащиеся в программе BERNINA Embroidery Software.

### 'Автоматическое вышивание'

Если вы решили заняться этими процессами, значит вы уже получили достаточный опыт изучения возможностей вышивальной машины BERNINA и BERNINA Embroidery Software. Вы уже можете сделать многое в дизайне, кроме создания собственного дизайна или оцифровки работы. В любом случае, если Вы так далеко продвинулись в изучении, значит это как раз то, что Вы хотите узнать!

Один из самых быстрых способов начать работу – использование технологий автоматизации процессов. BERNINA Embroidery Software И хотя не все операции можно совершить автоматически, тем не менее, это позволяет достаточно быстро создать прототип идей дизайна и может быть достаточным для реализации Ваших замыслов. Приступаем!

### Конвертация векторного изображения

Специальные инструменты для конвертации в BERNINA Embroidery Software автоматически конвертируют **векторные объекты** и текст в **вышивание** или текстовые объекты. При необходимости эти данные могут быть изменены. Смотрите подробнее **Конвертация векторной графики**.

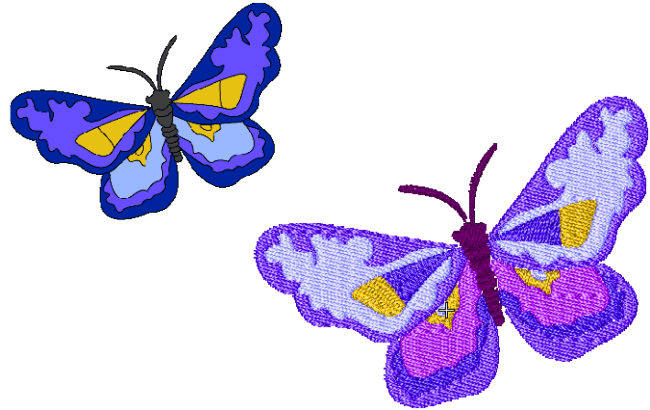


**Совет** Отличным началом будет использование некоторых образцов из подборки клипартов вместе с CorelDRAW®. Многие из них могут быть адаптированы для использования в вышивальном дизайне.

### Конвертация растрового изображения

Инструмент **Волшебная палочка** обеспечивает все необходимые средства автоматической оцифровки форм в **растровые изображения**. Дополнительная техника **Авто-оцифровка** – распознавание формы графического рисунка и определение наиболее подходящего типа стежка. См. **Автооцифровка с Волшебная палочка** и **Автоматическая оцифровка с**

**помощью функции Автооцифровки** в Справочник для подробной информации.



### Конвертация фотографий

Использовать эффективный инструмент **Цветной фотостежок** для создания вышивки на основе фотографических и других изображений. Смотрите подробнее **Авто-оцифровка с Цветной фотостежок**.

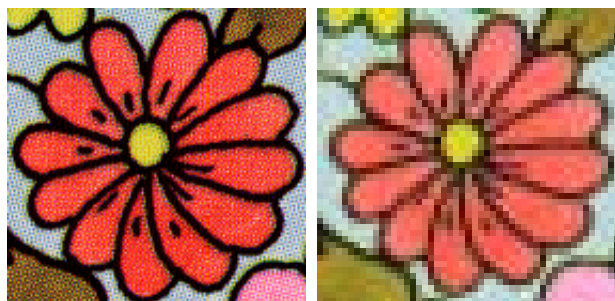


### Создание нового вышивального объекта 'с нуля'

Если Вы находитесь на этом этапе, Вы уже освоили 90% техник, необходимых большинству вышивальщиков. Тем не менее, приближение вплотную к 'черной магии' ручной оцифровки – следующий шаг на пути превращения в Гуру вышивания. Нет необходимости сразу 'глубоко нырять'. Можно начать с достаточно простых проектов и постепенно переходить к более сложным дизайнам, с разнообразными эффектами стежков.

## Начать с графическим изображением хорошего качества

Для создания вышивального объекта высокого качества необходимо выбрать подходящее графическое изображение для использования в качестве цифрового трафарета. Если Вы не обладаете навыками профессионального дизайнера, не используйте сложные изображения.



Отсканировано в режиме 256 цветов

Отсканировано в режиме RGB (миллионы цветов)

Нецифровой графический объект должен быть отсканирован. Это может быть сделано с помощью CorelDRAW®, которое содержится в BERNINA Embroidery Software. Возможные источники включают в себя:

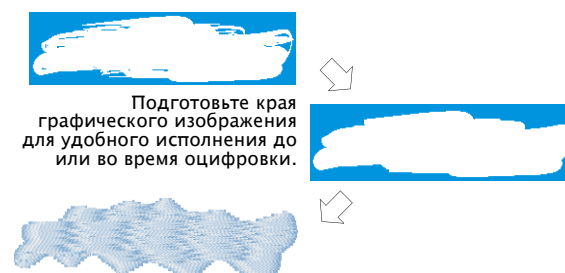
- ◀ книги
- ◀ Интернет или CD-клипарты
- ◀ детские рисунки
- ◀ собственные оригинальные графические изображения.

Отличным началом может быть использование некоторых образцов из множества клипарты вместе с CorelDRAW®. Многие из них могут быть адаптированы для использования в качестве 'цифрового трафарета'.

## Подготовка графического изображения

Перед оцифровкой необходимо внимательно изучить и составить формы дизайна и последовательность вышивания. Формы должны быть четко определены, чтобы упростить процесс вышивания. Самыми легкими будут формы, у которых относительно постоянная ширина, сглаженные углы, нет острых углов и мелких выступающих

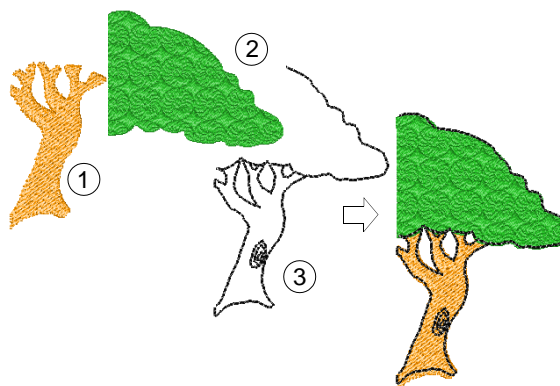
элементов. Смотрите также [Оцифровка с трафаретом](#).



Подготовьте края графического изображения для удобного исполнения до или во время оцифровки.

## Оцифровать собственный дизайн

В приложении BERNINA Embroidery Software дизайны создаются из базовых фигур или 'вышивальных объектов'. Процесс создания вышивальных объектов на экране называется 'оцифровкой'.

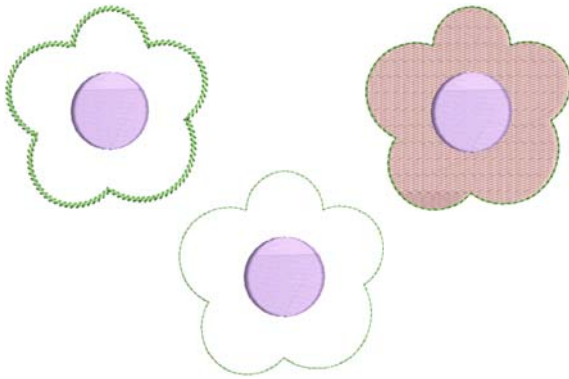


Как и в случае создания дизайнов в графических приложениях, оцифровка вышивального объекта включает использование различных инструментов или функций. Они используются в сочетании с типами стежков для создания вышивального объекта. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).

## Выбор типов стежков

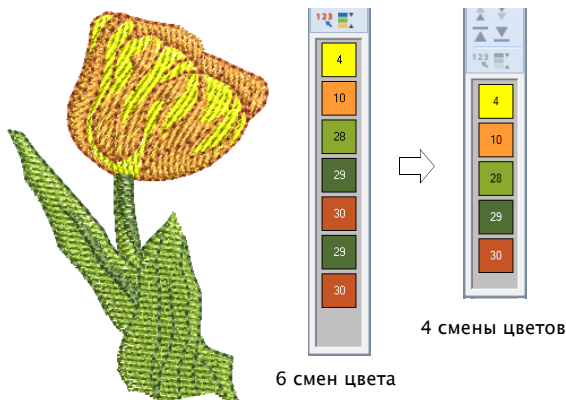
Определите типы стежков, которые будут использованы для каждой формы дизайна. BERNINA Embroidery Software предоставляет возможность их изменения на

любом этапе. Смотрите также **Контурные и заполняющие стежки**.



### Последовательность элементов дизайна

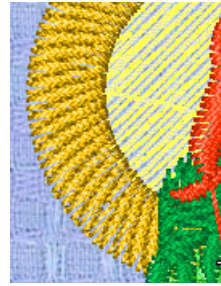
Последовательность дизайна – это порядок, в котором создаются объекты и затем вышиваются. Для оптимизации вышивания, например, чтобы минимизировать смены цвета, можно менять последовательность объектов. Детали всегда следует вышивать в последнюю очередь. Смотрите также **Установка последовательности вышивальных объектов**.



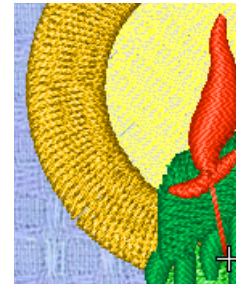
### Улучшить качество стежка

Методом проб и ошибок, Вы научитесь определять параметры, которые влияют на качество стежка. BERNINA Embroidery Software автоматизирует множество параметров качества, таких как скопление стежков, **эффект push-pull** и прочность вышивки. Единственная основная настройка в данном случае – это

выбор типа ткани. Смотрите подробнее **Смена тканей**.

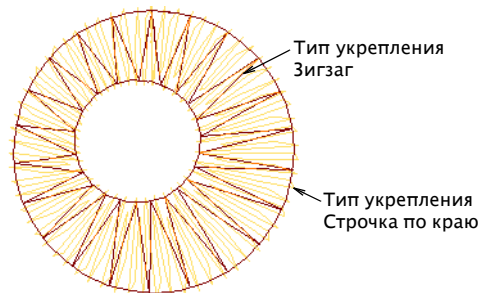


Шерстяная ткань средней вязки

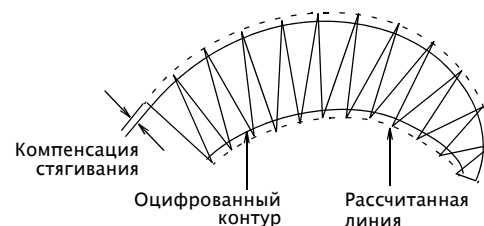


Шерстяная ткань плотная

Также сказываются и другие факторы, например, выбор типа **нижнего слоя**. Смотрите подробнее **Укрепление с помощью нижнего слоя**.



**Компенсация стягивания** еще один параметр качества стежка, который, возможно, необходимо учесть, хотя в основном достаточно настроек по умолчанию. Смотрите подробнее **Компенсация стягивания ткани**.



### Использовать специальные функции вышивания

После того, как Вы освоили оцифровку в ручном режиме, Вы можете позволить себе воспользоваться всеми преимуществами всего набора типов стежков и эффектов, представленных в BERNINA Embroidery Software. Многие из них будут уже знакомы, так

как использовались ранее при адаптации существующих дизайнов.

### Вышивка 'от руки'

Некоторые из них, например, **Вышивка 'от руки'**, не может быть применена к уже существующим объектам, она должна быть оцифрована 'с нуля'. Это техника, которая позволяет создавать дизайны в виде выполнения 'от руки', чего трудно добиться традиционными методами. Основная задача – сделать дизайны, сформированные на вышивальной машине, похожими на вышивку, созданную вручную. Различие заключается в том, чтобы ткань закрепляется в вышивальных пяльцах, и игла может 'рисовать' на поверхности ткани все то, что было нарисовано на экране. Смотрите подробнее [Создание «рукодельной» вышивки](#).



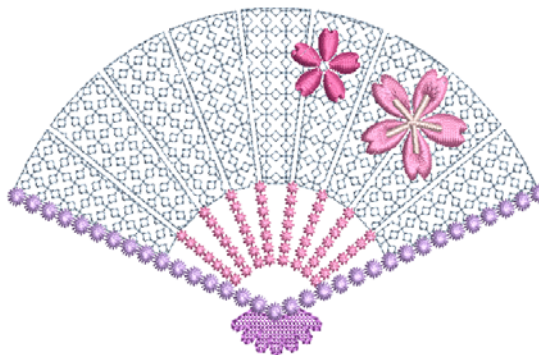
### Узорные штампы, строчки и заполнения

Узоры – это предустановленные элементы дизайна, такие как сердечки, листья или узоры каймы, которые можно быстро вставить в дизайн. Обычно они состоят из одного или нескольких простых объектов и хранятся в специальном наборе узоров. Использовать их для создания узорной каймы или заполнения, а также как самостоятельный дизайн-объект. Смотрите подробнее [Узоры вышивания](#).



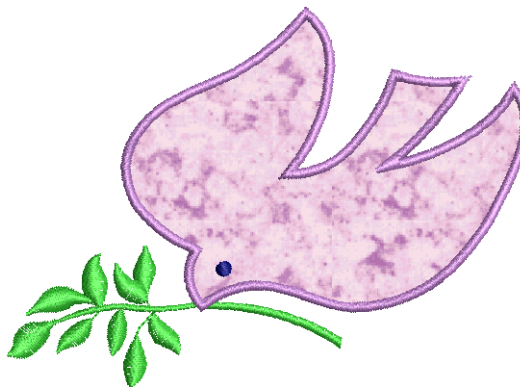
### Рукодельные стежки каймы и заполнения

Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет различные рукодельные стежки, которые можно использовать, чтобы имитировать ручную вышивку. Они содержат большое разнообразие узоров Blackwork и Candlewick, которые могут быть использованы для создания контуров и заполнения. Смотрите подробнее [Создание индивидуальных рукодельных стежков](#).



### Аппликация

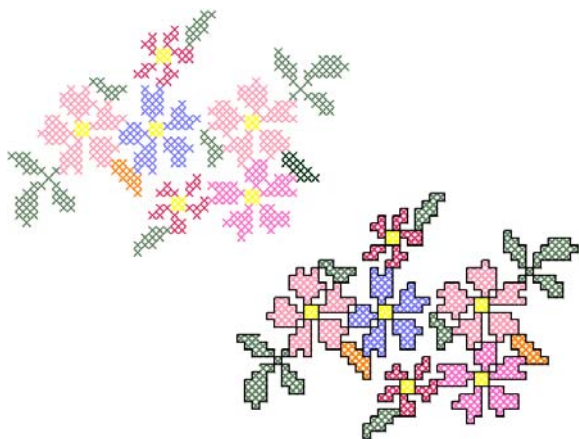
Аппликация – это особый вид творчества и важная часть рукоделия, и функция **Аппликация** позволяет создать работу высокого качества. Используйте ее для формирования вышивальных стежков, необходимых при создании замкнутых объектов аппликации. Смотрите подробнее [Оцифровка аппликаций](#).



### Вышивка 'крестом'

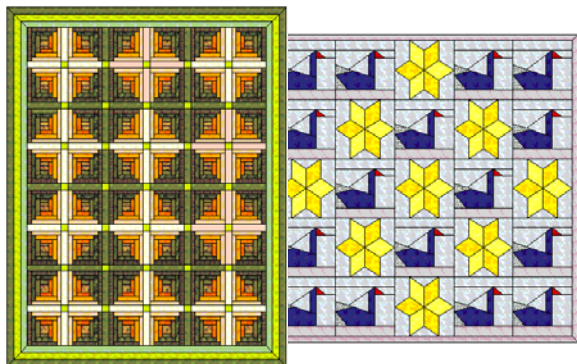
Вышивка 'крестом' – популярная техника для заполнения больших участков с небольшим количеством стежков. Данная техника также может быть использована для оформления контура и каймы. Ее применяют для украшения бытового текстиля, скатертей, детской одежды

и самодельного дизайна. Иногда вышивка 'крестом' используется в сочетании с аппликацией. Используя приложение BERNINA Вышивка крестиком можно создавать определенный дизайн вышивки «крестом» или же добавить его к имеющемуся вышиванию. См. Дополнение BERNINA Вышивка крестиком для подробной информации.



### Квилтинг

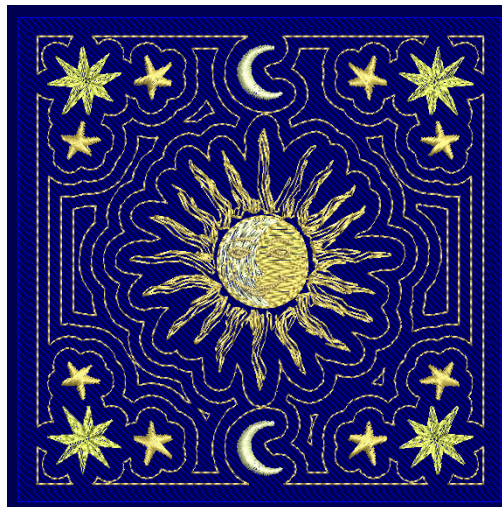
Лоскутное шитье, пэчворк, – это популярная техника дизайна и сшивания лоскутов в блоки. BERNINA Quilter Данное приложение может быть использовано для техники лоскутного и стеганого шитья, основываясь как на существующих шаблонах и дизайнах, так и уникальных и индивидуальных дизайнах. Использовать BERNINA Quilter, чтобы экспериментировать с цветами и формами, создавая прекрасные персонализированные квилты. См. Дополнение BERNINA Quilter для подробной информации.



### Вышивание Квилтинг

В вышивке Квилт трехмерный объем достигается за счет набивки или заполнения

областей, для получения объемной поверхности. При этом используется техника, известная как 'трапунто', которая также относится к 'набивной вышивке'. Использование инструментов **Размещение** – простой способ задать блоки квилта определенного размера. Затем можно разместить элементы вокруг блока с центральным элементом дизайна или без него. Смотрите подробнее **Вышивка квилт**.



### Создание пуговичных петель

BERNINA Embroidery Software позволяет вставлять заданные пуговичные петли по одиночке или в линию. Можно установить их размер и объединить в дизайне. Смотрите подробнее **Создание пуговичных петель**.



### Сложное декорирование

При включении CorelDRAW®, BERNINA Embroidery Software поддерживает дизайны средней сложности. Популярна техника комбинирования цифровой печати с вышивкой для создания работы со сложным

декорированием. Она направлена на цифровую печать и вышивку и того, и другого.



Как правило, копировальная бумага используется с обычным цветным принтером. Изображения меняются местами во время печати и затем копрка приутюживается к швейному изделию. Проверить доступные опции и выбрать ту, что позволяет поменять изображение местами.

### Объемная вышивка

Наконец, Вы освоили все представленные выше техники. Если Вы особенно интересуетесь тканым рукоделием, вам, возможно, захочется 'приподнять' вышивку с базовой ткани, и отважится на создание объемных или 'рельефных' поверхностей. И для таких желаний BERNINA Embroidery Software предоставляет несколько «интеллектуальных» методов, чтобы Вам легче было этого добиться. Смотрите подробнее [Объемная вышивка](#).



### Получите наслаждение от вышивания!

-----

Работая с вышивальной машиной BERNINA и BERNINA Embroidery Software. С данным оборудованием у Вас есть все необходимые средства для создания высококачественной и профессиональной вышивки. Единственное, чего не хватает – возможность массового производства!

Однако, помните, что римский Колизей был построен не за один день. Для освоения всех техник и приемов нужны практика и терпение. Достигнутые результаты будут достойной наградой за потраченное время, которые вы посвятили увлекательному искусству вышивания.

Не забывайте эффективно использовать пакеты дизайнов и клипартов. При возникновении сомнений, вернитесь к основным принципам. В случае, если захотите расширить и разнообразить ассортимент дизайнов, внимательно изучите образцы, чтобы понять методику создания.

И последний совет: практикуйте вышивание простых дизайн-объектов перед тем, как приступить к полностью самостоятельному творчеству. Так вы сможете более внимательно относиться к сложным задачам во время создания собственной работы.

Удачи! Наслаждайтесь творчеством!

# ГЛАВА 3

## Основные процедуры

Перед началом использования BERNINA Embroidery Software, необходимо ознакомиться с основными процессами, такие как запуск, открытие и создание дизайнов и сохранение файла. Начав работу BERNINA Embroidery Software, используйте команды или значки, диалоговые окна для выполнения задач. Выбор команд осуществляется аналогично MS Windows® работе в других приложениях – из меню или панелей.

BERNINA Embroidery Software открывает выбор файлов ART собственного формата, а также файлы вышивальных форматов с жесткого диска компьютера, USB носителя или CD-ROM. BERNINA Embroidery Software широкий выбор стандартных заводских пялец для выбора формы. Линии сетки помогают точно выравнять или измерять объекты вышивания. Основное диалоговое окно BERNINA Embroidery Software – это окно ‘Свойства объекта’. Вместе с окном ‘Эффекты’ они относятся к немодальным окнам. Это значит, что они всегда настроены на панели дизайна столько, сколько необходимо.



**Note** В данном разделе описывается начало работы программы BERNINA Embroidery Software и доступ к имеющимся командам и инструментам. Здесь рассматриваются основные процессы открытия, создания и записи файлов дизайна. В разделе приведены объяснения относительно активации пялец и сетки, а также получения доступа к свойствам объекта.

### Интерфейс BERNINA Embroidery Software

Благодаря интеграции BERNINA Embroidery Software CorelDRAW® Graphics Suite SE в единое приложение, пользователи имеют возможность создавать не только вышивку, но и настоящие многокомпонентные дизайн-объекты. Приложение предлагает одну рабочую область или ‘окно дизайна’, но операции с ним осуществляются в нескольких рабочих режимах: **Холст для рисования** и **Холст Вышивания**. Третий режим **Многократное**

**запяливание** предназначен для крупных дизайнов-объектов многократного запяливания.

### Начало работы



Двойной щелчок для пуска BERNINA® Embroidery Software.

Интерфейс BERNINA Embroidery Software может открываться с помощью значка на рабочем столе или через меню MS Windows® **Начало**.



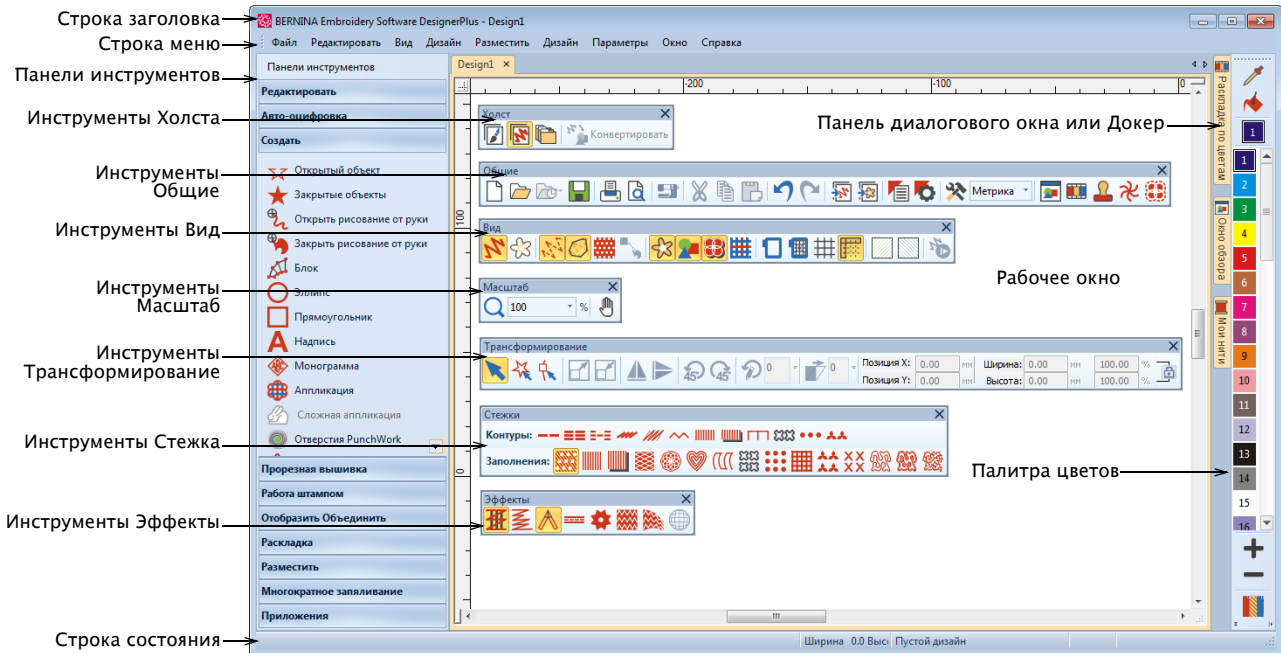
Устанавливается по умолчанию в **Холст Вышивания**. Обеспечивает создание и редактирование **объектов дизайна** с помощью панели **инструментов вышивания**.

### Начало BERNINA Embroidery Software

- Дважды щелкнуть на BERNINA Embroidery Software ярлык MS Windows®, расположенный на рабочем столе, или

выбрать его через меню **Начало > Программы**.

Программа BERNINA Embroidery Software откроется в **Холст Вышивания** виде нового, пустого окна дизайна (Дизайн 1). В нижней части экрана представлен 'набор' **всех функций инструментов BERNINA DesignerPlus** программы. В зависимости параметров вашего ПО будет предоставлен доступ ко всем или к части этих функций.

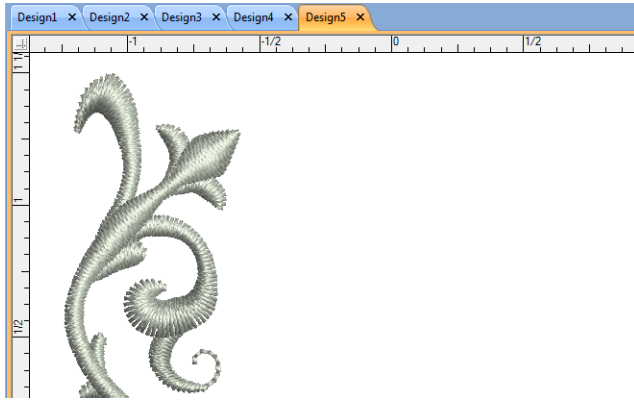


- Для Рабочего окна можно устанавливать пользовательские настройки с помощью отображения/скрытия сетки или изменения ее размеров. Смотрите подробнее [Изображение шаблонов сеток и пялец](#).
- Панель инструментов также можно показать/скрыть. Окна панелей инструментов, диалоговые окна можно перемещать и фиксировать в рабочем окне дизайна в любой удобной конфигурации. Возможно любое перемещение влево, вправо, вверх и вниз. Для удобства инструменты **Палитра цветов** и **Стежок** могут быть расположены вертикально. Смотрите также [Краткий справочник](#).
- BERNINA Embroidery Software позволяет выбрать крупный или маленький размер значков, с подписью или без. Смотрите подробнее [Настройка общих опций](#).

### Вкладки Дизайна

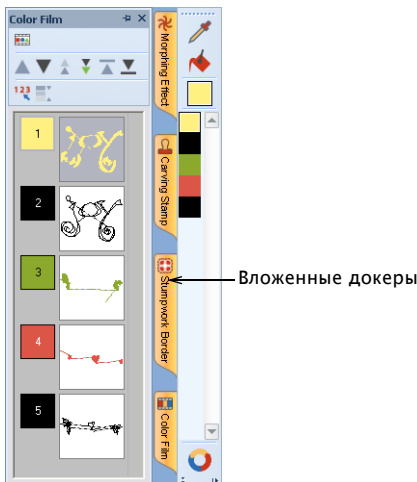
С помощью обновленных вкладок дизайна BERNINA Embroidery Software стало проще и удобней работать, переключаться между открытыми объектами дизайна. Упрощен процесс 'Вставки/копирования' между объектами, включая операции перетаскивания. При необходимости, несколько вкладок

дизайна могут быть размещены рядом в виде комплекта.



### Панель Докеров

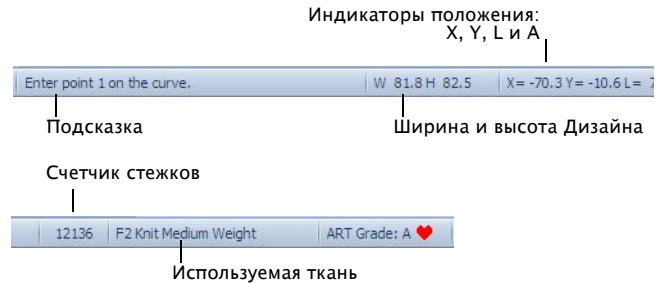
BERNINA Embroidery Software содержит 'докеры' для основных функций. **Холст Вышивания** содержит панель докеров для **Раскладка по цветам**, **Резной штамп**, **Морфинг**, **StumpWork**, а также для **Окно обзора**. Все диалоговые окна /докеры фиксируются с правой стороны основного окна дизайна.



Докеры могут быть вложенными для увеличения доступного рабочего пространства. В этом случае кнопки вкладок для каждого диалогового окна появятся сбоку. Все докеры могут быть зафиксированы или свернуты. При наведении мыши на вкладку, свернутый докер откроется, предоставляя доступ к функциям. В случае неиспользования он автоматически сворачивается. Докеры так же могут быть сдвинуты путем перемещения панели заголовков в окно дизайна или двойным нажатием, когда зафиксированы.

### Строка состояния

С помощью **Строки состояния** в нижней рабочей части **Холст Вышивания** окна обеспечено постоянное отображение текущего положения курсора, а также инструкции по использованию выбранных инструментов.

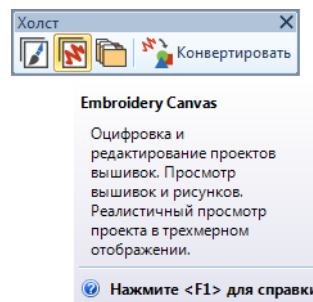


Описание справочной информации:

Инструмент	Детали
Подсказка	Помощь по использованию выбранных функций
Размер дизайна	Ширина и высота.
Координаты	Координаты текущего положения иглы (X/Y), а также длины (L) and линии (A) используемого стежка. Смотрите также <b>Настройка параметров поинтера</b> .
Счетчик стежков	Общее число стежков в дизайне.
Используемая ткань	Настройки ткани учитывают тип ткани, используемой для вышивания. Смотрите также <b>Смена тканей</b> .

### Рабочие режимы

BERNINA Embroidery Software предусматривает одну рабочую область или 'окно дизайна', при этом есть возможность работы с различными режимами и 'холстами'. Они доступны на панели **Холсты**.



## Холст для рисования

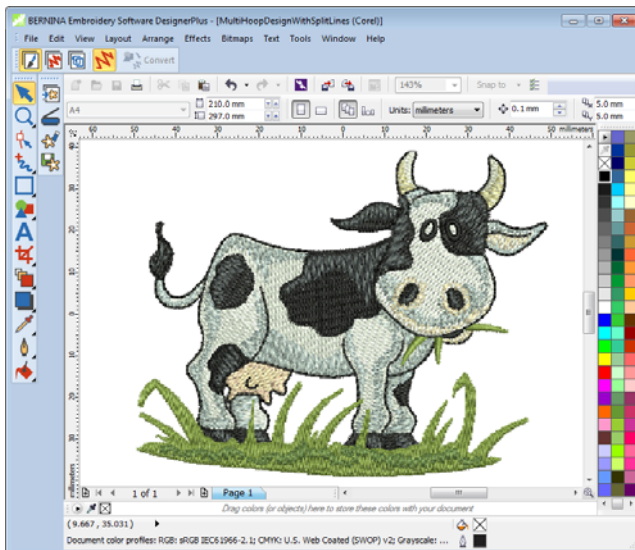


Меню Холст > Холст для рисования, чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение фона при создании вышивания. Возможно автоматическое или ручное управление.



В данном режиме Холст для рисования выбрать Холст > Показать вышивку, чтобы показать или скрыть компоненты вышивания.

Ниже приведено изображение экрана рабочего пространства **Холст для рисования**, доступ к которому осуществляется через панель инструментов **Холст**. Этот режим позволяет создавать и редактировать **векторную** графику с помощью инструментов CorelDRAW® Graphics Suite SE, которые предлагают современные методы вычерчивания и проектирования контуров и форм на экране.



В дополнение к этой панели CorelDRAW® Graphics Suite SE, Холст для рисования предусматривает возможность преобразования **векторов** и векторного текста и импортирования напрямую в **объекты вышивания**. Графический или текстовый вектор, созданный или импортированный в **Холст для рисования** может быть преобразован напрямую в дизайн вышивок. Возможно использование **Холст для рисования** для вставки векторной графики извне, например, клипартов, для использования в дизайне. В качестве опции можно вставить, скопировать или отсканировать **растровый рисунок** для оцифровки шаблонов или **'трафаретов'**.

Смотрите подробнее **Загрузка векторного изображения**.



**Примечание** Более полное описание инструментов CorelDRAW® Graphics Suite SE вы можете найти в электронном Руководстве пользователя, которое доступно в меню **Пуск > Программы**. Или используйте раздел 'Справка', в режиме **Графика**, меню **Справка**.

## Холст Вышивания



Меню Холсты > Холст Вышивания для создания и редактирования дизайн-объектов вышивания. Отображение вышивки как графического объекта. Просмотр дизайна в режиме реального 3D моделирования.

Ниже представлено экранное изображение рабочей области **Холст Вышивания**, которое выводится с панели **Холсты**. Данный режим позволяет создавать и редактировать **объекты вышивки** с помощью панели **инструментов вышивания**. Смотрите также **Интерфейс BERNINA Embroidery Software**.



Используйте данный режим для создания вышивки на основе цифрового **'трафарета'**. В BERNINA Embroidery Software могут быть загружены различные типы файлов. Смотрите также **Оцифровка с трафаретом**.

Функция **Холст Вышивания** также предлагает графическое представление окончательного вида вышивки. При использовании функции **Показать вид вышивки** совместно с Тканью

фона, можно понять, как будет выглядеть готовый дизайн вышивки. Смотрите также [Трафареты и фоны](#).

## Библиотека вышивальных образцов

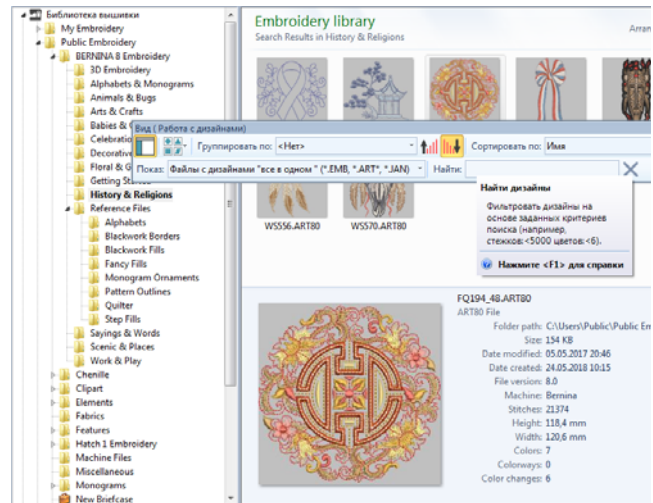


Меню Холсты > Библиотека вышивки для просмотра и управления всеми дизайнами вышивки и графическими изображениями в системе.

Встроенная функция Библиотека вышивки позволяет эффективно управлять дизайнами вышивания и просматривать их. Она распознает все форматы дизайнов, используемые программным обеспечением. При помощи библиотеки можно легко осуществлять поиск, распределение и загрузку всех дизайн-объектов (вышивки) в систему. То есть обеспечиваются следующие функции:

- ◀ Нахождение дизайнов на локальном жестком диске или внешнем устройстве, например, USB или zip-дисковом.
- ◀ Поиск дизайнов различными способами, в том числе, используя заданные параметры дизайна.
- ◀ Создание организованной структуры для удобной классификации.
- ◀ Пакетная конвертация выбранных файлов дизайна в различные электронные форматы (JEF, SEW, DST, EXP, и другие).
- ◀ Печать выбранных дизайнов или их отправка на вышивальную машину для вышивания.
- ◀ Поиск дизайнов вышивания на локальном жестком диске или внешнем устройстве, и при желании, добавление их в библиотеку

вышивальных образцов. Смотрите подробнее [Работа с дизайнами](#).



## Использование команд и инструментов

После запуска BERNINA Embroidery Software, использование пользовательских команд /значков и диалоговых окон для выполнения задач. Выбор команд осуществляется в BERNINA Embroidery Software аналогично традиционным приложениям – MS Windows® через меню или панель инструментов. Также для наиболее часто используемых команд доступны клавиши быстрого доступа. Смотрите подробнее [Комбинация клавиш быстрого вызова](#).

## Выбор команд на панели инструментов

Панели инструментов обеспечивают быстрый и легкий доступ к командам. BERNINA Embroidery Software. Щелчком по значку инструмента осуществляется активации команды, а также, где возможно устанавливаются отдельные настройки с помощью правой кнопки мыши.

## Выбор команды на панели инструментов

- ◀ Наведите курсор на значок, чтобы увидеть его название в 'подсказке'.
- ◀ Щелчком по значку осуществляется активации команды.
- ◀ Щелчком правой кнопки мыши измените настройки или активируйте второй уровень команд.

С помощью щелчка правой кнопки мыши можно отрыть текущие настройки команды у многих инструментов. Например, с помощью щелчка левой кнопки мыши по значку **Текст** можно выбрать метод ввода, а щелчок правой кнопкой отрывает доступ к **Свойствам объекта**.



**Примечание** **Свойства объекта** можно менять как с выбором, так и **без** выбора объектов. Предыдущие настройки действуют только на выбранные объекты. Последние изменения действуют на текущие настройки. Смотрите также **Работа со свойствами объекта**.

## Отмена и повтор команд



Меню **Общие > Отменить** – чтобы отменить последнее действие или цепочку действий.



Меню **Общие > Вернуть**, чтобы вернуть отмененное действие.

Возможна отмена действия для большинства команд. При необходимости, их можно выполнить повторно. BERNINA Embroidery Software запоминает последние выполненные действия.

## Отменить или вернуть действие

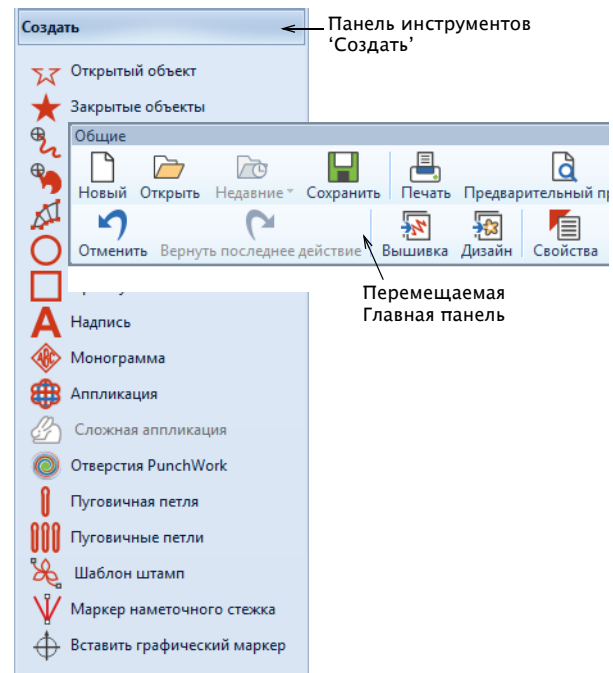
- ◀ Чтобы отменить действие, щелкнуть значок **Отменить**.  
Когда BERNINA Embroidery Software количество действий отмены достигает предела, значок **Отменить** теряет яркость.
- ◀ Использовать функцию **Вернуть** для возврата отмененного действия.

## Инструментарий и панели инструментов

BERNINA Embroidery Software содержит инструменты, постоянно представленные в левой части окна **Дизайна**. Панели дополнительно предоставляют быстрый и простой доступ к командам BERNINA Embroidery Software. Панели инструментов можно перемещать. Пользователь имеет возможность передвигать их в окне дизайна.

## Переместить или закрепить панель

- ◀ Чтобы передвинуть панель в нужное место, используйте стандартный метод щелчка и перетаскивания.
  - ◀ Панели могут быть перемещены влево, вправо, вверх и вниз.
  - ◀ Они могут быть размещены в любом месте окна дизайна.

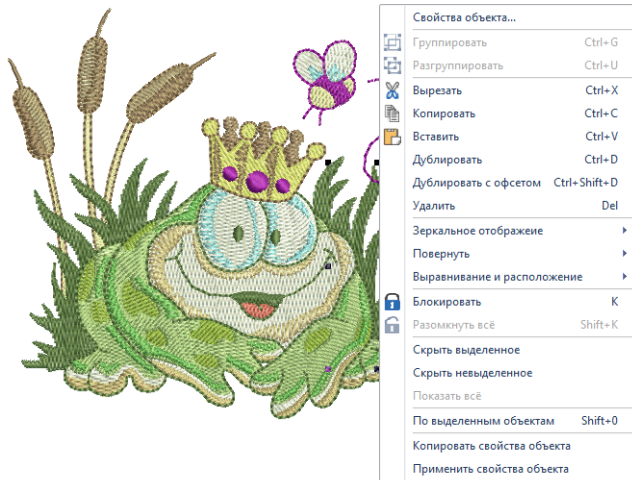


- ◀ Чтобы закрепить ее в нужном положении, щелкнуть дважды по заголовку панели.

## Всплывающее меню для удобного редактирования

Правый щелчок мыши по дизайну или выбранному объекту активирует всплывающее

меню с доступом к нужным контекстным командам.



## Работа с файлами дизайна

По умолчанию BERNINA Embroidery Software сохраняет дизайны в 'собственном' 'ART' формате. Данный формат содержит всю необходимую информацию как для вышивания объектов, так и для дальнейшего изменения. BERNINA Embroidery Software Открывает подборку ART 'собственных' файлов, а также файлы других форматов вышивки с жесткого диска компьютера, USB носителя или CD-ROM. Возможно сохранение дизайна в формате ART также как и в других форматах. Смотрите подробнее [Работа с машинными файлами](#).



**Внимание** Невозможно открыть ART файлы, созданные в более поздней версии ПО, в текущей программе. При попытке сделать это, будет предложено обновить систему до последней версии.

## Открытие дизайна



Меню Общие > Открыть дизайн, чтобы открыть уже существующий дизайн.

BERNINA Embroidery Software предоставляет перечень файлов вышивания в дополнение к собственному формату (программы). ARTВнутренние дизайн-объекты ART сгруппированы в четыре типа в зависимости от

способа создания. Смотрите также [Начало работы](#).

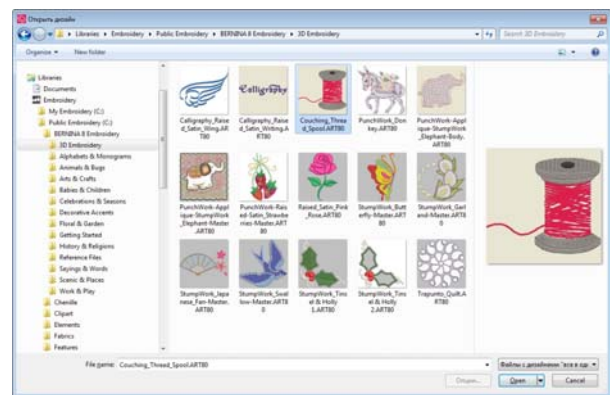


**Примечание** BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых для вышивания дизайн-объектов, включая интересные орнаменты, шаблоны и оцифрованные фоновые изображения. Файлы дизайна (формат ART) и изображения (формат BMP, JPG и WMF) находятся в папке C:\Users\Public\Public Embroidery\BERNINA 8 Embroidery. Лучший способ начать работу с этой программой – уделить немного времени на изучение предлагаемых дизайнов и доступных функций. Смотрите также [Работа с дизайнами](#).

## Открыть дизайн

### 1 Щелкнуть значок Открыть дизайн.

Откроется диалоговое окно Открыть дизайн.



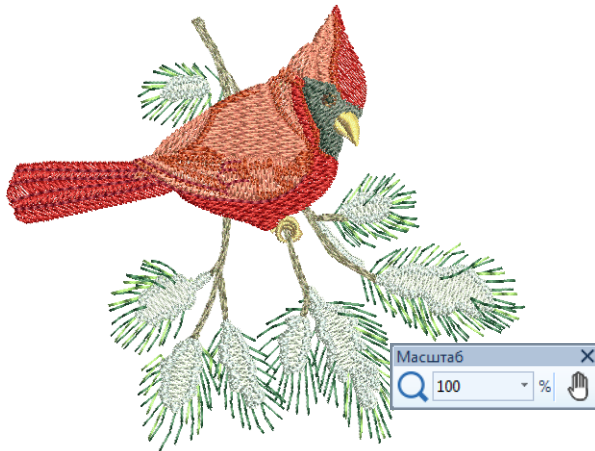
Описание функционала:

- ✦ Большое диалоговое окно **Открыть дизайн** с комплектом навигационных инструментов и возможностью изменения размера.
- ✦ С помощью диалогового окна доступен поиск в 'Windows Explorer'.
- ✦ Расширенная информационная панель предпросмотра по аналогии с 'Windows Explorer'.
- ✦ Упрощенный просмотр эскизов и предпросмотр дизайн-объектов может быть изменен от мелкого до очень большого.

### 2 Выбрать папку из списка **Смотреть в**.

Доступны дизайны, расположенные на USB носителе или CD-ROM, а также на локальном жестком диске.

- 3 Если формат дизайна не ART, выбрать тип файла из списка **Файлы типа**. Смотрите подробнее **Работа с машинными файлами**.
- 4 Выделите дизайн или дизайны.
  - ◀ Чтобы выбрать диапазон дизайнов, во время выделения удерживайте клавишу **Shift**.
  - ◀ Чтобы выбрать объекты по отдельности, удерживайте клавишу **Ctrl** при выборе.
- 5 Поставьте флажок **Предварительный просмотр** для предпросмотра дизайна и сведений о нем (только для поддерживаемых файловых форматов). Включает данные о количестве стежков и цветов, высоте и ширине дизайн-объекта и версии программного обеспечения.
- 6 Нажать **Открыть**.



**Примечание** По умолчанию дизайн-объекты автоматически сгруппированы по открытию или вставке в другой дизайн. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.

- 7 Проверьте размер дизайна с помощью **Строки состояния**. Смотрите подробнее **Строка состояния**.
- 8 Установите требуемые масштабные коэффициенты и настройки отображения. Смотрите подробнее **Просмотр дизайна**.



**Примечание** Также доступны дизайн-объекты, содержащиеся в памяти вышивальной машины или на карте дизайнов BERNINA. Смотрите подробнее **Работа с машинными файлами**.

## Запуск дизайна

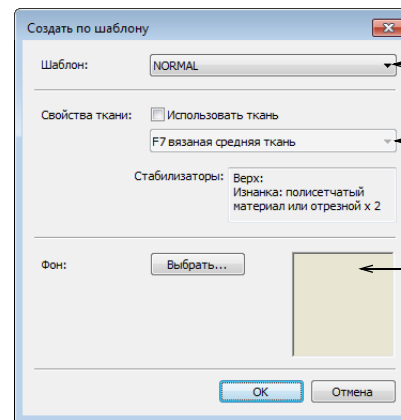


Меню **Общие > Новый чистый дизайн для создания нового шаблона дизайна**.

При создании файла, настройки шаблона копируются в новый дизайн. В шаблонах уже предустановлены стили, выбраны настройки по умолчанию или объекты для упрощения и ускорения оцифровки. Можно выбрать определение настроек по умолчанию для выделенных шаблонов, а также настроек ткани. При необходимости, выбрать образец ткани для фона для подбора необходимых настроек ткани. Смотрите также **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

### Как создать дизайн

- ◀ Щелкнуть значок **Новый чистый дизайн**.  
В окне дизайна откроется шаблон дизайна, основанный на стандартном шаблоне.
- ◀ Для установки пользовательских настроек выбрать **Файл > Создать по шаблону**.



- ◀ Выбрать шаблон из списка и нажать **ОК**. Смотрите также **Свойства, Ткани и Шаблоны**.  
При первом запуске программного обеспечения единственный доступный шаблон – стандартный шаблон.
- ◀ При необходимости, выберите тип ткани из выпадающего списка.  
Настройки ткани – это подраздел настроек шаблона с уточненными типами ткани. С помощью выбора соответствующего типа ткани происходит автоматическая настройка свойств объекта для выбранной ткани. Смотрите также **Смена тканей**.

- При необходимости, выбрать образец ткани фона для подбора необходимых настроек ткани.

## Сохранение дизайнов



Меню **Общие** > **Сохранить дизайн** для сохранения текущего дизайна.

BERNINA Embroidery Software позволяет сохранять дизайн-объекты в различных внутренних форматах ART. Это важно в случае, если поставщики или клиенты пользователя используют предыдущие версии программного обеспечения BERNINA. Файлы также могут быть сохранены в формате 'Wilcom All-in-One EMB'. Это универсальный формат файлов дизайна, который может быть открыт в Wilcom и другом ПО для дизайна.

Не все файлы могут быть сохранены в чистом формате ART. BERNINA Embroidery Software сохраняет дизайны в той же категории файла ART, в которой он был открыт. BERNINA Embroidery Software также считывает и конвертирует множество популярных машинных форматов файлов. Смотрите также [Работа с машинными файлами](#).

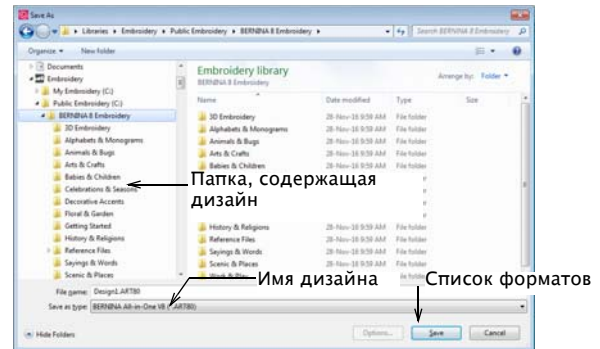


**Совет** Периодически сохраняйте дизайн-объекты. Не дожидайтесь окончания работы для этого. Чтобы сохранить изменения в существующем файле, не изменив при этом оригинал, используйте **Сохранить как**. После первого сохранения дизайна, при каждом нажатии **Сохранить дизайн** на панели, файл будет обновляться. Смотрите также [Настройка автоматического сохранения](#).

### Как сохранить дизайн

- 1 Выбрать **Сохранить дизайн**.

При первом сохранении дизайна будет открыто диалоговое окно **Сохранить как**.



- 2 Выбрать папку для сохранения дизайна из списка **Сохранить в**
- 3 В поле **Имя файла** ввести название дизайна.
- 4 Выбрать формат файла из списка **Сохранить как тип**. Смотрите подробнее [Поддерживаемые форматы машинных файлов](#).
- 5 Выбрать **Сохранить**.



**Примечание** Также доступна функция записи дизайнов в память вышивальной машины или на карте дизайнов BERNINA. Смотрите подробнее [Запись дизайнов на машину](#).

## Пяльца, сетки и линейки

Ткани должны быть заправлены в пяльцы перед вышивкой на машине. BERNINA Embroidery Software Предоставляет широкий выбор стандартных заводских пялец для выбора формы. Линии сетки обеспечивают точное выравнивание и измерение **объектов вышивки**.

### Показать Пяльцы



Выбрать Вид > Показать пяльцы, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения настроек.



Выбрать Вид > Показать шаблон пялец, чтобы показать или скрыть шаблоны пялец.

После создания нового дизайна, в окне дизайна по умолчанию появляются одинарные пяльца которые прилагаются к вышивальной машине.

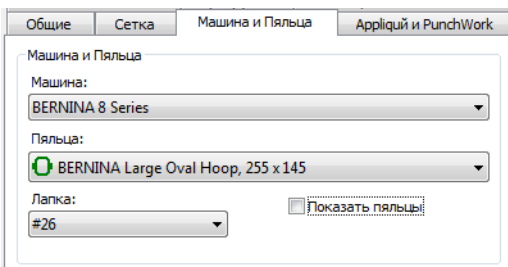


После размещения объектов в окне дизайна, положение пялец определяется автоматически вокруг объектов. Смотрите также **Выбор пялец**.

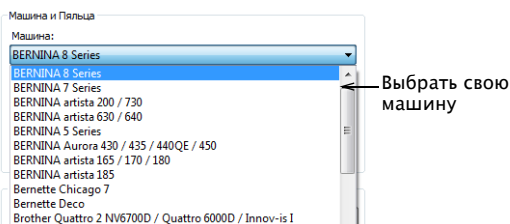
### Как показать пяльцы

- ◀ Выбрать значок **Показать пяльца**, для отображения пялец.
- ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Показать пяльца**.

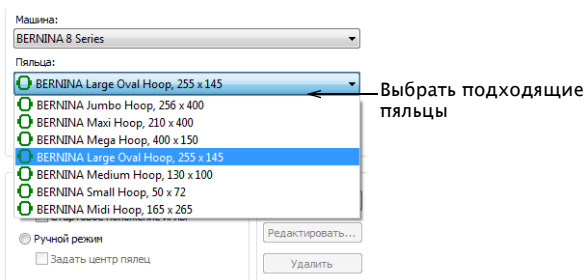
Откроется диалоговое окно **Свойства > Машина и пяльцы**.



- ◀ Выбрать свою машину. Список пялец будет отсортирован для отображения совместимых пялец.



- ◀ Выбрать подходящие пяльцы для текущего дизайна.



- ◀ Щелкнуть значок **Показать шаблон пялец** для отображения шаблонов пялец.



### Изображение шаблонов сеток и пялец

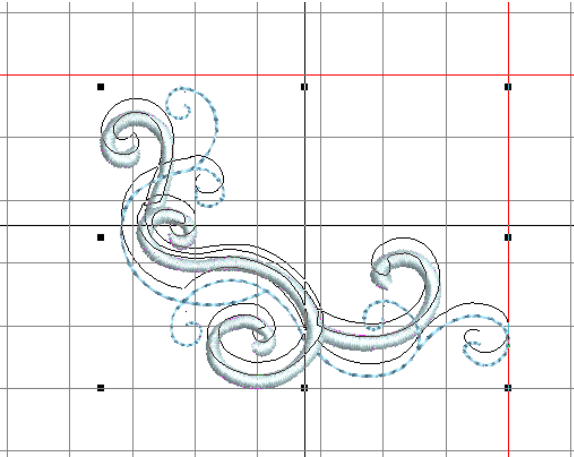
- Выбрать Вид > Показать сетку, чтобы показать или скрыть рабочую область сетки. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения настроек.
- Выбрать Вид > Показать шаблон пялец, чтобы показать или скрыть шаблоны пялец.
- Меню Общие > Опции для настройки опций рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

Шаблоны для всех пялец Bernina содержатся в программном обеспечении. Они могут быть размещены на сетке дизайна. В качестве опции, используйте линии сетки, чтобы обеспечить точное выравнивание и измерение **объектов вышивки**. Шаблоны сетки и пялец не совместимы.

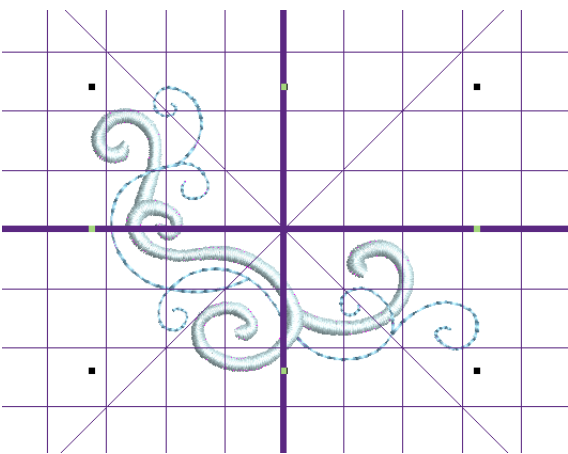
### Как отобразить шаблоны сетки и пялец

- ◀ Настройте фон окна дизайна в соответствии со своими предпочтениями. Смотрите также **Установка фонов**.

- ◀ С помощью значка **Показать сетку** включите или выключите режим отображения сетки.



- ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Показать сетку** для настройки параметров сетки. Возможна настройка шага сетки, выбор контрольной точки и включение/выключение опции **Привязать к сетке** с помощью диалогового окна **Опции**. Смотрите подробнее **Настройка параметров сетки**. Смотрите также **Настройка параметров отображения цветов**.
- ◀ Для переключения режима отображения шаблонов пялец, нажмите значок **Показать Шаблон пялец**. Смотрите также **Пяльцы и шаблоны**.



### Отображение линейки и направляющих



Выбрать Вид > Показать линейку и направляющие, чтобы показать или скрыть рабочую область линеек и направляющих. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения настроек.

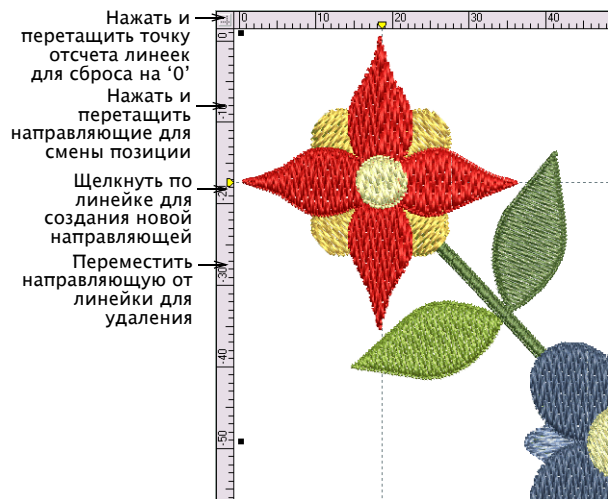


Для установки новой начальной точки, перетащите начальную точку линейки.

Данное программное обеспечение позволяет включать и выключать линейки, а также создавать новые для более точной оцифровки. Это позволяет точно размещать и измерять объекты и дизайны в целом. Единицы измерения – мм или дюймы – зависят от региональных настроек в Панели управления Windows. MS Windows® Они могут быть изменены с помощью программного обеспечения. Смотрите также **Установка единиц измерения**. Смотрите также **Настройка параметров отображения цветов**.

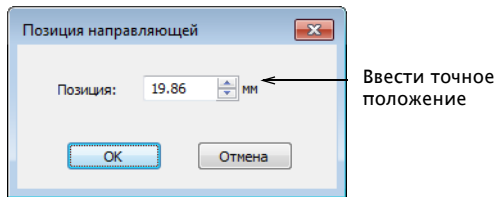
### Показать линейки и направляющие

- ◀ Щелкнуть значок **Показать линейку и направляющие** или нажать **Ctrl+R**.



- ◀ Переустановить начальную позицию линейки, щелкнув на прямоугольник в верхнем левом углу окна и перетащив его в нужную позицию дизайна.
- ◀ Чтобы создать направляющую, щелкнуть на любую линейку – горизонтальную или вертикальную – и с помощью мыши перетащить ее на нужную позицию. Предусмотрено создание нескольких направляющих и их простое удаление.
- ◀ Чтобы точно разместить направляющие, щелкнуть дважды на желтую ручку. Ввести точное расстояние от начальной точки в

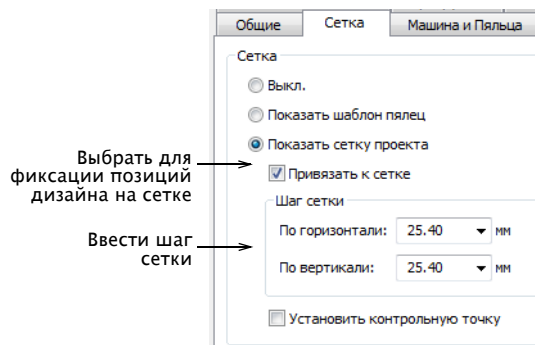
диалоговом окне **Позиция направляющей** и нажать **ОК**.



- Для удаления направляющей переместите желтую ручку направляющей за пределы окна дизайна.



**Совет** Включение и выключение режимов **Привязать к сетке** и **Привязать к направляющим** доступно в диалоговом окне **Опции**. Смотрите также **Настройка параметров сетки**.

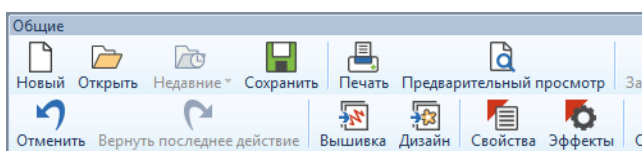


## Установка единиц измерения

При первом запуске BERNINA Embroidery Software, по умолчанию будет использована система измерений, принятая операционной системой. В BERNINA Embroidery Software доступны различные единицы измерения, которые могут быть использованы без необходимости выхода и внесения изменений в систему.

### Доступ к функции

С помощью всплывающего списка на **Общие** система единиц измерения может быть изменена.



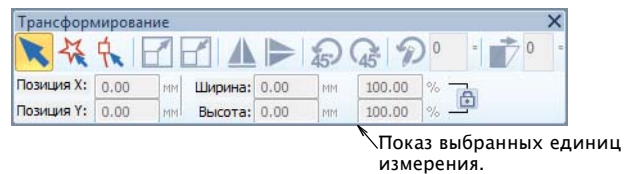
Выбрать подходящую единицу измерения



**Примечание** Согласно техническим условиям, при выборе страны 'U. S.', будет принята соответствующая система измерений – дюймы, футы и ярды.

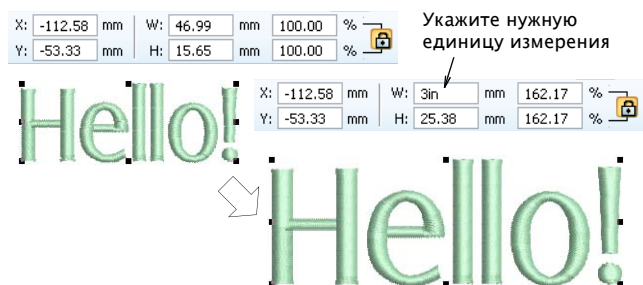
### Волновой эффект

Изменение системы измерений вызовет изменение единиц, которые используются для большинства элементов управления. Например, панель единиц измерения **Трансформирование**.



### Определение единиц измерения в процессе

Доступна возможность указания единиц измерения во время введения значений в управление измерением, как альтернатива смены общей системы измерения в BERNINA Embroidery Software. Программа автоматически конвертирует введенное значение в контрольные единицы.



В случае использования метрической системы измерения, введите значение 'высота' в мм. Достаточно ввести значение '3/4 дм' или '3/4 дюйм' в поле **Высота надписи**, и оно автоматически будет преобразовано в 19.05 мм. Поддерживаются следующие единицы:

- миллиметры, мм
- дюймы, in
- футы, ft
- ярды, yd
- сантиметры, см
- метры, м



**Совет** BERNINA Embroidery Software также позволяет вводить единицы в текстовой форме на английском и том языке, в котором программа запущена в данный момент.

## Измерение расстояний на экране

Для измерения расстояния между двумя точками в окне дизайна, используйте команду **Измерить**. Данное действие отображает координаты, расстояние и угол курсора мыши от центральной точки палец в пустом дизайне. Просмотр измерений возможен на **Строке состояния** или во всплывающей подсказке. Смотрите подробнее **Интерпретация значений положения пойнтера мыши**.



**Совет** Увеличьте масштаб перед измерением для наиболее точных результатов. При измерении учитывается фактический размер, без учета масштабного коэффициента.

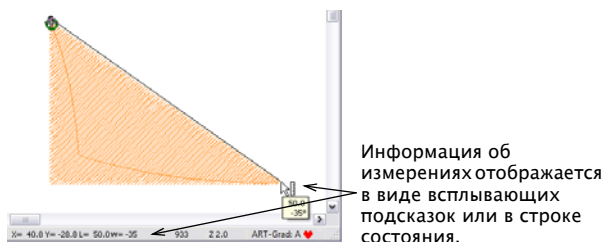
## Измерить расстояние на экране

- 1 Выбрать **Вид > Измерить** или нажать **M**.
- 2 Выбрать начальную точку.
- 3 Наведите и удерживайте указатель на конечной точке.

На **Строка состояния** будет отображена следующая информация:

- ◀ Координаты положения конечной точки (X=, Y=).
- ◀ Длина измеренной линии (L=)
- ◀ Угол наклона линии относительно горизонтали (A=).

Измерения отображаются в миллиметрах и дюймах, в зависимости от текущих настроек.



**Совет** Если опция измерения длины и угла активирована, то данные также будут

отображены в виде всплывающей подсказки. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.

- 4 Нажмите **Esc** для завершения.

## Доступ к свойствам объекта



Использовать **Общие > Свойства объекта**, для настройки текущих свойств или свойств выбранных объектов.

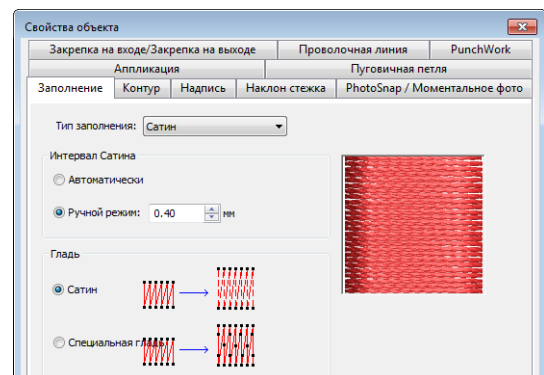


Чтобы применить эффекты стежков к выбранным объектам или использовать без выбранных элементов, используйте меню **Общие > Эффекты**.

Дизайны, созданные в BERNINA Embroidery Software, состоят из '**объектов вышивки**'. Названы объектами в связи с тем, что являются отдельными элементами, управляемыми в автономном режиме. Каждый объект имеет определенные характеристики или 'свойства', такие как цвет, размер, положение и так далее. В программе BERNINA Embroidery Software диалоговое окно **Свойства объекта** является основным. Смотрите также **Работа со свойствами объекта**.

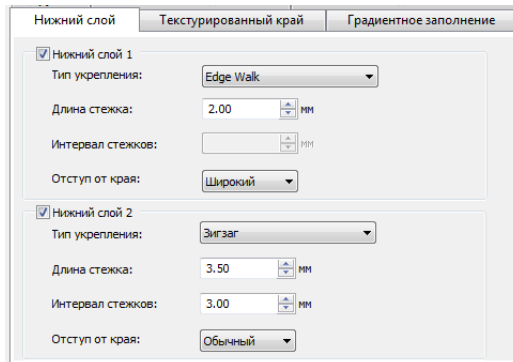
## Доступ к свойствам объекта

- ◀ Открыть диалоговое окно **Свойства объекта** любым из следующих способов:
  - ◀ Щелкнуть на значок **Свойства объекта**.
  - ◀ Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на любой объект в окне дизайна.

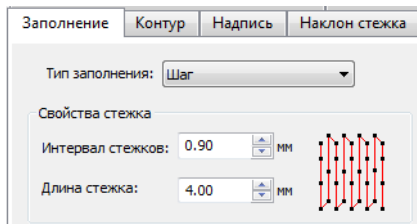


- ◀ Выбрать вкладку для доступа к свойствам объекта, которые необходимо настроить.

- ◀ Вводите или изменяйте настройки с помощью полей, всплывающих списков, переключателей, флажков и ползунков.
- ◀ Нажмите на кнопку **Эффекты** для доступа к отдельному набору специализированных настроек: стабилизация ткани, текстурированный край, заполнение с плавным тоновым переходом.



**Примечание** Данное диалоговое окно также содержит кнопку **Свойства**, которая открывает диалоговое окно **Свойства объекта**. Диалоговое окно **Свойства объекта** может быть закрыто автоматически, при открытом диалоговом окне **Эффекты**. И наоборот. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.



**Совет** В диалоговое окно **Свойства объекта** интегрированы графические подсказки для визуальной информации о некоторых настройках. Они отображаются при наведении указателя мыши. Например, при наведении мыши на **Интервал стежков**, рядом появится графическая подсказка.

- ◀ Для применения настроек используйте кнопку **Применить** в нижней части диалогового окна, или нажмите клавишу **Ввод**.
  - ◀ Если выбран один объект или более, изменения будут применены только к выделенным объектам.

- ◀ Если объекты не выбраны, изменения относятся к текущим настройкам. Они будут влиять на все объекты, которые создаются.
- ◀ В случае изменения настроек в нескольких вкладках, все возможные изменения будут применены.

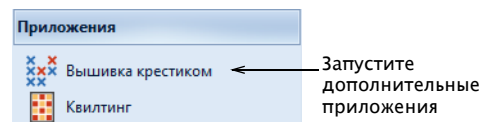
- ◀ Нажмите на кнопку **Сохранить в шаблоне**, чтобы сохранить настройки для текущего шаблона.

Теперь они станут настройками по умолчанию при создании новых файлов на основе этого шаблона. Смотрите подробнее **Работа с шаблонами дизайна**.

- ◀ Щелкнуть на **Сбросить** или нажать клавишу **Esc**, чтобы сбросить все изменения.
- ◀ Нажать **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно и применить все сделанные изменения.

## Запуск дополнительных приложений

Дополнительно к CorelDRAW®, BERNINA Embroidery Software содержит определенное количество дополнительных приложений, которые могут быть запущены на панели **Приложения**.



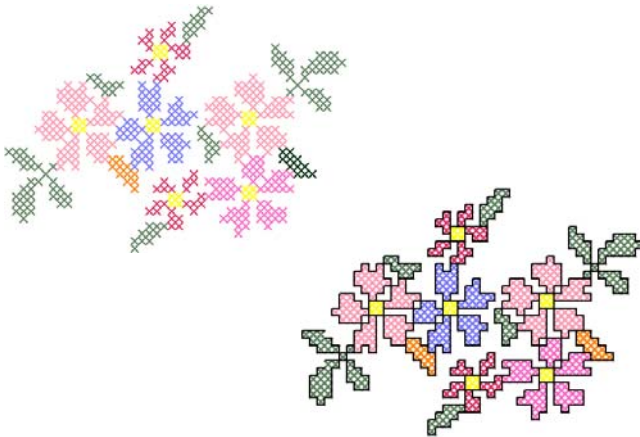
### Запуск BERNINA Вышивка крестиком



Использовать **Приложения > Вышивка крестом** для запуска программы BERNINA BERNINA Cross Stitch – Вышивка 'крестом', ПО для вышивания BERNINA.

Вышивка 'крестом' – популярная техника для заполнения больших участков с небольшим количеством стежков. Она также может быть использована для выполнения контуров и краев. Ее применяют для украшения бытового текстиля, скатертей, детской одежды и самодельного дизайна. Иногда вышивка 'крестом' используется в сочетании с аппликацией. Используя приложение BERNINA Вышивка крестиком можно создавать индивидуальный дизайн вышивки 'крестом'

или добавить его к имеющемуся вышиванию.  
Смотрите также [Дополнительные приложения](#).

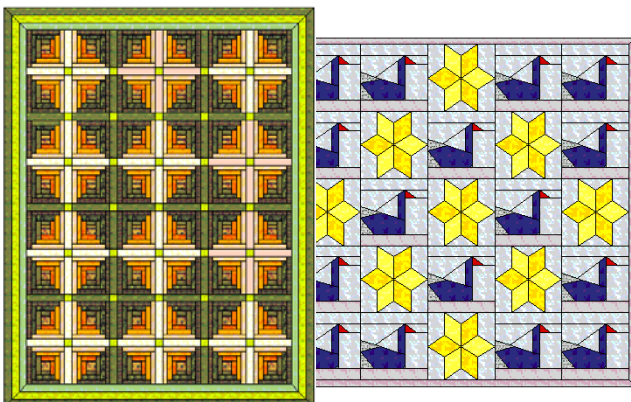


### Запуск BERNINA Quilter



Использовать Приложения > Квилтер используется для запуска BERNINA Quilter с помощью BERNINA Embroidery Software.

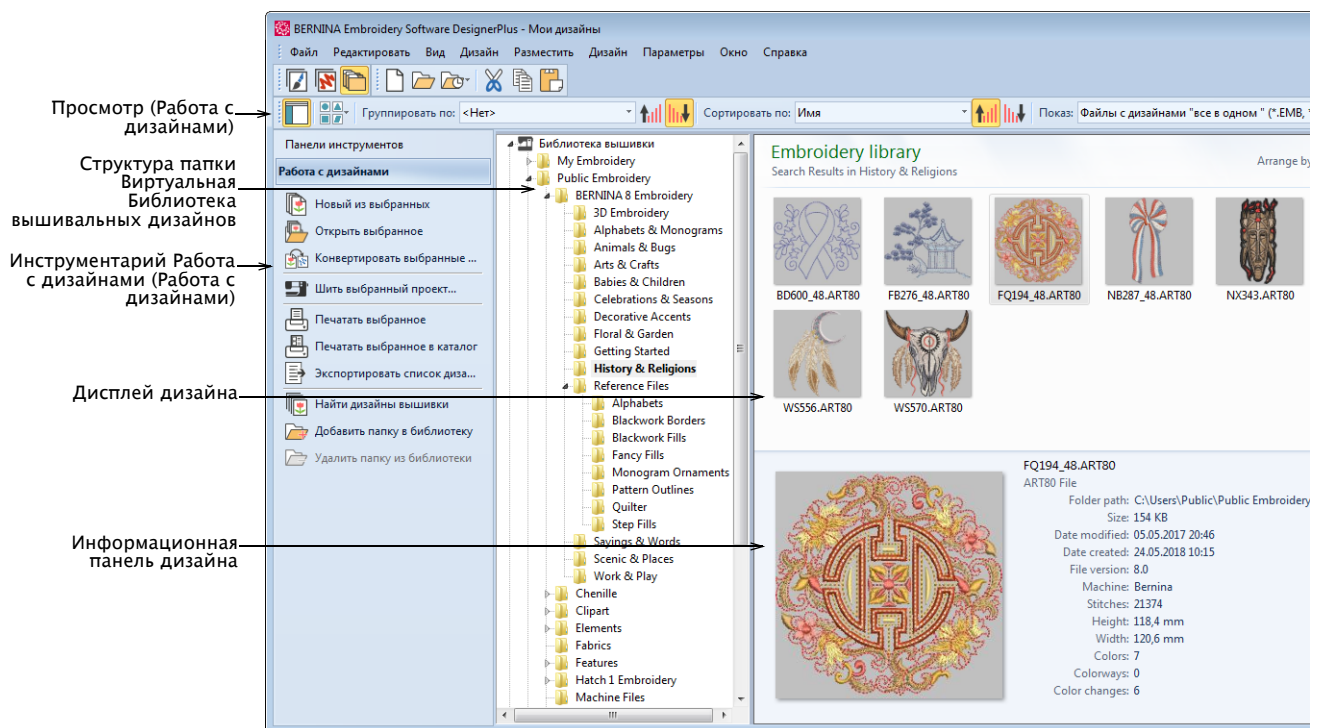
Лоскутное шитье, пэчворк – это популярная техника дизайна и сшивания лоскутов в блоки. BERNINA Quilter Данное приложение может быть использовано для техники лоскутного и стеганого шитья, основываясь как на существующих шаблонах и дизайнах, так и уникальных и индивидуальных дизайнах. Используйте BERNINA Quilter, чтобы экспериментировать с цветами и формами заплаток, создавая прекрасные авторские квилты. Смотрите также [Дополнительные приложения](#).



# ГЛАВА 4

## Работа с дизайнами

Встроенная функция Библиотека вышивки обеспечивает эффективные инструменты по отображению и управлению вышивальными дизайнами. Она распознает все форматы дизайнов, используемые программным обеспечением. При помощи библиотеки можно легко осуществлять поиск, распределение и загрузку всех вышивальных дизайн-объектов в систему.



Таким образом, в Библиотека вышивки доступны следующие функции:

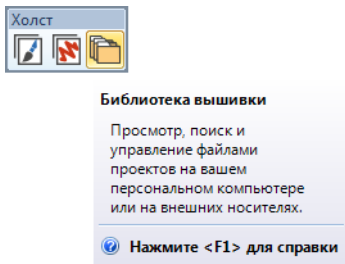
- ▶ Нахождение дизайнов на локальном жестком диске или внешнем устройстве, например, USB или zip-дисковом.
- ▶ Поиск дизайнов различными способами, в том числе, используя заданные параметры дизайна.
- ▶ Создание организованной структуры классификации.
- ▶ Пакетная конвертация выбранных файлов дизайна в различные электронные форматы (DST, EXP, SEW и другие).
- ▶ Печать выбранных дизайнов или их отправка на вышивальную машину для вышивания.

Поиск дизайнов вышивания на локальном жестком диске или внешнем устройстве, и при желании, добавление их в библиотеку вышивания. В данном

разделе описывается, как открывать и просматривать дизайны в Библиотека вышивки, а также настройка параметров просмотра. Также описывается просмотр и доступ к дизайнам в папках.

## Доступ к библиотеке

Доступ к функции Библиотека вышивки осуществляется в основном меню Холст.



Данная рабочая панель включает пять компонентов: две панели инструментов, набор инструментов, навигационное дерево, рабочая область отображения дизайна и информационная панель.

Компонент	Функция
Инструментарий Работа с дизайнами	Использовать набор инструментов, расположенный слева, чтобы открыть выбранные дизайны, конвертировать их, распечатать или вывести их на любую подключенную вышивальную машину. Также можно найти папки, содержащие дизайны и добавить/удалить папки в/из библиотеки вышивальных дизайнов.
Навигационное дерево	Навигационное дерево в Библиотека вышивки не является точной копией структуры папок в Windows Explorer. Из-за того, что библиотека взаимодействует только с дизайнами вышивания, будут видны только уже добавленные к библиотеке папки.
Дисплей дизайна	Область просмотра дизайна показывает дизайны в выбранных папках, которые соответствуют заданным фильтрам и критериям поиска, введенным на панели Работа с дизайнами (Работа с дизайнами). <ul style="list-style-type: none"> <li>Использовать панель инструментов, чтобы настроить фильтры просмотра дизайна.</li> <li>Правым щелчком мыши по выбранному дизайну Вы получаете доступ к всплывающему меню. Оно используется для вырезания, копирования и удаления без выхода из программы.</li> <li>Также используется для архивирования дизайнов и папок.</li> </ul>

Компонент	Функция
Информация о дизайне	При выборе дизайна, на информационной панели будут показаны его итоговые данные.
Панель Работа с дизайнами	Осуществить поиск или сортировку во всей библиотеке вышивания или в выбранной папке согласно заданным критериям. См. ниже.
Стандартная панель	Создать новые дизайны, открыть существующие дизайны, а также вырезать, копировать и вставить выбранные дизайн-объекты.



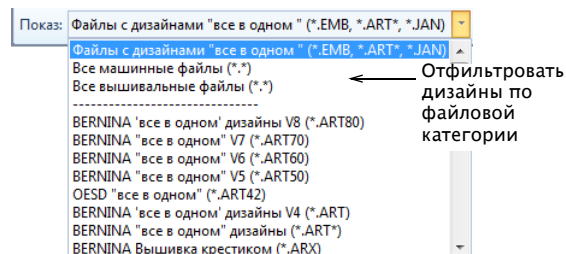
**Примечание** Способ отображения информационной панели может отличаться в разных версиях операционной системы Windows. Изображение на экране пользователя может незначительно отличаться от экранных изображений, представленных здесь.

## Открытие вышивальных файлов

Вышивальные файлы делятся на две основные категории: вышивальные файлы или 'файлы дизайна' и машинные файлы. Файлы дизайна – это, в основном, те, которые открываются и преобразуются в программе. Машинные файлы – это, в основном, те, которые отправляются на машину для производства. Эти два формата взаимно-конвертируемы.

## Вышивальные файлы

В библиотеке вышивальных дизайнов можно настроить фильтр между файлами двух категорий: дизайн, машина, либо и то и другое.





## Файлы дизайна

Файлы дизайна, также известные как 'универсальные файлы' – файлы высокого формата, который содержит контуры объектов, свойства объектов и данные о стежках. При открытии файла дизайна в программе, будут применены соответствующие типы стежка, методы оцифровки и эффекты. В файлах дизайна может быть изменен масштаб, выполнены преобразования и изменены формы объектов без влияния на плотность или качество стежка. После изменения, они могут быть сохранены в любом поддерживаемом формате файлов.

## Машинные файлы

Разные вышивальные машины работают на разных языках программирования. Каждая имеет свои команды для различных машинных функций. Машинные файлы, также известные как 'стежковые файлы' – низкого формата для прямого использования машинами. Они содержат информацию о положении, длине или цвете каждого стежка. При считывании их в программе, машинные файлы не содержат информации об объекте, например, о контурах или типах стежка, а показывают дизайн в виде блоков стежков.

Масштаб машинных файлов может быть изменен. Однако, учитывая, что количество стежков остается неизменным, при изменении размера дизайна может быть увеличена или уменьшена плотность. Поэтому не меняйте размер стежковых файлов более, чем на  $\pm 10\%$ , иначе некоторые области могут быть вышиты слишком плотно или слишком редко.



Оригинальный машинный файл

Масштабированный машинный файл

## Открыть файлы дизайна



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Открыть выбранное, чтобы открыть дизайн (дизайны), выбранный в библиотеке вышивания.



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Новый из выбранных, чтобы создать новые дизайны, основанные на дизайнах из библиотеки вышивания.

При использовании Библиотека вышивки, появляется возможность открыть один или более выбранных дизайнов в отдельных вкладках. Выбрать дизайн или дизайны, удерживая клавишу **Ctrl** после нажатия кнопки мыши, а затем нажать Открыть выбранное. Эта команда откроет исходный файл. По желанию, нажать Новый из выбранного. Единственное различие это то, что инструмент Новый из выбранного создает копию, которая открывается в новой вкладке дизайна, сохраняя при этом исходный файл дизайна.



**Внимание** Не стоит одновременно открывать слишком много дизайнов. Теоретически, можно выбрать все дизайны в библиотеке и щелкнуть Открыть выбранное. Данную операцию нельзя остановить в время исполнения и в результате может быть превышен лимит операционной памяти компьютера.



**Совет** При необходимости открыть один дизайн в другом, доступна функция **Вставить дизайн**. Комбинируйте дизайны или элементы дизайна в единой области компоновки дизайна. Смотрите подробнее **Объединение объектов**.

## Открыть машинные файлы

Несмотря на то, что машинные файлы совершенно не предназначены для изменения, программа довольно успешно способна распознавать контуры объектов, типы и шаг стежков, используя данные о стежках. По умолчанию, машинные файлы преобразовываются в контуры и объекты с помощью открытия их в программе. Данные 'распознанные' дизайны могут быть масштабированы с последующим пересчетом стежков для новых контуров. Обработка

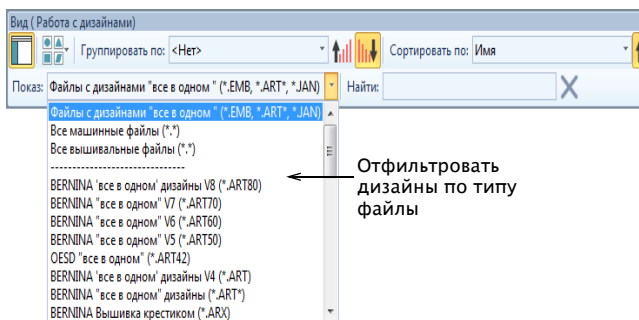
эффективна для большинства вышивальных дизайнов, но не может обеспечить уровень качества оригинального контура и может быть недоступна для некоторых типов узорных стежков. Смотрите также [Работа с машинными файлами](#).

## Навигация по дизайнам

При помощи Библиотека вышивки можно легко осуществлять поиск, сортировку и навигацию по всем дизайн-объектам (вышивания) в системе. Для тех, кто знаком с программой Windows Explorer, интерфейс будет интуитивно понятен. Но существуют некоторые различия. Библиотека вышивальных дизайнов – это виртуальная библиотека, в которой могут быть расположены показаны с помощью навигационного дерева любые дизайны системы. Программа дизайнов не распознает, действительно ли данные дизайны находятся на жестком диске пользователя или внешних запоминающих устройствах. В навигационное дерево может быть включена любая папка, содержащая вышивальные дизайны.

## Фильтр и сортировка дизайнов

На панели **Работа с дизайнами** расположены действенные инструменты для сортировки, фильтра и поиска дизайнов в библиотеке вышивальных дизайнов. Например, отфильтровать библиотеку, чтобы были показаны только определенные типы файлов.



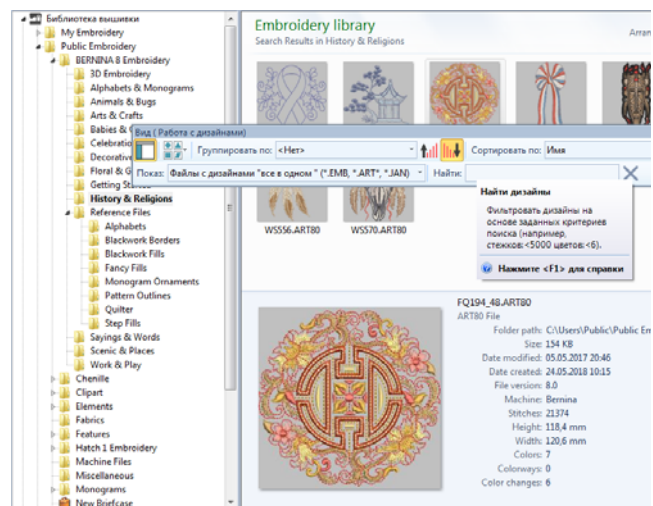
Также используется для поиска по номерам или ключевым словам. Или возможна сортировка по имени, дате создания и другим критериям. Кроме того, данная функция используется для управления просмотром навигационного дерева и внешнего вида эскизов.

## Найти дизайны

Функция 'Найти' – это многофункциональная область. Например, перейдите в папку **Decorative Accents** и осуществите поиск по тегам 'контурное изображение' или 'кружево', чтобы вывести требуемые результаты. Таким образом, поиск может быть осуществлен по любым критериям, показанным на панели **Информация**. Например:

автор: 'OESD цвета:<5 стежки:<3000'

Это сузит круг поиска до тех дизайнов, автор которых 'OESD', которые содержат менее 5 цветов и менее 3000 стежков.

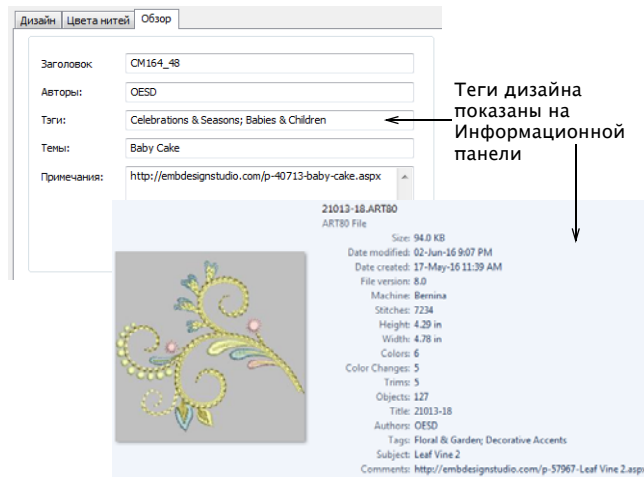


Убедитесь, что используете правильный синтаксис. Каждое слово в поле должно содержать знак ':' после названия. Использовать кнопку **Очистить**, чтобы очистить поле **Найти** перед осуществлением нового поиска.

## Теги дизайна

Для быстрого поиска все пакеты дизайнов имеют теги. Дизайны BERNINA используют теги OESD. Использовать вкладку **Summary** (Аннотация) для просмотра, редактирования или ввода краткой информации о дизайне. На панели **Информация** показана такая же

информация. Смотрите также **Просмотр свойства дизайна**.



Обратите внимание, что некоторые параметры в свойствах файла дизайна неизменны. При осуществлении поиска не на английском языке, необходимо убедиться, что определенные сохраняемые условия введены на английском языке. Перечисленные ниже условия не доступны на других языках в Операционной системе и всегда будут на английском языке:

- ◀ Стежки
- ◀ Высота
- ◀ Ширина
- ◀ Цвета
- ◀ Смена цвета
- ◀ Обрезки
- ◀ Объекты

## Конвертировать дизайны



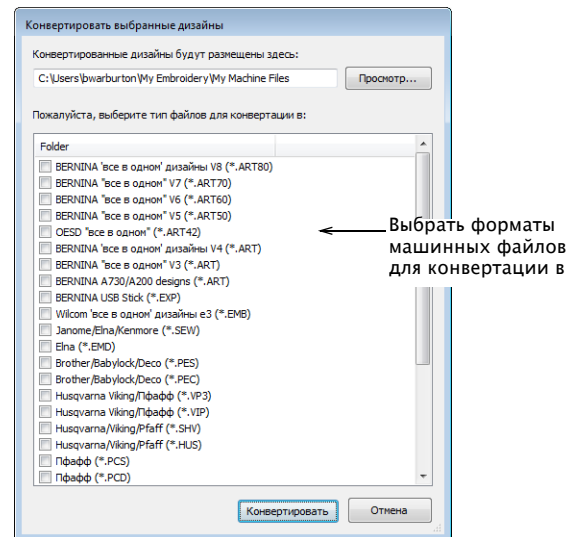
Использовать инструмент Работа с дизайнами > Конвертировать выбранные дизайны, чтобы конвертировать дизайны, выбранные в библиотеке вышивальных дизайнов в другие электронные типы файлов.

По умолчанию BERNINA Embroidery Software сохраняет дизайны в собственном 'ART' формате. Данный формат содержит всю необходимую информацию как для вышивания объектов, так и для дальнейшего изменения. Функция конвертации позволяет осуществлять пакетную конвертацию в и из всех файлов ART и других поддерживаемых типов вышивальных

файлов. Также доступно пакетное конвертирование для машинных файлов формата DST, EXP, SEW. Смотрите также **Работа с машинными файлами**.

## Как конвертировать дизайны

- ◀ Выбрать файл (файлы), которые требуется конвертировать и щелкнуть на значок Конвертировать выбранные дизайны. В диалоговом окне будут перечислены все форматы машинных файлов, поддерживаемые данным ПО.



- ◀ Выбрать типы файлов, в которые требуется конвертировать.
- ◀ Щелкнуть Просмотр, чтобы определить папку назначения для преобразованного дизайна.
- ◀ Щелкнуть Конвертировать для начала конвертации. Преобразованные дизайны будут сохранены в указанной папке.

## Вывод выбранных дизайнов

Отправить дизайны напрямую в машину для вышивания. Создать печатную копию отчета о выбранном дизайне с помощью принтера или плоттера. Типы отчета могут включать в себя технологические карты дизайна, узоры аппликации, раскладку по цветам, информацию и последовательности запяливания, а также каталоги и списки выбранных дизайнов.

## Отправить дизайны на машину



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Шить выбранный проект для вышивания дизайна (дизайнов), выбранных в библиотеке вышивания.

ПО поддерживает большое разнообразие моделей машин. Некоторые могут быть соединены с помощью кабеля напрямую с ПК пользователя через порт USB. Устаревшие машины не поддерживают прямое соединение, но они осуществляют считывание карт ATA PC и/или носителей USB. Смотрите также [Работа с машинными файлами](#).



**Совет** При работе с дизайнами, которые по диапазону исполнения превышают доступный набор физических пялец, они могут быть разделены на части, каждая из которых будет содержать объект или группу объектов. ПО автоматически подсчитывает, какие файлы должны быть отправлены на машину и показывает, как они будут выглядеть. Смотрите подробнее [Создание многократного запяливания](#).

## Печать выбранных дизайнов



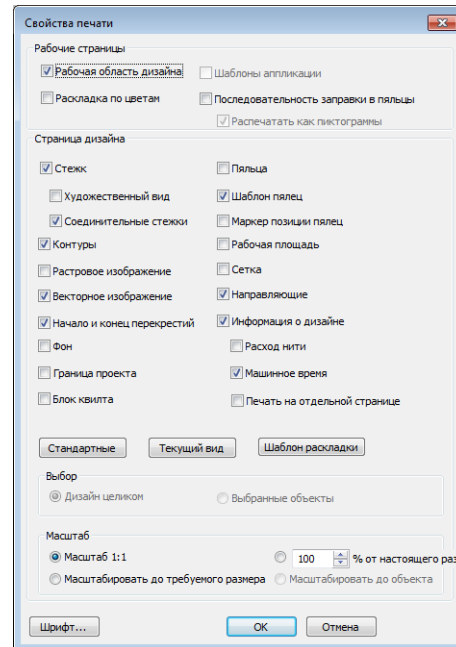
Использовать инструмент Работа с дизайнами > Печатать выбранное, чтобы напечатать дизайны, выбранные в библиотеке вышивания.

Технологические карты выбранных дизайнов могут быть распечатаны и содержать эскиз каждой страницы. В отличие от опции Печать дизайна, данная опция предоставляет информацию о дизайне и вышивке.

### Как напечатать выбранные дизайны

- ◀ Отсортировать дизайны для печати, используя опцию Сортировать.
- ◀ Выбрать дизайн и щелкнуть на значок Печать выбранного. Откроется диалоговое окно Печать.

- ◀ Для индивидуальной настройки распечатки, щелкнуть Опции.



- ◀ Настроить опции рабочей таблицы, чтобы необходимая информация была показана в требуемом формате.

Отчет	Назначение
Рабочая таблица дизайна	Содержит полную информацию о вышивальном дизайне. Здесь представлена вся производственная информация – длина шпулечной нити, размер дизайна, ткань изделия и т. д.
Узоры аппликации	Содержит узоры аппликации – информация о выкройках – отдельно от дизайна. Может быть использована в качестве руководства для вырезания деталей из ткани. Здесь также показано, какие детали аппликации должны быть включены.
Раскладка по цветам	Предоставляет перечень цветов в дизайне вместе с информацией о цветах и стежках для каждого слоя вышивания. С помощью данной опции оператор машины видит каждый цвет стежков по этапам процесса вышивания.
Последовательность запяливания	Если в дизайне более одного запяливания, данная опция показывает процесс запяливания в правильной цветовой последовательности.

- ◀ Панель Рабочая таблица дизайна предоставляет опции для дальнейшей

индивидуальной настройки. Смотрите также **Печать дизайнов**.

- 4 Щелкнуть ОК и проверить правильность установки настроек принтера в диалоговом окне Windows Свойства печати. Диалоговое окно и доступные настройки могут различаться в зависимости от модели принтера. Подробную информацию см. в руководстве к принтеру.

## Печать каталогов дизайна

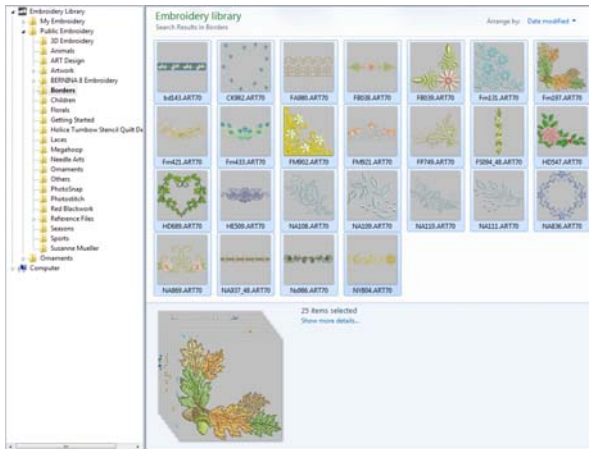


Использовать инструмент Работа с дизайнами > Печать выбранного в каталог, чтобы напечатать выбранные дизайны в каталог.

Напечатанные каталоги дизайнов содержат эскизы дизайнов и некоторые справочные данные. Могут быть подготовлены каталоги всех имеющихся дизайнов в соответствии с различными требованиями.

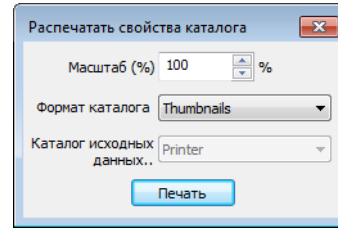
### Как напечатать каталог дизайнов

- 1 Открыть Библиотека вышивки и отфильтровать дизайны, задав необходимые параметры. Смотрите подробнее **Фильтр и сортировка дизайнов**.

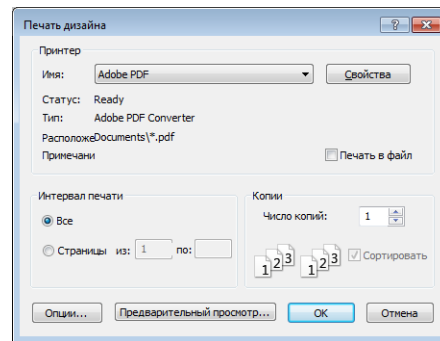


- 2 Выбрать дизайны, которые необходимо включить в каталог.
- 3 Выбрать **Работа с дизайнами > Печать выбранного в каталог**. Откроется

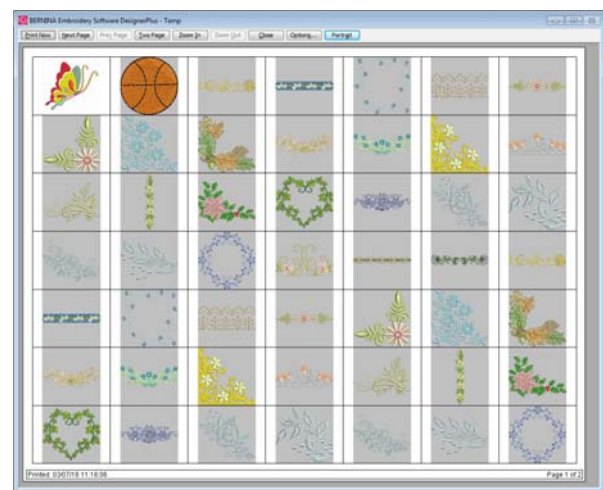
диалоговое окно **Опции распечатать каталог**.



- 4 Изменить масштаб **Масштаб (%)** для настройки размера эскиза.
- 5 Выбрать формат каталога – эскизы с информацией о дизайне или без нее.
- 6 Щелкнуть **Печать**. Откроется диалоговое окно **Печать дизайна**.



- 7 Щелкнуть **Предварительный просмотр** для просмотра каталога.



- 8 Щелкнуть **Печать немедленно** для печати каталога.



**Совет** В случае, если каталог состоит более чем из одной страницы, доступна

возможность выбора страницы для печати с помощью диалогового окна MS Windows® Свойства печати.

## Экспортировать список дизайнов

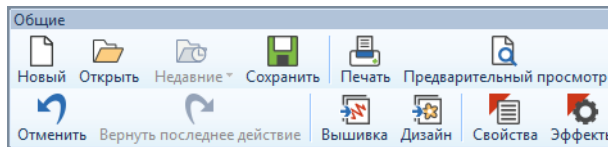


Использовать инструмент Работа с дизайнами > Экспорт списка дизайнов, чтобы экспортировать выбранные файлы в форматы Tab и CSV (Comma Separated Value), которые используются в большинстве электронных таблиц.

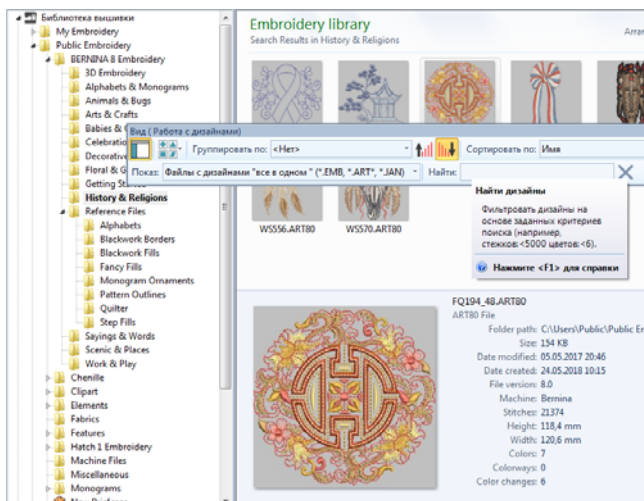
Опция Экспорт списка дизайнов может быть использована для печати списков дизайна для выбранных папок. Это опция позволяет создавать простой отчет по дизайну, который легко может быть импортирован в электронную таблицу. При желании это может быть использовано для работы с дизайнами по имени файла.

### Как экспортировать список дизайнов

- Установить единицы измерения, которые планируете использовать – метрические или U. S.



- Открыть Библиотека вышивки и выбрать папку дизайна.
- Отсортировать и отфильтровать дизайны для печати.



- Щелкнуть на значок Экспортировать список дизайнов и выбрать папку назначения для сохранения списка. Выбрать способ сохранения: текстовый файл с разделением таблицы или текстовый файл с разделением запятыми.

- Открыть текстовый файл в электронной таблице для последующей сортировки и печати.

	A	B	C	D	E	F	G
1	BabyAnimal_zebra-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.96 in	4.00 in	9179	5	
2	BabyAnimal_monkey-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	4.16 in	4.34 in	13110	7	
3	BabyAnimal_giraffe-applique-W.EMB	2015/09/15:08:05:10.000	3.06 in	4.91 in	5771	4	
4	Teddy Frame-JA.JAN	2015/07/27:14:37:48.000	3.78 in	5.13 in	7025	4	
5	Rubberduck-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.92 in	3.11 in	13824	9	
6	Our Family-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.66 in	2.24 in	3048	4	
7	Face-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	1.59 in	1.15 in	2115	2	
8	Elephant-JA.JAN	2015/07/27:14:37:46.000	3.28 in	4.98 in	17037	5	
9	Doll-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.49 in	3.48 in	6415	4	
10	Clown-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	2.36 in	3.16 in	4668	7	
11	Clothesline-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	6.97 in	1.91 in	7125	5	
12	Boy-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	1.74 in	1.59 in	2240	2	
13	Border-JA.JAN	2015/07/27:14:37:44.000	4.09 in	3.06 in	5766	7	
14							



**Совет** Дизайнеры нередко хотели бы разделить дизайны для просмотра в 'реальных цветах', 'художественном виде' или еще в каком-либо виде, а также с тканями фона и без них. Экранные изображения могут быть сохранены в формате PNG и отправлены в виде вложений по электронной почте.

### Управление папками

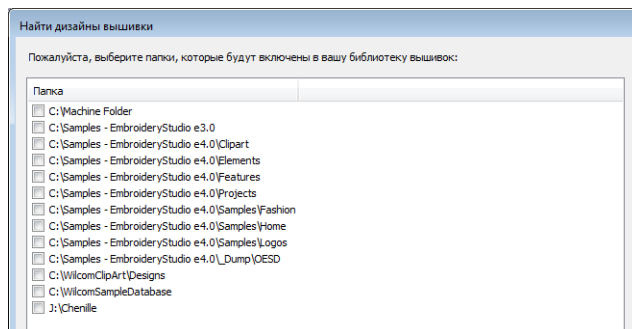
Библиотека вышивки – это виртуальная библиотека, в которой могут быть расположены и показаны с помощью навигационного дерева любые дизайны системы. Программа не определяет, действительно ли данные дизайны находятся на жестком диске пользователя или внешних запоминающих устройствах. В навигационное дерево может быть включена любая папка, содержащая вышивальные дизайны.

## Найти дизайн для добавления



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Найти вышивальные дизайны, размещения всех совместимых дизайнов на жестком диске.

Поиск всех совместимых дизайнов на жестком диске и любых внешних устройствах, таких как USB, zip-накопитель и т. д. – задача, решаемая щелчком одной кнопки. Будет предложено выбрать папки, содержащие дизайны, которые пользователь хочет добавить в библиотеку вышивания. Выбрать папки, необходимые для включения в Библиотека вышивки и нажать **Добавить в библиотеку**.

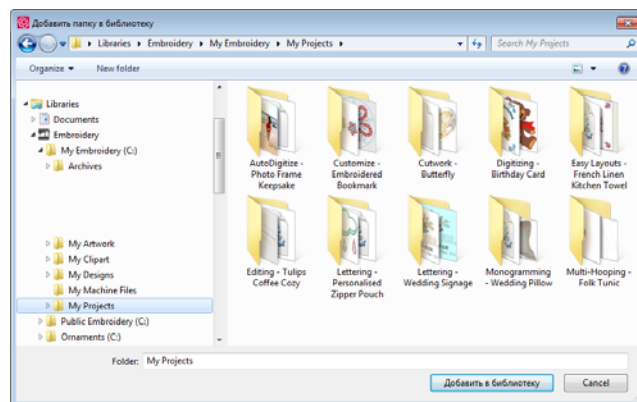


## Выбрать папку для добавления



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Добавить папку в библиотеку, чтобы добавить существующую папку в библиотеку вышивания. Это ускорит поиск и сортировку в папке.

По желанию, нажать на кнопку **Добавить папку** в библиотеку, чтобы показать выбранную папку. В диалоговом окне нажать **Добавить в библиотеку**, чтобы добавить папку в библиотеку вышивания.

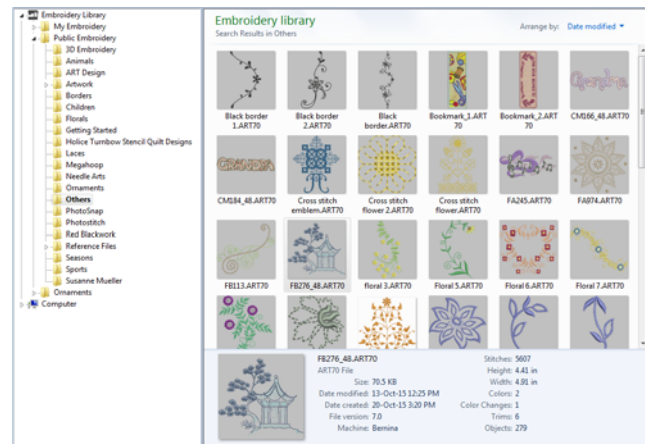


## Удалить папки



Использовать инструмент Работа с дизайнами > Удалить папку из библиотеки, чтобы удалить папку из библиотеки вышивания. Это удалит только ссылку на папку из библиотеки. Но в действительности это действие не удалит файлы в папке из хранилища.

Помните, что Библиотека вышивки – это виртуальная библиотека. При добавлении и удалении папок с навигационного дерева, это влияет только на Библиотека вышивки. Это не влияет на структуру папки на жестком диске. Для удаления папки из Библиотека вышивки, выбрать и щелкнуть значок Удалить. После удаления папки, все подчиненные папки также будут удалены из навигационного дерева.

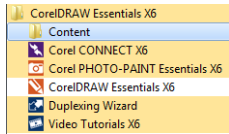


## Просмотр клипарта

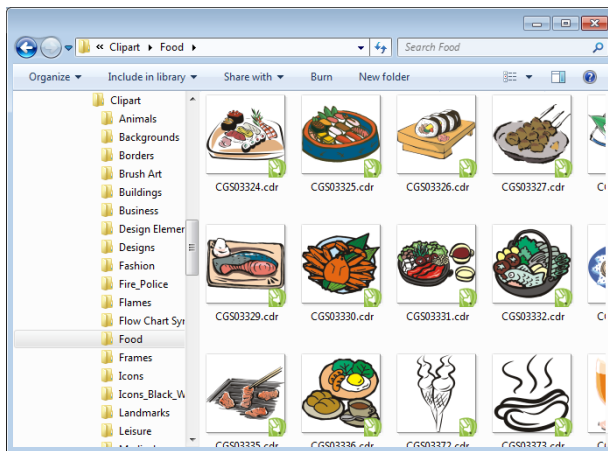
CorelDRAW® Graphics Suite SE комплектуется подборкой клипартов, которые могут быть использованы в качестве цифрового **трафарета** или конвертированы напрямую в вышивальный дизайн. Смотрите также **Конвертация векторов в вышивание**.

## Как просмотреть клипарт

- 1 Доступ к папке CorelDRAW® Graphics Suite SEc помощью меню Windows **Старт > Программы.**



- 2 Выбрать папку **Содержимое** и выбрать **Клипарт**.



- 3 Просмотреть интересные папки клипартов.



**Примечание** Открыть клипарт в BERNINA Embroidery Software необходимо с помощью **Холст для рисования**. Смотрите также **Загрузка векторного изображения**.



**Совет** Более удобный способ – это сделать копию всей папки CorelDRAW® Клипарт и скопировать ее в папку **C:\Users\Public\Public Embroidery\BERNINA 8 Embroidery** для легкого доступа.



# ГЛАВА 5

## Просмотр дизайна

BERNINA Embroidery Software предоставляет много возможностей просмотра, чтобы сделать работу с дизайнами легкой и удобной. Можно увеличить масштаб области для более детального просмотра или просмотреть дизайн в фактическом размере. Показать или скрыть элементы дизайна с отображением доступных параметров. Предварительно просмотреть существующий дизайн в различных цветах и на разных тканях.



При работе с вышивальными дизайнами, нужно иметь представление о последовательности вышивки. BERNINA Embroidery Software Последовательность вышивания дизайна можно проверить путем «перемещения» (передвижения) по стежкам один за другим. Также, последовательность можно проверить путем моделирования вышивания дизайна на экране.

BERNINA Embroidery Software также предоставляет информацию о дизайнах в различных форматах и различными способами. Перед открытием BERNINA Embroidery Software или дизайна, можно просмотреть определенную информацию о дизайне для файлов ART непосредственно из MS Windows® Explorer. Подробную информацию о вышивании дизайна можно просмотреть в диалоговом окне Параметры дизайна (Параметры дизайна). Кроме того, функция Предварительный просмотр печати предоставляет необходимую информацию о дизайне, включая предварительный просмотр дизайна, размер дизайна, последовательность цветов и дополнительные инструкции.

В настоящем разделе разъясняются разные режимы просмотра дизайна, доступные в BERNINA Embroidery Software, также описываются различные настройки просмотра. Здесь описываются процессы масштабирования и панорама, а также просмотр последовательности вышивания. В разделе также представлена информация по отображению трафаретов дизайна и их изменений. Также сюда включены инструкции по получению информации по своим создаваемым дизайнам.

## Настройки просмотра вышивального дизайна

Доступна возможность показать или скрыть элементы вышивания в **Холст Вышивания** с различными настройками дисплея. Посмотреть графическое отображение завершено вышивального объекта. Показать/скрыть точки прокола иглы и сами стежки. Или показать/скрыть выбранные цвета.

### Просмотр элементов вышивания



Нажать Вид > Показать Художественный вид, чтобы показать или скрыть схему моделирования вышивки.



Нажать Вид > Показать стежки, чтобы показать или скрыть стежки в вышивании.



Нажать View > Show Outlines, чтобы показать/скрыть контуры объектов. Выключить режим отображения стежков, чтобы видеть только контуры.



Нажать Вид > Показать соединители, чтобы показать/скрыть соединительные стежки между объектами вышивки.



Нажать Вид > Показать проколы игл, чтобы показать/скрыть точки прокола иглой на вышивке.

Можно показать или скрыть стежки и контуры объектов во время работы. Например, скрыть стежки, чтобы увидеть все точные контуры при изменении формы. Смотрите подробнее [Изменить форму и редактировать объекты](#).

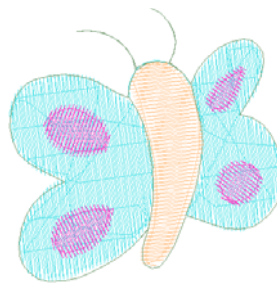


**Примечание** Чтобы убедиться, что дизайн корректно представлен в режиме **Показать вид вышивки**, необходимо откалибровать монитор. Смотрите подробнее [Калибровка монитора](#).

### Как просмотреть элементы вышивания

- Щелкнуть **Показать стежки**, чтобы включить или выключить режим просмотра стежков.

- Щелкнуть **Показать контуры** чтобы включить или выключить режим просмотра контуров со стежками или без них.



Стежки вкл



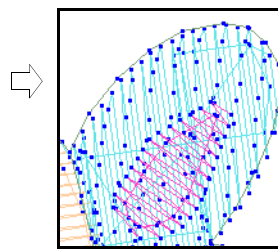
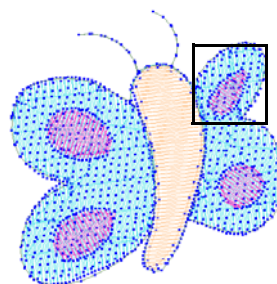
Контур вкл

- Щелкнуть **Показать соединители**, чтобы включить или выключить режим просмотра стежков.



Соединительные элементы вкл

- Выбрать **Точки проколов**, чтобы показать или скрыть проколы иглы. Смотрите также [Настройка параметров отображения цветов](#).



Кончики игл вкл

- Чтобы просмотреть моделирование вышивания (Художественный вид),

необходимо включить переключатель на значке **Показать Художественный вид**.



### Просмотр объектов по цветам

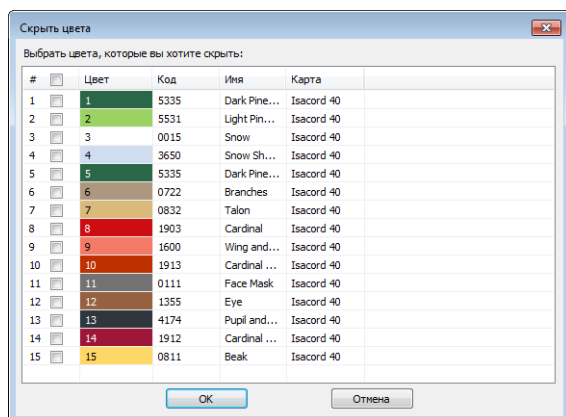
Функция **Скрыть цвета** помогает выбрать отдельные элементы дизайна для проверки или управления. Данная функция полезна при изменении последовательности по цвету. Смотрите также [Последовательность по цвету](#).

#### Как просмотреть объекты по цвету

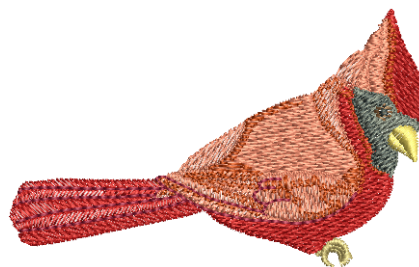
- ◀ Создать или открыть дизайн.  
Разгруппировать дизайн перед обработкой.



- ◀ Выбрать **Вид > Скрыть цвета**.



- ◀ Выбрать цвета, которые необходимо скрыть.
  - ◀ Чтобы выбрать все, поставить флажок сверху колонки.
  - ◀ Чтобы выбрать диапазон стежков, во время выделения удерживайте клавишу **Shift**.
  - ◀ Чтобы выбрать несколько элементов, во время выделения удерживайте клавишу **Ctrl**.
- ◀ Нажать **ОК**. Дизайн будет показан только с теми цветами, которые остались неотмеченными в вкладке просмотра.



- ◀ Чтобы просмотреть все цвета в дизайне, выбрать **Вид > Просмотреть все цвета**.



**Совет** функция **Раскладка по цветам** предоставляет другой способ просмотра дизайн-объектов. Смотрите подробнее [Просмотр и выбор цветовых блоков](#).

### Масштабирование и панорама

Использовать функции **Окно обзора** и **Масштаб**, чтобы быстро рассмотреть дизайн с разной степенью увеличения.



**Совет** **Строка состояния** показывает текущий коэффициент масштабирования. Смотрите подробнее [Начало работы](#).

### Просмотр дизайнов в режиме просмотра



Нажать **Общие > Окно обзора**, чтобы показать или скрыть док-панель 'Общий просмотр'. Использовать для изменения масштаба и создания панорамы эскиза текущего дизайна.

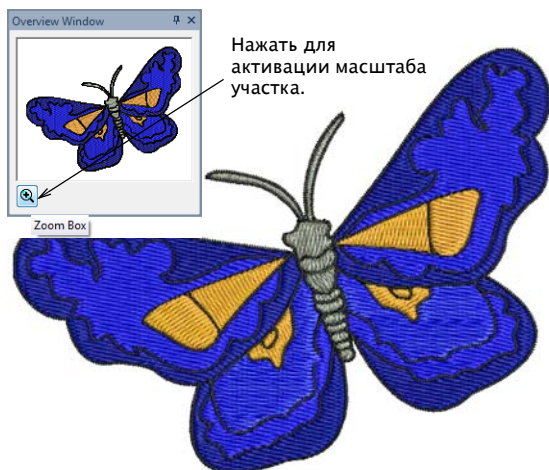
Использовать **Окно обзора**, чтобы просмотреть эскизы дизайна. При каждом изменении окно

обновляется и может использоваться для увеличения масштаба или создания панорамы всего окна дизайна.

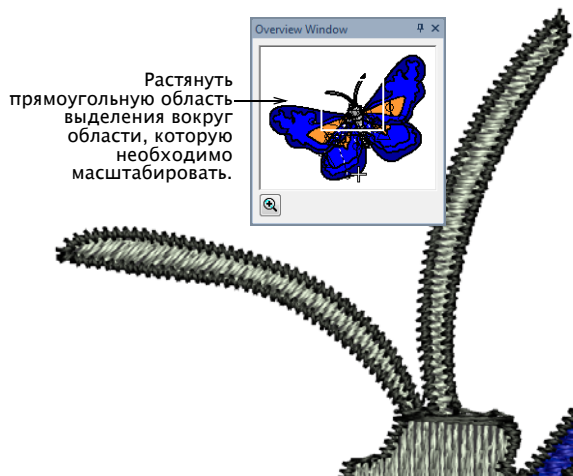
### Как отобразить дизайны в режиме просмотра

#### 1 Нажать на значок Окно обзора.

Откроется окно **Общий просмотр**.

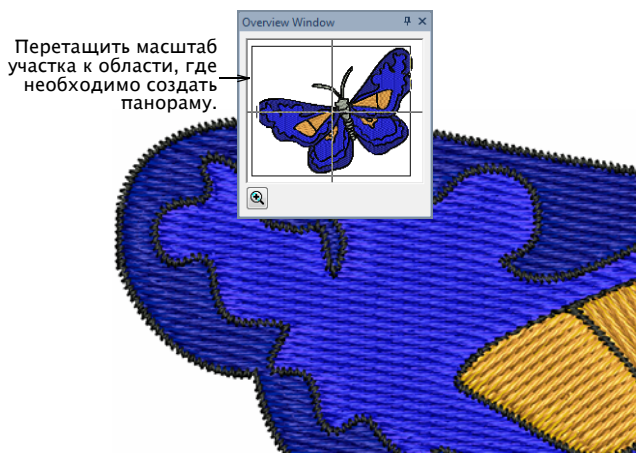


- 2 Для увеличения или уменьшения масштаба, нажать кнопку **Масштаб** в Окно обзора просмотра и растянуть **прямоугольную область выделения** вокруг области, которую необходимо масштабировать.






- 3 Для панорамы дизайна, передвинуть курсор внутри масштабируемого участка – в этом


случае он станет курсором из четырех стрелок. После этого растянуть и отпустить.



### Увеличение и Уменьшение масштаба

 Нажать **Масштаб > Масштаб**, чтобы увеличить масштаб левым щелчком мыши и уменьшить масштаб правым щелчком мыши, или же растянуть 'масштаб участка'.

 100  Использовать **Меню Масштаб > Масшт. коэфф-т**, чтобы выбрать предустановленные значения масштаба из всплывающего списка или ввести собственное значение масштаба и нажать клавишу Enter.

 Нажать **Масштаб > Панорама** для панорамы дизайна с большим фактором увеличения.

Расширить возможности для просмотра дизайна при помощи приближения отдельных стежков или деталей, или уменьшить масштаб, чтобы отобразить в окне большую часть дизайна. Смотрите также **Комбинация клавиш быстрого вызова**.



**Примечание** Откалибровать монитор, чтобы убедиться, что дизайн представлен в правильном размере. Смотрите подробнее **Калибровка монитора**.

### Как увеличить и уменьшить масштаб

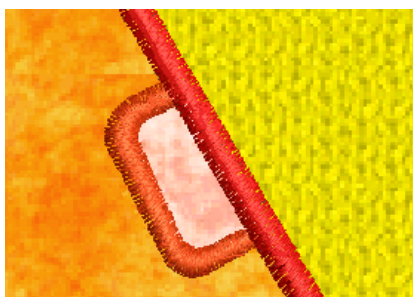
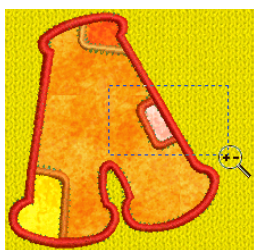
- ◀ Нажать значок **Масштаб** или использовать клавишу быстрого вызова **B**. Курсор превратится в лупу.

- ◀ Левый щелчок для увеличения масштаба, правый – для уменьшения.



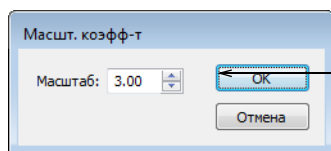
**Совет** Поле Масшт. коэфф-т будет обновлено соответственно.

- ◀ Нажать и растянуть **прямоугольную область выделения** вокруг области и отпустить кнопку мыши.



- ◀ Чтобы показать дизайн в определенном масштабе, ввести коэффициент масштабирования в поле **Масшт. коэфф-т** в процентном соотношении к фактическому размеру и нажать клавишу **Ввод**.

Или, в качестве альтернативы, нажать клавишу **F**. Ввести масштаб в процентах и нажать **OK**.



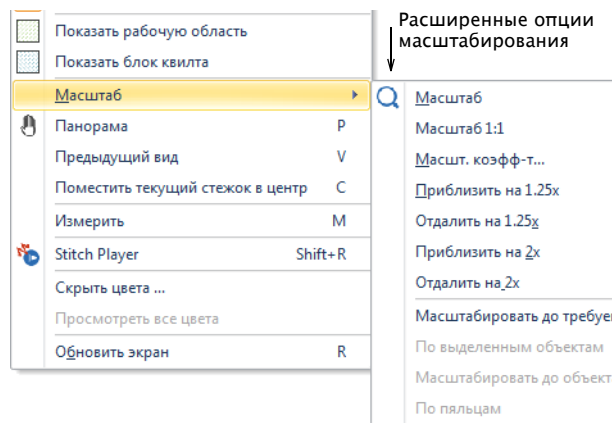
Ввести масштабный коэффициент

- ◀ Для создания панорамы дизайна в окне дизайна использовать полосы прокрутки. Или в качестве альтернативы, выбрать

**Панорама** и нажать клавишу **P**, а также использовать инструмент 'захват рукой'. Нажать для удержания окна дизайна и протянуть его по кругу.



- ◀ В качестве альтернативы, использовать команды **Вид > Масштаб** для доступа к расширенным опциям масштабирования.



- ◀ Выбрать **Масштаб > Масштаб под** чтобы вывести на экран весь дизайн. В качестве альтернативы, нажать клавишу быстрого вызова **0** (ноль).

- ◀ Чтобы вывести на экран дизайн в фактическом размере, выбрать **Масштаб > Масштаб 1:1**. В качестве альтернативы, нажать клавишу быстрого вызова **1**. Смотрите также **Калибровка монитора**.

- ◀ Нажать клавиши **Esc**, **Ввод** или **Пробел** для выхода из режима **Масштаб**.



**Совет** Использовать функцию **Авто-прокрутка**, чтобы автоматически прокручивать дизайн во время

оцифровки. Возможно, это будет удобнее, чем использование панорамы или полос прокрутки. Смотрите также [Установка параметров прокрутки](#).

## Просмотр последовательности вышивания

При работе с вышивальными дизайнами, необходимо понимать последовательность вышивки. Последовательность вышивания дизайна можно проверить путем 'перемещения' (передвижения) по стежкам, цветам или объектам. Также, последовательность можно проверить путем моделирования дизайна вышивки на экране. BERNINA Embroidery Software моделирует вышивание путем смены цвета нити с черного на соответствующие цвета, в которых должно быть выполнено вышивание. Смотрите также [Просмотр и выбор цветочных блоков](#).

## Перемещение по дизайнам



Нажать Вид > Показать стежки, чтобы показать или скрыть стежки вышивания.



Нажать Вид > Показать Художественный вид, чтобы показать или скрыть моделирование вышивки.



Нажать Перемещение > Скачок по объекту, чтобы перейти к предыдущему или следующему объекту в дизайне. Использовать в сочетании с кнопками Вперед/Назад.



Нажать Перемещение > Скачок по цвету, чтобы переместиться к предыдущему или следующему цветовому блоку в дизайне. Использовать в сочетании с кнопками Вперед/Назад.



Нажать Перемещение > Скачок к Началу/Концу, чтобы переместиться к началу или концу дизайна. Использовать в сочетании с кнопками Вперед/Назад.

BERNINA Embroidery Software предоставляет панель **Перемещение** с кнопками, чтобы 'перемещаться' сквозь последовательность вышивания по объекту или цветовому блоку. Использовать комбинацию клавиш-стрелок для перемещения по стежкам. Для 'продвижения' сквозь дизайн по объекту или цветовому блоку также существуют сочетания клавиш. Смотрите также [Комбинация клавиш быстрого вызова](#).

## Как переместиться по дизайну

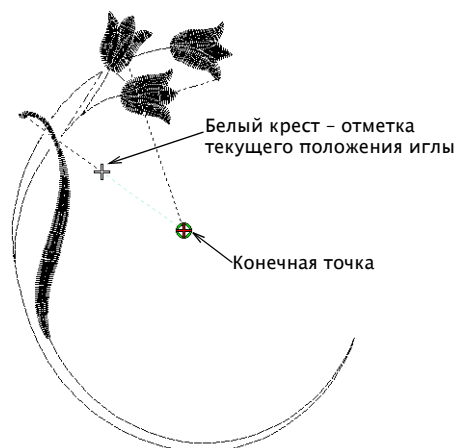
◀ Убедиться, что опция **Показать стежки** включена, а опция **Художественный вид** выключена. Смотрите подробнее [Просмотр элементов вышивания](#).

◀ Нажать клавишу **Esc**, чтобы отключить опцию **Выделить объект**.

Текущее положение иглы показано крупным белым крестом, то есть 'маркером положения иглы'. Изначально она расположена в конце дизайна. Текущее количество стежков показано на **Строке состояния**.

◀ Чтобы переместиться в начало дизайна, нажать клавишу **Home**.

Белый крест переместиться к первому стежку, и весь дизайн будет показан черным. При передвижении по дизайну, маркер положения иглы перемещается соответственно.



◀ Чтобы переместиться по объекту или цветовому блоку, выбрать переключатель и нажать кнопки Вперед/Назад. Этим же способом можно перейти в начало или в конец.



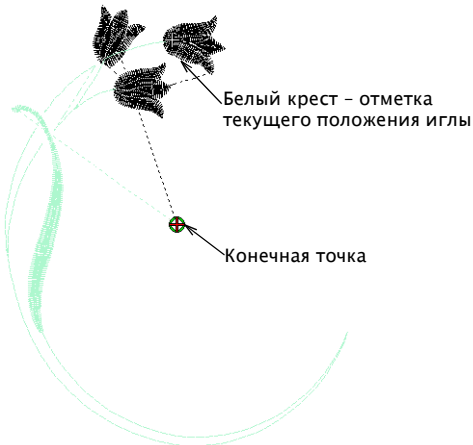
← Выбрать переключатель и нажать кнопки Вперед/Назад.

### Скачок по объекту

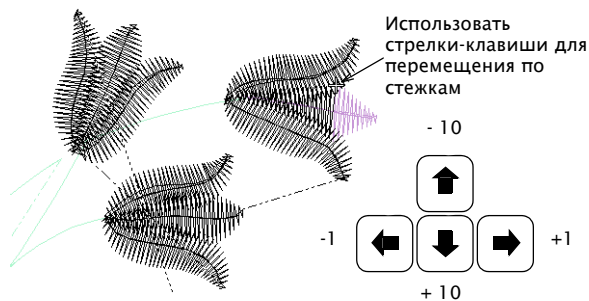
Использовать в сочетании со значками Вперед и Назад, чтобы переместиться к предыдущему или следующему объекту.

Нажмите <F1> для справки

- ◀ Или, в качестве альтернативы, чтобы переместиться к следующему объекту, нажать сочетание клавиш **Ctrl+T**. Нажать сочетание клавиш **Shift+T**, чтобы вернуться назад.
- ◀ Чтобы переместиться к следующему цвету, нажать клавишу **Page Down**. Нажать клавишу **Page Up** для возврата.



- ◀ Использовать стрелки-клавиши для перемещения на стежки от 1 до 10. Использовать клавиши **+** или **-** на клавиатуре, чтобы за раз передвинуться на 100 стежков.



- ◀ Чтобы перейти в конец дизайна, нажать клавишу **End**. Или использовать панель **Перемещение**.



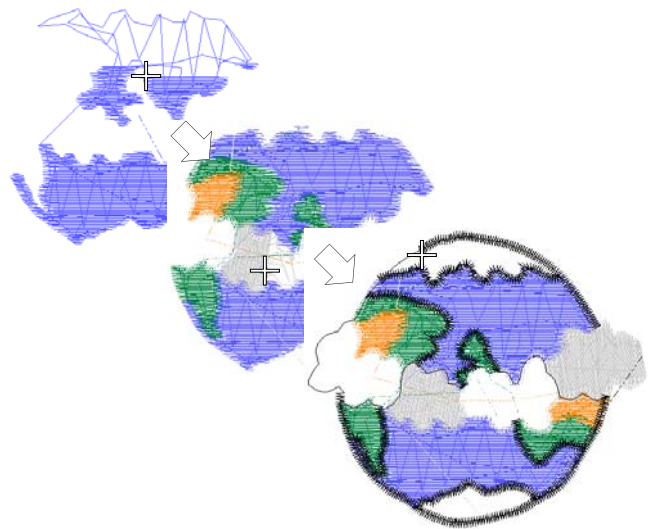
**Совет** При перемещении за пределы видимой области нажать клавишу **C**, чтобы разместить текущий стежок по центру экрана.

## Моделирование дизайна вышивания



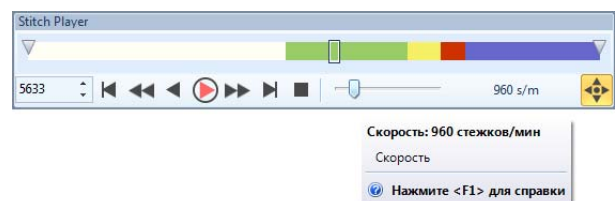
Использовать Меню Вид > Симулятор стежков для моделирования вышивки, созданной по дизайну вышивания, на экране в художественном или стежковом виде.

**Симулятор стежков** – важный инструмент в BERNINA Embroidery Software. Он позволяет моделировать процесс вышивания стежков дизайна на экране. Так как функция **Симулятор стежков** моделирует перемещения вышивальной машины, можно решить, как оптимизировать дизайн для уменьшения нагрузки на машину.



### Как моделировать дизайн вышивания

- ◀ Выбрать просмотр дизайна, чтобы визуализировать его.  
**Симулятор стежков** может быть затупен в режиме Действительный вид и режиме просмотра стежков.
- ◀ Выбрать **Вид > Симулятор стежков** или нажать сочетание клавиш **Shift+R**.



- ◀ Чтобы перерисовать только один раздел дизайна, необходимо задать начальный и конечный стежки в поле **Диапазон стежков**.





- ◀ Использовать клавиши управления, чтобы вышивать вперед и назад по дизайну. Стандартные кнопки 'медиа плеер' доступны для проигрывания, паузы и перемотки операций.
- ◀ Использовать слайдер, чтобы настроить скорость прорисовки.
- ◀ Использовать Авто прокрутку при использовании функции Симулятор стежков при высоких коэффициентах масштабирования.

## Трафареты и фоны

Можно включить режим просмотра **трафарета** во время оцифровки. Ее можно временно скрыть во время работы или приглушить ее яркость, чтобы лучше видеть стежки. Также можно изменить фон окна дизайна, чтобы он сочетался с выбранной тканью.



## Отображение трафарета

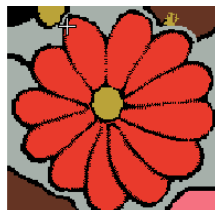
-  Использовать Вид > Показать растровое изображение, чтобы показать/скрыть все растровые изображения, содержащиеся в дизайне.
-  Меню Вид > Нечёткое изображение, чтобы приглушить оттенок трафарета для более четкого показа стежков во время оцифровки.
-  Использовать Вид > Показать векторное изображение, чтобы отобразить или скрыть любые векторные изображения, содержащиеся в дизайне, например CorelDRAW® клипарт.
-  Использовать Вид > Показать ткань аппликации, чтобы показать/скрыть ткань/цвет фона любых объектов аппликации в дизайне.

Во время оцифровки можно показать **трафарет** – **растровый рисунок** или **векторное изображение** – или временно скрыть его. Скрытый трафарет не удаляется из

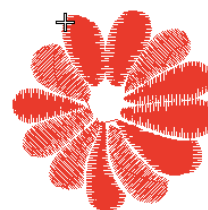
дизайна. Также можно приглушить оттенок трафарета, чтобы стежки были видны лучше. Смотрите также **Оцифровка с трафаретом**.

## Как показать трафарет

- ◀ Чтобы включить или выключить трафареты – как для растровой, так и для векторной графики – нажать на соответствующий значок. Смотрите также **Импортирование графического изображения**.

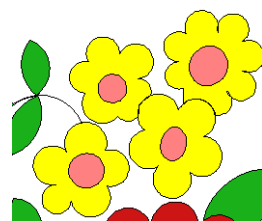


С включенным фоном

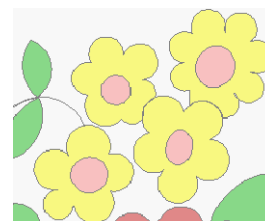


С выключенным фоном

- ◀ Чтобы приглушить яркость трафарета, нажать на значок **Нечёткое изображение**.

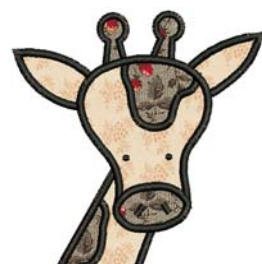


Исходное растровое изображение

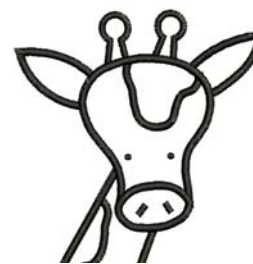


Приглушенное растровое изображение

- ◀ Нажать на значок **Показать ткань аппликации**, чтобы включить или выключить режим просмотра ткани/цветов аппликации. Смотрите также **Оцифровка аппликаций**.



Ткань аппликации включена



Ткань аппликации выключена

## Установка фонов

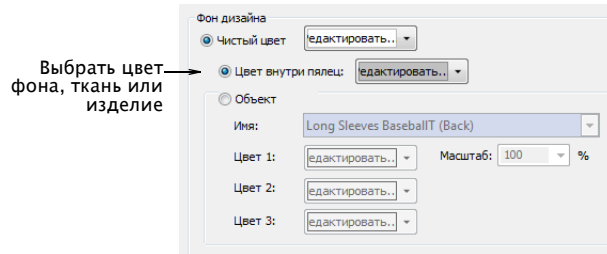
В BERNINA Embroidery Software, также можно изменить фон окна дизайна, чтобы он сочетался с выбранной тканью. Фон сохраняется вместе с дизайном.



## Как установить фон

### 1 Выбрать **Дизайн > Фон.**

Откроется диалоговое окно **Цвета фона и дисплея.**

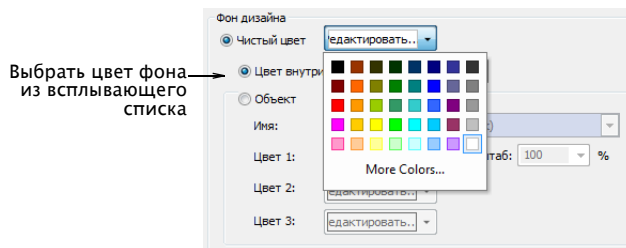


### 2 Выбрать необходимый тип фона:

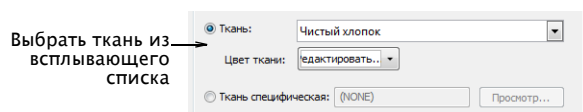
Опция	Назначение
Цвет	Установить цвет фона для окна дизайна
Ткань	Выбрать текстуру ткани, сочетающуюся с используемой тканью.
Предмет	Выбрать изображение продукта, представляющее изделие, которое планируется вышить. Оно также может быть показано в рабочей таблице дизайне.

### 3 Выбрать цвет или ткань, которую необходимо использовать:

- ◀ Чтобы выбрать цвет фона, выбрать цвет из всплывающего списка.

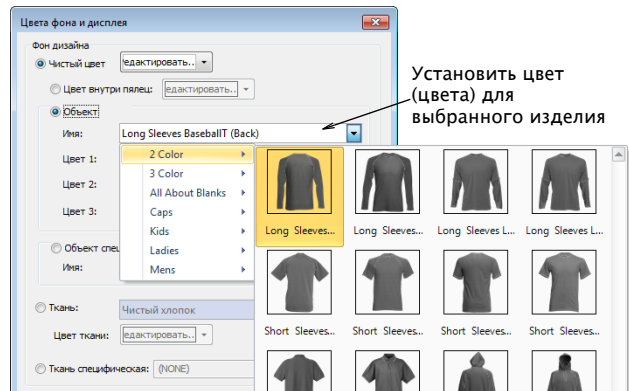


- ◀ Чтобы выбрать ткань, выбрать Заводская ткань и подобрать ткань и цвет из всплывающих списков.



- ◀ Чтобы выбрать изображение продукта, представляющее изделие, которое планируется вышить, выбрать **Объект.**

Смотрите также **Визуализация готовых изделий.**



### 4 Нажать **ОК.**



Цвет фона



Тканевый фон



**Совет** Рабочие таблицы включают в себя опции для печати дизайна с трафаретом или без него. Смотрите также **Печать дизайнов.**

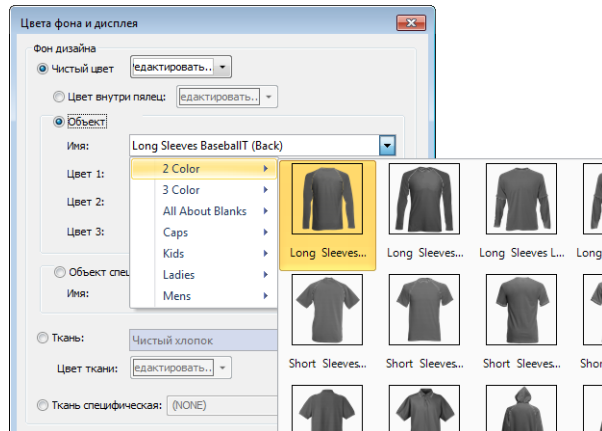
## Визуализация готовых изделий

BERNINA Embroidery Software позволяет выбрать изделие в качестве трафарета, на котором позже будут размещено декорирование. Использовать данную функцию для визуальной оценки расположения, размера и общего внешнего вида. Программное обеспечение предоставляет библиотеку изделий, включая разноцветные предметы одежды, из которых можно выбирать. В качестве альтернативы можно вставить собственное фото или изображение.

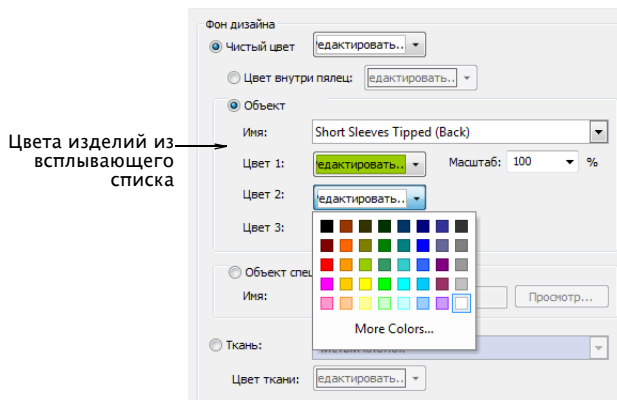
## Как визуализировать готовые изделия

- ◀ Выбрать **Дизайн > Фон.**

Откроется диалоговое окно **Цвета фона и дисплея**.



- ◀ Выбрать изделие из всплывающего списка.
- ◀ Выбрать цвет или цвета. При выборе 2х или 3х цветного изделия, становится доступным большее количество палитр.



- ◀ Масштабировать изделие в процентном соотношении.

Масштабирование должно быть настроено в соответствии с размерами предмета одежды – XS, S, M, L, XL или XXL. Ориентир: L = 100%. Для предмета одежды небольшого размера, уменьшить масштаб до 70% приблизительно.



**Совет** Измерить предмет одежды, используя команду **Измерить**. Смотрите также **Измерение расстояний на экране**.

- ◀ При наличии электронного изображения собственного изделия, выбрать опцию

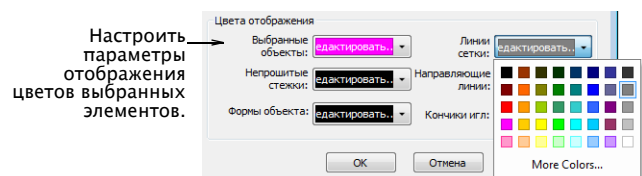
**Пользовательский** и нажать **Просмотр** для размещения.



**Совет** Рабочие таблицы включают в себя опции для печати дизайна с трафаретом или без него. Смотрите также **Печать дизайнов**.


## Настройка параметров отображения цветов

В дополнение к цвету фона или ткани, отображение цветов для проколов игл, выбранных стежков и т.д. – это часть фонов. Изменить их, если они незаметны на текущем фоне.

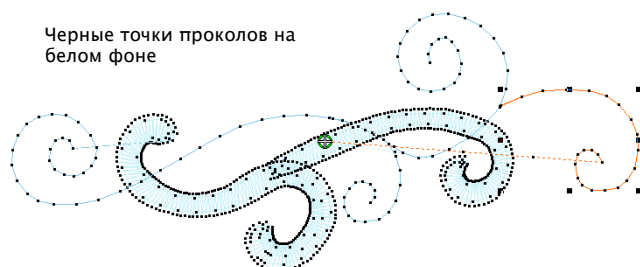


Настроить необходимые цвета для:

Элемент	Описание
Выбранные	Выбранные объекты или стежки.
Не вышито	Не вышитые стежки, какими они выглядят при перемещении по дизайну.
Формы	Контурные объекты, какими они выглядят при неактивном режиме Показать стежки. Смотрите подробнее <b>Просмотр элементов вышивания</b> .

Элемент	Описание
Сетка	В зависимости от подбора цветов, возможно, потребуется изменить параметры отображения цветов сетки, чтобы лучше видеть ее на текущем цвете фона. Смотрите подробнее <a href="#">Изображение шаблонов сеток и пялец</a> .
Направляющие	В зависимости от подбора цветов, возможно, потребуется изменить параметры отображения цветов направляющих, чтобы лучше видеть их на текущем цвете фона. Смотрите подробнее <a href="#">Отображение линейки и направляющих</a> .
Точки проколов	Точки проколов могут быть активированы на панели Просмотр или путем нажатия  (точка). Смотрите подробнее <a href="#">Просмотр элементов вышивания</a> .

Цвета визуализации сохранены вместе с подбором цветов. Доступна возможность сохранить подборку цветов в качестве временного файла формата EMT для использования в следующих дизайнах.

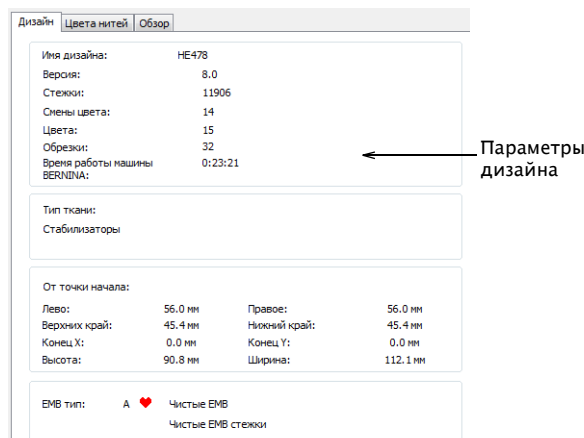


## Просмотр информации о дизайне

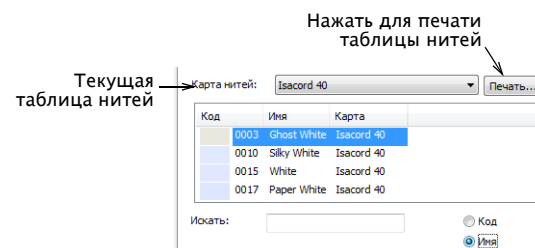
BERNINA Embroidery Software предоставляет информацию о дизайнах в различных форматах и различными способами. Перед открытием BERNINA Embroidery Software или дизайна, можно ознакомиться с определенной информацией о дизайне для файлов ART непосредственно из MS Windows® Explorer. В диалоговом окне **Параметры дизайна** можно просмотреть детальную информацию о вышивании. Функция **Предварительный просмотр печати** предоставляет важную информацию о дизайне, включая предварительный просмотр дизайна, размер дизайна, последовательность цветов и дополнительные инструкции.

## Параметры дизайна

В диалоговом окне **Параметры дизайна** можно ознакомиться с информацией о данной версии ПО и других характеристиках дизайна. Здесь же имеется и подробная информация о вышивании. Большая часть настроек не может быть изменена напрямую. Доступ к диалоговому окну предоставляется через Меню **Дизайн**. Смотрите подробнее [Просмотр свойства дизайна](#).



Вкладка **Параметры дизайна > Цвета нитей** предоставляет общую информацию о нитях, использованных в дизайне.

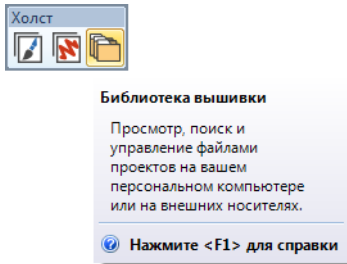


**Примечание** Информация в данном диалоговом окне включена в Рабочую таблицу дизайна.

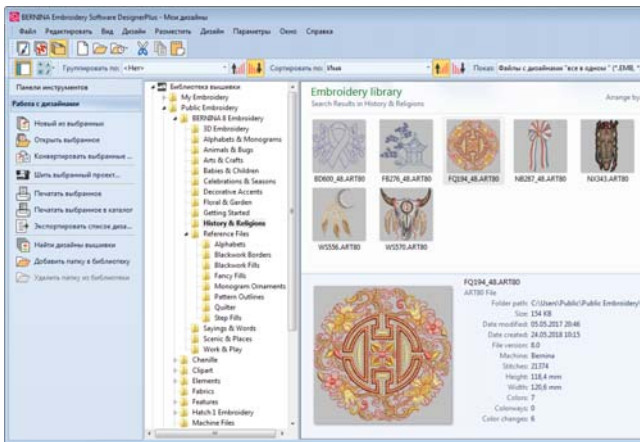
## Просмотр дизайнов в Библиотека вышивки

Библиотека вышивальных изделий предоставляет эффективный способ просмотра и управления вышивальными

дизайнами. Данная библиотека интегрирована в главное приложение.



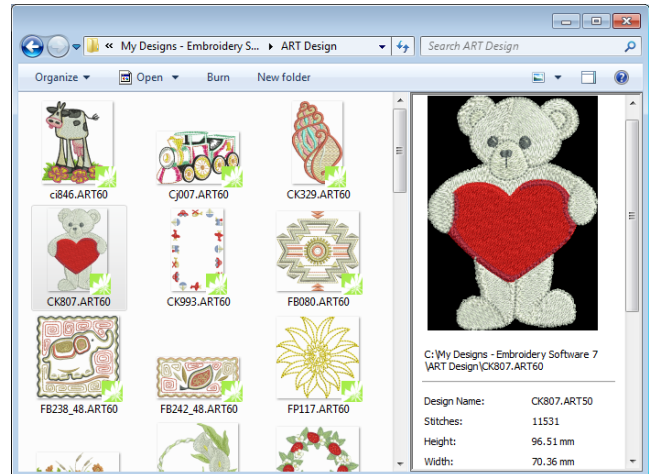
Данный инструмент управления дизайном предоставляет доступ к файлам дизайна, которые хранятся на жестком диске компьютера, CD-ROM или дискете. Помимо прочего Библиотека вышивальных изделий позволяет просматривать файлы дизайна в папках, которых были заархивированы с помощью утилиты WinZip. Распознаются все форматы дизайнов, используемые BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Работа с дизайнами](#).



## Просмотр дизайнов в Windows Explorer

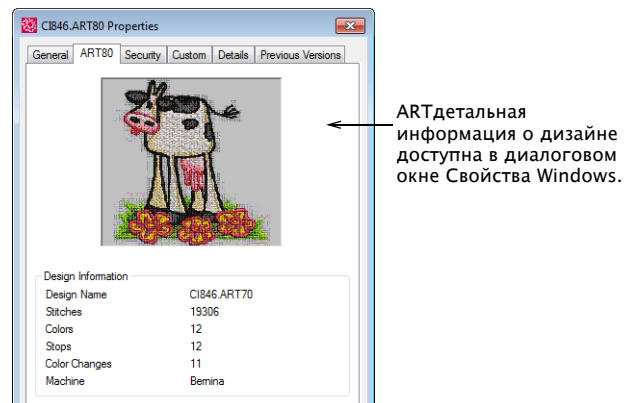
Перед открытием файлов ART, можно посмотреть эскизы дизайна и детальную информацию с помощью MS Windows® Explorer. Диалоговое окно **Параметры** позволяет предварительно просмотреть дизайн вместе с такой информацией о нем, как количество стежков, остановок и смен цвета. Также здесь можно посмотреть общую информацию о файле, такую как размер файла

и дату последнего изменения. Эскизы дизайна показаны в **Windows Explorer**.




**Примечание** Доступ к данному диалоговому окну осуществляется с помощью диалогового окна **Открыть** в BERNINA Embroidery Software. Смотрите также [Открытие дизайна](#).

Щелкнуть правой кнопкой мыши на файл и выбрать **Параметры** из всплывающего меню.



Вкладка **Общие сведения** предоставляет информацию, частично похожую на ту, что находится во вкладке **Параметры дизайна** > **Общие сведения** в BERNINA Embroidery Software. Смотрите также [Просмотр свойства дизайна](#).

## Предварительный просмотр дизайнов

 Нажать **Общие** > **Предварительный просмотр** для предварительного просмотра печати на экране.

Функция **Предварительный просмотр** содержит предварительный просмотр дизайна и

необходимую информацию, включая, размер дизайна, последовательность цветов и дополнительные инструкции. Смотрите также [Печать дизайнов](#).

## Как предварительно просмотреть дизайны

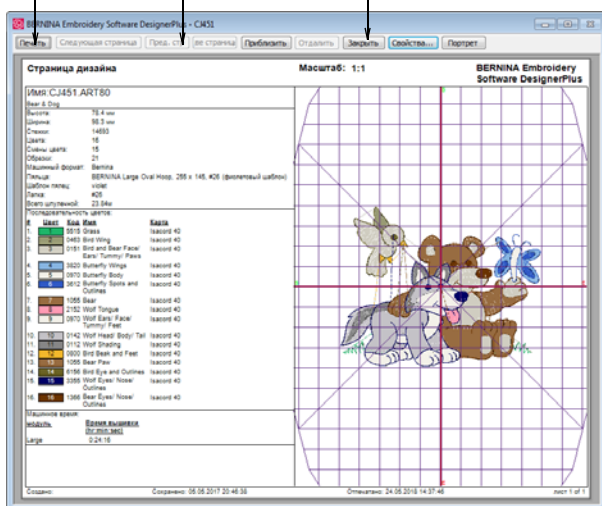
### 1 Нажать значок Предварительный просмотр.

Предварительный просмотр дизайна будет показан в окне предварительного просмотра.

Нажать для печати дизайна

Нажать для вывода на экран одной или двух страниц

Щелкнуть для доступа к свойствам печати



### 2 При необходимости настроить вид:

- ◀ Чтобы изменить ориентацию страницы, нажать **Альбомная** или **Книжная**.
- ◀ Чтобы настроить параметры информации и опций печати, нажать **Опции**. Смотрите также [Настройка параметров рабочей таблицы дизайна](#).
- ◀ Использовать управление масштабом и страницами, чтобы ознакомиться с информацией о дизайне. Большие дизайн-объекты могут быть показаны на нескольких страницах.
- ◀ Чтобы распечатать дизайн, нажать **Печать**.
- ◀ Чтобы закрыть режим предварительного просмотра, нажать **Заккрыть**.

# ГЛАВА 6

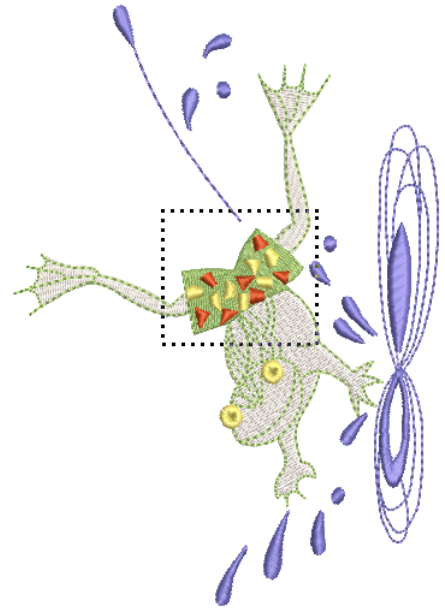
## Выбор объектов

ПО для вышивания BERNINA предоставляет широкий набор функций и различные способы выбора объектов в целях создания вышивального дизайна. Сюда входят такие функции как 'навести и нажать', прямоугольная область выделения и выбор нескольких объектов. Доступна возможность выбора всех объектов в дизайне или каких-то отдельных объектов для дальнейшего изменения. В BERNINA Embroidery Software доступно выделение контуров объекта или заполняющих стежков.



**Note** Перед выбором дизайн-объекты должны быть разгруппированы. Смотрите подробнее [Группирование и разгруппирование объектов](#).

В разделе описывается, как выделять объекты при помощи инструментов выделения и клавиатуры. Также, здесь показано, как выбрать цветовые блоки или отдельные объекты, используя Раскладка по цветам.



### Выбор объектов методом 'навести и нажать'



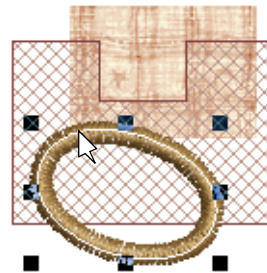
Нажать Трансформирование > Выбрать объект при необходимости (обычно при этом активируется функция выбора) указать объекты, которые вы решили выбрать.

Самый простой способ выбрать объект – навести на него указатель мыши и нажать, с активацией инструмента **Выбрать объект**. С помощью клавиш **Shift** и **Ctrl**, можно выбрать несколько объектов. Могут быть выбраны и контуры, и заполненные участки дизайна. Щелчок по контуру выполняет выбор соответствующего объекта, даже если сверху него находится другой объект. Если дизайн включает комбинацию замкнутых объектов,

можно выбрать либо любой контур объекта или заполняющие стежки.

### Выбор объектов инструментом 'навести и нажать' (point & click)

- ◀ Щелкнуть значок **Выбрать объект**.
- ◀ Щелкнуть на контур, чтобы выбрать объект.



- Щелкнуть на заполнение внутри контура объекта, чтобы выбрать заполненный объект.

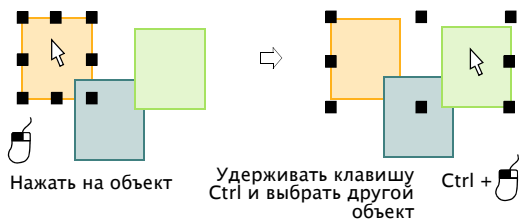


- Щелкнуть на заполненный участок, чтобы выбрать объект, даже если он расположен внутри границ большего объекта.



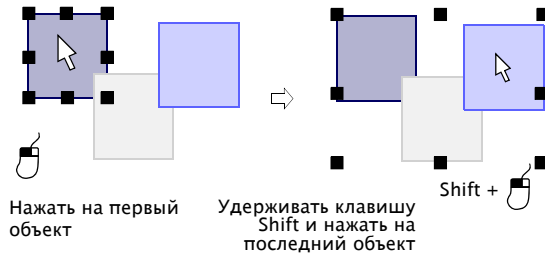
**Совет** Чтобы выбрать объект, который под другим объектом, необходимо увеличить масштаб и нажать на контур. В качестве альтернативы, навести указатель на объект, удерживать клавишу **2**, щелкнуть мышью, пока объект не будет выбран. С каждым щелчком мыши выбирается следующий наложенный объект.

- Чтобы выбрать несколько элементов, во время выбора курсором удерживайте клавишу **Ctrl**.



- Выбрать группу объектов, удерживая клавишу **Shift** после нажатия на первый

объект и до нажатия на последний объект в диапазоне.



## Выбор объектов с помощью прямоугольной области выделения



Использовать Трансформирование > Выбрать объект, чтобы выбрать объекты или растянуть на них прямоугольную область выделения.



Использовать Трансформирование > Выделить полигоном, чтобы выбрать области и объекты неправильной формы. Нажать на контрольные точки для разграничения.

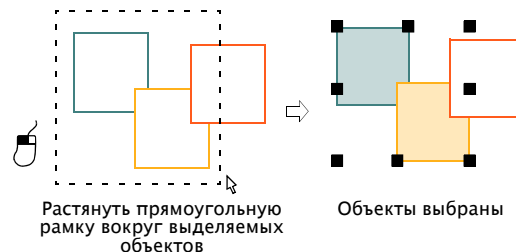
С активным инструментом **Выбрать объект** доступна возможность выбора объектов, путем растягивания вокруг них **прямоугольной рамки выделенного фрагмента**. Использовать инструмент **Выделить полигоном**, чтобы выбрать несколько объектов.

## Выбор объектов с помощью прямоугольной области выделения

- Щелкнуть значок **Выбрать объект**.

- Растянуть прямоугольную рамку вокруг объектов, которые необходимо выбрать.

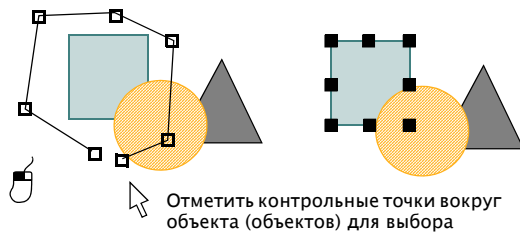
Объекты будут выбраны после освобождения кнопки мыши.



**Примечание** Кроме отдельных случаев группировки объектов, после освобождения мыши будут выбраны только те объекты, которые полностью попали в прямоугольную

область выделения. Смотрите также **Группирование и разгруппирование объектов**.

- ◀ В качестве альтернативы, нажать на значок **Выделить полигоном**.
- ◀ Отметить контрольные точки вокруг объекта (объектов), которые необходимо выбрать.
- ◀ Для выбора нажать клавишу **Ввод**.



## Выбор объектов с помощью клавиши Tab



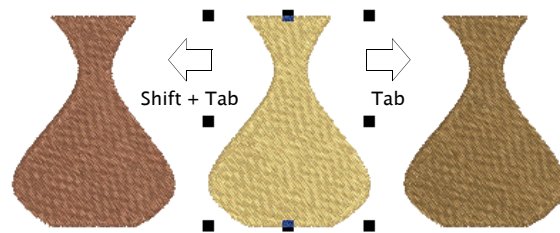
Выбрать Трансформирование > Выбрать объект и нажать клавиши Tab или Shift + Tab, чтобы переключиться между объектами.

С активным инструментом **Выбрать объект** доступна возможность выбора первого или последнего объекта в последовательности дизайна, используя клавишу **Tab**. Если какой-либо объект уже выбран, далее можно выбрать предыдущий или следующий за ним объект в последовательности вышивания. Смотрите также **Изменение формы следующих или предыдущих объектов**.

## Выбор объектов с помощью клавиши Tab

- ◀ Щелкнуть значок **Выбрать объект**.
- ◀ Выбрав объект, выполните одно из следующих действий:
  - ◀ Нажать клавишу **Tab**, чтобы выбрать следующий объект в последовательности вышивания.

- ◀ Нажать сочетание клавиш **Shift+Tab**, чтобы выбрать предыдущий объект.



- ◀ Пока **íá** выбран ни один из объектов, выполните одно из следующих действий:
  - ◀ Нажать клавишу **Tab**, чтобы выбрать первый объект в последовательности вышивания.
  - ◀ Нажать сочетание клавиш **Shift+Tab**, чтобы выбрать последний объект.



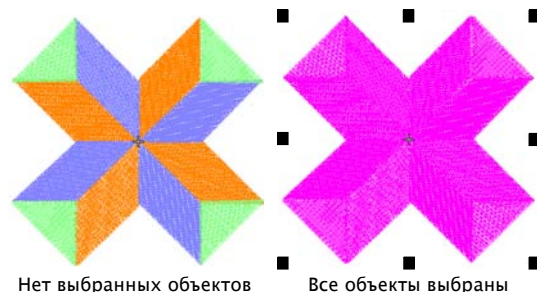
**Совет** Удерживать клавишу **Ctrl**, чтобы выбрать несколько элементов во время переключения между ними.

## Выбор всех объектов в дизайне

Выбрать все объекты с применением изменения ко всему дизайну. Смотрите также **Комбинация клавиш быстрого вызова**.

### Как выбрать все объекты в дизайне

- ◀ Выбрать **Редактировать > Выбрать все** или нажать сочетание клавиш **Ctrl+A**.  
Вокруг всего дизайна появятся метки изменения размера.



- ◀ Для отмены выбора нажать **Редактировать > Отменить все**, затем нажать **X** или клавишу **Esc**.



## Отмена выбора и удаление объектов

Отмена выбора и удаление объектов – основные операции, которые быстро становятся регулярно используемыми вспомогательными инструментами. Доступна возможность отменить все выделенные элементы дизайна или удалить отдельные объекты из группы выбранных объектов. Для удаления объектов можно применить разные способы. Смотрите также [Последовательность с Раскладка по цветам](#).

### Как отменить выбор или удалить объекты

- ◀ Отменить выделение с помощью следующих вариантов:
  - ◀ Нажать клавишу **Esc**.
  - ◀ Выбрать другой объект.
  - ◀ Щелкнуть мышкой на пустой области фона
  - ◀ Выбрать **Редактировать > Отменить все**.
- ◀ Удалить объект из выделения, удерживая клавишу **Ctrl** и нажав на объект для отмены выделения.
- ◀ Для удаления выбрать объект (объекты) и выполнить одно из следующих действий:
  - ◀ Нажать **Удалить**.
  - ◀ Выбрать **Редактировать > Удалить**.
  - ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши по объекту (объектам) в **Раскладка по цветам** и выбрать **Удалить** из всплывающего меню. Смотрите подробнее [Просмотр и выбор цветочных блоков](#).

## Просмотр и выбор цветочных блоков



Щелкнуть **Общие > Раскладка по цветам** чтобы просмотреть все цветочные блоки и объекты в дизайне.



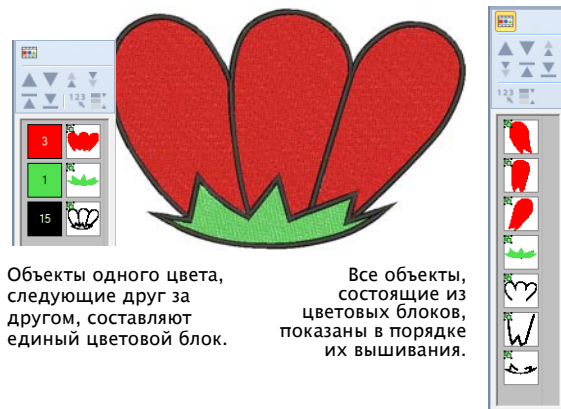
Щелкнуть **Раскладка по цветам > Показать отдельные объекты**, чтобы просмотреть отдельные объекты в порядке последовательности вышивания.

Инструмент **Раскладка по цветам** предоставляет последовательный список объектов, сгруппированных по цвету. Используйте его, чтобы выбрать и управлять

‘цветочными блоками’ – следующих друг за другом объектов одного цвета. Дополнительно доступна возможность вывести на экран, выполнить выбор, изменение или сформировать последовательность для отдельных объектов. Приложение **Раскладка по цветам** синхронизируется с окном дизайна и наоборот. Оно постоянно обновляется во время выбора, изменения или удаления объектов, а также при создании новых объектов. Смотрите также [Последовательность с Раскладка по цветам](#).

### Как просмотреть и выбрать цветочные блоки

- ◀ Нажать на значок **Раскладка по цветам**.  
Откроется диалоговое окно **Раскладка по цветам**, где будут показаны все цветочные блоки дизайна, расположенные согласно последовательности их вышивания.

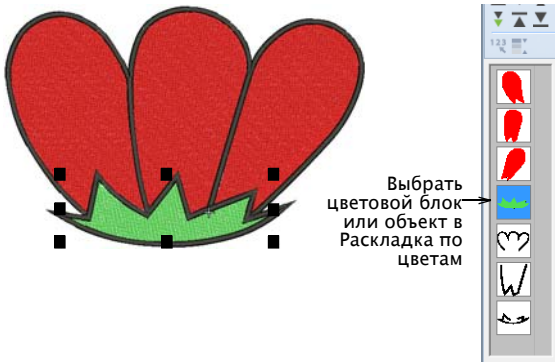


Объекты одного цвета, следующие друг за другом, составляют единый цветочный блок.

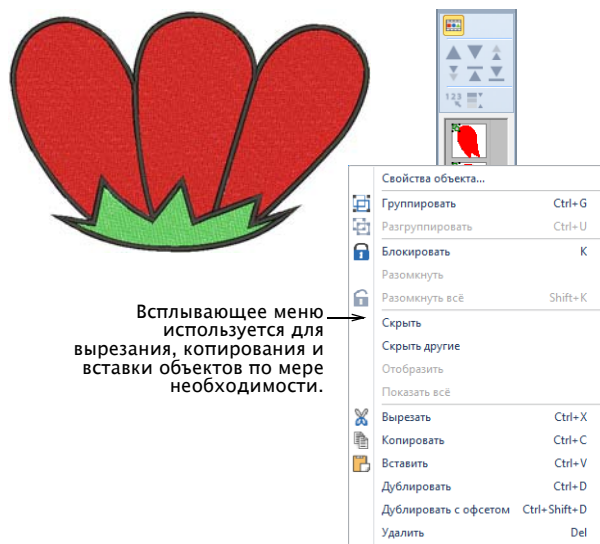
Все объекты, состоящие из цветочных блоков, показаны в порядке их вышивания.

- ◀ Включить переключатель **Показать отдельные объекты**, чтобы просмотреть отдельные объекты.  
Все объекты с цветочным блоком будут показаны в порядке вышивания.
- ◀ Нажав на значок, выбрать цветочный блок или объект.
  - ◀ Чтобы выбрать диапазон объектов, вместе с нажатием удерживайте клавишу **Shift**.

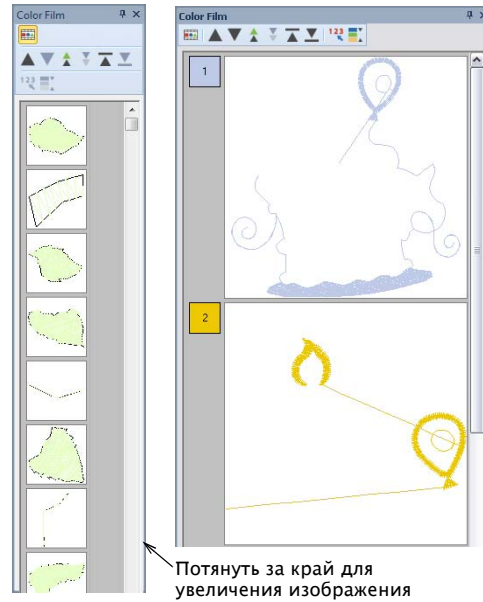
- ◀ Чтобы выбрать несколько элементов, во время выделения удерживайте клавишу **Ctrl**.



- ◀ При необходимости доступно управление цветовыми блоками. Смотрите также **Последовательность с Раскладка по цветам**. Быстрый доступ к всплывающему меню команд для управления выбранными цветовыми блоками или объектами предоставляется после нажатия правой кнопки мыши по их значкам. Смотрите также **Объединение объектов**.



**Совет** Чтобы увеличить эскизы изображений цветowych блоков или объектов, необходимо нажать и потянуть за край диалогового окна.



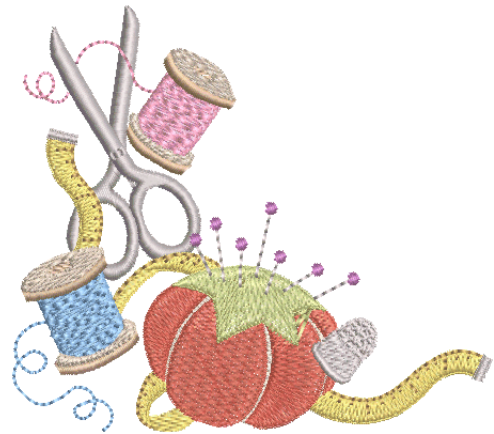
# ГЛАВА 7

## Настройки программного обеспечения

BERNINA Embroidery Software позволяет устанавливать различные настройки системы, формирующие внешний вид дизайнов на экране, отображение характеристик дизайн-объекта, режим работы окна дизайна, и другие установки.

Также необходимо подключить периферийные устройства для работы с BERNINA Embroidery Software. К ним относятся принтеры, сканеры и вышивальные машины. Смотрите подробнее [Настройка оборудования](#).

В данном разделе описывается, как настроить вышивальные машины, сканеры, а также, как откалибровать монитор. Здесь также рассматривается изменение интервала сетки и опций пялец. Кроме того, в данном разделе описаны параметры основных опций – автоматическое сохранение, опции отображения положения курсора и пр.



### Настройка параметров сетки



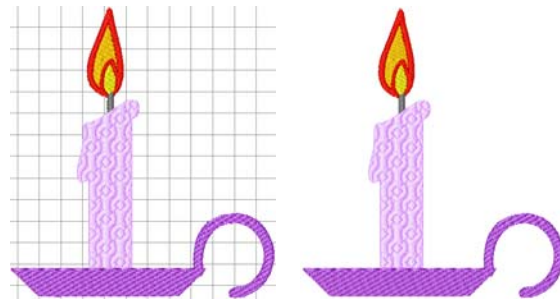
Щелкнуть правой кнопкой мыши Вид > Показать сетку, чтобы настроить базисную точку сетки и шаг.



Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

Предусмотрена возможность включить или выключить сетку, изменить ее шаг или установить базисную точку. Можно включить

или выключить опцию **Выровнять по сетке** в диалоговом окне **Опции**.

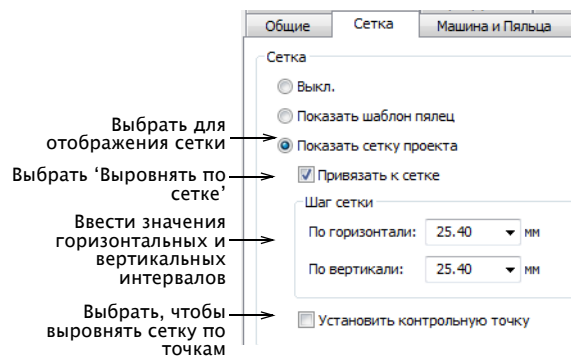


Выровняйте сетку по определенному месту в дизайне путем установки базисной точки, например, если необходимо, чтобы линии сетки пересекали центральную точку дизайна или чтобы горизонтальная линия сетки находилась под определенным объектом.

Использовать функцию **Выровнять по сетке** (Выровнять по сетке) для выравнивания объектов дизайна по ближайшей линии сетки. Объекты могут быть выровнены по горизонтальной (X) или вертикальной (Y) осям, или по двум координатам сразу. Новые базисные точки должны совпадать с ближайшей линией сетки во время оцифровки. Существующие объекты будут выровнены по сетке при их назначении или перемещении пользователем.

### Как установить опции сетки

- Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Показать сетку**. Откроется диалоговое окно **Опции > Сетка**.



- Выбрать опцию **Показать шаблон пялец**, чтобы показать текущий шаблон пялец. Смотрите также **Настройка опций пялец**.
- В качестве альтернативы, выбрать опцию **Показать сетку дизайн**, чтобы показать сетку. Смотрите также **Изображение шаблонов сеток и пялец**.
- Выбрать **Установить базисную точку**, чтобы выровнять важную точку дизайна с линией сетки или точкой сетки.
- Например, можно установить точку сетки в центре дизайна. Это легче и быстрее, чем перемещать весь дизайн.
- Введите параметры **Шаг сетки** для горизонтальных и вертикальных линий сетки.
- Отметить **Выровнять по сетке** те элементы, которые необходимо привязать.



**Совет** Чтобы временно отключить опцию **Выровнять по сетке** во время оцифровки, удерживать клавишу **Alt**.

- Нажать **ОК**.

При выборе опции **Установить базисную точку**, необходимо отметить базисную точку в дизайне. Сетка будет выровнена, так что горизонтальные и вертикальные линии сетки пересекались в этой точке.

### Установка параметров прокрутки

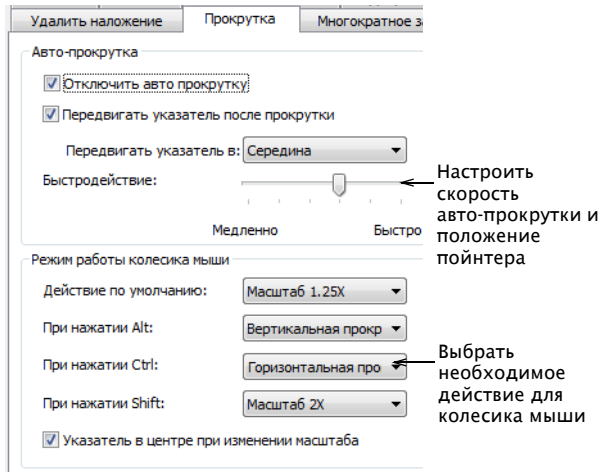


Использовать **Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и прокрутки**.

Вкладка **Прокрутка** обеспечивает действия с мышью, а также колесика мыши с помощью BERNINA Embroidery Software. Использовать опцию **Авто прокрутки** для автоматической прокрутки внутри окна дизайна во время работы. Это может быть более удобным, чем использование функций панорамирования (переноса изображения) или полос прокрутки. Данное диалоговое окно также позволяет установить четыре режима работы колесика мыши. Таким образом, доступна возможность программирования колесика мыши для прокрутки по горизонтали, вертикали, или изменение масштаба просмотра на заданный коэффициент.

## Как установить параметры прокрутки

- Нажать **Опции** и выбрать вкладку **Прокрутка**.



- Выбрать для включения авто прокрутки во время оцифровки.
- Настроить необходимые параметры:

Опция	Назначение
Передвигать стрелку (поинтер) после прокрутки	Отметить окошко, чтобы поинтер менял текущее положение после каждой прокрутки.
Быстродействие	Ввести меньшие значения, чтобы увеличить скорость прокрутки.

Эффект настройки **Авто прокрутка** будет заметен только во время работы. Окно будет автоматически прокручиваться, следуя за текущим положением курсора.

- Из списка **Разместить поинтер на** выбрать положение поинтера прокрутки:

Опция	Назначение
Центр	Центр окна. Использовать данную опцию для перемещений на существенное расстояние.
Середина	Середина между исходным положением поинтера и центром окна. Использовать данную опцию для меньших перемещений – например, при изменении масштаба небольшого участка дизайна.
Угол	Край экрана. Использовать данную опцию для медленной прокрутки.

- При необходимости задать точный режим работы колесика мыши. При использовании самого колесика или в комбинации с

нажатием клавиш **Alt**, **Ctrl** и **Shift** для выбора предусмотрены те же четыре соответствующие варианта.

- Отметить окошко **Указатель в центре при изменении масштаба**, чтобы поинтер все время оставался в центре экрана.
- Нажать **ОК**.



**Совет** Удерживайте клавишу **Shift** для временного отключения опции **Авто-прокрутка**. Используйте комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+A**, чтобы быстро включить/выключить опцию **Авто-прокрутка**.

## Настройка опций пялец

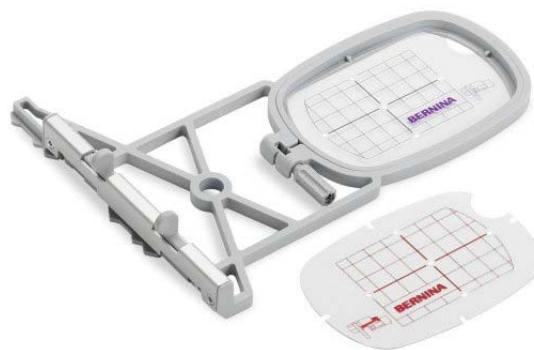


Щелкнуть правой кнопкой мыши Вид > Показать пяльцы, чтобы изменить настройки пялец.



Использовать **Общие > Опции** для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

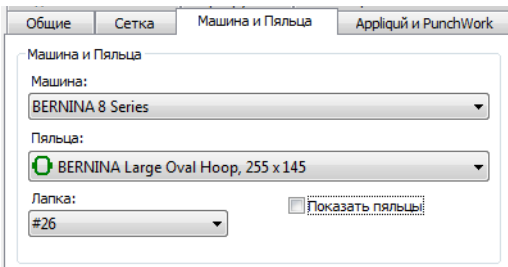
Предусмотрен определенный диапазон размеров подбора к размеру дизайна, а также к числу вышивальных машин. Рекомендуется выбирать наименьший размер пялец, который будет соответствовать размеру дизайна. Благодаря этому ткань в время вышивания будет оставаться плотно натянутой.



## Как установить опции пялец

- Выбрать **Настройки > Опции** и выбрать вкладку **Пяльцы** или щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Показать пяльцы**.

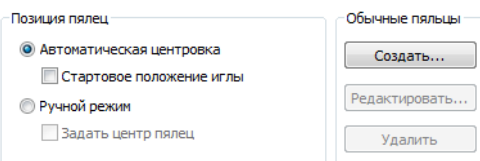
Откроется диалоговое окно **Опции > Машина и пяльцы**.



- 2 На панели 'Машины и пяльцы' выбрать среди доступных параметров:

Опция	Назначение
Машина	Выбрать свою машину. Список пялец будет отсортирован, чтобы показать совместимые пяльцы.
Пяльцы	Выбрать соответствующие пяльцы для текущего дизайна. Смотрите подробнее <a href="#">Выбор пялец</a> .
Лапка	Выбрать лапку, которая используется в текущий момент. Это определяет доступную область в пяльцах.
Показать пяльца	Включить или выключить отображение пялец с помощью флажка переключателя.

- 3 Выбрать позицию, чтобы центрировать пяльцы. Смотрите подробнее [Центрирование пялец](#).



- 4 Управлять собственными пяльцами можно с помощью опций **Обычные пяльцы**:

- ◀ Нажать **Создать** для создания пользовательских пялец. Смотрите подробнее [Создание пользовательский пялец](#).
- ◀ Нажать **Редактировать**, для редактирования текущих пялец.
- ◀ Нажать **Удалить**, чтобы удалить текущие пяльцы.

- 5 Нажать **ОК**.

## Настройка опций аппликации



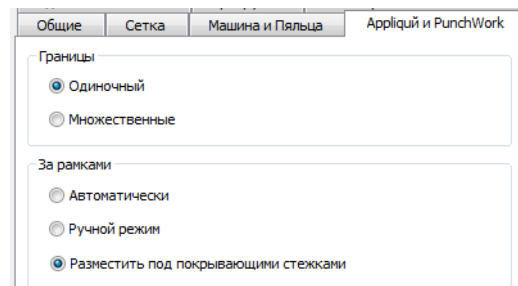
Использовать **Общие > Опции** для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

Использовать **Аппликация** для создания всех параметров вышивки, которые нужны для создания замкнутых объектов аппликации. Опции, определяющие одинарные или сложные контуры, а также положение выхода пялец, настраиваются в диалоговом окне **Опции**. Смотрите также [Создание замкнутых объектов аппликации](#).

### Выбор опций аппликации

- 1 Щелкнуть значок **Опции** и выбрать вкладку **Аппликация** и **Пэчворк**.

Данная вкладка содержит две панели: – **Границы** и **Выдвинуть раму**.



- 2 Выбрать соответствующую опцию **Границы**:

Опция	Назначение
Одинарная	Используется, если создается одиночный замкнутый объект аппликации.
Множественные	Используется, если создается несколько замкнутых объектов аппликации. Смотрите подробнее <a href="#">Создание замкнутых объектов аппликации</a> .

- 3 Выберите соответствующий способ вывода пялец **Выдвинуть раму**:

Метод	Назначение
Автоматически	При выборе этой опции положение вывода пялец назначается автоматически.
Ручная	При выборе этой опции положение вывода пялец маркируется как часть процесса оцифровки.
Разместить под покрывающими стежками	Если выбрана эта опция, положение вывода пялец определяется местом последнего прокола иглы перед тем, как произойдет выход пялец.

- 4 Нажать ОК.

## Настройка опций удаления перекрытия

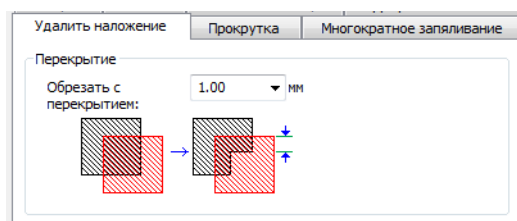


Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

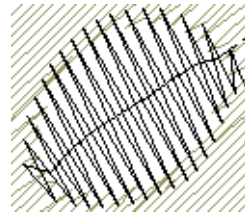
Использовать инструмент **Удалить перекрытия** для удаления подстилающих слоев вышивки. Благодаря этому сокращается количество стежков и не допускается скопление ненужных вышивальных стежков. Смотрите также [Удаление перекрывающихся стежков](#).

### Как настроить опции удаления перекрытия

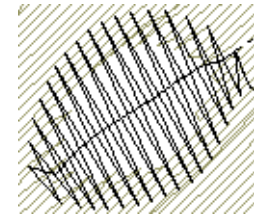
- 1 Выбрать **Опции** и вкладку **Удалить перекрытия**.  
Откроется диалоговое окно **Опции > Удалить перекрытия**.



- 2 Ввести необходимое значение перекрытия в поле **Обрезать с перекрытием**.



Обрезать с перекрытием:  
0,5 мм



Обрезать с перекрытием:  
1,5 мм

- 3 Нажать ОК.

## Настройка параметров пойнтера

При перемещении мыши положение пойнтера (стрелки) показано на **Строчке состояния** внизу экрана. Положение пойнтера может быть показано как 'относительное' или 'абсолютное'.



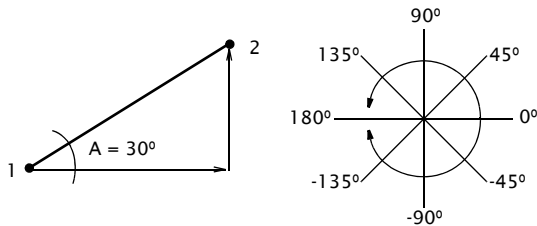
**Совет** Доступна возможность измерения расстояния на экране с помощью значений на **Строчке состояния**. Смотрите подробнее [Измерение расстояний на экране](#).

### Интерпретация значений положения пойнтера мыши

Значения X и Y показывают расстояние пойнтера по горизонтали и по вертикали от относительной или абсолютной отметки. Значение L – это длина линии, соединяющей пойнтер с предыдущей точкой, а значение A – это угол наклона данной линии относительно горизонтали.



Отрицательное значение величины  $X$  означает, что вторая точка расположена слева от первой точки, в то время как отрицательное значение величины  $Y$  означает, что вторая точка находится ниже первой. Отрицательные значения углов означают, что угол больше  $180^\circ$ , например, угол  $-60^\circ$  равен углу  $300^\circ$ .



## Конфигурация положения пойнтера

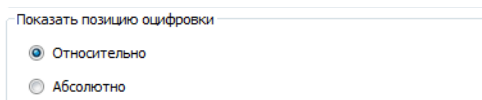


Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и прокрутки.

При перемещении мыши положение пойнтера показано на **Строке состояния** внизу экрана. Положение пойнтера может быть показано либо относительно последней оцифрованной точки или точки стежка, или же как абсолютное значение от первой точки прокола иглы в дизайне.

### Как настроить опции отображения положения пойнтера мыши

1. Выбрать **Опции** и вкладку **Общие**.



2. Выбрать настройки пойнтера: **Относительно** или **Абсолютные**:

Опция	Назначение
Относительно	Показывается положение пойнтера относительно последней оцифрованной точки или точки стежка. Полезное действие во время оцифровки или редактирования стежков.
Абсолютное	Показывается положение пойнтера в абсолютных значениях от первой точки укола иглой в дизайне. Применяется для проверки соответствия дизайна заданной области.

3. Нажать **ОК**.

## Настройка общих опций

BERNINA Embroidery Software позволяет устанавливать различные общие настройки, управляющие автосохранением проектов, определения положения пойнтера мыши на экране, а также отображением единиц измерения. Для начала работы опций, заданных по умолчанию, вполне достаточно.

## Настройка автоматического сохранения



Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.

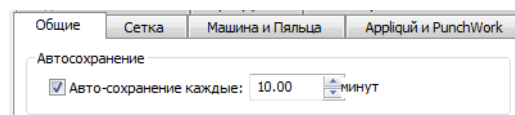
Обеспечивайте автоматическое сохранение результатов своей работы с регулярными интервалами, используя функцию **Автосохранение** для защиты от потери данных при сбое аппаратных или программных средств. Резервная копия файла создается каждый раз при сохранении дизайна. Дизайн будет сохранен папке BACKUP программы BERNINA Embroidery Software. Копия имеет то же имя, что и оригинальный файл, но с расширением 'BAK'.



**Внимание** Резервные копии файлов остаются в папке BACKUP до тех пор, пока не будут удалены пользователем. Чтобы эта папка не занимала слишком много места на жестком диске, регулярно удаляйте уже не нужные вам резервные файлы.

### Как настроить автоматическое сохранение

1. Выбрать **Опции** вкладку **Общие**.



2. Выбрать функцию **Автосохранение дизайна** и ввести частоту автосохранения.
3. Нажать **ОК**.

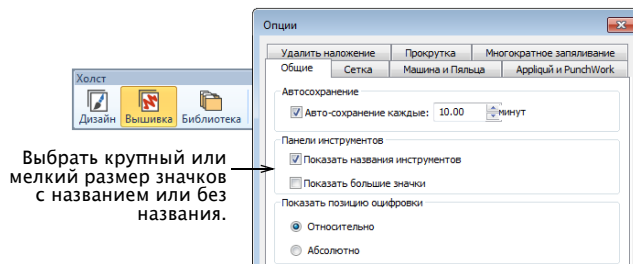
## Конфигурация отображения панели



Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, пялец и настроек прокрутки.



BERNINA Embroidery Software позволяет выбрать крупный или мелкий размер значков, с названиями или без них.

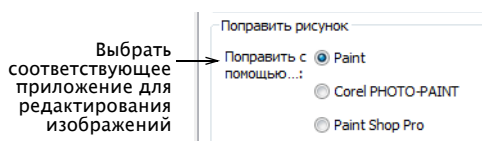


## Специальное редактирование «внешних» изображений



Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, палец и настроек прокрутки.

С помощью BERNINA Embroidery Software можно открыть изображение в других графических приложениях, которые помогут улучшить отсканированное изображение. Предусмотрено большое количество графических приложений. Наиболее простое для практического применения – приложение MS Paint. Оно бесплатно прилагается к MS Windows®, но поддерживает небольшое количество форматов или преобразования цветов. Более сложные приложения – это профессиональные инструменты, такие как Corel PHOTO-PAINT®. Смотрите также [Ретуширование графического изображения](#).



## Настройка прочих общих опций



Использовать Общие > Опции для настройки параметров рабочей области: сетки, палец и настроек прокрутки.

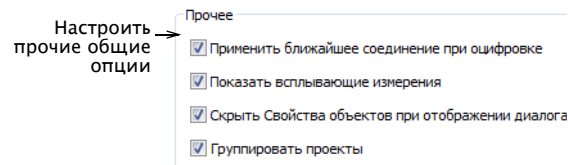
Вкладка **Опции** > **Общие** дает возможность активировать следующие функции:

- ◀ Применить ближайшее соединение при оцифровке
- ◀ Отобразить всплывающую подсказку при использовании команды
- ◀ Скрыть параметры объектов

- ◀ Сгруппировать дизайны при открытии и при вставке.

### Как настроить прочие общие опции

- 1 Щелкнуть значок **Опции** и выбрать вкладку **Общие**.



- 2 Выберите одну или несколько этих опций:

- ◀ **Применить ближайшее соединение при оцифровке:** Функция **Ближайшее соединение** (по умолчанию) автоматически рассчитывает замкнутое соединение между объектами во время оцифровки. Если эта функция деактивирована, все вновь оцифровываемые объекты соединяются методом **Ближайшее соединение**. Смотрите подробнее [Оцифровка замкнутых фигур](#).
- ◀ **Показывать всплывающую подсказку измерений:** во всплывающей подсказке показывается во время измерений на экране показывается длина и угол наклона. Смотрите подробнее [Измерение расстояний на экране](#).



- ◀ **Скрыть параметры объектов:** при выборе данного параметра, диалоговое окно Параметры объектов автоматически закрывается при открытии диалогового окна **Эффекты** и наоборот. Смотрите подробнее [Доступ к свойствам объекта](#).
- ◀ **Сгруппировать дизайны при открытии и при вставке:** При выборе данной опции, дизайн автоматически группируется при первом открытии или вставке другого дизайна. Благодаря этому облегчается

перетаскивание в нужное положение без опасения случайной отмены выделения. Это особенно удобно при работе с дизайн-объектами, расположенными справа или сверху текущих элементов дизайна. Смотрите подробнее [Работа с файлами дизайна](#).

- 3 Нажать **ОК** для подтверждения.

# ЧАСТЬ II

# Методы оцифровки

В приложении BERNINA Embroidery Software дизайны создаются из основных форм или **‘вышивальных объектов’**. Они похожи на обычные **графические объекты**, так как имеют определенные заданные характеристики или свойства (properties), такие как цвет, размер, положение и т.д. Помимо этого, они имеют уникальные параметры вышивки, такие как тип стежков и плотность.

## Контурный и заполняющий стежки

В данном разделе объясняется как выбрать основные типы контурных и заполняющих стежков, а также изменение настроек стежка для достижения наилучших результатов. Рассматриваемые в разделе контурные стежки включают в себя одинарный и тройной стежки, гладьевый стежок и обметочный стежок. Типы заполняющих стежков включают в себя гладьевый и простегивающий заполняющие стежки. Смотрите подробнее **Контурные и заполняющие стежки**.

## Методы оцифровки

В данном разделе описывается как оцифровать фигуры с помощью основных методов оцифровки. Также объясняется, как настроить параметры оцифровки для достижения наилучших результатов. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.

## Цвета и таблицы нитей

В данном разделе описывается порядок выбора цвета из Палитры цветов, а также как назначить нить для выбранного цвета дизайна. Помимо этого, рассматривается порядок изменения таблицы нитей, а также создание пользовательской таблицы нитей. Смотрите подробнее **Цвета и таблицы нитей**.

## Свойства объекта, ткани и шаблонов

В данном разделе объясняется как изменять свойства объектов в дизайне, а также как применять настройки ткани. Здесь также рассматривается процесс создания и управления шаблонами в BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

## Качество стежка

В данном разделе рассматривается настройка параметров ткани, стабилизация с помощью нижнего слоя, а также компенсация стягивания ткани и придания эластичности. Также в разделе рассматривается, как

сохранить длинный стежок, настроить параметры начальных и конечных закрепляющих стежков и установить автоматические начальные и конечные точки. Смотрите подробнее [Качество стежка](#).

# ГЛАВА 8

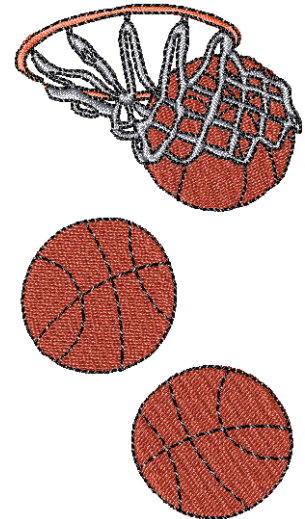
## Контурные и заполняющие стежки

Все объекты вышивания в BERNINA Embroidery Software имеют параметры или 'свойства', их можно установить в качестве заданных настроек. Наиболее важный из всех параметров – тип стежка. При создании или изменении объектов, стежки формируются в соответствии с сопутствующим типом стежка. Параметры стежка, такие как шаг и длина могут быть изменены до или после оцифровки.

Типы стежков подразделяются на две большие категории – контурные и заполняющие. Как видно из названия, контурные используются для оформления создания контуров или внешних рамок, а также для прорисовки деталей. Заполняющие стежки используются для покрытия больших областей или 'цветовых блоков' в дизайне. Контурные и заполняющие стежки формируются во время создания вышивальных форм, но их можно изменить в любое время.

Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет разнообразные методы оцифровки или 'инструменты' создания объектов вышивания. Для создания вышивальных объектов они применяются совместно с различными типами стежков.

В данном разделе объясняется как выбрать основные типы контурных и заполняющих стежков, а также изменение параметров стежка для достижения наилучших результатов. Рассматриваемые в данном разделе контурные стежки включают в себя одинарный и тройной стежки, гладьевый стежок и обметочный стежок. Типы заполняющих стежков включают в себя гладьевый и простегивающий заполняющие стежки. Смотрите также [Расширенная оцифровка](#).



### Выбор типов стежков

BERNINA Embroidery Software Данный модуль предоставляет основные типы контурных и заполняющих стежков, а также множество художественных и декоративных видов стежка. Для разных форм подходят разные типы

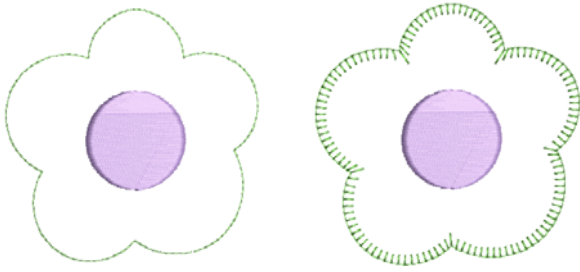
стежков. При создании объекта в нем используется текущий выбранный тип стежка.



### Контурные стежки

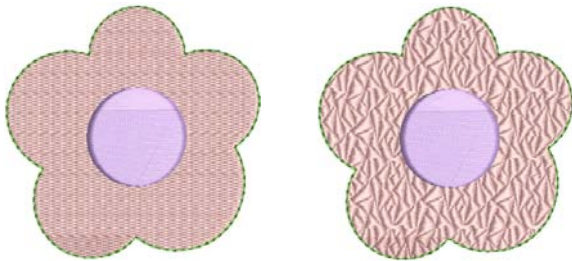
BERNINA Embroidery Software представляет основные Одинарные, Тройные, сатиновые или Обметочные контурные стежки, а также

художественные типы стежка. Они могут быть изменены в любое время. Необходимо просто выбрать тип **Контур** стежка на панели **Стежки**.



### Заполняющие стежки

BERNINA Embroidery Software представляет основные сатиновые и простегивающие заполняющие стежки, а также художественные типы стежка. Они могут быть изменены на любом этапе. Необходимо просто выбрать тип **Заполнение стежками** на панели **Стежки**.



**Совет** Предварительно задать параметры стежка можно с помощью изменения текущих свойств в диалоговом окне **Свойства объекта** и оцифровки. Смотрите также **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

### Создание простых контуров



Использовать **Стежки > Одинарный контур**, чтобы создать одинарный ряд стежков вдоль оцифрованного контура – используется для каймы или деталей.

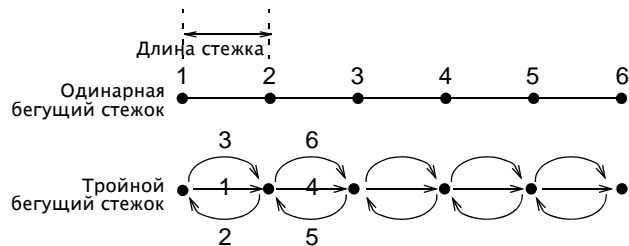


Использовать **Стежки > Тройной контур**, чтобы создать более толстый контур, повторяя каждый стежок по три раза – используется для толстой каймы или элементов.



Использовать **Стежки > Рельефный контурный стежок**, чтобы создать толсто-тонкий контур, с чередующимися одиночными и тройными стежками имитации ручной работы.

Использовать инструменты **Одинарный** и **Тройной**, чтобы оцифровать линии одинарного или тройного контурного стежка. Это самый простой тип стежка для оцифровки. Он может быть использован для самых разных случаев применения, начиная с деталей, контуров объекта и простой каймы. С помощью инструмента **Одинарный** можно разместить одинарный ряд стежков вдоль линии оцифровки. С инструментом **Тройной** можно повторить каждый стежок три раза для создания более толстой линии.



Чтобы сделать стежок больше похожим на рукодельный, использовать опцию **Рельефный контурный стежок**. В данном варианте стежка чередуются одинарные и тройные стежки для создания толсто-тонкого контура.

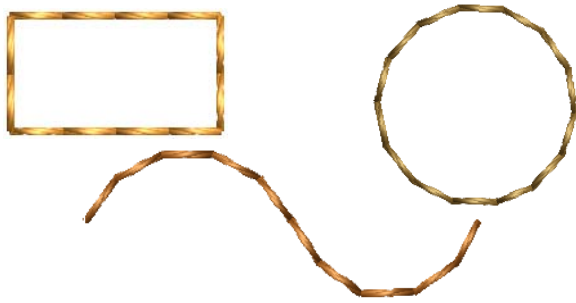


**Примечание** На экране не будет видно явного различия между этими типами стежка. Для проверки, просмотрите стежки помощью инструментов **Перемещение**. Смотрите подробнее **Перемещение по дизайнам**.

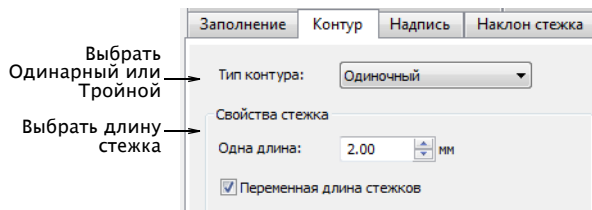
### Как создать одинарный или тройной контурный стежок

- ◀ Выбрать **Одинарный** или **Тройной** на панели **Стежки**.
- ◀ Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать открытую или замкнутую форму. С помощью щелчков левой и правой кнопками мыши можно создать контрольные точки – угловые контрольные точки и контрольные точки кривой соответственно.

Контур создан с настройками по умолчанию. Смотрите также [Методы оцифровки](#).



- Можно также щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на оконтуренный объект. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Контур**.



- Выбрать **Одиночный** или **Тройной** из списка **Типы стежка**, чтобы при необходимости изменить типы стежка.
- При необходимости настроить параметры длины стежка. Если линия имеет резкие изгибы с малым радиусом, необходимо уменьшить длину стежков, например, до 1.8 мм, чтобы стежки следовали линии.



**Совет** С помощью стежков **Одиночный** или **Тройной** стежков можно имитировать рукодельную вышивку, установив длину стежка 4 мм. Смотрите также [Создание индивидуальных рукодельных стежков](#).

- Щелкнуть **Применить**.

## Создание функциональных контуров

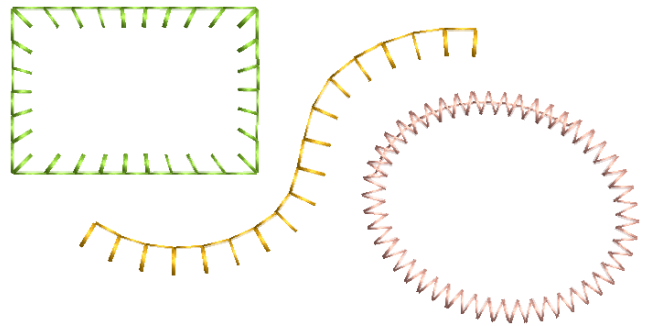


Использовать **Стежки > Контур обметочным швом** для создания узкой, разреженной каймы с эффектом 'гребенки'.

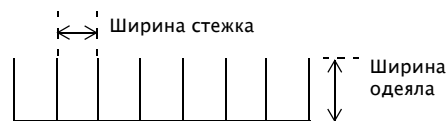


Использовать **Стежки > Зигзаговый контур** для создания узкой, разреженной каймы с эффектом 'зигзаг'.

Обметочный стежок и стежок Зигзаг используются для создания узких, разреженных контуров с эффектом 'гребенки' или 'зигзага'. Обычно такой тип стежка используется, например, для создания каймы вокруг аппликации. Также он может быть использован в качестве декоративного элемента. Смотрите также [Рукодельное вышивание](#).



Предусмотрена настройка ширины и шага стежка.



### Как создать контурный стежок зигзагом или контурный обметочный стежок

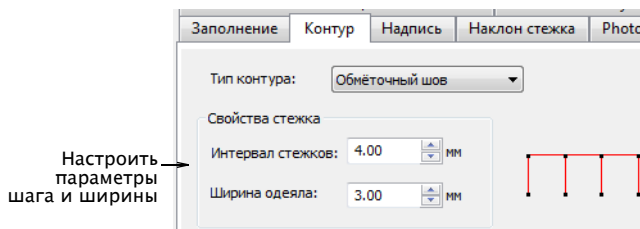
- Выбрать обметочный стежок или стежок Зигзаг на панели **Стежок**.
- Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать открытую или замкнутую форму. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#). При оцифровке открытой формы слева направо, обметочный стежок направлен

вниз. При оцифровке в противоположном направлении он направлен вверх.

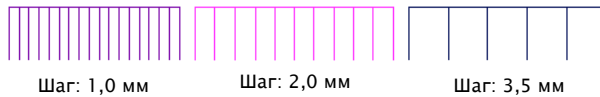


- Чтобы настроить параметры шага и ширины, щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объекте.

Откроется вкладка **Свойства объекта > Контур**. Управление шагом и шириной идентично для обоих типов стежка.



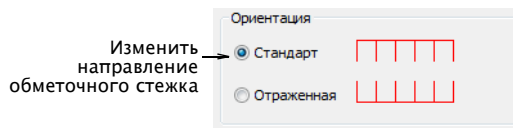
- При необходимости, изменить значение шага. Это значение – расстояние между каждым стежком в мм.



- При необходимости, изменить значение ширины. Данное значение контролирует толщину каймы или контура.

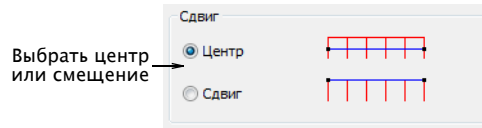


- При необходимости, изменить направление обметочного стежка.

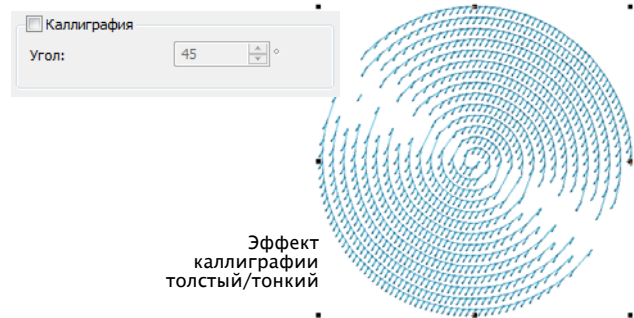


- Обметочные стежки по умолчанию располагаются вокруг центра линии оцифровки. При этом их можно сдвинуть на одну сторону, в зависимости от того, где необходимо расположить кайму по

отношению к прилагаемому объекту (объектам).

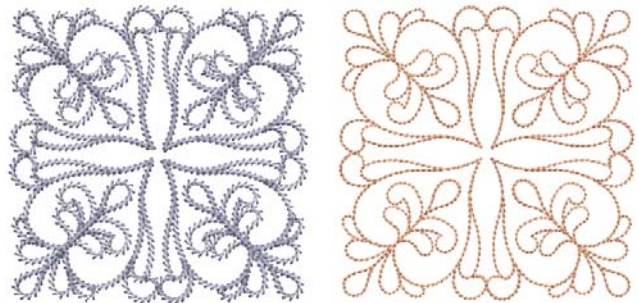


- Подобно контуру сатиновым валиком, контурному обметочному стежку или стежку зигзаг, настройки Каллиграфия могут использоваться для создания тонко-толстого контура.



## Создание специальных контуров

Контурный обратный стежок и контурный стебельчатый стежок – два типа универсальных контурных стежков. Обратный стежок формирует непрерывную тонкую линию, похожую на машинное вышивание. А стебельчатый стежок создает плетеную линию, различной толщины. Оба типа контурных стежков могут быть использованы для создания гладких непрерывных рядов вышивания, подходящих для оконтуривания и для черной вышивки BlackWork.



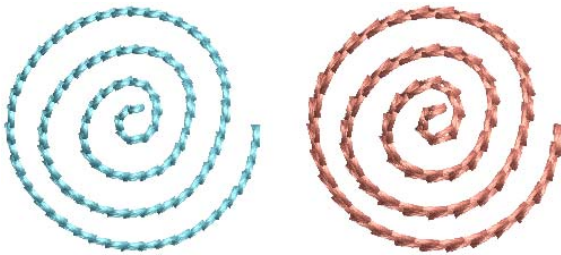


## Контурный обратный стежок



Использовать Стежки > Контурный обратный стежок, чтобы создать традиционную кайму обратным стежком – старый тип стежка, используемый для тонких контуров.

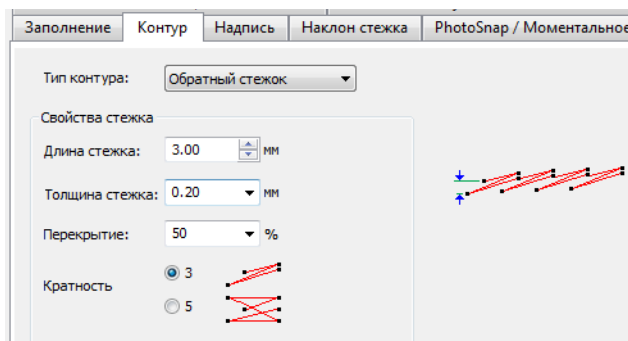
Стежок назад иголку – старый, изменяемый стежок, который может быть использован для создания изящного контура. Этот небольшой ровный стежок отлично следует форме кривых. Может быть использован для дизайнов Blackwork и RedWork. Можно задать точные значения длины стежка, толщины и перекрытия, а также кратность.



### Параметры обратного стежка

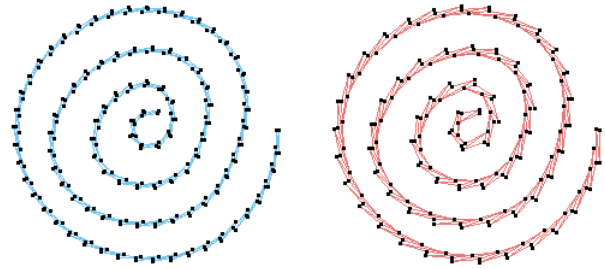
Параметры обратного стежка (Backstitch) могут быть изменены стандартным способом с помощью диалогового окна **Свойства объекта**.

- Щелкнуть дважды на оконтуренный объект, чтобы открыть диалоговое окно.



- Навести курсор на искомую функцию и использовать графический дисплей, чтобы оценить полученные настройки.

- Увеличить масштаб и активировать точки прокола, чтобы лучше оценить корректировку.

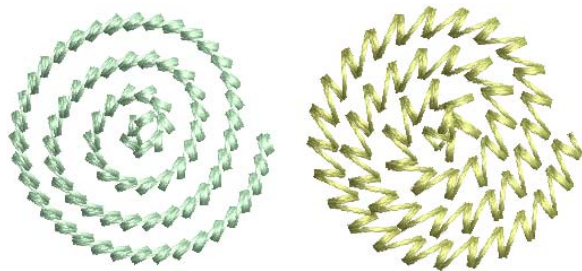


## Контур стебельчатым стежком



Использовать Стежки > Контур стебельчатым стежком, чтобы создать традиционную кайму или такие детали, как, например, стебли и лоза стебельчатым стежком.

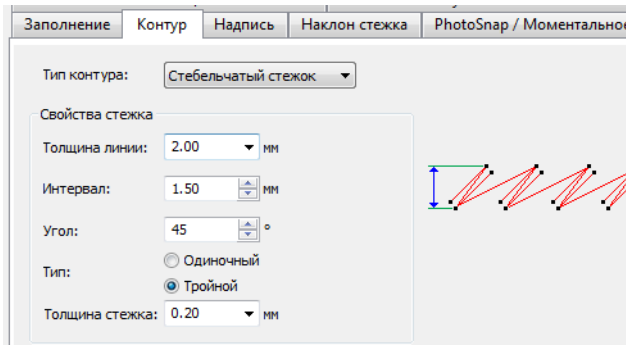
Стебельчатый стежок Стебельчатый стежок – отдельный вид стежка, который можно использовать для создания контура элементов или для заполнения фрагментов вышивального объекта. Он используется для вышивания стеблей и лозы вместе с другими декоративными стежками, или же в качестве контура для заполнения **сатином** или **Шаблонное заполнение**. Могут быть установлены различные параметры, включая толщину линии, шаг, наклон, то, будет ли он одинарным или тройным, а также его толщину.



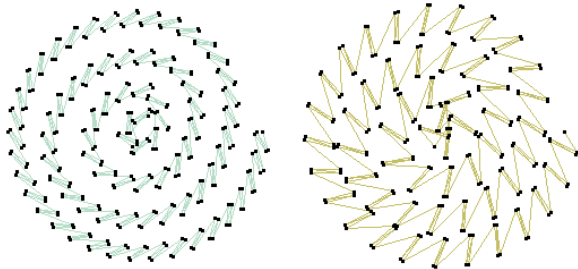
### Параметры стебельчатого стежка

Параметры стебельчатого стежка могут быть изменены стандартным способом с помощью диалогового окна **Свойства объекта**.

- Щелкнуть дважды на оконтуренный объект, чтобы открыть диалоговое окно.



- Навести курсор на поле и использовать графический дисплей, чтобы оценить установку настроек.
- Увеличить масштаб и активировать точки прокола, чтобы лучше оценить корректировку.



## Создание контура сатиновым валиком

Сатиновый стежок может быть использован в качестве контурного или заполняющего стежка. Хорошо подходит для создания более толстой каймы. Настроить параметры плотности стежка путем установки фиксированных значений шага или, используя опцию **Авто-интервал** для автоматического определения.



## Создание контуров с помощью сатинового стежка

- Использовать Стежок > Сатиновый контур, чтобы создать более толстую кайму или одинаковые по толщине сатиновые валики.
- Использовать Стежок > Приподнятый гладьевый контур, чтобы создать объемный сатиновый контур, который можно использовать в квилтинге вместе с прокладкой шнура.

Использовать контурный **Сатин** стежок, чтобы создать более толстую кайму.

### Как создать контур сатиновым валиком

- Выбрать **Сатиновый контур** на панели **Стежки**. Смотрите также **Инструменты Стежки**.



- Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать открытую или замкнутую форму. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**. Контур создан с настройками сатинового стежка по умолчанию. Шаг и ширина стежков могут быть настроены до или после оцифровки. Смотрите подробнее **Настройка шага сатинового стежка**.

### Настройка шага сатинового стежка

- Нажать **Общие > Свойства объекта**, чтобы установить шаг стежков и их ширину.

Изменить плотность стежков путем изменения параметров шага стежков. Чем больше шаг, тем меньше плотность.

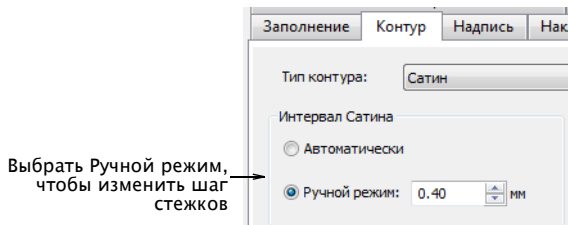


В местах сужения каймы стежки должны быть меньшей плотности, так как слишком большое количество проколов ткани может повредить ткань. При изменяющейся ширине объектов

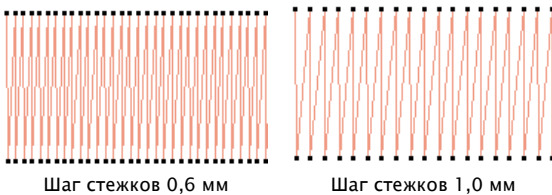
рекомендуется использовать автоматическую настройку шага стежков.

### Как настроить шаг сатинового стежка

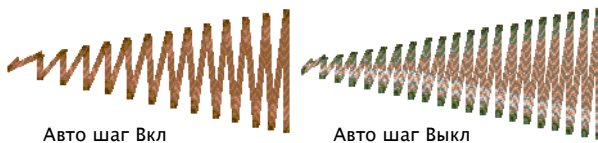
- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект с сатиновыми стежками. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Контур > Сатин**.



- По желанию, выбрать опцию **Ручная режим**. Поле ввода шага стежков активно.
  - Для увеличения плотности стежка указать меньшее значение.
  - Для более разреженного вышивания указать большее значение.



- Для меняющихся форм с сатиновыми стежками рекомендуется использовать автоматический шаг стежков.



**Совет** Если контур сатиновым валиком широкий, некоторые стежки могут достигать максимального размера, доступного для данной определенной машины. При применении опции **Спец. сатин**, функция BERNINA Embroidery Software разбивает все длинные сатиновые стежки на меньшие. Смотрите также **Разделение длинных стежков в заполнении сатином**.

### Настройка параметров ширины и смещения сатинового стежка

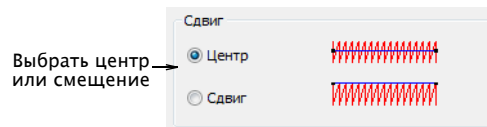


Нажать **Общие > Свойства объекта**, чтобы установить смещение стежков.

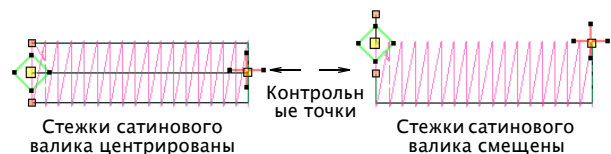
По умолчанию, стежки располагаются вокруг центра введенной линии. При этом их можно сдвинуть на одну сторону. Шириной можно управлять интерактивно или с помощью Свойств объекта. Также можно создать меняющуюся ширину с помощью настроек Каллиграфии.

### Как настроить параметры ширины и смещения сатинового стежка

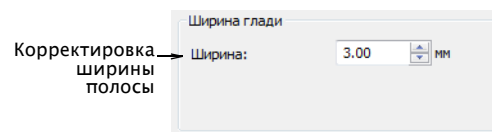
- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на контур сатиновым валиком. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Контур > Сатин**.



- Выбрать опцию смещения – **Центр** или **Сдвиг**. Это может быть необходимо для управления перекрытиями при применении сатинового валика к заполненным объектам.

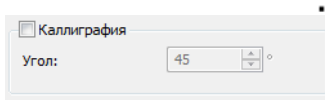


- Настроить ширину в поле **Ширина сатина**. Также ширина может быть настроена с помощью контрольных точек в режиме **Изменить форму**.

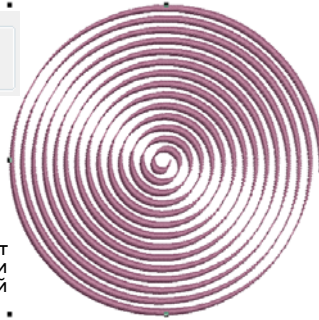


- Настройка **Каллиграфия** может быть использована для создания эффекта различной толщины сатинового валика.

Смотрите также [Создание «рукодельной» вышивки](#).



Эффект каллиграфии толстый/тонкий



Изменить плотность стежков в заполнении сатином на любом этапе.



В узких формах стежки должны быть меньшей плотности, так как слишком большое количество проколов ткани может повредить ткань. Чем больше шаг стежков, тем меньше плотность.

## Создание заполнения сатин

Заполнение сатином хорошо подходит для вышивания узкого валика, где длина каждого стежка формирует его ширину. Сатиновые стежки почти параллельны, каждый второй стежок слегка наклонен. Так как Сатиновое заполнение практически не разбивается проколами иглы, оно создает глянцевый эффект высокого качества.



## Создание заполнений сатиновым стежком



Использовать Стежки > Сатиновое заполнение, чтобы создать заполнение стежками для более узких форм.



Использовать Стежки > Выпуклое сатиновое заполнение, чтобы создать объемные поверхности – можно использовать для текстовых объектов или вместе с прокладкой шнура в квилте.

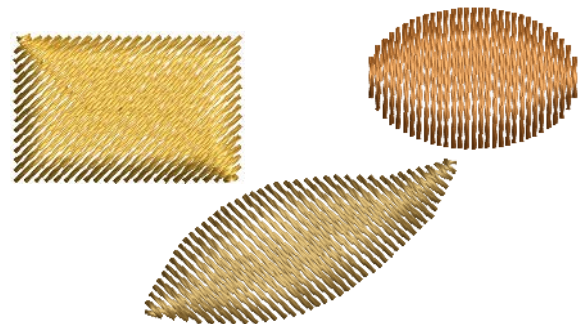
Использовать **Сатиновое заполнение** при создании узких форм различной ширины.



**Совет** Использовать **Выпуклое сатиновое заполнение**, чтобы создать объемные вышивальные дизайны, состоящие из нескольких слоев сатиновых стежков. Смотрите также [Вышивка квилт](#).

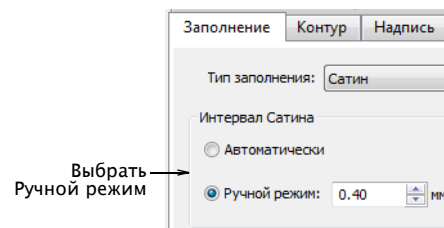
## Как создать заполнение сатином

- Выбрать **Сатиновое заполнение** на панели **Стежки** и оцифровать замкнутую форму. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).



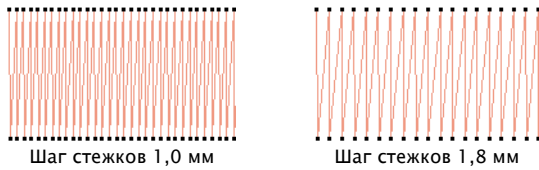
- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект с заполнением сатином для настройки параметров.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками > Сатин**.

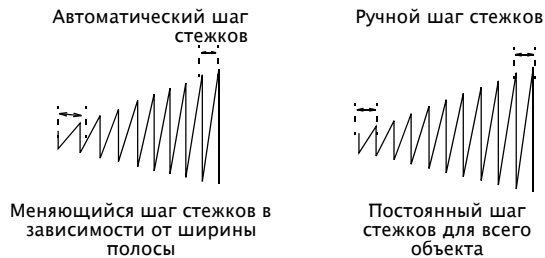


- Выбрать опцию **Ручной режим**. Поле ввода шага стежков активно.

- ◀ Для увеличения плотности стежка указать меньшее значение.
- ◀ Для более разреженного вышивания указать большее значение.

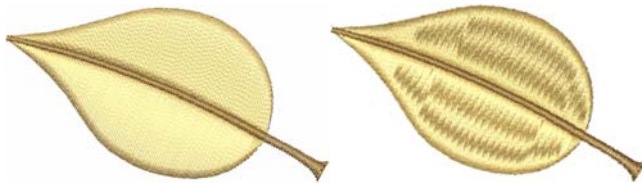


- ◀ Чтобы применить автоматический шаг стежков, установить флажок в окошке **Автоматически**.  
Функция Автошаг автоматически настраивает параметры шага стежков при изменении ширины полосы.



### Разделение длинных стежков в заполнении сатином

Если фигура с заполнением сатином широкая, некоторые стежки могут достигать максимального размера, применимого для данной определенной машины. При применении опции **Спец. Сатин**, функция BERNINA Embroidery Software разбивает все длинные сатиновые стежки на более мелкие. С ее помощью также можно расположить проколы иглы в случайном порядке, чтобы они не формировали выделенную линию к центру формы.

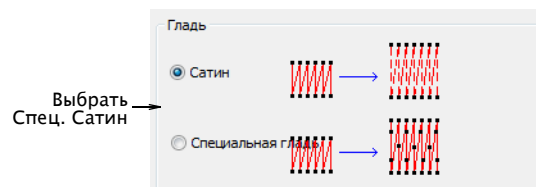


Несмотря на то, что **Спец. Сатин** используется, чтобы не допустить создание длинных стежков в широких формах, она также может быть использована в качестве альтернативы заполняющему простегивающему стежку.

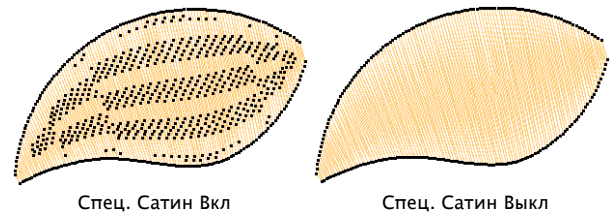
**Спец. Сатин** больше похожа на сатиновую гладь и хороша для использования с поворотными стежками, для создания плавных линий небольшого изгиба. И наоборот, заполняющий простегивающий стежок плоский и при его использовании могут быть показаны нежелательные узоры резких кривых.

### Как разделить длинные стежки в заполнении сатином

- ◀ Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект с заполнением сатином. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками > Сатин**.



- ◀ Отметить флажком окошко **Спец. Сатин**.



### Создание заполняющих простегивающих стежков

Для разных форм подходят разные типы стежков. BERNINA Embroidery Software предоставляет стандартные заполняющие сатиновые и простегивающие стежки, а также заполнение орнаментным стежком и рукодельным стежком.



Заполнение простегивающим стежком состоит из рядов прямых стежков и подходит для заполнения крупных фигур неправильной

формы. Стежки накладываются рядами, проходящими вперед и назад через всю фигуру. Оно может быть равномерное или с узорами. Можно выбрать из числа сохраненных узоров. Также можно контролировать шаг стежков и их длину.



**Примечание** Для заполняющего простегивающего стежка предусмотрена возможность выбора узоров, которые будут сформированы проколами игл. Предусмотренный Простегивающий узор (номер 1) разработан для создания равномерной плоской и гладкой текстуры, похожей на тканый коврик. Смотрите также [Применение узоров заполняющего простегивающего стежка](#).

### Создание заполнения с простегивающим стежком



Использовать Стежки > Шаговое заполнение, чтобы создать заполнение стежками для крупных фигур неправильной формы.

Использовать заполняющий **Шаговое заполнение** стежок для крупных и/или неправильных форм фигур. Шаг стежков – это расстояние между двумя передними рядами.

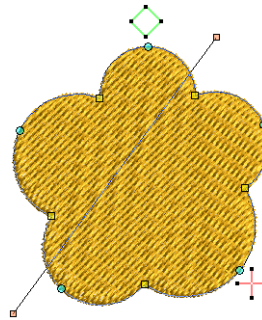


Также можно задать длину стежка для заполняющего простегивающего стежка. Она немного меняется, чтобы на краях объекта не формировались маленькие стежки.

### Как создать заполнение простегивающим стежком

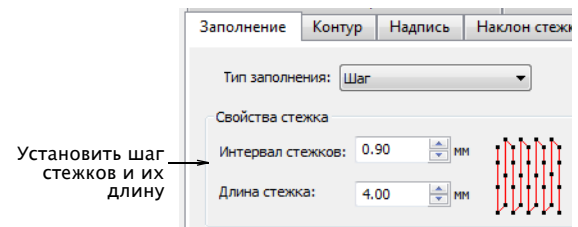
- ◀ Выбрать **Шаговое заполнение** на панели **Стежки** и оцифровать замкнутую форму. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).
- ◀ Настроить точки входа/выхода и угол наклона стежка. Данные параметры напрямую влияют на внешний вид

заполняющего простегивающего стежка. Смотрите также [Изменение формы объектов](#).



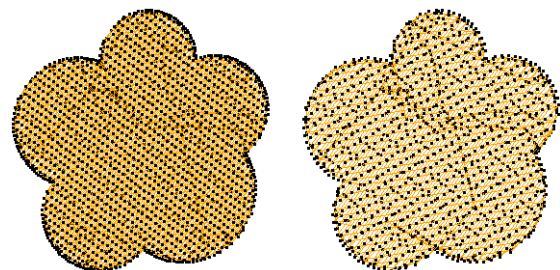
- ◀ Чтобы настроить параметры шага и длины заполняющего простегивающего стежка, необходимо щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект заполнения простегивающим стежком.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками > Шаг**.

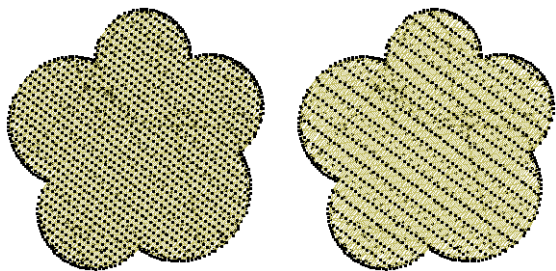


**Совет** Перед оцифровкой можно сохранить параметры стежка. Щелкнуть значок **Свойства объекта**, чтобы в любое время получить доступ к диалоговому окну.

- ◀ Использовать поле **Интервал стежков**, чтобы настроить параметры шага заполняющего простегивающего стежка.
  - ◀ Для увеличения плотности указать меньшее значение.
  - ◀ Для уменьшения плотности указать большее значение.



- ◀ В поле **Длина стежка** указать необходимую длину стежка.



- ◀ Щелкнуть **Применить**.

### Применение узоров заполняющего простегивающего стежка



Нажать **Общие > Свойства объекта**, чтобы установить узоры заполняющего простегивающего стежка.

Для заполняющего простегивающего стежка предусмотрена возможность выбора узоров, которые будут сформированы проколами игл. Предустановленные Простегивающий узор (номер 1) разработан для создания равномерной плоской и гладкой текстуры, похожей на тканый коврик. Смотрите также [Руководельное вышивание](#).

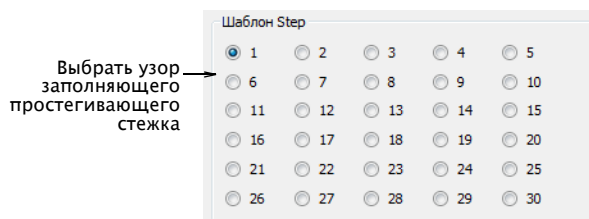


Также доступны для выбора другие сохраненные узоры. Экспериментируйте с ними, чтобы выбрать наиболее подходящий для вашего дизайна. Смотрите подробнее [Step Fill Samples](#).

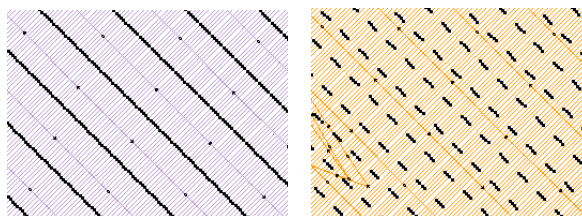
### Как применить узор заполняющего простегивающего стежка

- ◀ Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект с заполняющими простегивающими стежками.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками > Шаг**.



- ◀ Выбрать узор. На экране можно увидеть узор в режиме предварительного просмотра.



- ◀ Щелкнуть **Применить**.

# ГЛАВА 9

## Методы оцифровки

В BERNINA Embroidery Software, дизайны создаются на основе базовых форм или 'вышивальных объектов'. Процесс создания вышивальных объектов с отображением на экране называется 'оцифровкой'. Аналогично созданию дизайнов в графических приложениях, данный процесс включает использование различных инструментов или методов оцифровки. Для создания вышивальных объектов они применяются с использованием различных типов стежков.

В программе также предусмотрены инструменты, позволяющие создать дизайны, имитирующие ручную работу. Такого результата трудно добиться с помощью обычных методов оцифровки.

В данном разделе описываются техники оцифровки объектов с помощью основных методов оцифровки. А также, как настроить параметры оцифровки для достижения наилучших результатов.



### Инструменты оцифровки

Различные **методы** оцифровки или 'инструменты' предназначены для создания различных форм или элементов дизайна. Методы оцифровывания можно разделить на две большие категории – оконтуривание и заполнение.

Аналогично графическим объектам, вышивальные объекты имеют точные определяющие характеристики и признаки, или 'свойства', такие как цвет, размер, положение и т.д. Помимо этого, есть ряд параметров, характерных для вышивания в целом, такие как тип и плотность стежков. Самое важное свойство для всех вышивальных объектов – тип стежка. Для разных фигур подходят разные типы стежков. Смотрите подробнее **Контурные и заполняющие стежки**.



**Совет** Отдельные графические объекты могут быть преобразованы в **вышивальные объекты** с помощью Волшебная палочка. Смотрите подробнее **Автооцифровка с Волшебная палочка**.

### Выбор инструмента оцифровки



Использовать инструмент Создать > Открытый объект для оцифровки вышивальных объектов.



Использовать инструмент Создать > Закрытые объекты для оцифровки замкнутых вышивальных объектов.



Использовать инструмент Создать > Эллипс, чтобы оцифровать овальные или круглые вышивальные объекты.



Использовать инструмент Создать > Прямоугольник, чтобы оцифровать прямоугольные или квадратные вышивальные объекты. Нажать <Ctrl> для определения границ.





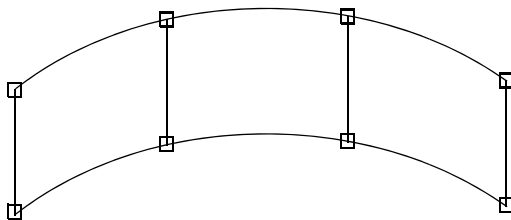
Использовать инструмент Создать > Блок, чтобы оцифровать колонки с поворотными стежками.

Методы оцифровки подразделяются на две большие категории – оконтуривание и заполнение. BERNINA Embroidery Software предлагает различные инструменты для оцифровки форм объектов **Открытый объект**, **Закрытые объекты**, **Блок**, **Эллипс** и **Прямоугольник**. Инструмент **Открытый объект** используется для создания фигур с контуром. Инструмент **Оцифровывание блоков** используется для оцифровывания колонок с изменяющейся шириной и углом вышивания. Инструменты **Закрытые объекты**, **Эллипс** и **Прямоугольник** используются для создания заполненных фигур или контурных объектов.

### Контрольные точки и узлы изменения формы

После выбора инструмента **оцифровки**, можно оцифровывать фигуры одним и тем же способом, намечая ‘базисные точки’ по контуру следующим образом:

- ◀ Щелкнуть левой кнопкой мыши для отметки угловых точек.
- ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши для отметки точек кривой линии.

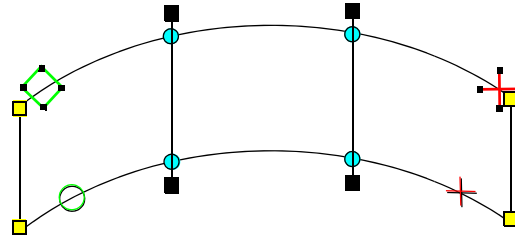


В общем случае базисные точки отмечены в следующих местах:

- ◀ изогнутый контур меняет направление изгиба
- ◀ контур имеет углы
- ◀ контурная линия изменяется от прямой до кривой.

Базисные точки, намеченные при оцифровывании фигуры, становятся ‘контрольными точками’ выбранного объекта. Другие **контрольные точки**, связанные с

объектом, позволяют преобразовывать объект (поворачивать, наклонять и т.д.), изменять его масштаб, устанавливать интервал между буквами, менять точки входа и выхода.



Узлы изменения формы имеют разную цветовую маркировку, угловые точки показаны желтыми квадратами, точки кривых – бирюзовыми кружками, а точки угла наклона стежка – оранжевыми квадратами. Точки входа объекта показаны зелеными ромбами, а точки выхода – красными крестами. Точки начала и конца всего дизайна представлены в виде маленького зеленого круга и маленького красного крестика соответственно.

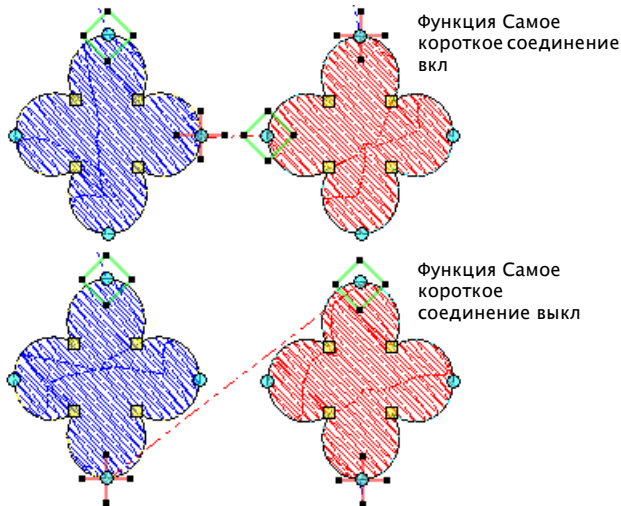


**Примечание** Большинство узлов изменения формы могут быть добавлены, удалены, перемещены или изменены на угловые точки или точки кривых. Некоторые узлы изменения формы выполняют определенные функции и не могут быть удалены, например, маркер точки входа. Смотрите также **Изменить форму и редактировать объекты**.

### Методы соединения

Функция **Самое короткое соединение** автоматически рассчитывает кратчайшее соединение между объектами во время **оцифровки**, экономя время, требуемое для нахождения точек входа и выхода. При активации (по умолчанию), все вновь оцифрованные объекты будут соединены с использованием этого метода. Если эта функция деактивирована, все вновь оцифровываемые объекты соединяются методом **Формат** оцифровки. Это означает, что они объединяются от точки выхода последнего оцифрованного объекта к точке входа нового объекта. Если функция **Самое короткое соединение** отключена, доступна возможность назначать точки входа и выхода при оцифровке

замкнутых объектов. Смотрите подробнее [Настройка общих опций](#).



### Свойства объекта

Свойства объекта определяются во время оцифровки, но они могут быть изменены на любом этапе. При создании вышивального объекта можно принять настройки по умолчанию для соответствующего метода оцифровки, или применить новые настройки. Настройки по умолчанию содержатся в шаблоне дизайна. Можно сделать настройками по умолчанию текущие свойства вышивания, которые будут применяться ко всем создаваемым объектам в текущем дизайне. Смотрите подробнее [Свойства, Ткани и Шаблоны](#).

### Оцифровка фигур геометрических форм



Использовать инструмент Создать > Эллипс, чтобы оцифровать овальные или круглые вышивальные объекты.

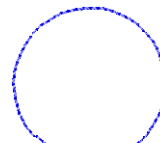


Использовать инструмент Создать > Прямоугольник, чтобы оцифровать прямоугольные или квадратные вышивальные объекты. Нажать <Ctrl> для определения границ.

BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты оцифровки для быстрого создания фигур правильной формы, таких как: круги и квадраты, овалы и прямоугольники.

### Как оцифровать фигуру правильной формы

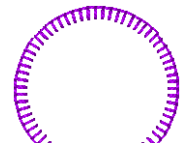
- Выбрать тип **Контурного** или **Заполняющего** стежка. Смотрите подробнее [Выбор типов стежков](#).
- Оцифровать круги и овалы в несколько кликов с помощью инструмента **Эллипс**. Использовать любой тип заполняющих или контурных стежков.



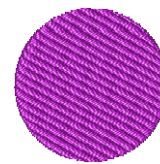
Одинарный стежок



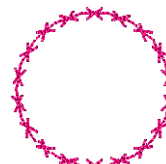
Сатиновый стежок



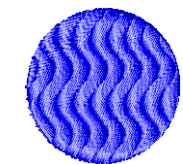
Обметочный стежок



Простегивающий стежок

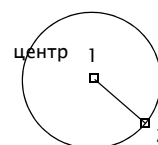


Узорная строчка

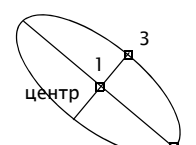


Орнаментный стежок

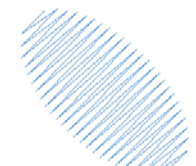
- Как оцифровать круг или овал...
  - Щелкнуть, чтобы отметить центр.
  - Передвинуть указатель и нажать на контрольную точку радиуса.
  - Чтобы создать круг, нажать клавишу **Ввод**. Чтобы создать овал, отметить вторую точку радиуса и нажать клавишу **Ввод**.



Нажать клавишу Ввод

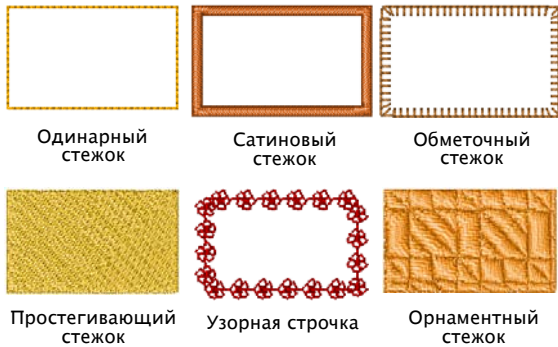


Нажать клавишу Ввод



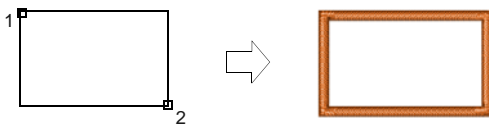
- Оцифровать квадраты и прямоугольники в несколько кликов с помощью инструмента

**Прямоугольник** .Использовать любой тип заполняющего или контурного стежка.



◀ Как оцифровать квадрат или прямоугольник...

- ◀ Щелкнуть, чтобы отметить угол.
- ◀ Передвинуть указатель и щелкнуть для определения противоположного угла.



**Совет** Чтобы создать квадрат, удерживайте клавишу **Ctrl** при перемещении указателя.

## Оцифровка сложных фигур

BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты ввода установочных параметров для оцифровки фигур неправильной формы с контуром и без него. Для объектов с замкнутым контуром могут быть использованы контурные или заполняющие стежки.

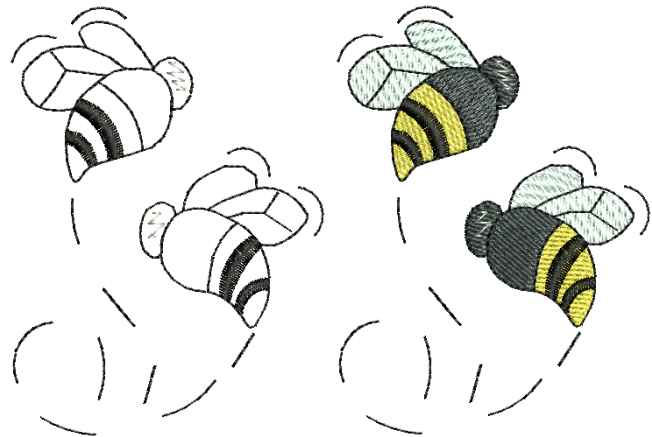
## Оцифровка открытых форм



Использовать инструмент **Создать > Открытый объект** для оцифровки открытых вышивальных объектов.

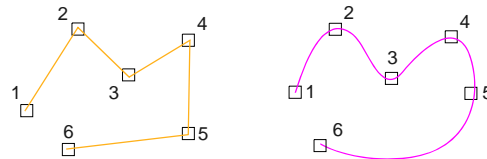
Использовать инструмент **Открытый объект**, чтобы оцифровать открытых фигуры одинарным / тройной бегущий стежок, сатиновым, обметочным, узорным или ручным стежком. Функция **Открытый объект** размещает ряд стежков вдоль линии оцифровки. Этот

инструмент обычно используется для добавления каймы в дизайн.



## Как оцифровать открытую фигуру

- 1 Выбрать тип контурного стежка. Смотрите подробнее **Контурные и заполняющие стежки**.
- 2 Щелкнуть на значок **Открытый объект**.
- 3 Оцифруйте фигуру, наметив базисные точки вокруг ее контура.
  - ◀ Щелкайте левой кнопкой мыши для ввода угловых точек.
  - ◀ Щелкайте правой кнопкой мыши для ввода точек кривой.



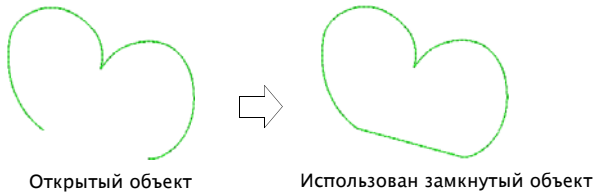
**Совет** Следуйте указаниям в **Строке состояния**, которые помогают в процессе оцифровке. В случае ошибки нажмите клавишу **Пробел**, чтобы удалить последнюю контрольную точку, а затем продолжайте добавлять контрольные точки или нажмите клавишу **Esc**, чтобы удалить все точки и начать сначала.

- 4 Нажать **Ввод** для завершения работы.




**Примечание** Если необходимо замкнуть контур объекта, используйте команды **Редактировать кривую**, указав в опциях,

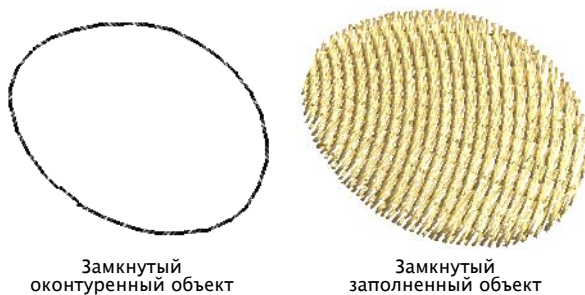
какую замыкающую линию использовать: прямую (straight) или кривую (curved).



## Оцифровка замкнутых фигур

 Использовать инструмент Создать > Замкнутые объекты для оцифровки замкнутых вышивальных объектов.

Оцифровка сложных форм с помощью инструмента **Замкнутые объекты**. При создании объектов используйте левую и правую кнопки мыши для отметки базисных точек, образующих контур.



### Как оцифровать замкнутые фигуры

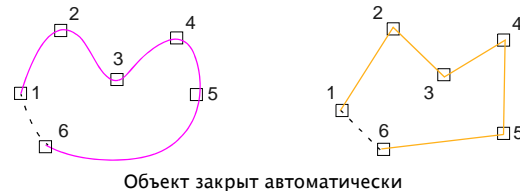
- 1 Выбрать тип контурного или заполняющего стежка. Смотрите подробнее **Выбор типов стежков**.
- 2 Выбрать инструмент **Замкнутые объекты** и оцифровать контур фигуры, наметив базисные точки вокруг контура фигуры:
  - ◀ Щелкайте левой кнопкой мыши для ввода угловых точек.
  - ◀ Щелкайте правой кнопкой мыши для ввода точек кривой



**Совет** Следуйте указаниям в **Строке состояния**, помогающим при оцифровывании. В случае ошибки нажмите клавишу **Пробел**, чтобы удалить последнюю контрольную точку, а затем продолжайте добавлять контрольные точки или нажмите клавишу **Esc**, чтобы удалить все точки и начать сначала.

- 3 Закрыть контур фигуры

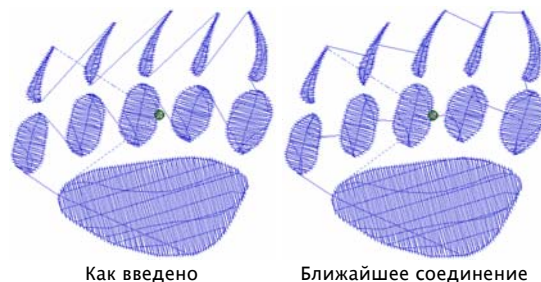
- ◀ Чтобы закрыть контур таким же типом базисной точки, который был использован при завершении оцифровки, например, угла или кривых достаточно нажать клавишу **Ввод**.
- ◀ Чтобы закрыть контур другим типом базисной точки, отметьте такой тип впереди первоначального типа базисной точки и нажмите клавишу **Ввод**.



- 4 Повторить несколько раз, если необходимо создать несколько объектов.



**Примечание** По умолчанию, объекты соединяются методом **Самое короткое соединение**. Если эта функция деактивирована, все вновь оцифровываемые объекты соединяются методом **Как введено**. Это означает, что необходимо установить точки входа и выхода, следуя указаниям в **Строке состояния**. Смотрите подробнее **Настройка общих опций**. Смотрите также **Изменение точек входа и выхода**.



- 5 Нажать клавишу **Esc**, чтобы отменить выбор инструмента.

### Оцифровка колонок поворотных стежков



Использовать инструмент Создать > Блок, чтобы оцифровать колонки с поворотными стежками.

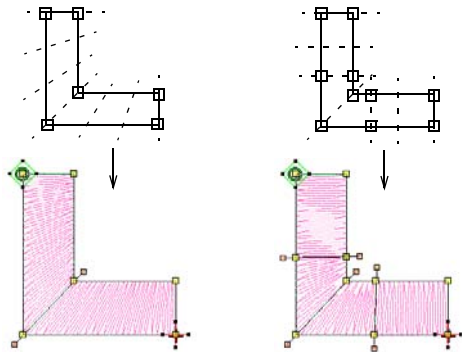
Использовать инструмент **Оцифровывание блоков** для оцифровки колонок изменяющейся ширины и углом наклона стежков.

Оцифрованные пары базисных точек определяют контур, а линии, соединяющие эти пары, определяют угол наклона стежков.

#### Как оцифровать колонки поворотных стежков

- 1 Выбрать тип стежков **Заполнение**. Смотрите подробнее **Контурные и заполняющие стежки**.
- 2 Щелкнуть на значок **Оцифровывание блоков**.
- 3 Оцифровать колонку отметкой базисных точек на противоположных сторонах колонки.
  - ◀ Щелкайте левой кнопкой мыши для ввода угловых точек.
  - ◀ Щелкайте правой кнопкой мыши для ввода точек кривой.

Отметить пару точек в том месте, где меняется контур и там, где необходимо изменить угол наклона стежков.



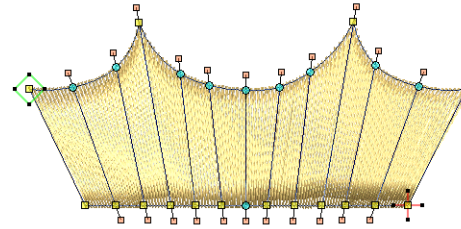
Постепенное изменение угла наклона стежков

Стежки остаются параллельными между параллельными углами наклона стежков



**Совет** Парные контрольные точки не обязательно должны быть одного и того же типа. Например, одна точка может быть

угловой, другая – находиться на кривой линии.



Разные типы контрольных точек в одной паре



**Совет** В случае ошибки, нажать клавишу **Пробел**, чтобы удалить последнюю контрольную точку, затем продолжить оцифровку.

- 4 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.
- 5 Повторите несколько раз, если необходимо создать несколько объектов.

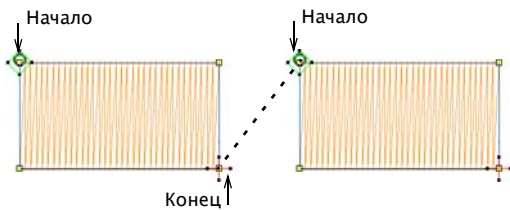
По умолчанию объекты соединяются методом **Самое короткое соединение**. Если эта функция деактивирована, все новые оцифровываемые объекты соединяются методом «для оцифровки» **Для оцифровки**. Это означает, что необходимо установить точки входа и выхода, следуя указаниям в Строке состояния. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**. Смотрите также **Изменение точек входа и выхода**.



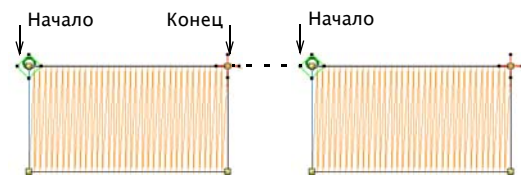
**Совет** При использовании метода **Для оцифровки**, можно выбирать, пропустить или включить последний стежок. Например, если соединяются два объекта, сохраните или пропустите последний стежок, так чтобы точка выхода находилась вблизи того места, где вы начнете создавать следующий объект.

- ◀ Нажать клавишу **Ввод**, чтобы **сохранить** последний стежок и поместить точку

выхода в последней оцифрованной базисной точке.



- ◀ Нажать клавишу **Пробел**, чтобы **пропустить** последний стежок и разместить точку выхода на противоположной стороне колонки.



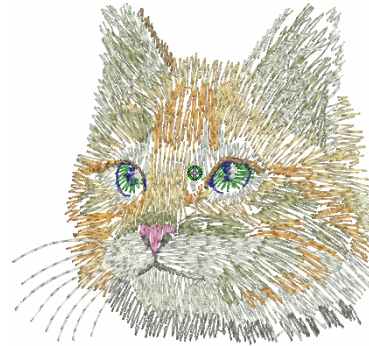
- 6 Нажать клавишу **Esc**, чтобы отменить выбор инструмента.

## Создание «рукодельной» вышивки

Функция **Вышивка 'от руки'** предоставляет функционал, похожий на инструменты CorelDRAW® **От руки** и **Полилиния**. Это техника, которая позволяет создавать дизайны, похожие на выполненные 'вручную', чего трудно добиться традиционными методами обработки. Основная задача – создать дизайн на вышивальной машине, воспроизводящий вышивку, созданную вручную. Различие заключается в том, что ткань закрепляется в вышивальных пяльцах, и иглой можно 'рисовать' на поверхности ткани все то, что было нарисовано на экране.



Другие техники включают в себя вышивание поверх фотографических изображений или детальную прорисовку линий. Например, использовать данные инструменты, чтобы вручную воспроизвести цветной дизайн фото-стежком. Данная техника требует точности и контроля углов, аналогично инструменту CorelDRAW® **Полилиния**.



По желанию, могут быть быстро оцифрованы дизайны, выполненные в карандашной технике или технике рисования углем. Используйте данные инструменты, чтобы создать эффекты в виде нарисованных произвольных фигур и линий в технике 'doodle', не придерживаясь подробного изображения – например, добавляя их к основному клипарт-дизайну или декоративному тексту и т.д.



## Создание фигур 'от руки'



Использовать инструмент **Создать > Открыть рисование от руки**, чтобы нарисовать контуры вышивания на экране с использованием текущего типа стежка.



Использовать инструмент Создать > Закрывать рисование от руки, чтобы нарисовать замкнутые объекты на экране с использованием текущего типа стежка (контурным или заполняющим).

Опция **Вышивка 'от руки'** используется в двух формах: 'Открытый объект' и 'Замкнутый объект'. Что касается остальных инструментов оцифровки, инструмент 'от руки' может быть использован в сочетании со всеми типами стежков, которые доступны в данный момент. При помощи этих инструментов возможно рисование объектов прямо на экране, а в случае с оконтуренными объектами можно увидеть моделирование стежков в процессе рисования. Таким образом возможно воспроизводить художественные эффекты, аналогичные вышиванию на машине в стиле «свободного движения» или 'раскрашивания нитками' ('thread painting'). Используйте эту функцию для предварительного просмотра запланированных дизайнов, перед тем как вышивать их вручную. Также, сразу после создания дизайнов на экране, их можно вышить автоматически.

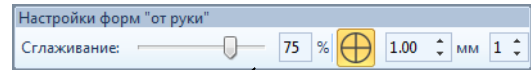


**Совет** Управление инструментами **Вышивка 'от руки'** можно выполнять с помощью мыши или пера WACOM.

#### Как создать фигуры от руки'

- ◀ Чтобы создать фигуры от руки', выбрать инструмент **От руки**.
- ◀ Выбрать цвет из **Цветовой палитры** и любой доступный тип стежка.  
Полный диапазон контурных стежков доступен для использования и с инструментом **Закрывать рисование от руки**, как и большинство типов стежка заполнения. Аналогично большинству типов стежка заполнения.
- ◀ Выбрать предпочитаемый стиль курсора и предварительно настроить сглаживающий эффект, чтобы определить, как близко будет следовать курсор по отношению к линии

оцифровки. Смотрите подробнее **Настройка плавности произвольных линий**.

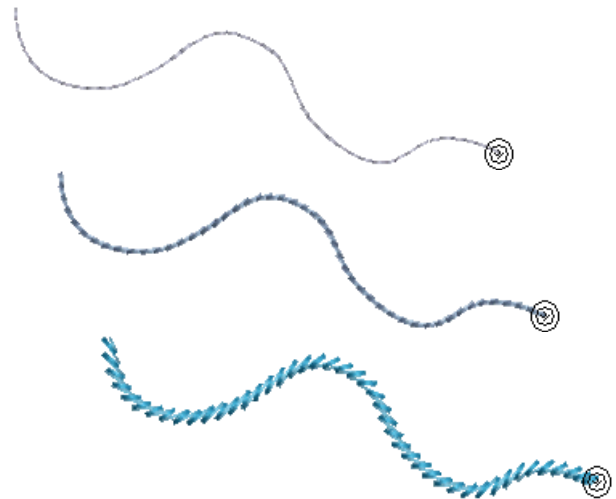


Настроить функцию сглаживания

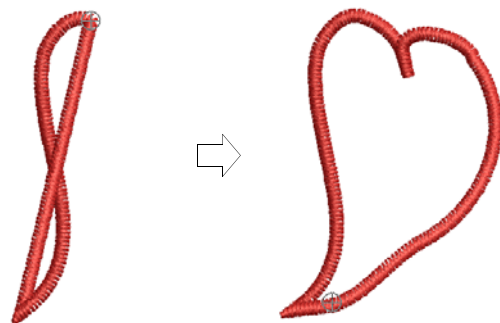
Выбрать стиль курсора

- ◀ Нажать и потянуть, чтобы нарисовать. Отпустить для завершения действия.

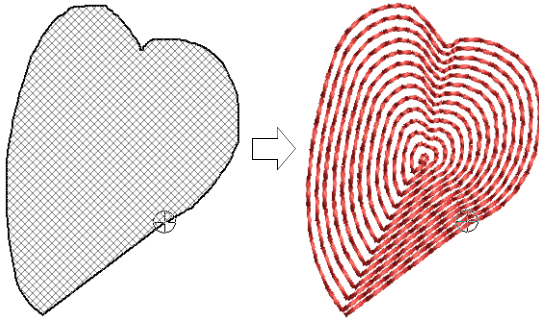
BERNINA Embroidery Software показывает стежки во время проведения курсором.



- ◀ Чтобы создать замкнутые объекты, выбрать инструмент **Закрывать рисование от руки**.
- ◀ В случае, если выбран тип **Контурного** стежка, фигуру замыкает 'резинковая нить'.



- Если выбран тип **Заполняющего** стежка, во время проведения курсора будет показан каркас 'сетки'.



- Отпустить кнопку мыши. BERNINA Embroidery Software закрывает и сглаживает контур объекта.



**Совет** В сочетании с настройками **Сатинового** стежка инструмент **Каллиграфия** при выборе функции **Свободное рисование от руки** может быть использована для создания вышивки в виде рукописного текста. Для лучших результатов вместо настроек по-умолчанию используйте стежок **Широкий сатин** и большее количество слоев. Смотрите также **Создание контура сатиновым валиком**.



### Настройка плавности произвольных линий



Использовать инструмент **Создать > Открыть рисование от руки**, чтобы нарисовать контуры вышивания на экране с использованием текущего типа стежка.

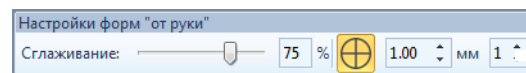


Использовать инструмент **Создать > Закрытое рисование от руки**, чтобы нарисовать замкнутые объекты на экране с использованием текущего типа стежка (контурные или заполняющие).

Инструменты **Вышивка 'от руки'** имеют специальный курсор. Он предназначен для разметки интервала при использовании инструментов. Количество и интервал концентрических окружностей регулируется на панели **Настройки форм 'от руки'**. Данная панель может быть закреплена или использоваться в режиме 'плавающего окна'.

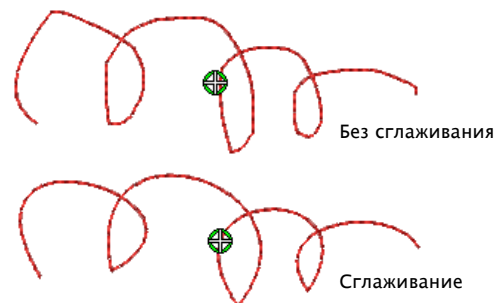
### Как настроить плавность произвольных линий

- Создать дизайн 'от руки', используя заполненные объекты и/или оконтуренные объекты. Смотрите подробнее **Создание фигур 'от руки'**.






- Настроить 'плавность' произвольных линий с помощью регулирования **функции сглаживания**.

Панель содержит элементы управления **функцией сглаживания**, которые позволяют установить, в процентном соотношении, насколько сглаженные линии будут соответствовать оригиналу. Изменяя процентное соотношение, можно увеличить или уменьшить число **контрольных точек** BERNINA Embroidery Software, используемых для определения точности формы вышиваемого объекта.

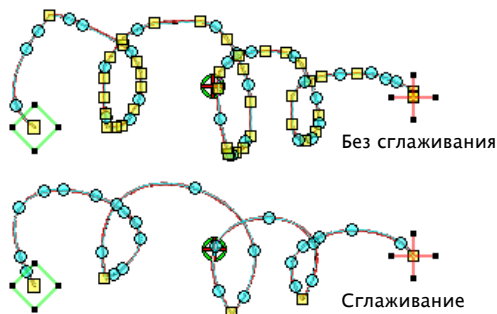




- ◀ Переключите отображение курсора от руки, при необходимости:

Инструмент	Примечание
	Использовать опцию Показать направляющую, чтобы включить курсор оцифровки от руки. Он предоставляет расширенное управление в режиме 'рисование от руки' по сравнению с курсором по умолчанию.
	Используйте управление Радиус внутреннего круга направляющей для определения центра круга направляющей оцифровки от руки.
	Используйте управление Число направляющих кругов, чтобы установить число направляющих кругов в курсоре от руки. Если внутренний радиус круга составляет 2 мм, каждая дополнительная направляющая круга будет сдвинута на 2 мм.

- ◀ Доступна возможность просмотра и редактирования **контрольных точек**, сформированных с помощью **Вышивка 'от руки'** в режиме **Изменение формы**.



- ◀ При необходимости удалить часть линии, удерживая нажатой клавишу **Shift**, проташите курсор обратно над линией перед тем, как отпустить кнопку мыши. После того, как будет отпущена клавиша **Shift** отредактированная часть будет

соединена с положением мыши прямой линией.



- ◀ Либо можно нажать клавишу **Пробел**. Последняя оцифрованная точка удалена.
- ◀ Отпустить кнопку мыши, чтобы закончить контур в последней оцифрованной точке. Или нажмите **Esc**, чтобы отменить ввод объекта.

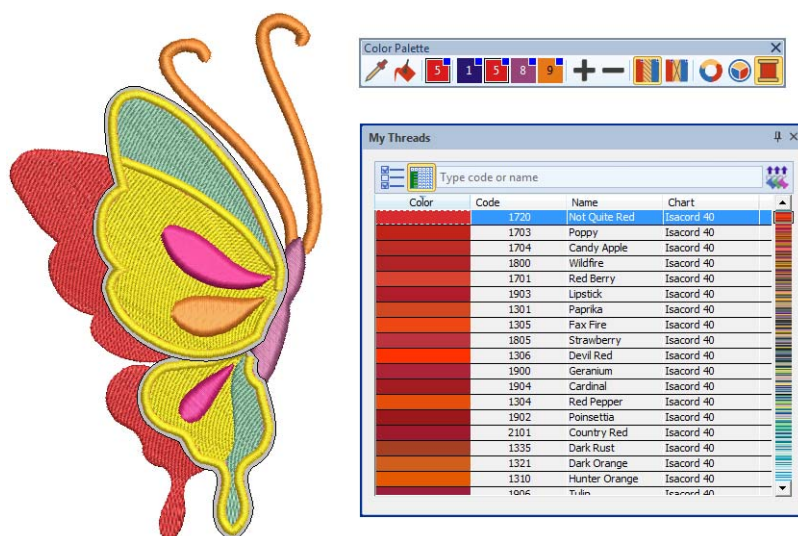


**Примечание** Форма объектов, созданных с помощью инструментов **Вышивка 'от руки'** может быть изменена аналогично объектам, созданным с помощью стандартных методов, в которых предусмотрен выбор объекта, и выбором значка **Изменить форму объекта** на панели **Преобразование**.

# ГЛАВА 10

## Цвета и таблицы нитей

При оцифровке дизайна производится выбор цветов нитей для каждого создаваемого объекта из Палитры цветов в окне дизайна. Палитра содержит выборку цветов нитей для каждого дизайн-объекта. Каждая цветовая схема представляет актуальные нити, в которых планируется вышить дизайн.



Выбор цвета возможен на основе коммерческих таблиц нитей, с перечнями наименований нитей разных производителей. Чтобы сэкономить время при установке новых цветовых схем, можно создать собственную таблицу нитей из предпочтительных и наиболее часто используемых цветов. В BERNINA Embroidery Software можно осуществить поиск определенных нитей по заданным критериям. Нити будут автоматически сопоставлены с цветами дизайна на основе таблицы нитей.

Палитра цветов в разделе описывается порядок выбора цвета из палитры цветов, а также как назначить нить в соответствии с выбранным цветом дизайна. Помимо этого, предусмотрен порядок изменения таблицы нитей, а также создание пользовательской таблицы нитей.








### Смена цвета нити

BERNINA Embroidery Software предоставляет различные методы для выбора или изменения цветов по-отдельности или для всего дизайна.



**Примечание** Из-за различий в параметрах мониторов и видео карт компьютеров, цвета являются приблизительными и могут быть использованы только в качестве образцов. Нити всегда должны быть сопоставлены с соответствующей реальной картой цветов.

## Выбор цветов нити

-  Использовать Палитра цветов > Выбор цвета, чтобы выбрать цвет на существующем объекте и сделать его текущим.
-  Использовать инструмент Палитра цветов > Применить текущий цвет, чтобы применить текущий выбранный цвет палитры к вышивальным объектам.
-  Использовать Палитру цветов для установки текущего цвета.
-  Использовать Палитра цветов > Добавить цвет в палитру, чтобы добавить цвет в конец цветовой палитры.
-  Использовать Палитра цветов > Убрать цвет из палитры, чтобы отменить неиспользуемый цвет в конце цветовой палитры.
-  Использовать Палитра цветов > Скрыть неиспользуемые цвета, чтобы показать или скрыть неиспользуемые цвета в цветовой палитре.
-  Использовать Палитра цветов > Убрать неиспользуемые цвета, чтобы удалить все неиспользуемые цвета в цветовой палитре.

Новые объекты оцифровываются с использованием текущего цвета на **Палитра цветов**. Цвета могут быть изменены в любое время. И использованные цвета помечаются голубой точкой.

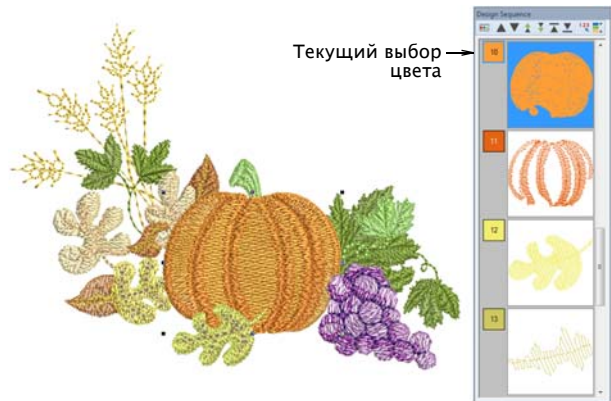
### Как выбрать цвета нити

- ◀ Отменить выделение всех объектов Текущий выбранный цвет (цвет по умолчанию) показан на панели.



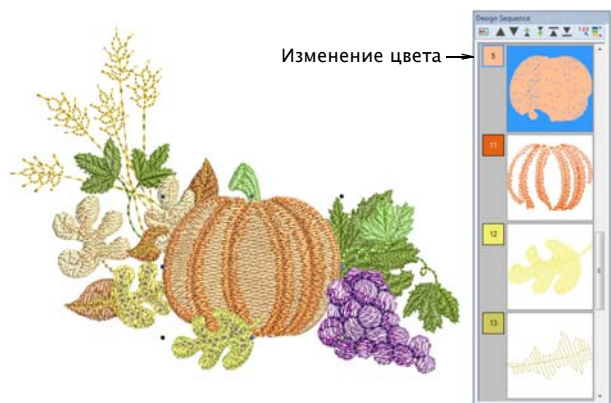
- ◀ Навести указатель мыши на цвет для просмотра информации о производителе, коде и описания.

- ◀ Нажать на цвет в **Палитра цветов**, чтобы выбрать его в качестве текущего параметра. В качестве альтернативы, выбрать цвета с существующих объектов с помощью инструмента **Выбор цвета**.
- ◀ Выбрать объект, для которых нужно изменить цвет. В качестве альтернативы, выбрать цветовой блок в **Раскладка по цветам**.



- ◀ Выбрать цвет из **Палитра цветов**. В качестве альтернативы, использовать цвета для других объектов с помощью инструмента **Применить текущий цвет**.

Цвета выбранных объектов будут изменены соответствующим образом. И использованные цвета помечаются голубой отметкой



- ◀ Использовать инструменты управления, чтобы скрыть или удалить неиспользуемые цвета из палитры.
- ◀ Использовать кнопки +/-, чтобы добавить или удалить цвета.

## Изменение цветовой схемы



Использовать Color Palette > Схема используемых цветов для прокрутки комбинаций используемых цветов. Щелчок правой или левой кнопкой мыши.



Использовать инструмент Палитра цветов > Цветовой круг для доступа к Диаграмме цветов, чтобы проверить сочетание смежных цветов.

Функция **Цветовой круг** позволяет пробовать и изменять целые цветовые схемы. Основная задача этого инструмента – быстро и легко создавать новый **'подбор цветов'** для **'оживления'** старых дизайнов или переноса их на другую ткань.

### Изменение цветовых сочетаний

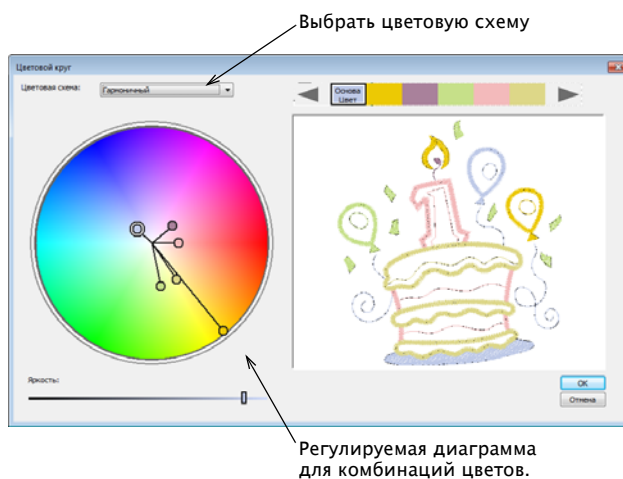
- Использовать инструмент **Цикл используемых цветов**, чтобы проверить различные сочетания, используя доступные нити.



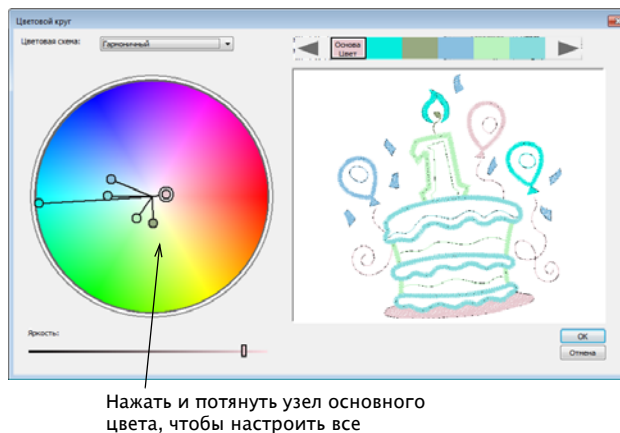
- В качестве альтернативы, выбрать **Цветовой круг** из инструментов в палитре.

Данная функция предоставляет возможность просмотреть множество цветовых комбинаций, используя сохраненные цветовые схемы, включая такие схемы как:

**Аналоговая, Дополняющая, Гармоничная и прочие.**



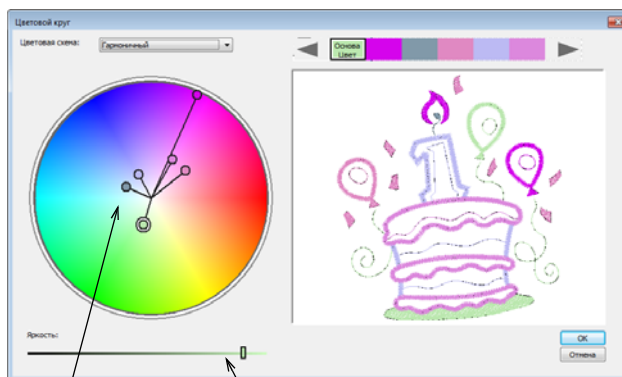
- Щелкнуть и перетащить узел **'основного цвета'**, чтобы проверить различные комбинации в одной **подборке цветов**.



**Примечание** Условно, основной цвет относится к используемой ткани.

- Щелкнуть и потянуть узлы отдельных цветов для настройки.

- ◀ Использовать средство управления **Яркостью** для дальнейшей настройки выбранных цветов.



Настроить узел отдельного цвета

Управление яркостью выбранного цвета

- ◀ Чтобы настроить яркость всего дизайна, необходимо выбрать узел основного цвета и настроить управление **Яркостью**.
- ◀ Щелкнуть **ОК**, чтобы принять изменения. Дизайн обновлен в соответствии с новой цветовой схемой.



**Примечание** При наличии нужных цветов, которые уже заданы в таблице цветов, они будут автоматически приведены в соответствие.

- ◀ Доступна возможность сопоставить и назначить цвета нитей в ручном режиме или с использованием функции **Привести в соответствие**. Смотрите подробнее [Сопоставление нитей](#).

## Назначение цвета нити

Как правило, необходимо назначить актуальные цвета нити для **Палитра цветов** в следующих случаях...

- ◀ При конвертации векторной графики в режиме **Графика**, цвета прилагаются у палитре цветов с параметрами RGB, которые могут быть сопоставлены с актуальными нитями.
- ◀ При автооцифровке растрового изображения необходимо сопоставить параметры RGB с актуальными нитями.
- ◀ При считывании машинного файла информация о цвете прилагается к **Палитра цветов**. Также, можно сопоставить указанные цвета с актуальными нитями.
- ◀ При получении дизайна, в котором используются цвета нити, отсутствующие в текущей таблице нитей, с таблицей можно сопоставить и подобрать нужные цвета.

В BERNINA Embroidery Software можно осуществить ручной поиск определенных нитей по заданным критериям и назначить их. Сопоставление цветов нити позволяет найти и изменить цвета нити в одной или нескольких таблицах, исходя из максимального совпадения.



**Совет** Опция **Цвета нитей > Печать** позволяет напечатать список нитей в текущей таблице нитей, для использования в качестве подсказки при покупке. Смотрите подробнее [Печать таблиц нитей](#).

## Сопоставление нитей



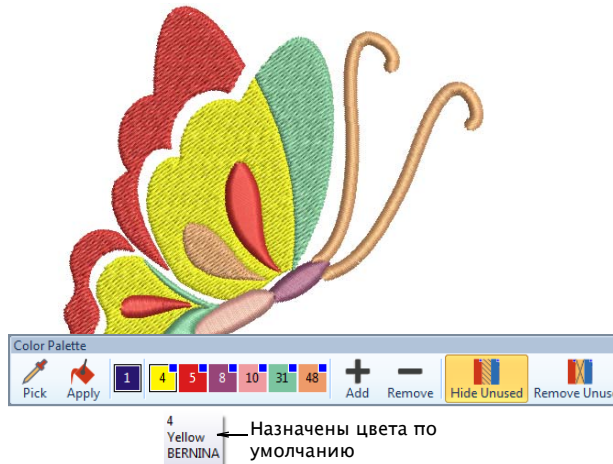
Использовать **Палитра цветов > Цвета нитей** для поиска и сопоставления нитей из различных таблиц, а также назначение их для использования. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа к вкладке **Свойства дизайна > Цвета нитей summary**.

Использовать команду **Сопоставить всё**, чтобы сопоставить цвета дизайна с нитями в выбранных таблицах.

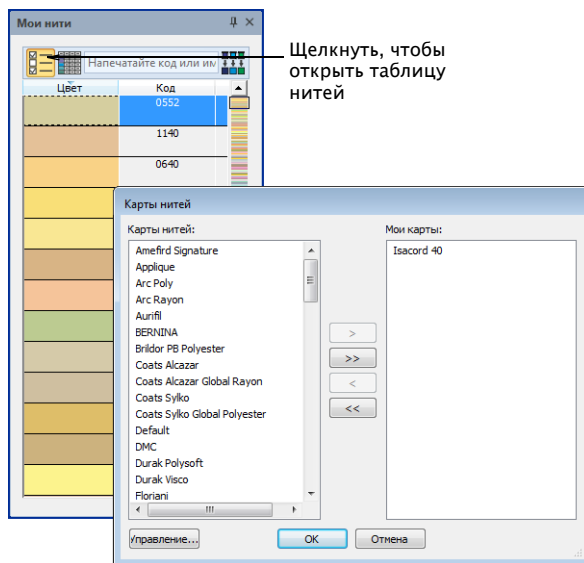
## Как сопоставить нити

- 1 Открыть дизайн

Дизайн, представленный ниже, был авто оцифрован. В слоты цветов были по умолчанию назначены цвета BERNINA.

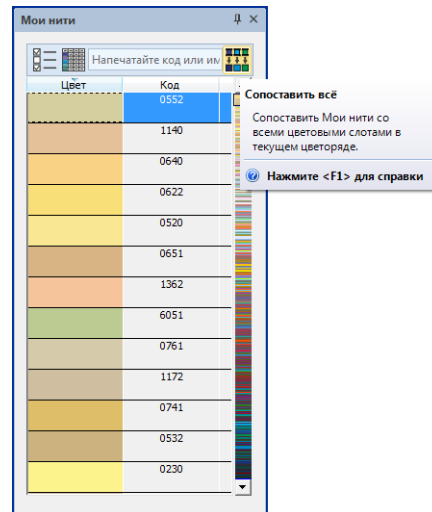


- 2 Нажать на значок **Цвета нитей**. Откроется док-панель **Мои нити**.
- 3 Нажать на кнопку **Цвета нитей** для доступа к перечню цветов нити.

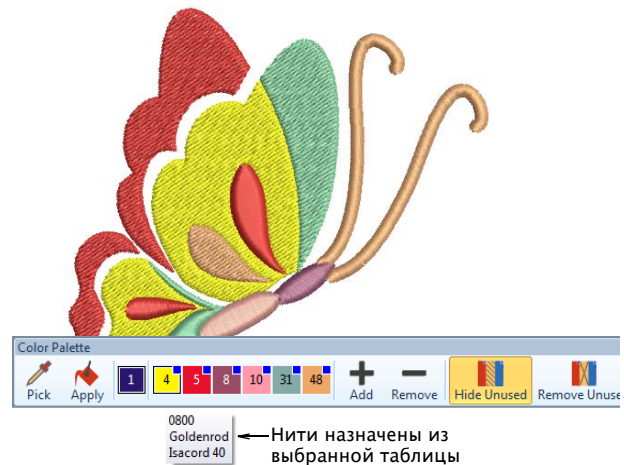


- 4 Выбрать таблицу или таблицы, которые необходимо сопоставить и нажать **ОК**.

- 5 Нажать на кнопку **Сопоставить всё** в док-панели **Мои нити**.



- 6 Проверить назначение нити в **Палитра цветов** путем наведения курсора на слоты.



## Поиск и назначение нитей



Использовать **Палитра цветов > Цвета нитей** для поиска и сопоставления нитей из различных таблиц. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа ко вкладке **Свойства дизайна > Цвета нитей summary**.

Поиск нити может быть осуществлен по коду или описанию. Затем назначить для нити выбранный цветовой слот дизайна. Представленные таблицы показывают торговые марки нитей, которые поддерживаются программой BERNINA Embroidery Software. Для каждой таблицы предусмотрен свой диапазон цветов. Код, торговая марка или описание каждого цвета показаны в таблице, что

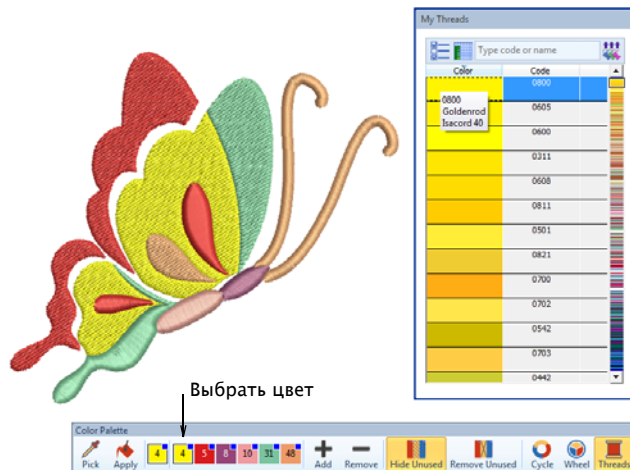
облегчает их поиск в магазинах рукоделия и швейных магазинах. Можно выбрать цвет по оттенку или по номеру. Выбрать таблицу нитей такой торговой марки, нити которой есть в наличии или выбрать таблицу с понравившимся цветом.



**Примечание** Доступна возможность создания пользовательских таблиц нитей, а также таблиц, в которых будут нити разных производителей. Смотрите также [Создание таблиц](#).

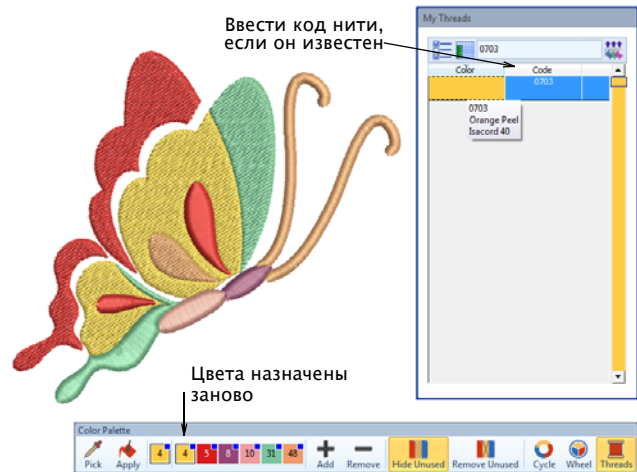
### Как найти и назначить нить

- ✦ Отменить выделение всех объектов Текущий выбранный цвет (цвет по умолчанию) показан на панели.
- ✦ Нажать на значок **Цвета нитей**. Откроется док-панель **Мои нити**.
- ✦ Нажать на цвет в **Палитра цветов**, чтобы сделать его текущим цветом. Список **Мои нити** будет соответственно обновлен.

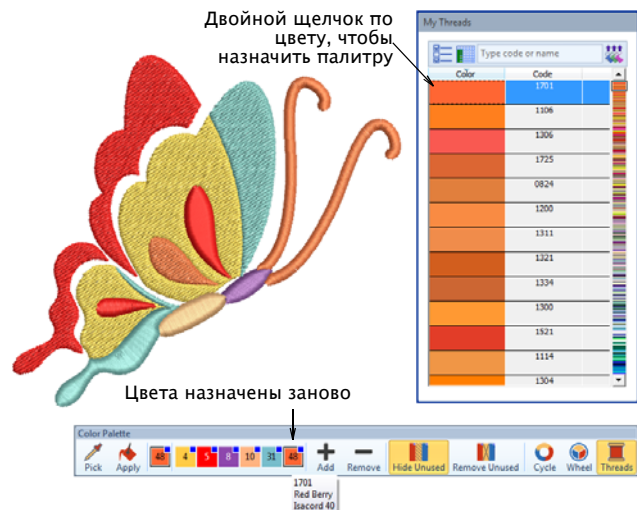


- ✦ Использовать полосу прокрутки для поиска подходящей нити.
- ✦ В качестве альтернативы, в поле **Поиск** ввести несколько первых символов кода или название необходимой нити. Код – идентификационный номер цвета нити торговой марки. Система осуществляет

поиск по максимальному совпадению и показывает результаты в виде списка цветов.



- ✦ После нахождения соответствующей нити, щелкнуть дважды на выбранный цветовой слот для ее назначения.
- ✦ При необходимости, продолжить назначение других цветов.



**Примечание** Настройки выбранного цвета применяются только в текущем дизайне и являются частью 'параметров проекта'. В этом случае они сохраняются вместе с дизайном.

### Управление таблицами нитей

Таблица нитей в BERNINA Embroidery Software представляет различных доступных производителей и цветов нитей. Они не всегда могут быть актуальны, так как зачастую

производитель меняет, удаляет или добавляет новые цвета в свою коммерческую линейку продукции. Поэтому, при необходимости, можно обновить таблицы.



**Совет** Опция **Цвета нитей > Печать** позволяет напечатать список нитей в текущей таблице нитей, для использования в качестве справочной информации при покупке. Смотрите подробнее **Печать таблиц нитей**.

## Обновление существующих таблиц



Использовать **Палитра цветов > Цвета нитей** для поиска и сопоставления нитей из различных таблиц, а также их назначение для использования. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа ко вкладке **Свойства дизайна > Цвета нитей**.

Иногда необходимо удалить неактуальные нити из таблицы нитей, переименовать таблицу нитей или удалить устаревшую таблицу нитей целиком.

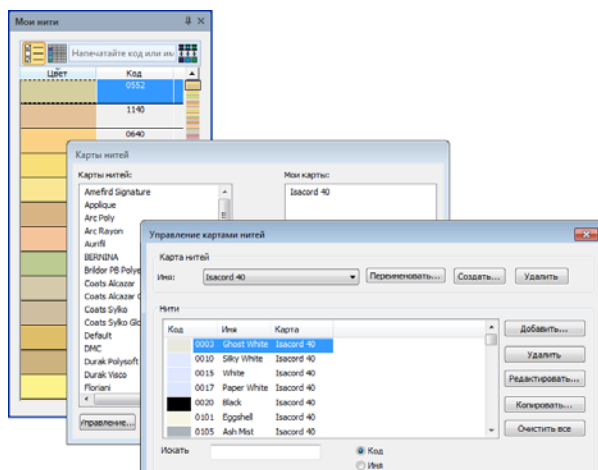


**Примечание** Будьте осмотрительны при удалении таблицы нитей. При ошибочном удалении таблицы придется переустановить BERNINA Embroidery Software, чтобы восстановить ее.

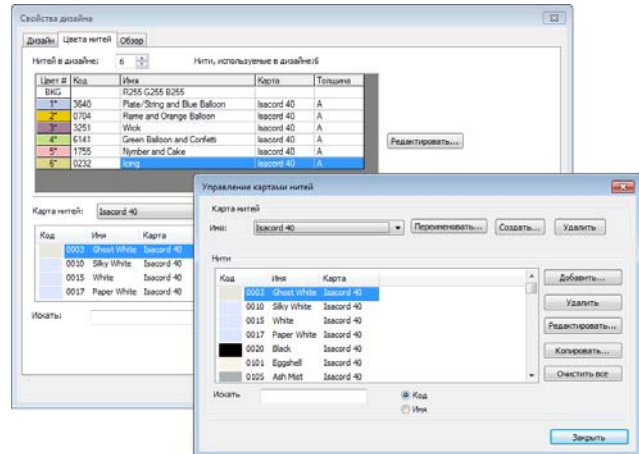
## Как обновить существующую таблицу

- Выбрать **Дизайн > Цвета нитей** или нажать на кнопку **Мои таблицы нитей** (Мои таблицы нитей) в диалоговом окне.

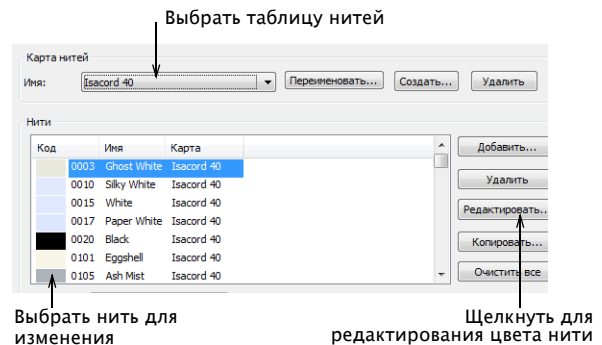
Откроется диалоговое окно **Управление картами нитей**.



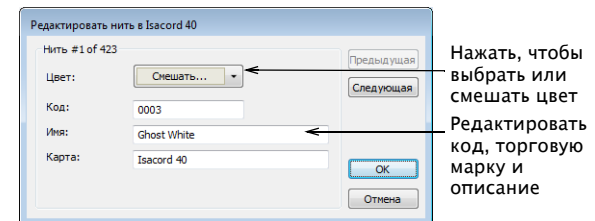
**Совет** Можно активировать доступ к диалоговому окну **Управление картами нитей** **Свойства дизайна > Цвета нитей**. Смотрите также **Просмотр свойства дизайна**.



- Из списка **Имя** выбрать таблицу для изменения.
- В списке **Нити** выбрать нить для изменения.



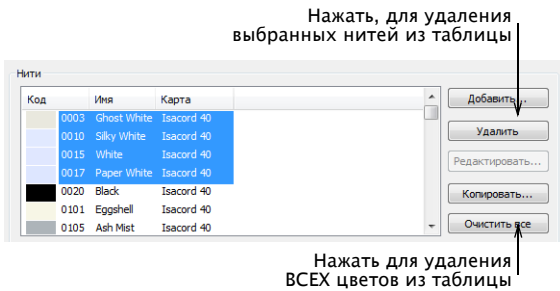
- Щелкнуть **Редактировать**. Откроется диалоговое окно **Редактировать нить**.



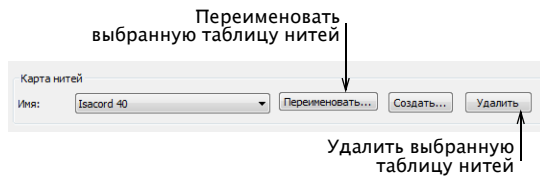
- При необходимости, можно редактировать цвет, код, торговую марку и детальное описание нити. Код – идентификационный номер цвета нити торговой марки.



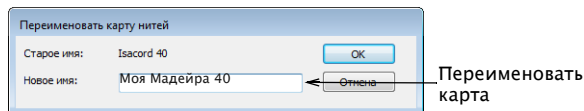
- При необходимости, выбрать нить (или нити) для удаления. Для выбора нескольких нитей использовать клавиши **Shift** и **Ctrl**.



- Нажать **Убрать**, чтобы удалить из таблицы выбранные нити. Нажать **Очистить все**, чтобы удалить все.



- В качестве опции, нажать **Переименовать**, чтобы изменить название таблицы нити. Рекомендуется использовать названия, которые помогут запомнить или отсортировать часто используемые таблицы нитей в начало списка.



- При необходимости, нажать **Удалить**, чтобы удалить выбранную таблицу нитей целиком. Будьте внимательны. При ошибочном удалении таблицы придется переустановить BERNINA Embroidery Software, чтобы восстановить ее.

## Создание таблиц

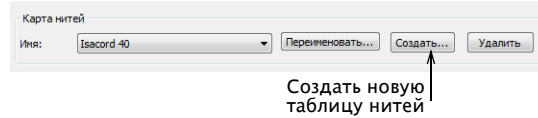
При создании таблицы нитей создается хранилище цветов, которые используются в дизайне. Например, может возникнуть необходимость создать таблицу, состоящую из нитей, которые уже имеются в наличии. Такая таблица может включать различные торговые марки нитей. Наличие предварительно заданного списка в пользовательской таблице нитей облегчает сопоставление и

перемещение цветов дизайна с доступными нитями.

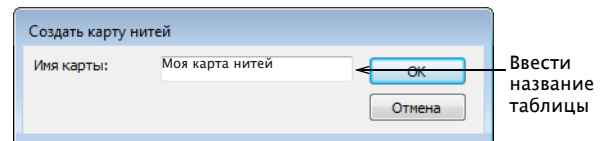
## Как создать новую таблицу нитей

- Выбрать **Дизайн > Цвета нитей** или нажать на кнопку **Мои таблицы нитей** в диалоговом окне.

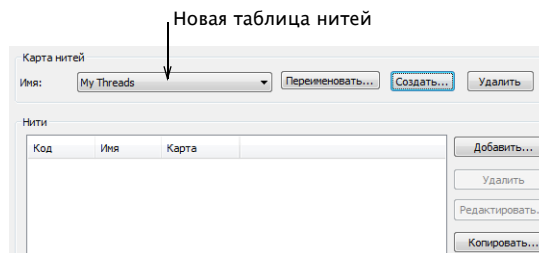
Откроется диалоговое окно **Управление картами нитей**.



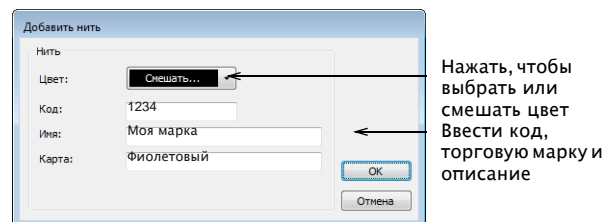
- Нажать **Создать**. Откроется диалоговое окно **Создать карту нитей**.



- Ввести название таблицы и нажать **ОК**.

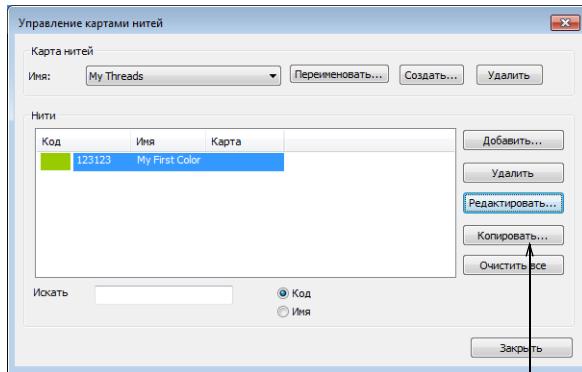


- Нажать **Добавить**. Откроется диалоговое окно **Добавить нить**.



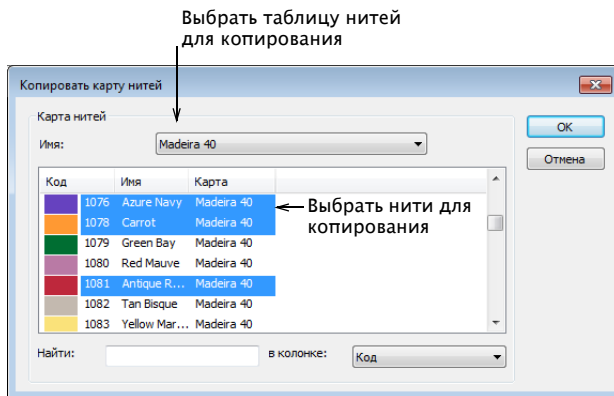
- Ввести цвет, код, торговую марку и детальное описание нити при

необходимости. Код – идентификационный номер цвета нити торговой марки.

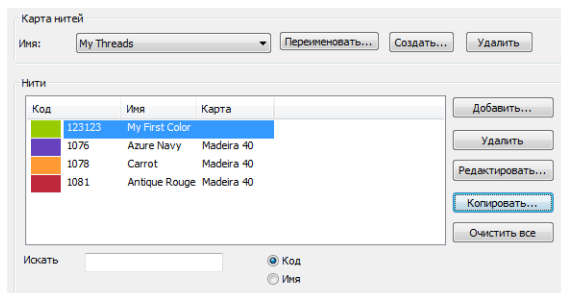


Нажать для копирования из другой таблицы

- ◀ В качестве опции, нажать **Копировать**. Откроется диалоговое окно **Копировать карту нитей**.



- ◀ Выбрать исходную таблицу, затем выбрать цвета, которые необходимо скопировать. Для выбора нескольких нитей использовать клавиши **Shift** и **Ctrl**.
- ◀ Нажать **ОК**. Цвета скопированы в таблицу нитей и находятся в конце списка.



- ◀ Нажать **Заккрыть**. Новая таблица создана и готова к использованию.

# ГЛАВА 11

## Свойства, Ткани и Шаблоны

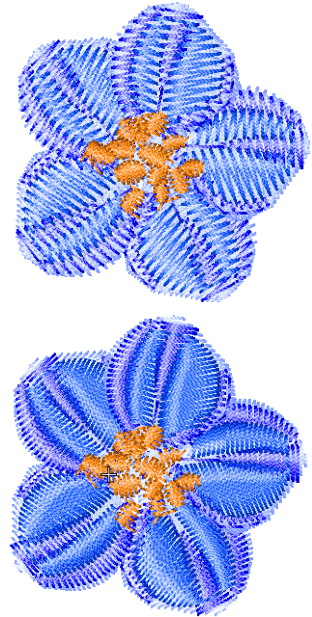
Свойства вышивальных объектов определяют общие характеристики, такие как размер и расположение, а также специальные характеристики вышивания, такие как тип стежка и плотность. Определенные настройки стежка определяют, как будет сформирован стежок при изменении его формы, преобразовании или масштабировании объекта.

При создании вышивального объекта можно принять настройки по умолчанию для определенного метода оцифровки, или применить новые настройки.

BERNINA Embroidery Software предоставляет набор пользовательских настроек ткани. Таким образом, программа учитывает тип ткани, на которой выполняется вышивание.

В шаблонах и специальных файлах хранятся настройки по умолчанию. Использовать шаблоны при оцифровке часто используемых типов дизайна, чтобы не задавать каждый раз текущие настройки.

В данном разделе объясняется как изменять свойства объектов при создании своего дизайна, а также как применять настройки ткани. Здесь также рассматривается процесс создания и управления шаблонами в BERNINA Embroidery Software.



### Просмотр свойства дизайна

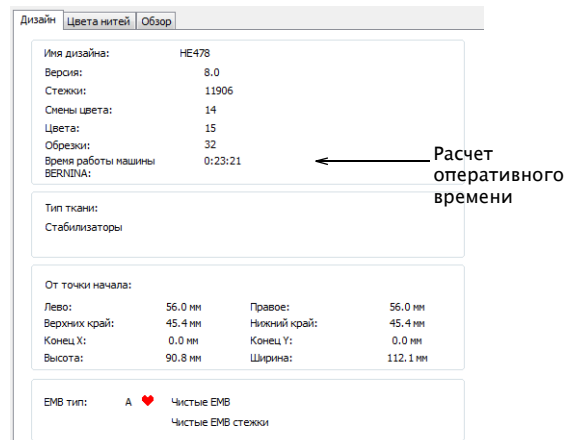
Параметры самих вышивальных дизайнов можно посмотреть в диалоговом окне **Свойства дизайна**. Большая часть настроек не может быть изменена напрямую.

#### Как посмотреть свойства дизайна

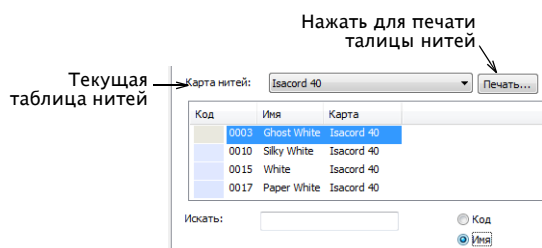
- ◀ Выбрать **Дизайн > Свойства дизайна**.

Откроется диалоговое окно **Свойства дизайна > Дизайн**. В данной вкладке содержится информация о высоте и ширине, а также о количестве и цветах стежков. Эти данные функциональной вкладки получены

из перечня параметров дизайн-объекта и не меняются.



- ◀ Информация из данной вкладки включена в **Рабочую таблицу дизайна**. Она содержит:
  - ◀ Количество стежков, изменений цвета, обрезок, а также расчетное оперативное время. Оперативное время зависит от текущего типа машины. Смотрите подробнее **Смена пялец**.
  - ◀ При использовании ткани дизайна, перечислены соответствующие стабилизаторы. Смотрите также **Работа с тканями**.
  - ◀ Вкладка **Дизайн** также показывает категорию дизайна. Вышивальные дизайны делятся на четыре категории в зависимости от способа создания. Смотрите подробнее **Поддерживаемые форматы машинных файлов**.
- ◀ Вкладка **Свойства дизайна > Цвета нитей** предоставляет общую информацию о нитях, использованных в дизайне.



- ◀ Функция **Печать** позволяет напечатать список нитей в текущей таблице нитей, для использования в качестве подсказки при покупке нитей. Смотрите подробнее **Печать таблиц нитей**.
- ◀ Данную вкладку можно использовать в качестве альтернативы для управления таблицами нитей. Смотрите также **Управление таблицами нитей**.
- ◀ Выбрать вкладку **Общие сведения** для просмотра, редактирования или ввода краткой информации о дизайне.



- ◀ Нажать на поле и ввести **Надпись**, который поможет идентифицировать или найти дизайн в дальнейшем. Смотрите также **Навигация по дизайнам**.



**Примечание** Информация, содержащаяся в данной вкладке, включена в **Предварительный просмотр печати**, также как и вкладка **Общие сведения** в диалоговое окно **Параметры Windows**. См. **Просмотр дизайнов в Windows Explorer** и **Предварительный просмотр дизайнов** для подробной информации.

## Работа со свойствами объекта

В BERNINA Embroidery Software хранится три набора **свойства объекта**: по умолчанию, текущий и существующий.



**Примечание** Некоторые свойства объектов могут быть изменены на экране, например, можно изменить свойства размера объектов, масштабируя объект с помощью меток выделения. Другие свойства, такие как шаг или длина стежков, можно изменить в диалоговом окне **Свойства объекта**.

### Свойства объекта по умолчанию

Свойства по умолчанию – это свойства, которых хранятся в шаблоне дизайна и используются в начале создания нового дизайна на основе данного шаблона.

### Текущие свойства объекта

Текущие свойства объекта – настройки, используемые для создания новых объектов. До смены этих настроек они остаются аналогичными настройкам по умолчанию, использованным в шаблоне. Обычно их смена помогает сэкономить время при **оцифровке**. Например, можно предварительно установить настройки использования шага простегивающего стежка особой плотности при создании всех объектов с простегивающим стежком, которые будут созданы.



**Примечание** Это влияет только на объекты дизайна, а не на сам шаблон. Чтобы применить изменения ко всем дизайнам, созданным на основе текущего шаблона, необходимо изменить свойства **по умолчанию**, а не **текущие** свойства.

### Свойства существующих объектов

Свойства **существующих** объектов – это настройки, которые хранятся в каждом объекте дизайна.

### Настройка текущих свойств объекта



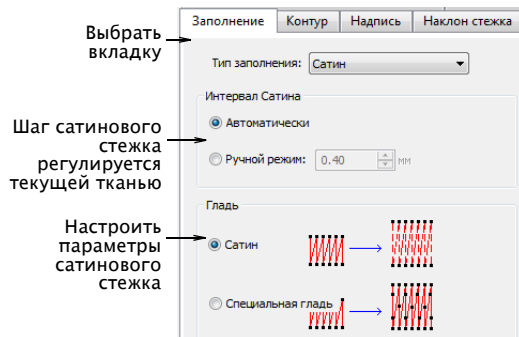
Использовать Общие > Свойства объекта для настройки текущих свойств.

При изменении **текущих свойств объекта**, новые параметры автоматически применяются ко всем объектам, созданным в последствии в текущем дизайне.

### Как настроить текущие свойства объектов

- 1 Нажать на значок **Свойства объекта** без выбора объектов.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**. Вкладки предоставляют доступ ко всем возможным свойствам объекта.



- 2 Щелкнуть на вкладку для просмотра текущих настроек и, при необходимости, обновить.



**Примечание** Не все настройки доступны для обновления. Все настройки, заданные текущей **тканью**, не могут быть отклонены, за исключением настроек для выбранных объектов.

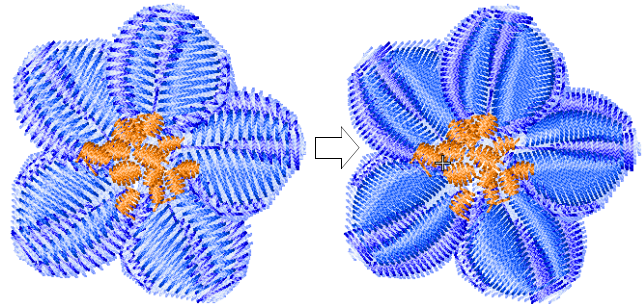
- 3 Щелкнуть **Применить**.

### Изменение свойств выбранных объектов



Использовать Общие > Свойства объекта для настройки текущих свойств.

Доступна возможность изменить свойства выбранного объекта (объектов). Например, при увеличении размера дизайна, возможно, потребуется вышить некоторые объекты **Шаговое заполнение** стежками, вместо заполняющих **Сатиновое заполнение** стежков для лучшего покрытия. При выборе более одного объекта, диалоговое окно **Свойства объекта** покажет только вкладки, которые включают соответствующие настройки для **всех** выбранных объектов.



Если выбранные объекты имеют разные текущие параметры для одинаковых настроек, поле останется пустым. При вводе нового параметра, он будет применен ко всем объектам.



**Примечание** Изменение свойств существующих объектов **не** влияет на текущие настройки или настройки по умолчанию, а также на свойства любых **не** выбранных в текущий момент объектов.

### Как изменить свойства выбранных объектов

- 1 Выбрать объект (объекты), свойства которых необходимо изменить.
- 2 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект (объекты).

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.

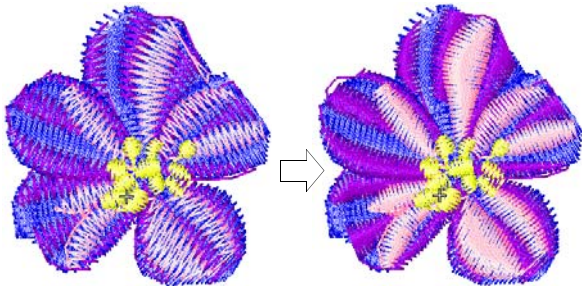
- 3 Выбрать нужную вкладку и изменить необходимые настройки.
- 4 Щелкнуть **Применить**.

## Изменение свойств объекта, заданных по умолчанию



Использовать Общие > Свойства объекта для настройки текущих свойств.

Свойства объектов, настроенные **по умолчанию**, могут быть изменены в любое время путем сохранения свойств объекта, с которым работаете в текущем шаблоне. Сохраняются только настройки, относящиеся к данному объекту. Остальные параметры сохраняют свои текущие настройки. Например, при выборе свойств объекта с заполнением сатином, используя свойства по умолчанию, настройки заполняющих орнаментных стежков, заданные по умолчанию, не изменятся. При сохранении изменений в шаблоне, можно выбрать будут ли относиться данные настройки к текстовым объектам, другим типам объектов или и к тем, и к другим.



Применены параметры свойств по умолчанию для шага сатинового стежка

Применены новые параметры шага сатинового стежка

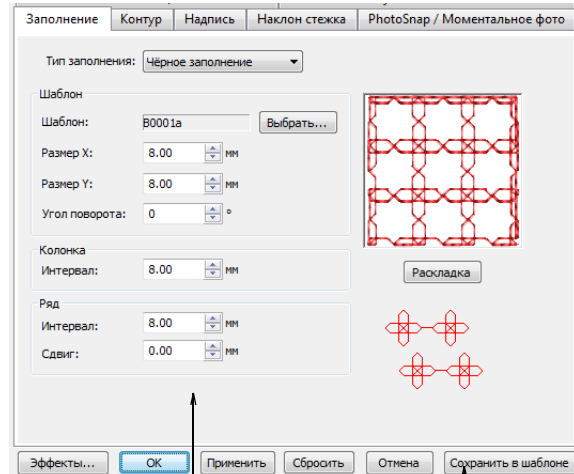


**Примечание** Это изменение влияет на новые дизайны, которые были созданы с использованием данного шаблона. Если изменения необходимо применить только к дизайну, который активен в данный момент, необходимо изменить **текущие** свойства, а не свойства **по умолчанию**. Смотрите подробнее **Настройка текущих свойств объекта**.

### Как изменить свойства объекта по умолчанию

- 1 Выбрать объект (объекты), в которых необходимо задать свойства по умолчанию.
- 2 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект (объекты).

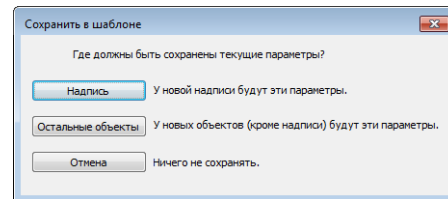
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.



При необходимости, изменить настройки

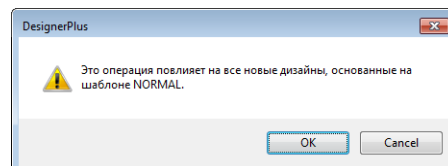
Щелкнуть, чтобы сохранить в шаблон

- 3 Выбрать нужную вкладку и изменить необходимые настройки.
- 4 Нажать **Сохранить в шаблон**. Откроется диалоговое окно **Сохранить в шаблон**.



- 5 Выбрать необходимую опцию:
  - ◀ **Надпись**: изменение настроек влияет только на новые текстовые объекты.
  - ◀ **Остальные объекты**: влияет на новые объекты, за исключением текстовых объектов.
  - ◀ **Все объекты**: изменение настроек влияет на все новые объекты.

Появится запрос подтверждения.



- 6 Нажать **ОК**, чтобы обновить шаблон. Свойства объекта сохранены в текущем шаблоне и будут применены ко всем новым объектам определенного типа, созданным на основе данного шаблона.

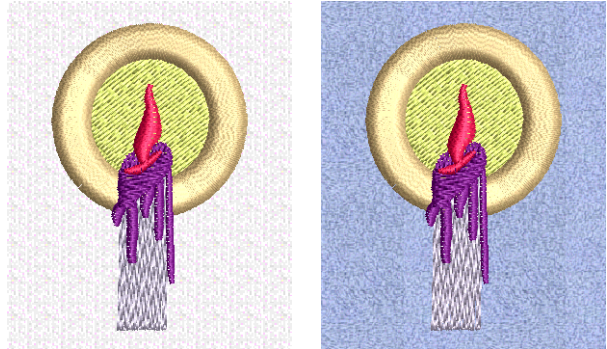


**Примечание** Также можно создать новый шаблон, используя измененные свойства объекта как свойства по умолчанию. Смотрите подробнее [Работа с шаблонами дизайна](#).

## Работа с тканями

Вышивальные стежки стягивают ткань внутрь при проникновении иглы. Это может вызвать сморщивание ткани и появление просветов в вышивке. Чтобы объект был вышит правильно, у него должен быть корректный **шаг стежков**, достаточный для **компенсации стягивания**, а также соответствующий тип Стабилизации ткани в сочетании с типом покрывающего стежка, типа объекта и ткани. BERNINA Embroidery Software предоставляет набор пользовательских настроек ткани. Таким

образом, программа учитывает тип ткани, на которой выполняется вышивание.



**Ткани** – критический элемент в дизайне и управление ими осуществляется отдельно с помощью параметров **шаблона**. Параметров ткани меньше, чем параметров, которые содержатся в шаблонах. Шаблоны устанавливают общие параметры для дизайна, но в каждом дизайне необходимы собственные настройки ткани, которые будут сохранены вместе с дизайном.

## Настройки стежка

Настройки стежка для различных типов ткани приведены в таблице ниже.

Ткань	Простегивающий стежок		Сатин	Стабилизация ткани:	Нижний слой 1		Нижний слой 2		Натяжение
	Длина	Шаг			Авто шаг	Длина стежка	Шаг стежка	Длина стежка	
<b>F1 Тонкий трикотаж</b>									
Надпись			92%	Строчка по центру	2.2				0.25
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по центру + Строчка по краю	2.2		2.0		0.25
Широкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	3.0	0.25
Шаг	4.0	0.4		Шаг	3.0	2.0			0.2
<b>F2 Ткань средней плотности</b>									
Надпись			92%	Строчка по центру	2.2				0.25
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по центру + Строчка по краю	2.2		2.0		0.25

Ткань	Простегивающ ий стежок		Сатин Авто шаг	Стабилизация ткани:	Нижний слой 1		Нижний слой 2		Натяже ние компен сация
	Длина	Шаг			Длина стежка	Шаг стежка	Длина стежка	Шаг стежка	
Широкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	3.0	0.25
Шаг	4.0	0.4		Шаг	4.0	2.5			0.2
<b>F3 Ткань высокой плотности</b>									
Надпись			92%	Строчка по центру	2.2				0.35
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	3.0	0.35
Широкий сатиновый валик			87%	Строчка по краю + Двойной зигзаг	2.0		12.7	5.0	0.35
Шаг	3.8	0.35		Шаг	4.0	2.5			0.25
<b>F4 Плюшевая ткань средней плотности</b>									
Надпись			92%	Строчка по центру	2.2				0.25
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	3.0	0.25
Широкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Двойной зигзаг	2.0		12.7	5.0	0.25
Шаг	4.0	0.35		Шаг + Шаг	4.0	3.5	4.0	3.5	0.25
<b>F5 Плюшевая ткань плотная</b>									
Надпись			92%	Строчка по центру	2.2				0.25
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	3.0	0.25
Широкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Двойной зигзаг	2.0		12.7	5.0	0.25
Шаг	4.0	0.35		Шаг + Шаг	4.0	3.5	4.0	3.5	0.25
<b>F6 Шерстяная тонкая ткань</b>									
Надпись			117%	Строчка по центру	2.2				0.2
Узкий сатиновый валик			108%	Строчка по краю	2.0				0.2
Широкий сатиновый валик			100%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		5.0	5.0	0.25
Шаг	4.2	0.5		Шаг	4.2	5.0			0.4
<b>F7 Шерстяная ткань средней плотности</b>									



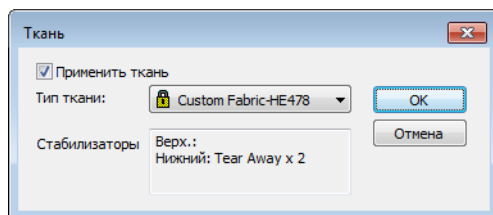
Ткань	Простегивающ ий стежок		Сатин	Стабилизация ткани:	Нижний слой 1		Нижний слой 2		Натяже ние
	Длина	Шаг			Авто шаг	Длина стежка	Шаг стежка	Длина стежка	
Надпись			90%	Строчка по центру	2.0				0.2
Узкий сатиновый валик			90%	Строчка по центру	2.0				0.2
Широкий сатиновый валик			90%	Строчка по краю + Зигзаг	2.0		3.6	2.0	0.2
Шаг	4.0	0.4		Строчка по краю + Шаг	2.0		3.6	2.0	0.2
<b>F8 Шерстяная ткань плотная</b>									
Надпись			98%	Строчка по центру	2.2				0.2
Узкий сатиновый валик			96%	Строчка по центру + Строчка по краю	2.2		2.0		0.2
Широкий сатиновый валик			92%	Строчка по краю + Двойной зигзаг	2.0		12.7	5.0	0.2
Шаг	4.0	0.4		Шаг	4.0	2.5			0.17

## Смена тканей

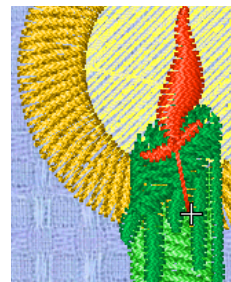
Обычно **ткань** выбирается после настройки параметров дизайна. Тем не менее, ее можно поменять на любом этапе. Настройки ткани влияют на все типы объектов, кроме текста, узорного заполнения, аппликации и контуров.

### Как сменить ткань

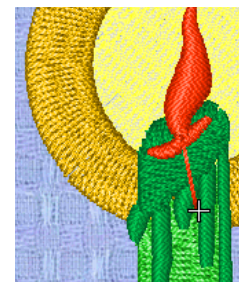
- 1 Выбрать **Дизайн > Ткань**.



- 2 Из всплывающего списка **Тип ткани** выбрать тип ткани соответствующий или близкий к тому, что планируется использовать.

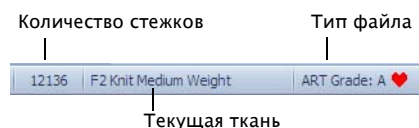


Шерстяная ткань  
средней плотности



Шерстяная ткань плотная

- 3 Нажать **ОК**. Выбранные настройки ткани применены ко всем объектам в дизайне. Текущая ткань показана на **Строке состояния**, кнопка **Холст Вышивания**.



**Примечание** Смена текущей Авто ткани будет влиять на **подбор цвета** в дизайне.

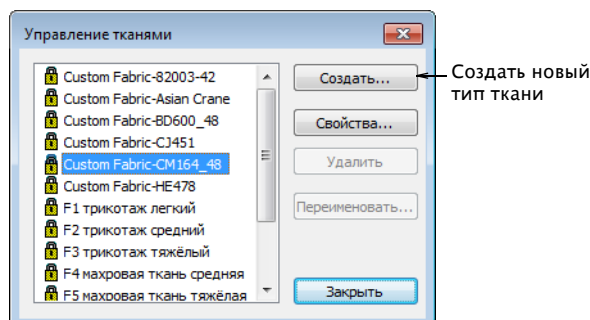
Тем не менее, инверсия невозможна. Хотя функция Подбора цвета позволяет выбирать образцы ткани, она не влияет на настройки Авто ткани.

## Работа с тканями

В дополнение к предустановленным **тканям**, можно создать пользовательские ткани, которые будут соответствовать специальным запросам. В процессе использования можно будет определить с какими тканями использовать определенные настройки. Если в процессе использования обнаружится, что необходимо менять одни и те же настройки для каждого дизайна, можно установить пользовательскую ткань, которая будет применима ко всем типам ткани.

### Как задать новую ткань

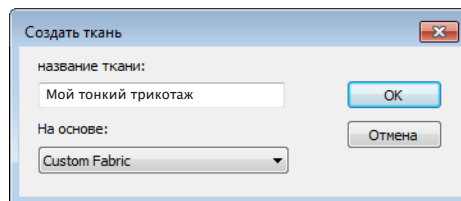
- Выбрать **Параметры > Управление тканями**. Откроется диалоговое окно **Управление тканями**.



**Примечание** Если пользовательские ткани уже заданы, доступна опция редактирования, переименования или удаления.

- Выбрать ткань для изменения или в качестве основы для пользовательской ткани.
- Для изменения существующей пользовательской ткани, нажать **Параметры**.
- Чтобы создать новый тип ткани, нажать **Создать**.

Откроется диалоговое окно **Создать Ткань**.



- Выбрать ткань в качестве основы для пользовательской ткани.
- Ввести описательное имя.

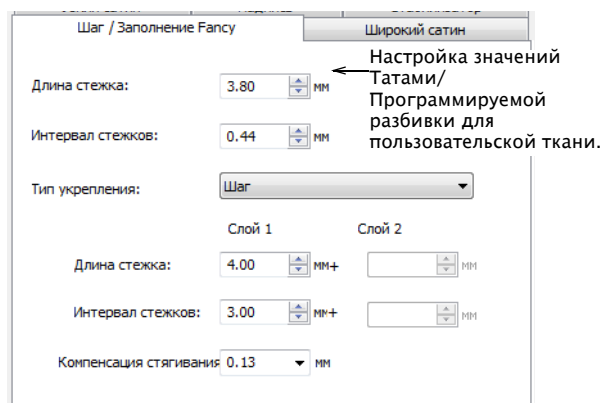


**Совет** Можно просмотреть настройки для обеих тканей: заблокированной и пользовательской, но изменить можно только заблокированные ткани. В этом случае, расположить пользовательскую ткань на основе заблокированной ткани и редактировать по необходимости.

### Как установить параметры заполнения простегивающими/орнаментными стежками в объекте

- Нажать **ОК**.

Откроется диалоговое окно **Параметры ткани**. Данное диалоговое окно позволяет установить значения ткани для четырех групп объектов – заполнение простегивающими/орнаментными стежками, широкий сатиновый валик, узкий сатиновый валик и текст. Кроме того, можно ввести сведения о рекомендуемых стабилизаторах.



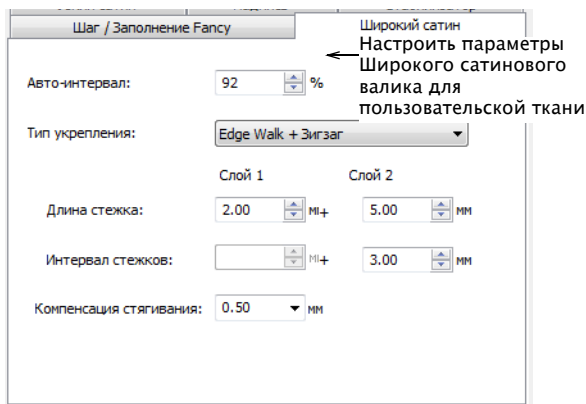
- Настроить параметры **Длины стежка** и **Шага стежка** как необходимо:

- ◀ Шаг стежок состоит из рядов стежка Run и подходит для заполнения крупных фигур неправильной формы. Смотрите также [Создание заполняющих простегивающих стежков](#).
- ◀ **Фантазийная заливка** это декоративный тип стежка. Используется для заполнения широких и больших областей уникальными художественными эффектами, сохраняя внешний вид сплошного полотна вышивания. Смотрите также [Создание орнаментного заполнения](#).
- ◀ Установить соответствующий тип Нижнего слоя для объектов с заполняющими простегивающими/орнаментальными стежками. Смотрите также [Укрепление с помощью нижнего слоя](#).
- ◀ Установить допуск компенсации стягивания для данных объектов. Смотрите также [Компенсация стягивания ткани](#).

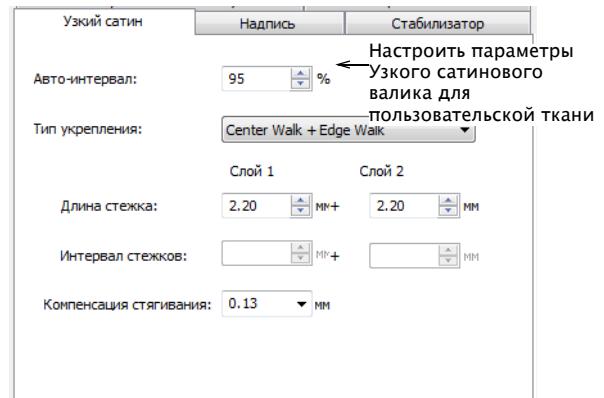


### Как установить параметры для объектов с сатиновым заполнением

- ◀ Нажать на вкладку для доступа к настройкам **Широкий сатин**.  
Данные параметры станут параметрами по умолчанию для крупных объектов с сатиновым заполнением.

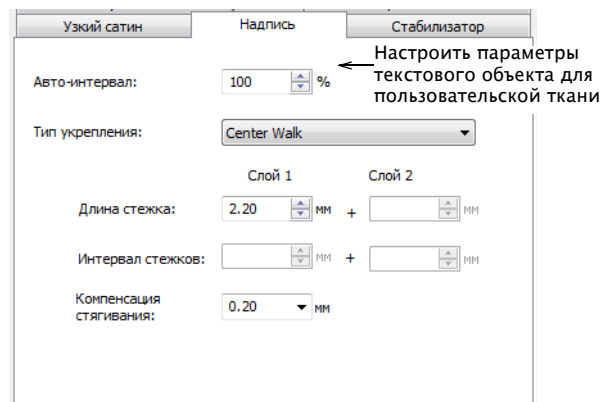


- ◀ Настроить параметры **Широкий сатиновый валик** аналогично объектам с простегивающими/орнаментными стежками. Смотрите также [Создание заполнения сатин](#).
- ◀ Нажать на вкладку для доступа к параметрам **Узкий сатиновый валик** и настроить их аналогично объектам с Широким сатиновым валиком. Смотрите также [Создание заполнения сатин](#).



### Как установить параметры текстовых объектов

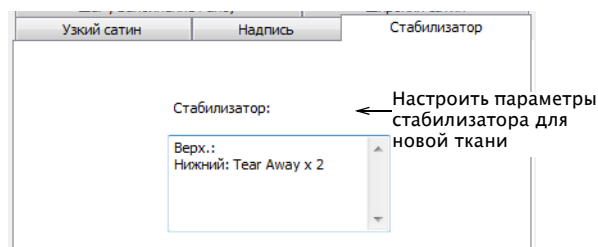
- ◀ Нажать вкладку для доступа к параметрам **Надпись**.



- ◀ Настроить параметры аналогично объектам с заполнением сатином. Смотрите также [Применение разных типов стежка и эффектов к тексту](#).

## Как установить параметры стабилизаторов

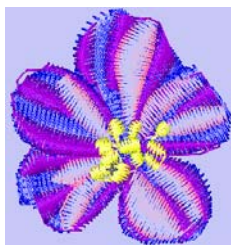
- Нажать вкладку для доступа к параметрам Стабилизатор.



- Ввести один или более рекомендуемый стабилизатор в поле Необходимый стабилизатор вместе с описанием или любой соответствующей информацией о стабилизаторе для пользовательской ткани. Данная информация будет показана под вкладкой Свойства ткани. Смотрите также [Запуск дизайна](#).

## Работа с шаблонами дизайна

В шаблонах и специальных файлах хранятся настройки по умолчанию. Использовать шаблоны при **оцифровке** часто используемых типов дизайна, чтобы не задавать текущие настройки каждый раз. Например, шаблон может включать стандартные объекты и образец текста. В нем могут быть предпочтительные свойства стежка, шрифт и размер текста, а также цвета, установленные в качестве текущих параметров. Или в нем могут быть параметры для особой плотности **компенсации стягивания** или настройки Стабилизации ткани, которые подходят к разным тканям.



Часто используемый цвет фона может быть сохранен в качестве шаблона.

**СТАНДАРТНЫЙ шаблон** – это шаблон по умолчанию, который поставляется вместе с BERNINA Embroidery Software. Он содержит текущие **свойства объектов**. При

необходимости, после сделанных изменений можно вернуться к исходному **СТАНДАРТНОМУ шаблону**. Смотрите подробнее [Возврат к СТАНДАРТНОМУ шаблону](#).

## Создание шаблонов дизайна

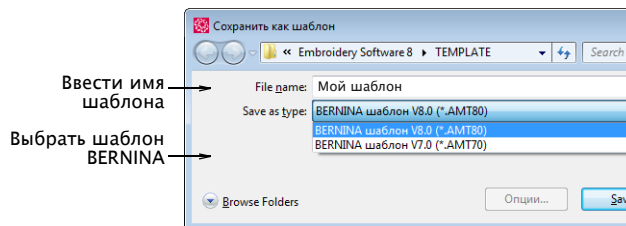
Можно создавать шаблоны из дизайнов, содержащие необходимые объекты и объекты с определенными **свойствами**. Для этого сохранить дизайн, или его элементы, как шаблон. Шаблоны выглядят также, как и файлы дизайна, но используют расширение **АМТ**. **Перед** сохранением изменений, убедитесь, что для нового шаблона выбрано имя.



**Примечание** Шаблоны нельзя случайно перезаписать. Каждый раз при создании нового дизайна из шаблона, в BERNINA Embroidery Software открывается дубликат. При сохранении дизайна в первый раз, откроется диалоговое окно **Сохранить как**, предоставляя возможность сохранить шаблон под новым именем.

## Как создать шаблон дизайна

- Начать новый дизайн или открыть существующий.
- При необходимости настроить параметры свойств объекта.
- Добавить объекты и Надпись, которые необходимо включить в шаблон. Например, может быть необходимым включить в шаблон образцы текста, используя различные базовые линии. Для этого напечатать образец текста поверх, при использовании шаблона. Смотрите подробнее [Применение базовых линий](#).
- Выбрать **Файл > Сохранить как шаблон**. Откроется диалоговое окно **Сохранить как шаблон**.



- 5 Выбрать **Шаблоны вышивального ПО BERNINA** из всплывающего списка **Сохранить как тип**.

BERNINA Embroidery Software автоматически откроется папка `..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\шаблон`. Шаблоны дизайнов должны быть сохранены здесь, иначе они не появятся в списке шаблонов, когда при начале нового дизайна.

- 6 В поле **Имя файла** ввести название шаблона.
- 7 Нажать **Сохранить**.

### Изменение шаблонов дизайна

Шаблоны дизайна могут быть изменены аналогично стандартным дизайнам. Изменения применяются только при последующем использовании шаблона. Существующие дизайны, основанные на шаблонах, не будут затронуты.



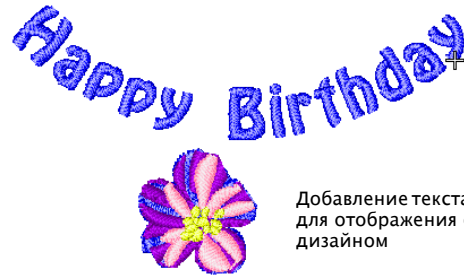
**Примечание** Удалить шаблоны можно аналогично остальным файлам, с помощью MS Windows® Explorer. Шаблоны расположены в папке `..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\шаблон`.

#### Как изменить шаблоны дизайнов

- 1 Выбрать **Файл > Open**.
- 2 Навигация в папку `..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\template`.
- 3 Выбрать **Шаблоны вышивального ПО BERNINA** из всплывающего списка **Типы файла**.
- 4 Выбрать шаблон, который необходимо изменить, и нажать **Открыть**.



- 5 При необходимости, изменить свойства объектов, стиль и другие параметры.



Добавление текста в шаблон для отображения с каждым дизайном

- 6 Выбрать **Файл > Сохранить как шаблон**.
- 7 Выбрать папку `..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\template`.
- 8 Из всплывающего списка **Сохранить как Тип**, выбрать **Шаблоны вышивального ПО BERNINA**.
- 9 Выбрать файл шаблона и нажать **Сохранить**. Появится запрос подтверждения.



**Совет** Чтобы сохранить новый шаблон на основе измененного, ввести новое имя файла и нажать **Сохранить**.

- 10 Нажать **Да** для подтверждения. Измененный шаблон готов для использования.



Дизайн 1

Дизайн 2

### Сохранение текущих свойств в шаблоне

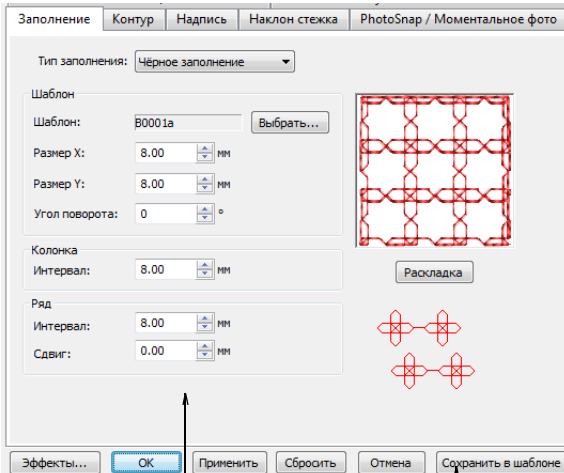
Сохранить текущие **свойства объектов** в текущем шаблоне очень просто. Смотрите также **Работа со свойствами объекта**.

#### Как сохранить текущие свойства в шаблоне

- 1 Доступ к **Свойства объекта**:
  - ◀ Для использования **текущих** свойств объекта, снять выделение со всех объектов, а затем нажать значок **Свойства объекта**.
  - ◀ Чтобы использовать свойства для определенного объекта, выбрать объект и

щелкнуть на него дважды или правой кнопкой мыши.

- 2 При необходимости, изменить настройки свойств объекта. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.



При необходимости,  
изменить настройки

Щелкнуть, чтобы  
сохранить в шаблон

- 3 Щелкнуть **Сохранить в шаблон**. Появится запрос подтверждения.



**Примечание** В шаблоне сохраняются только **текущие** свойства объектов (не объекты или другие настройки дизайна).

- 4 Нажать **ОК**, чтобы обновить шаблон.
- 5 Нажать **Заккрыть**, чтобы вернуться в окно дизайна.

Новый настройки сохранены в шаблоне, из которого был создан дизайн, и доступны к использованию.

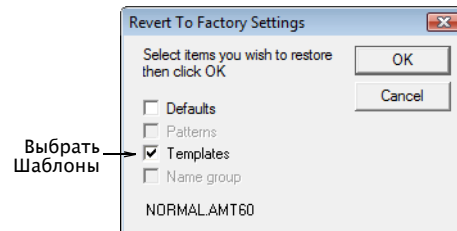
## Возврат к СТАНДАРТНОМУ шаблону

При изменении СТАНДАРТНОГО шаблона, предоставляемого с BERNINA Embroidery Software, доступна возможность вернуться к исходной версии. При работе с заводской копией всегда можно восстановить СТАНДАРТНЫЙ шаблон.

### Как вернуться к СТАНДАРТНОМУ шаблону

- 1 Закрыть BERNINA Embroidery Software.
- 2 Нажать кнопку MS Windows® **Старт** и перейти в папку программ BERNINA Embroidery Software.

- 3 Выбрать папку **Инструменты** и нажать значок **Возврат**. Откроется диалоговое окно **Возврат** к заводским настройкам.



**Примечание** Открытие диалогового окна может занять от 1 до 2 минут.

- 4 Отметить флажком **Шаблоны** и нажать **ОК**. Исходные настройки для СТАНДАРТНОГО шаблона будут восстановлены.

# ГЛАВА 12

## Качество стежка

BERNINA Embroidery Software предлагает большое число настроек, позволяющих улучшить качество и эффективность исполнения вышивального дизайна в готовом виде.

Используйте функцию автоматической стабилизации ткани для стабилизации ткани и уменьшения искажений из-за эффекта стягивания. Настройте желаемое значение перекрытия путем изменения установок компенсации стягивания. Это удобно, если необходимо вышивать дизайн на тканях с разной степенью растяжения.

Снизить риск скученности, искажений рисунка вышивки в острых углах можно с помощью функции Автоматические углы. С помощью функции Auto Jump (Авто переход) можно сохранить в объектах длинные стежки, преобразовав их в серию переходов.

По умолчанию, начальные закрепляющие стежки автоматически вставляются в начало объектов, для предотвращения ропуска стежков. Программа предусматривает управление параметрами начальных и конечных закрепляющих стежков как для целого дизайна, так и для отдельных объектов.

В дополнение, представлены функции, с помощью которых можно закрепить контуры, а также объединить выбранных контуры, чтобы создать одинарный сгруппированный контур для качественной вышивки.

Использовать функцию Auto Start & End (Авто Начало/Конец), чтобы настроить положение первого и конечного стежков в дизайне. Все эти функции являются свойствами объектов, и могут быть применены, убраны или изменены при необходимости.

В разделе описываются разнообразные настройки и функции, которые способствуют созданию высокого качества вышивки. К ним относятся: настройка стабилизации ткани и компенсация стягивания для эластичности ткани. Помимо прочего, в данном разделе рассматривается, как сохранить длинный стежок, настроить параметры начальных и конечных закрепляющих стежков и установить автоматические начальные и конечные точки.

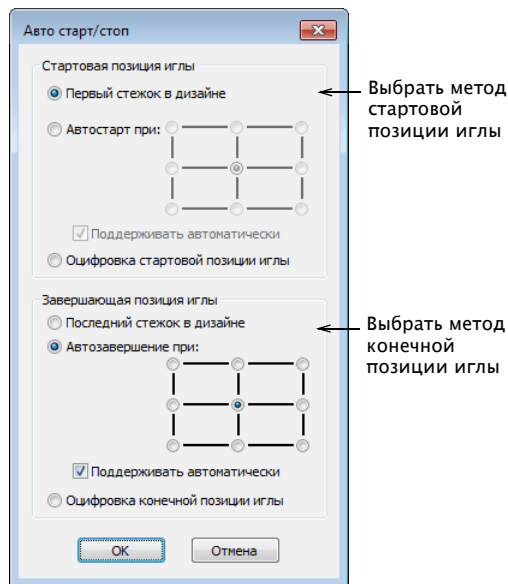


## Настройка автоматического выбора начальных и конечных точек

Перед началом вышивания в некоторых вышивальных машинах требуется размещение стартующей иглы точно над точкой первого проникновения. Использовать функцию Авто старт/конец (Авто старт/конец), чтобы настроить положение первого и конечного стежков в дизайне.

### Как задать автоматическую установку начальных и конечных точек

#### 1 Выбрать **Дизайн > Авто старт/стоп**.

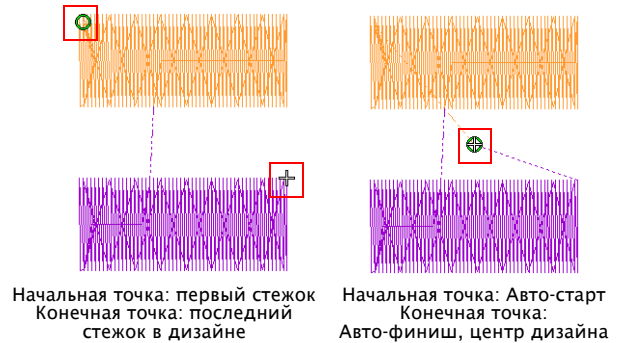


#### 2 Выбрать метод Стартовой позиции иглы:

Метод	Примечания
Первый стежок в дизайне	Начальная точка установлена на первом стежке дизайна.
Автостарт при	Конечная точка автоматически сохраняется в заданной точке дизайна. Выбрать из доступных опций,
Оцифровать стартовую позицию иглы	Будет предложено вручную ввести начальную точку.

#### 3 Выбрать метод **Завершающая позиция иглы**. Применяются аналогичные опции.

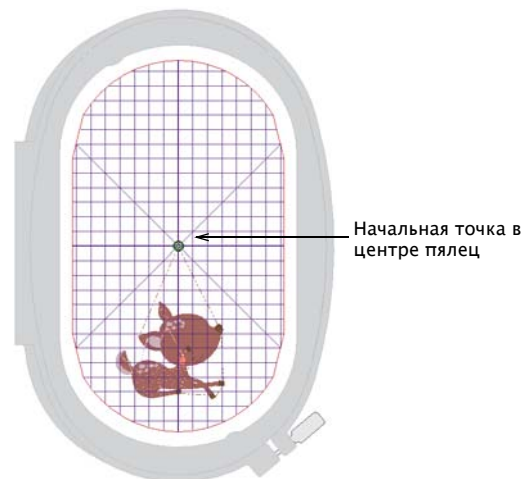
#### 4 При выборе оцифровки начальной и конечной точек, Вам будет сразу 1 раз предложено закрыть диалоговое окно.



#### 5 Выбрать **Поддерживать автоматически**, по умолчанию, чтобы автоматически поддерживать начальную и конечную позиции иглы. Это будет подтверждением того, что начальная/конечная точка будут сохранены при любых действиях редактирования.



**Совет** При необходимости разместить дизайн в пяльцах, выключить опцию **Поддерживать автоматически**. Данная функция полезна при создании непрерывных дизайнов или для дизайнов специального размещения, например, на карманах. Использовать данную технику при работе с машинами, у которых старт находится в центре пялец. Необходимо убедиться, что автоматическое центрирование настроено на стартовую позицию иглы. Смотрите также **Центрирование пялец**.





- 6 Нажать **ОК**. При необходимости будут вставлены соединительные стежки перед первыми и после последнего стежка в дизайне.



**Совет** Проверить сделанные изменения можно с помощью диалогового окна **Свойства объекта**.

## Настройка шага стежков

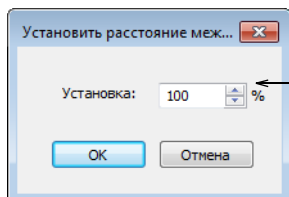
Иногда требуется изменить плотность стежка, чтобы вышивать на другой ткани или другой нитью. Либо нужно проверить – сделать пробную вышивку дизайна и уменьшить общее количество стежков. Программа позволяет менять плотность для большинства типов стежков во всем дизайне или в выбранных частях.



**Примечание** Использовать настройки ткани так, чтобы машина учитывала тип ткани, на которой выполняется вышивание. Смотрите также **Работа с тканями**.

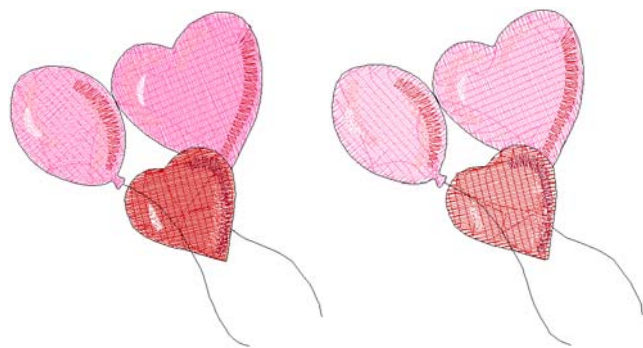
### Как настроить шаг стежков

- 1 Выбрать дизайн или объекты, которые необходимо изменить.
- 2 Выбрать **Редактировать > Установить расстояние между стежками**.



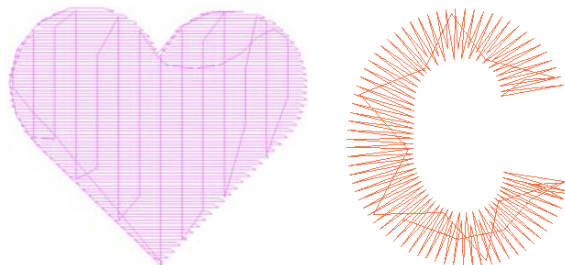
Ввести новый шаг стежков в процентном соотношении

- 3 Нажать **ОК**.



## Укрепление с помощью нижнего слоя

Для улучшения качества вышивки необходимо добавить **нижний слой**. Нижний слой способствует стабилизации ткани и уменьшению искажения из-за эффекта стягивания. Он также обеспечивает 'объемность' вышивки, приподнимая покрывающие стежки и предотвращая их погружение в мягкие ткани. Без использования нижнего слоя вышивальные стежки выглядят плоско. Они не только выглядят плоскими, но и часто сквозь них просматривается ткань подложки. Начинающие пользователи, возможно, могли бы увеличить плотность стежков, но более эффективно применить подходящий тип нижнего слоя.



**Примечание** Использовать настройки ткани так, чтобы машина учитывала тип ткани, на которой выполняется вышивание. Смотрите также **Работа с тканями**.

### Применение нижнего слоя



Использовать **Эффекты > Нижний слой**, для закрепления и стабилизации объектов с помощью укрепляющих стежков.



Чтобы применить эффекты стежков к выбранным объектам или использовать без выбранных элементов, воспользуйтесь меню **Общие > Эффекты**.

Инструмент **Нижний слой** формирует **нижний слой**, основываясь на текущих настройках. Доступна возможность сохранения пользовательских настроек нижнего слоя для

вновь созданных объектов в дизайне, или же применение их к выбранным объектам.

### Как применить функцию укрепления ткани

- Нажать на значок **Нижний слой**, чтобы активировать функцию.



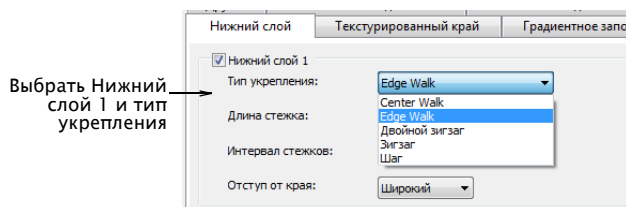
**Совет** Для сохранения настроек нижний слой, нажать на значок **Эффекты** для доступа к диалоговому окну **Эффекты > Нижний слой**.

- Создать замкнутый объект – круглый или квадратный. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.

Объект оцифрован с использованием текущих настроек.

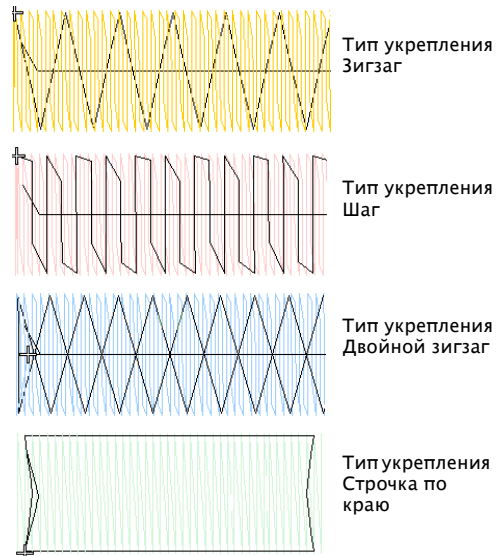
- Для изменения настроек **нижний слой**, выбрать объект и щелкнуть правой кнопкой мыши **Нижний слой**.

Откроется диалоговое окно **Эффекты > Нижний слой**. В данной вкладке доступна опция выбора одного типа укрепляющего слоя или двух слоев одновременно.



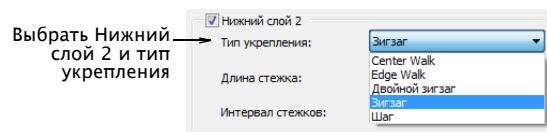
- Установить галочку напротив **Нижний слой** тип 1 и выбрать тип укрепления из выпадающего списка.

Может быть использовано любое сочетание укрепляющих слоев.



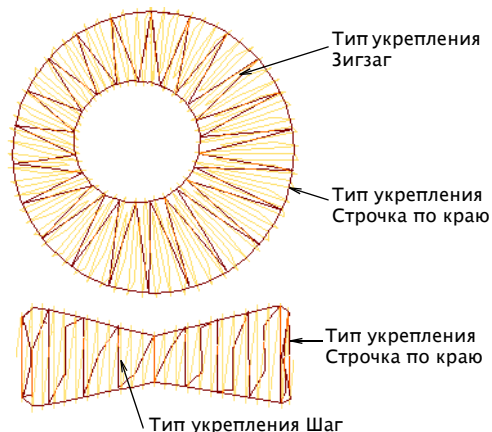
- При необходимости настроить параметры длины стежка и настройки полей. См. ниже для подробной информации.

Все типы укрепления доступны как для Нижнего слоя 1, так и для Нижнего слоя 2.



- Для обеспечения постоянного применения пользовательских настроек выбрать **Нижний слой 2**.

Может быть использовано любое сочетание укрепляющих слоев.



- Для постоянного сохранения пользовательских настроек, нажать

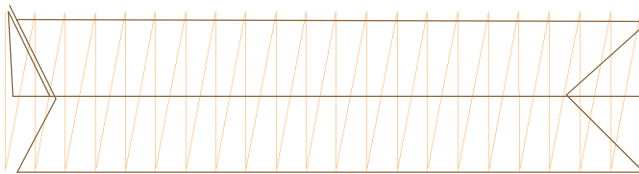
**Сохранить в шаблоне.** Смотрите подробнее [Сохранение текущих свойств в шаблоне.](#)

## Настройка типа укрепления Строчка по центру и Строчка по краю



Правый щелчок мыши, чтобы выбрать **Эффекты > Нижний слой** для применения нижнего слоя к объектам и стабилизации ткани с помощью укрепляющих стежков.

Тип укрепления Строчка по центру представляет собой ряд стежков вдоль центра колонки. Данный вид стежка используется для закрепления узких колонок – например, 2-3 мм шириной. В типе укрепления **Строчка по краю** стежки располагаются по краю объекта. Используйте тип укрепления Строчка по краю вместе с типом укрепления Зигзаг и Шаг при оцифровке крупных фигур.



Тип укрепления Строчка по центру и Строчка по краю использованные вместе

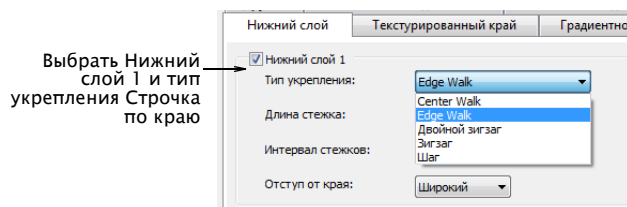


**Примечание** Настройки типа укрепления Строчка по краю расположены отдельно и не влияют на свойства заполнения.

### Как настроить параметры типа укрепления Строчка по центру и Строчка по краю

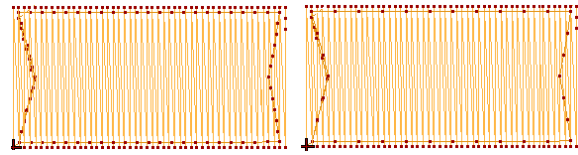
- 1 Выбрать объект или объекты для настройки определенных параметров.
- 2 Щелчок правой кнопкой мыши на значок **Нижний слой**.

Откроется диалоговое окно **Эффекты > Нижний слой**.



- 3 При необходимости выбрать Нижний слой 1 и Нижний слой 2 и установить тип укрепления **Строчка по центру** и/или **Строчка по краю** в качестве укрепления.

- 4 Настройте параметры длины стежка, чтобы убедиться, что укрепляющие стежки соответствуют форме кривых и не видны в конечном вышивании.



Edge Walk Длина стежка: 1,5 мм      Edge Walk Длина стежка: 3,5 мм

- 5 При необходимости настроить параметры полей укрепляющего слоя, чтобы избежать выхода стежков за заполнение. Смотрите подробнее [Настройка полей нижнего слоя.](#)
- 6 Нажать **Применить**.  
Для новых и выбранных объектов будут использоваться измененные параметры.

## Настройка параметров типа укрепления Зигзаг



Использовать Меню **Эффекты > Нижний слой**, чтобы изменить настройки автоматической Стабилизации ткани.

Использовать **нижний слой** Зигзаг и Двойной зигзаг в широких колонках. Можно установить собственную длину стежка для укрепляющего слоя зигзаг и двойной зигзаг. Тип укрепления Двойной зигзаг доступен только с Сатиновым контуром и Надписью. Применить настройки до или после **оцифровки**.

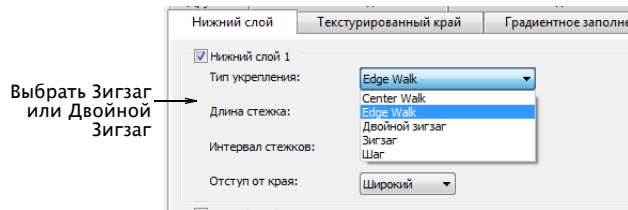


**Примечание** Настройки типа укрепления Зигзаг расположены отдельно и не влияют на свойства заполнения Зигзаг.

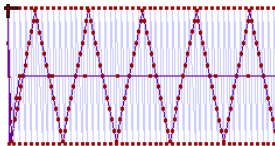
### Как настроить параметры типа укрепления Зигзаг

- 1 Выбрать объект или объекты для настройки определенных параметров.
- 2 Щелчок правой кнопкой мыши на значок **Нижний слой**.

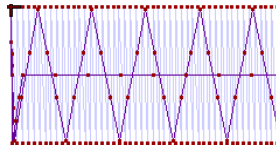
Откроется диалоговое окно **Эффекты > Нижний слой**.



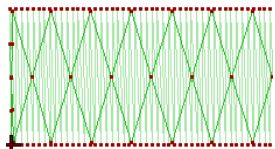
- 3 Выбрать Применить **Нижний слой 1** и установить тип укрепления **Зигзаг** или **Двойной зигзаг** а качестве типа **нижний слой**.
- 4 Ввести необходимые значения длины стежка.



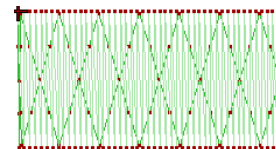
Длина стежка Зигзаг: 2,5 мм



Длина стежка Зигзаг: 5 мм



Длина стежка Двойной зигзаг: 7 мм



Длина стежка Двойной зигзаг: 3,5 мм

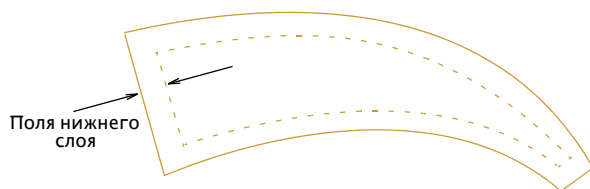
- 5 Щелкнуть Применить.  
Выбранные объекты обновлены с использованием настроенных параметров.

### Настройка полей нижнего слоя



Использовать Эффекты > Нижний слой, чтобы изменить настройки автоматического укрепления ткани.

Поля **нижний слой** это расстояние между контуром объекта и краем укрепляющего стежка. Увеличьте эти поля, чтобы предотвратить выход укрепляющих стежков из-под заполнения.

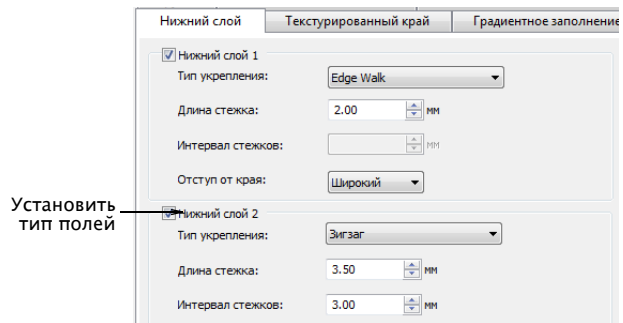


### Как настроить поля нижнего слоя

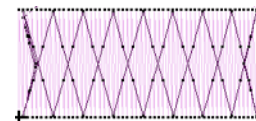
- 1 Выбрать объект или объекты для настройки определенных параметров.

- 2 Щелчок правой кнопкой мыши на значок **Нижний слой**.

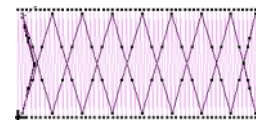
Откроется диалоговое окно **Эффекты > Нижний слой**.



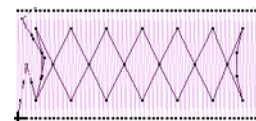
- 3 Выбрать тип **Полей** из всплывающего списка.



Стандартный



Средний



Широкий

- 4 Щелкнуть Применить.

Для новых и выбранных объектов будет использоваться измененные параметры.

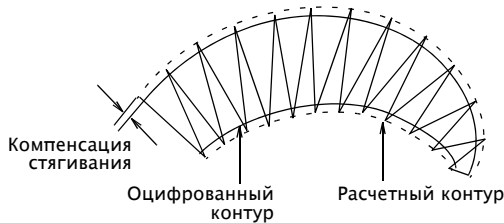
### Компенсация стягивания ткани



Использовать Общие > Свойства объекта, чтобы настроить параметры компенсации стягивания.

Вышивальные стежки стягивают ткань внутрь при проникновениях иглы. Это может вызвать сморщивание ткани и появление просветов в вышивке. В конечной вышивке фигуры немного уже и длиннее, чем они выглядят на экране. С помощью **компенсации стягивания** можно избежать этого эффекта путем 'обметки'

контуров заполненных фигур со стороны проникновения иглы. Применить автоматическую компенсацию стягивания к объектам в дизайне, до или после **оцифровки**.



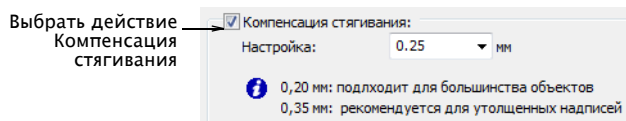
Общий объем компенсации стягивания зависит от ткани, на которой выполняется вышивание. Проверьте ткань, которую планируете использовать и посмотрите, подходит ли заданный объем перед его заменой. Также можно настроить параметры компенсации стягивания для соответствия используемой ткани путем выбора **Параметры > Параметры ткани**. Смотрите также **Смена тканей**.



**Совет** Применение нижнего укрепляющего слоя и использование подходящей подкладочной и верхней тканей при вышивании может снизить эффект стягивания. Смотрите также **Укрепление с помощью нижнего слоя**.

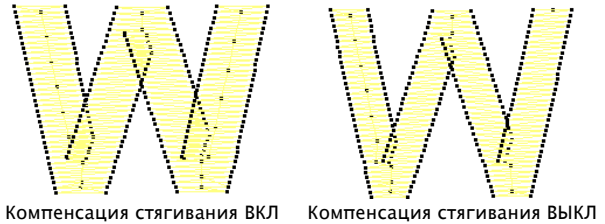
#### Как применить автоматическую компенсацию стягивания

1. Выбрать объект или объекты для настройки определенных параметров.
2. Нажать значок **Свойства объекта**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.
3. Щелкнуть кнопку **Эффекты** и выбрать вкладку **Другие**.
4. Выбрать функцию **Компенсация стягивания**.



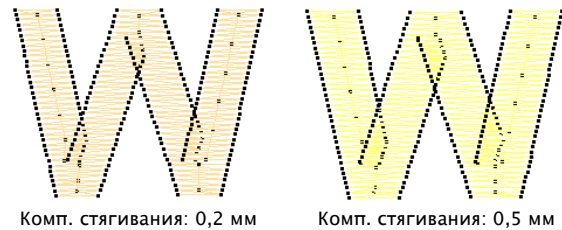
5. Щелкнуть **Применить**.

Для новых и выбранных объектов будут использоваться новые параметры.



**Совет** Значение компенсации стягивания автоматически установлено 0,2 мм. Оно подходит большинству дизайнов. В любом случае, с автоматической **оцифровкой** рекомендуется использовать значение 0,4 мм.

6. При необходимости, ввести допуск наметки (в мм).



7. Нажать **Применить**.

Для новых и выбранных объектов будут использоваться измененные параметры.

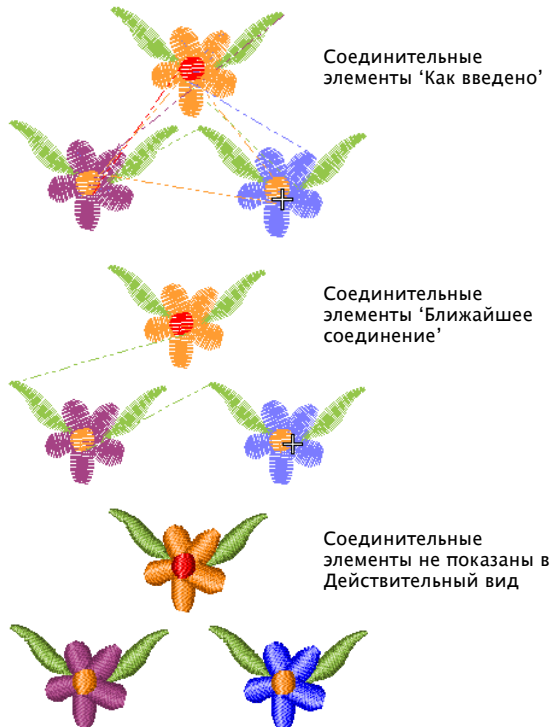


**Совет** Перед закрытием данного диалогового окна нажать **Сохранить в шаблоне**, чтобы полностью сохранить настройки. Сохраненные настройки будут применены ко всем новым дизайнам, созданным на основе текущего шаблона. Смотрите подробнее **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

#### Соединение объектов вышивания

'Соединительные элементы' связывают объекты в дизайне. Они имеют форму 'переходного стежка' или 'перехода' и показаны в Просмотр дизайна, но скрыты в **Действительный вид**. В идеале, вышивание должно быть спланировано таким образом, что соединительные стежки позднее будут покрыты другими элементами

дизайна. Если соединяющий стежок не покрыт, его нужно обрезать после вышивания.



Соединительные стежки формируются автоматически, при этом доступна возможность изменить последовательность объектов, чтобы уменьшить число обрезок. Можно даже изменить точки выхода и входа. В этом случае настройки метода Ближайшее соединение, по умолчанию, автоматически пересчитают ближайшие соединения между объектами во время **оцифровки**. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.

## Переходные стежки

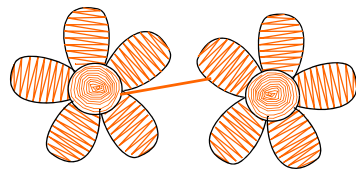
Переходные стежки добавляются автоматически, когда иглу нужно переместить между двумя сегментами в объекте. Они всегда перекрываются покрывающими стежками, но иногда могут быть видны.



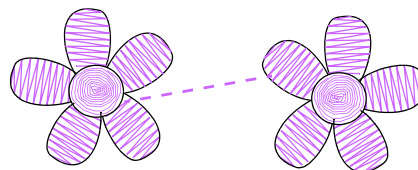
Число переходных стежков можно уменьшить путем изменения начальных и конечных точек объектов, следующих друг за другом. Можно вручную настроить параметры начальных и конечных точек, используя метод оцифровки, но параметры метода Ближайшее соединение, по умолчанию, автоматически пересчитают ближайшие соединения между объектами во время **оцифровки**. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.

## Переходы

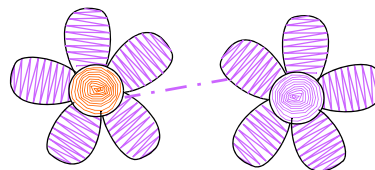
Соединительные элементы-переходы помогают переместить рамку с одной части дизайна на другую без проникновения иглы. Необходимо будет обрезать соединительную нить. Соединительные элементы-переходы показаны в **Просмотр дизайна** в качестве пунктирной или сплошной линии. Сплошная линия – для коротких соединителей, пунктирная линия для длинных соединителей (более 12,1 мм). Штрихо-пунктирные линии показывают смены цвета.



Короткий соединитель: сплошная линия



Длинный соединитель: пунктирная линия



Смена цвета: штрихо-пунктирная линия (без ниток для обрезки)

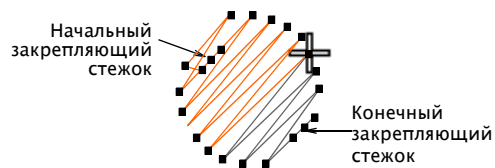
Длинные соединительные элементы-переходы совершают скачок иглой до 7 мм в длину. Это обычно заставляет машину замедлиться, передвигая пяльцы на следующую позицию проникновения иглы.



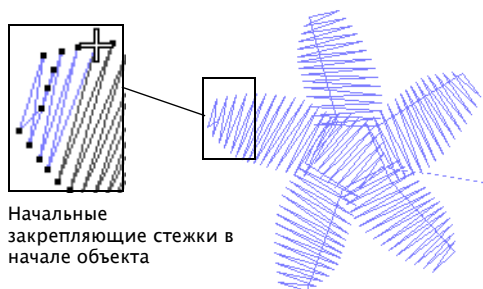
**Примечание** Длина соединительного элемента-перехода по умолчанию равна **Авто-скачок**.

## Начальные и конечные закрепляющие стежки

Начальные и конечные закрепляющие стежки – это дополнительные стежки, которые добавляются перед и после переходов и смены цвета, так, чтобы можно было обрезать нить, не распустив стежки.



Начальные закрепляющие стежки автоматически вставлены в начало объектов после **соединительного элемента** длиннее 2 мм или после изменения цвета. При использовании с гладьевыми объектами они вставляются внутри фигуры на втором стежке. Точно также конечные закрепляющие стежки автоматически добавляются перед соединительными элементами или перед изменением цвета.



**Совет** Переместиться от стежка к стежку дизайна, чтобы проверить начальные и конечные закрепляющие стежки. Смотрите подробнее **Перемещение по дизайнам**.

## Настройка параметров начальных и конечных закрепляющих стежков



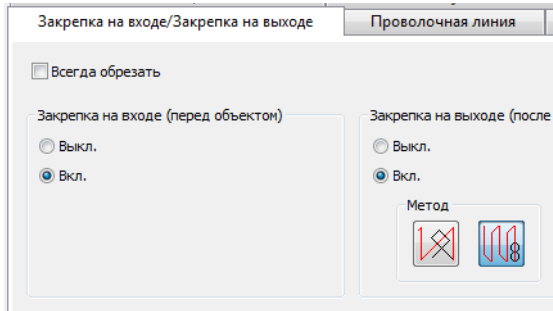
Использовать **Общие > Свойства объекта**, чтобы настроить параметры начальных и конечных закрепляющих стежков.

По умолчанию, начальные закрепляющие стежки вставляются в начало объектов, для предотвращения распускания стежков. В отдельных случаях, весь дизайн не содержит начальных закрепляющих стежков, или выбранные объекты, например, надпись, могут не содержать их. BERNINA Embroidery Software позволяет управлять параметрами начальных и конечных закрепляющих стежков. Это необходимо в особых случаях, например, при создании 'обратной вышивки', которая выполняется с использованием толстых нитей в шпулях. В этом случае может не быть конечных закрепляющих стежков. Возможно, необходимо будет создать вышивание с особенными нитями, с которыми не могут использоваться конечные закрепляющие стежки. В этих случаях, можно отключить начальные или конечные закрепляющие стежки и предупредить распускание нитей путем обрезания их так, чтобы можно было оставить длинный кончик и заправить его вовнутрь. Смотрите также **Изменение точек входа и выхода**.

### Как настроить параметры начальных и конечных закрепляющих стежков

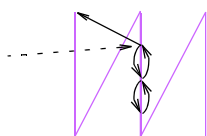
- ◀ Функция регулирования **начальных и конечных закрепляющих стежков** осуществляется следующим образом:
  - ◀ Чтобы настроить параметры текущего дизайна, щелкнуть **Свойства объекта** (Свойства объекта) или выбрать **Параметры > Свойства объекта** для доступа к диалоговому окну **Свойства объекта** (Свойства объекта).
  - ◀ Для настройки отдельного объекта или объектов, выполнить двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по объекту (объектам), чтобы получить доступ к диалоговому окну **Свойства объекта**.
  - ◀ Выбрать вкладку **Начальные/конечные закрепляющие стежки**.  
Вкладка содержит две панели – **Начальный закрепляющий стежок** перед объектом и **Конечный закрепляющий стежок** после

объекта, которые позволяют включить или выключить соответствующую опцию.



**Примечание** Существующие дизайны, созданные в предыдущих версиях BERNINA Embroidery Software или других приложениях, могут иметь настройки длины **соединительного элемента**, отличающиеся на 2 мм от настроек по умолчанию.

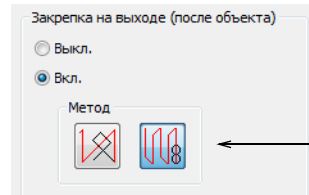
- ◀ По усмотрению, отметить галочкой поле **Всегда обрезать**, чтобы обрезать соединительные элементы для выбранных объектов. При активации данной опции, между выбранными объектами вставлены начальные и конечные закрепляющие стежки, независимо от длины соединительного элемента. Выбрать все объекты и применить настройки, чтобы обрезать все соединительные элементы в дизайне. Данный инструмент может также быть использован для обрезки текстовых объектов.
- ◀ При необходимости настроить параметры **Начальные закрепляющие стежки перед объектом**:
  - ◀ При выключении, начальные закрепляющие стежки для наружных или внутренних соединителей не вставлены.
  - ◀ При включении, начальные закрепляющие стежки вставлены, если соединительный стежок находится перед объектом и больше 2 мм.



Начальный закрепляющий стежок с двумя стежками

- ◀ При необходимости настроить параметры **Конечный закрепляющий стежок после объекта**:

- ◀ При выключении, конечные закрепляющие стежки для наружных или внутренних соединителей не вставлены.
- ◀ При включении, конечные закрепляющие стежки вставлены, если соединительный стежок, следующий за объектом больше 2 мм.



Выбрать метод закрепления

- ◀ **Выбрать метод закрепления**:
  - ◀ Первый метод включает конечные закрепляющие стежки вдоль последнего стежка.
  - ◀ Второй метод включает конечные закрепляющие стежки между последними двумя стежками.

Первый метод больше подходит к нетекстовым объектам, в то время, как второй лучше использовать с текстовыми.

- ◀ Щелкнуть **Применить**.  
 Настройки применены к выбранным объектам или, если нет выбранных объектов, к текущим свойствам.

## Закрепление контуров

Использовать функцию **Двойная строчка**, чтобы закрепить контуры. Использовать **Черный контур** чтобы соединить выделенные контуры для формирования отдельно сгруппированного, закрепленного контура, который расположен в правильной последовательности для продуктивного вышивания.

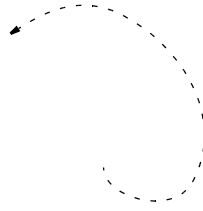
## Закрепление контуров Двойной строчкой



Использовать **Редактировать > Двойная строчка**, чтобы закрепить контуры, выполняя стежки в противоположном направлении.



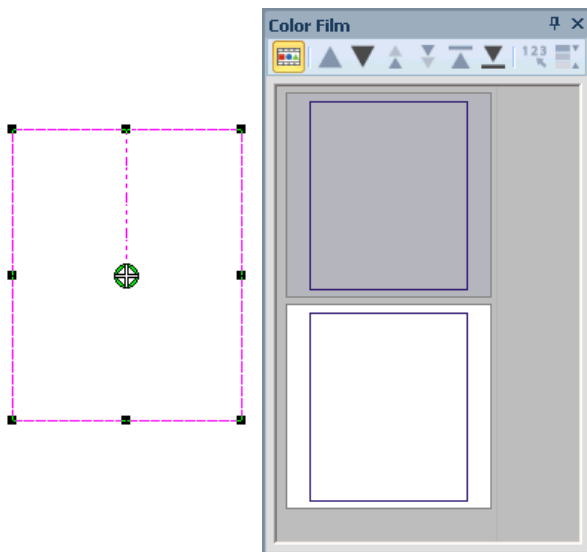
Использовать функцию **Двойная строчка** чтобы закрепить контуры. При двойной строчке, стежки выполняются в обратном направлении. Этот инструмент обычно используется для того, чтобы сделать стежок Run более плотным, не создавая нежелательных соединительных стежков. Также может быть применен к заполненным объектам.



### Как закрепить контуры Двойной строчкой

- 1 Выбрать объект (объекты) для закрепления.
- 2 Нажать **Двойная строчка** или нажать сочетание клавиш **Ctrl+B**.

Объект дублирован с обратными стежками и размещен поверх исходного. Он такого же цвета, как исходный объект и расположен следом за ним в последовательности вышивания.



- 3 Проверить, что объекты дублированы, используя следующие методы:
  - ◀ Проверить количество стежков в **Строке состояния**.
  - ◀ Просмотреть объекты в **Раскладка по цветам**. Смотрите также **Просмотр и выбор цветных блоков**.
  - ◀ Переместиться по стежкам. Смотрите подробнее **Просмотр последовательности вышивания**.

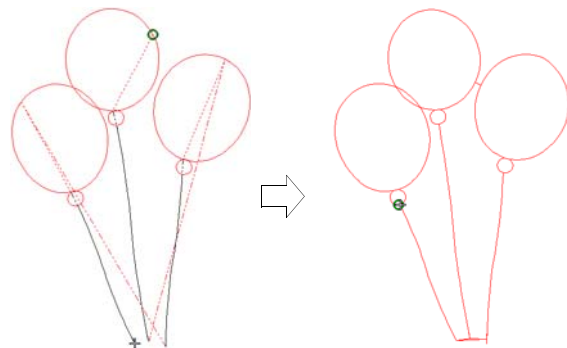
- ◀ Использовать **Симулятор стежков**. Смотрите подробнее **Моделирование дизайна вышивания**.

### Закрепление контуров с помощью Черный контур



Использовать Редактировать > Черный контур, чтобы автоматически задать последовательность выбранных стежков для продуктивной вышивки.

Использовать **Черный контур**, чтобы соединить выделенные контуры для формирования отдельно сгруппированного, закрепленного контура, который расположен в правильной последовательности для продуктивного вышивания. Конечный Черный контур объект всегда повторяет цвет первого объекта в последовательности.



Черный контур работает с вышивальными контурами, состоящими из одной фигуры или из сочетания таких типов объектов, как: Открытый объект, Закрытые объекты, Эллипс или Прямоугольник. Могут быть использованы все контурные стежки, кроме **Строчка орнаментом**, **Черный контур** или **Бордю Candelwick**. Смотрите подробнее **Контурные и заполняющие стежки**.



**Примечание** Команда Разгруппировать недоступна, когда выбран объект Черный контур. Для получения доступа к объектам компонентов, используйте инструмент Разбить. Смотрите подробнее **Разбиение на составляющие элементы**.

## Как закрепить контуры с помощью Черный контур

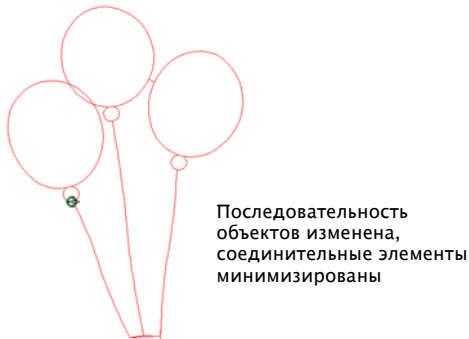
- 1 Выбрать объекты с контурами.



**Примечание** Данная функция доступна только если выбрано более одного объекта подходящего типа. Все объекты, которые не могут быть помещены в последовательность автоматически, будут исключены из операции.

- 2 Нажать значок **Черный контур**.
- 3 Оцифровать каждую точку или нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять все по умолчанию.

Стежки будут сформированы заново. Группируются сложные объекты и становятся такого же цвета, как и первый объект.



**Совет** Последовательное перемещение по объекту для проверки стежков. Смотрите подробнее [Просмотр последовательности вышивания](#).

- 4 При необходимости, сменить цвет нити во всем объекте в последовательности. Смотрите подробнее [Смена цвета нити](#).
- 5 При необходимости, изменить форму объекта в последовательности.

Форма объектов в последовательности может быть изменена аналогично другим объектам. У них только одна начальная и конечная точка, но все составные объекты имеют отдельные точки изменения формы. Смотрите также [Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы](#).



**Примечание** После применения **Черный контур** на экране не будет заметного изменения, так как закрепленные контуры накладываются друг на друга. Чтобы проверить объект Черный контур, переместитесь по стежкам. Смотрите подробнее [Перемещение по дизайнам](#).

## Регулировка вышивки углов



Использовать [Эффекты > Автоматические углы](#), чтобы переключить скошенные и покрытые углы в линейных объектах с резкими изгибами. Объекты могут быть включены и выключены по очереди.


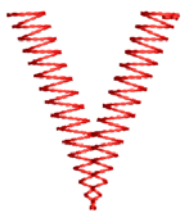
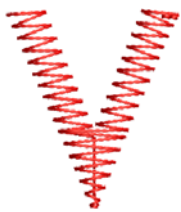
Качество углов имеет большое значение в кайме и аппликации, а также в вышивании гладьевых колонок в целом. Острые углы могут вызвать скупивание стежков, что может создать уплотнение в вышивке и повредить ткань или иглу. Используйте функцию [Автоматические углы](#), чтобы снизить количество стежков и риск скупивания, а также искажение вышивки в острых углах.

## Применение автоматических углов

- ◀ Нажать [Автоматические углы](#) с выбранными объектами или без них.

Если выбранные объекты отсутствуют, углы будут автоматически сформированы для всех новых объектов. Для аппликации и линии гладью могут применяться следующие техники:

- Повторно нажать значок, чтобы отключить эффект.

Метод	Образец	Описание
Угол по умолчанию		Стежки закругляются на углу – управление углом по умолчанию Ввод С.
Скошенный угол		Углы формируются двумя сегментами, которые соединяются на острие.
Покрытый угол		Угол покрывается дополнительным сегментом – стежки верхушки остаются параллельными колонке.

Чтобы создать узкую колонку с более ‘выпуклой’ Гладью, необходимо использовать Авто переход в сочетании с подходящим **нижний слой**, с максимальной длиной стежка, установленной на небольшое значение, например, 6 мм. Если покрывающие стежки короткие, разбивка переходом сделает их ненапрянутыми, что поспособствует их поднятию над тканью. Смотрите также **Укрепление с помощью нижнего слоя**.

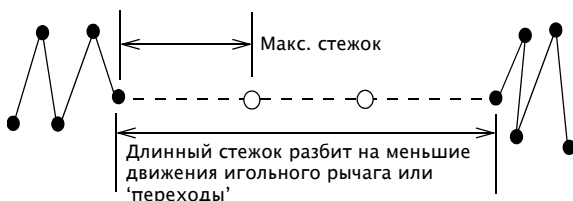
Кроме того, Авто переход может быть использован, например, чтобы вручную оцифровать стабилизирующие стежки. Он даже может быть использован для эффектов квилта, например, за счет его использования в области заполнения Гладью, которая наметана стежком Rip или узорным заполнением. Функция Авто перехода расположена в свойствах объекта и активируется по умолчанию. При необходимости его значения могут быть изменены для выбранных или вновь созданных объектов. Параметры Авто перехода могут быть настроены для заполняющих стежков, контура гладьевым валиком и обметочного стежка.

## Сохранение длинных стежков



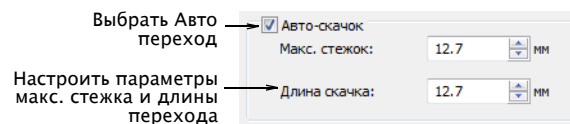
Использовать Общие > Свойства объекта, чтобы настроить параметры Авто перехода.

Максимально возможная длина стежка для вышивальных машин определяется ограничениями перемещения рамы самой машины. Если стежок превышает эту длину, он разбивается на меньшие стежки. Это может повлиять на внешний вид вышивки, особенно в случае Заполнения Гладью. С помощью функции **Auto Jump** можно сохранить длинные стежки в объектах, преобразовав их в серию переходов. Смотрите также **Разделение длинных стежков в заполнении сатином**.

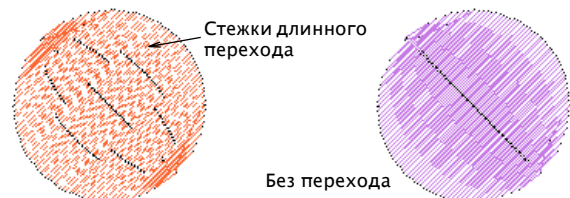


## Как применить Авто переход

- Выбрать объект или объекты для настройки определенных параметров.
- Нажать значок **Свойства объекта**.
- Выбрать **Эффекты** и вкладку **Другие**.

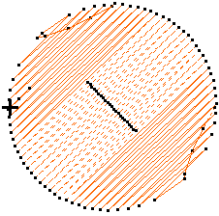


- Если еще не выбран, выбрать **Auto Jump** и нажать **Применить**.

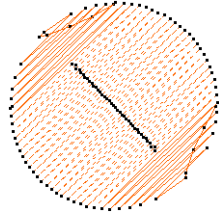


- В поле **Максимальный стежок**, при необходимости, настроить максимальную длину стежка.

К стежкам, превышающим это значение, будет применен Авто переход.



Максимальная длина стежка: 10 мм

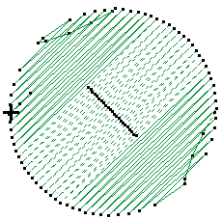


Максимальная длина стежка: 12,1 мм

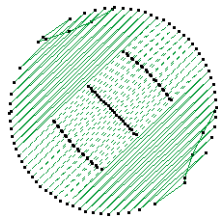


**Совет** Установить максимальную длину стежка больше, чем самый длинный стежок Заполнения гладью, возможный для применения в дизайне. В противном случае некоторые гладьевые стежки будут разбиты на два или более стежков.

- 6 В поле **Длина перехода** ввести длину каждого перехода.



Длина перехода: 7 мм



Длина перехода: 4 мм



**Совет** Меньшие переходы увеличивают время, которое требуется для вышивки, но более плавно перемещают пяльцы по дизайну.

- 7 Щелкнуть **Применить**.

Для новых и выбранных объектов будут использоваться измененные параметры.



**Совет** Перед закрытием данного диалогового окна нажать **Сохранить в шаблоне**, чтобы полностью сохранить настройки. Сохраненные настройки будут применены ко всем новым дизайнам, созданным на основе текущего шаблона. Смотрите подробнее **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

# ЧАСТЬ III

## Оцифровка с графикой

Существует две крупные категории графических файлов, которые могут быть импортированы в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве цифрового **трафарета** – **векторные** и **растровые** изображения. Для создания вышивального объекта высокого качества необходимо выбрать или создать подходящее графическое изображение любого формата.

### Оцифровка с трафаретом

В этом разделе описывается как выбрать для оцифровки подходящий графический объект, как отсканировать его в программу BERNINA Embroidery Software. Кроме того рассматривается, как оцифровать изображения для использования в качестве трафаретов, а также, как отобразить или скрыть их после оцифровки. Смотрите подробнее [Оцифровка с трафаретом](#).

### Обработка изображений для автоматической оцифровки

В данном разделе описывается, как подготавливать изображения для автоматической оцифровки. Здесь объясняется как подготавливать изображения с контуром и без него. Смотрите подробнее [Обработка изображения](#).

### Автоматическая оцифровка

В этом разделе описывается автоматическая конвертация векторных и растровых изображений в вышивальные дизайны доступными методами. Здесь также рассматривается, как создать вышивание на основе фотографических изображений. Смотрите подробнее [Авто-оцифровка изображения](#).

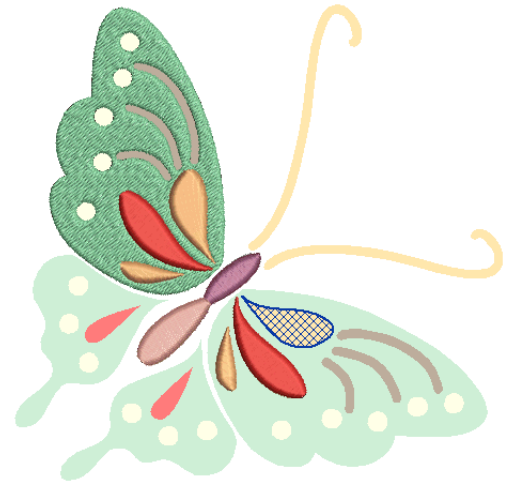
# ГЛАВА 13

## Оцифровка с трафаретом

Электронные графические изображения в растровом и векторном формате могут быть загружены, вставлены или отсканированы в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве цифрового оригинала или трафарета. Можно также импортировать текстурированный фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть вышивка на реальной ткани. Возможно использование практически любых графических изображений – фотографий, картинок из журналов, клипарта и даже образцов ткани.

С помощью BERNINA Embroidery Software можно открыть изображение в MS Paint, Corel PHOTO-PAINT® или в Paint Shop Pro™. Изображения, обновленные таким способом, автоматически реимпортируются в BERNINA Embroidery Software.

В настоящем разделе описывается, как подобрать графический объект для оцифровки, как отсканировать его в программу BERNINA Embroidery Software. Кроме того, поясняется, как оцифровывать рисунки, используя оригинал-трафарет, и как отображать их на экране и скрывать во время оцифровки.



### Использование оригинала-трафарета

Оригинал-трафарет можно использовать в качестве направляющего эскиза для ручной оцифровки. В качестве альтернативы используя инструменты полуавтоматической и автоматической оцифровки, в модуле BERNINA Embroidery Software, **доступна возможность конвертирования растровых изображений** в вышивальные дизайны. Оригиналы-трафареты используются, в основном, в следующих целях:

- ◀ «Ручная» оцифровка объектов.  
Возможна трассировка (обводка) фигур и линий поверх графического изображения с помощью соответствующих инструментов

оцифровки. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).

- ◀ Автоматическая оцифровка фигур/форм с помощью **Волшебная палочка**.  
Выбрать нужную фигуру, и программа **Волшебная палочка** автоматически определит требуемые стежки.
- ◀ Автоматическая оцифровка готового изображения с помощью **Авто-оцифровка**.  
Выбрать изображение, и **Авто-оцифровка** автоматически определит формы и стежки, необходимые для оцифровки дизайна. Смотрите подробнее [Автоматическая оцифровка с помощью функции Автооцифровки](#).

- ❖ Оцифровка фотографий с помощью **Фотостежок**.

Снова выбрать изображение, и **Фотостежок** автоматически определит фигуры и стежки, необходимые для оцифровки дизайна. Смотрите подробнее **Авто-оцифровка с Фотостежок**.

Графическое изображение может быть импортировано как в векторном, BERNINA Embroidery Software так и в **растровом формате**:

- ❖ **Векторная графика**: включает контурные рисунки, которые могут быть цветными, и могут иметь цветное заполнение. Векторные контуры остаются тонкими и четкими даже при высоком масштабном коэффициенте, поэтому они могут быть оцифрованы достаточно точно.
- ❖ **Растровые изображения**: состоят из цветных точек или пикселей. При приближении на маленькой области, контуры становятся размытыми и отображаются как цепочка цветных точек, то есть пикселей.

Для создания вышивального объекта высокого качества необходимо выбрать соответствующее графическое изображение. В программе BERNINA® Embroidery Software, предусмотрена установка общих параметров, таких как размер и координаты. Доступна возможность размещения и преобразования графических изображений аналогично вышивальным дизайнам.

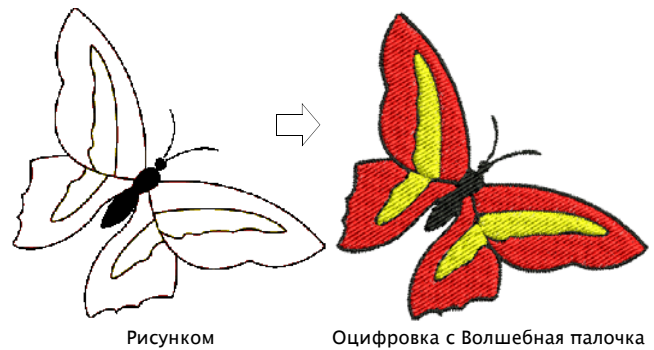


**Внимание** Прилагаемые коллекции рисунков (клипарты) и дизайны вышивания предназначены для личного использования. Они не могут быть использованы в коммерческих целях. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – не отменяет защиту авторских прав.

### Векторная графика

Векторная графика может быть загружена в BERNINA® Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых

трафаретов. Она автоматически конвертируется в **растровые** изображения.



**Примечание** CorelDRAW® Graphics Suite SE комплектуется подборкой клипартов, которые могут быть использованы для оцифровки **трафаретов** или конвертированы прямо в вышивальный дизайн. Смотрите также **Просмотр клипарта**.

### Растровые изображения

Растровые изображения могут быть загружены или отсканированы в BERNINA® Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Для оцифровки как в ручном, так и в автоматическом режиме лучше всего подходят ‘чистые’ изображения, так называемые ‘эскизы’. Такие изображения содержат ограниченное количество чистых цветов, у которых, в свою очередь, четко определены контуры. Идеально, если они:

- ❖ четко определены, то есть каждая фигура состоит из пикселей одного цвета
- ❖ четко разделены на блоки, когда каждая фигура имеет ‘вышивальный’ размер, по меньшей мере 1 кв. мм
- ❖ сохранена глубина цвета как минимум 256 цветов (8 бит), для наилучшего результата – диапазон составляет миллионы цветов (16 бит). (Количество цветов автоматически снижается до 256 цветов и менее при загрузке изображений в BERNINA® Embroidery Software.)

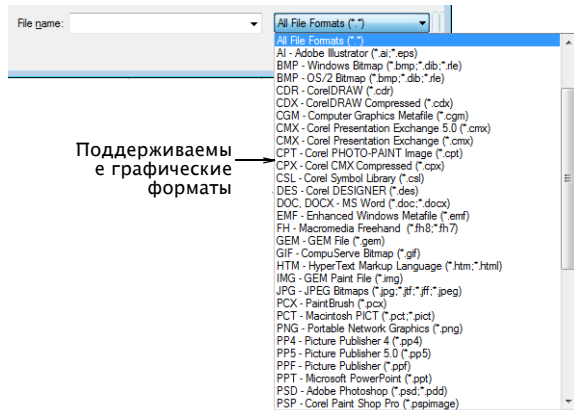


**Совет** Можно масштабировать и преобразовывать **растровые** изображения, после того, как они были загружены в BERNINA®

Embroidery Software. Однако, если нужно изменить размеры или повернуть изображение, то лучше делать это во время сканирования. Последующее масштабирование может исказить изображение.

### Поддерживаемые графические форматы

BERNINA Embroidery Software поддерживает множество различных **векторных** и растровых графических форматов:



**Примечание** Полное перечисление графических форматов можно найти в разделе CorelDRAW® Graphics Suite SE Руководства пользователя, которое доступно в меню Windows **Старт > Программы**. Также можно использовать помощь в режиме **Графика**, меню **Справка**.

### Автоматическая оцифровка

BERNINA® Embroidery Software методы автоматической оцифровки – **Авто-оцифровка** и **Волшебная палочка** – позволяют достичь лучших результатов при использовании изображений, которые предлагаются в библиотеке графических файлов или которые создаются по эскизам в пакете графических программ. См. **Автооцифровка с Волшебной палочкой** и **Автоматическая оцифровка с помощью функции Автооцифровки** для подробной информации.

Автоматическая оцифровка возможна для изображений из других источников, но в этом случае потребуются определенный объем предварительной подготовки, так как обычные доступные изображения **не** выполнены в четком диапазоне цветов. Сканеры вносят шумы

(помехи). В этом случае графические приложения выполняют ‘дизеринг’ (размывание) и ‘сглаживание границ’ для улучшения качества печати изображений.

Наименее эффективно функция автоматической оцифровки работает с фотографиями, которые могут содержать много размытых цветов и сложных форм. Тем не менее, на фотографии можно выбрать те фигуры, которые хотелось бы вышить, не включая ненужные подробности. Также доступна возможность **Фотостежок** создавать вышивальные дизайны на основе отсканированных фотографий.

### Отсканированные изображения

Изображения, отсканированные с напечатанных рисунков или имеющих вышивку, обычно содержат множество внесенных шумов. Хотя они и могут быть использованы в качестве входных данных при автоматической оцифровке, все равно, лучший результат достигается при использовании достаточно чистых изображений, которые состоят из блоков чистых цветов. Обычно в эту категорию попадают логотипы и простые рисунки, отсканированные с визитных карточек, фирменных бланков, книг, журналов, открыток.



Изображение, содержащее много ‘шумов’ сканирования

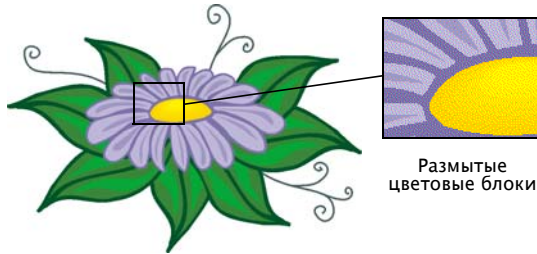
Как правило, необходимо осуществить предварительную подготовку изображений с шумами путем уменьшения количества цветов и придания контурам четкости. Смотрите подробнее **Обработка изображения**.

### Размытые изображения

Дизеринг – это программная техника, которая соединяет имеющиеся цвета, располагая пиксели в шахматном порядке. Обычно используется, чтобы имитировать цвета



изображения, которых нет в имеющейся палитре.



Как в случае изображений с шумами, перед использованием размытых изображений необходимо снижение цветности. Имейте в виду, что, хотя программа великолепно обрабатывает размытые цвета, которые ограничены контуром, она не так хорошо работает с изображениями без контура. Смотрите подробнее [Обработка изображения](#).

#### Изображения со сглаженными границами

Сглаживание – это программная техника, идентичная дизайнингу, которая используется для смягчения резких границ между цветами. Она создает сглаженные контуры путем ‘размывания’ пикселей в местах, где цвета соединяются.



В тех случаях, где сглаживание используется для размывания контуров, резкость изображения должна быть увеличена перед применением автоматической оцифровки. Смотрите подробнее [Обработка изображения](#).

#### Сканирование графического изображения

При наличии готового графического изображения его можно отсканировать, с помощью TWAIN-совместимого сканера, используя функцию сканирования в BERNINA Embroidery Software. Важно правильно отсканировать графическое изображение в случае, если планируется дальнейшее применение одного из способов

автоматической оцифровки. Качество отсканированного изображения будет влиять на качество конечного вышивального дизайна.



Хорошее изображение:  
высокое качество вышивки

Плохое изображение:  
низкое качество вышивки

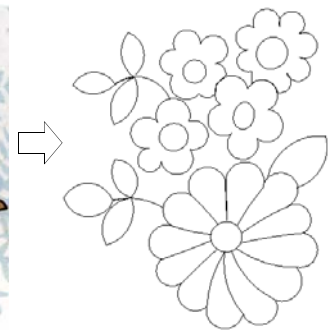
#### Подготовка графического изображения к сканированию

В случае вышивального дизайна действует принцип ‘чем меньше, тем лучше’. Нет необходимости переносить в дизайн вышивки все детали. Больше используется ‘структурные’ элементы изображения, чем мелкие детали текстуры и цвета.

Чтобы упростить изображение, можно положить на него кальку и перенести на нее только необходимые фигуры и линии, которые будут заполнены стежками. При сканировании уберите оригинальное изображение и положите под кальку лист белой бумаги.



Оригинальное графическое изображение



Трассировка (обводка) необходимых частей

Блестящие поверхности, такие как глянцевые фотографии, могут быть отсканированы не качественно. Накройте их калькой. Если изображение имеет очень светлые оттенки, обведите контуры тонким черным фломастером.

## Разрешение сканирования

Для большинства сканеров требуется вводить информацию о разрешении сканирования. Разрешение определяет количество точек на дюйм (dpi), используемых для создания рисунка. Чем выше значение, тем более четкое изображение, но тем больше файл. Для оцифровки используйте максимальное разрешение 300 dpi (точек на дюйм). Разрешения 72 dpi (разрешение экрана) обычно бывает достаточно. В сущности, чем больше деталей содержит небольшое исходное изображение, тем более высокое разрешение необходимо. Используйте следующую таблицу в качестве рекомендации:





Тип изображения	Разрешение сканирования
Визитные карточки и логотипы	150 – 300 dpi
Эскизы 'от руки'	150 – 300 dpi
Фотографии и изображения	150 – 300 dpi
Коммерческая графика, штриховый рисунок	72 – 150 dpi

## Цветовой режим


Для большинства сканеров также необходимо вводить данные цветового режима. Сначала нужно определить, является ли изображение штриховым рисунком (черно-белый рисунок), эскизом, цветным рисунком или черно-белой или цветной фотографией, а затем выбрать соответствующий режим. Черно-белый режим создает файлы наименьшего размера. Режимы цветных фотографий и режим градации серого создают изображения с 256 цветами и файлы соответствующего размера. Режимы 'RGB', 'True Color' (Истинный Цвет) или 'миллионы цветов' создают 16,7 млн. цветов и файлы наибольшего размера. Воспользуйтесь таблицей ниже, чтобы определить, какой режим подходит для изображения.



**Примечание** Обратите внимание, что сканеры могут использовать различные настройки для одинаковых режимов. Ниже приведены некоторые из таких настроек.

Исходное изображение	Пример	Описание	Рекомендуемый цветовой режим*	Количество цветов в отсканированном изображении
Штриховый рисунок		Два цвета – обычно черный и белый	Черно-белый рисунок Штриховый рисунок	2 2
Рисунок/эскиз		Эскиз или рисунок с градацией серого	Градация серого Штриховый рисунок	256 2
Черно-белая фотография		Градация серого	Черно-белое фото Градация серого	256 256
Цветная фотография		Много цветов	Цвет RGB Цветное фото	16 млн 256

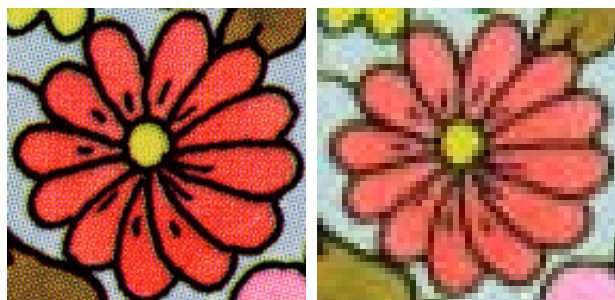
\* Разное ПО для сканирования использует разные настройки для одинаковых режимов.

Исходное изображение	Пример	Описание	Рекомендуемый цветовой режим*	Количество цветов в отсканированном изображении
Цветной рисунок		Два цвета или более	Цвет RGB Млн. цветов Цветной рисунок	16 млн 16 млн 2 - 256

\* Разное ПО для сканирования использует разные настройки для одинаковых режимов.

## Советы по сканированию

- Не следует сканировать изображения штриховых рисунков в режиме градации серого – в таком режиме получаются размытые края.
- Цветные изображения лучше сканировать в режиме RGB (миллионы цветов), а не в режиме 256 цветов. Различия могут быть не заметны на экране. На самом деле, изображение с разрешением 256 цветов может выглядеть лучше, чем изображение с разрешением RGB. Однако, программа BERNINA Embroidery Software конвертирует все изображения в разрешение 256 цветов после загрузки. Программа создает изображения лучшего качества, используя дополнительную информацию, по сравнению изначально отсканированным изображением с разрешением 256 цветов.



Отсканировано в режиме 256 цветов

Отсканировано в режиме RGB (миллионы цветов)

- Не сканируйте цветные изображения в режиме СМΥК, так как он используется только для изображений, которые будут напечатаны, и цвета будут отличаться от цветов с разрешением RGB.
- Если изображение необходимо изменить в размере, масштабируйте его во время

сканирования. Последующее масштабирование может исказить изображение.

## Повышение четкости

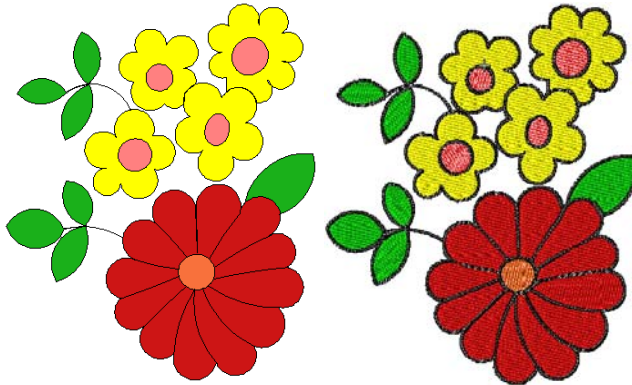
Некоторые ПО сканеров позволяют применить так называемое 'повышение четкости' во время сканирования. Повышение четкости компенсирует незначительное размытие в отсканированном изображении, находя любые различия в цветах изображения. Повышение четкости усиливает эти различия, что делает края изображения более четкими. 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 с изображениями без контура.



## Импортирование графического изображения

Растровые изображения и **векторная** графика разных форматов могут быть отсканированы или выгружены в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых **трафаретов**. Доступна возможность

масштабировать и преобразовать их после импортирования, но гораздо лучше делать это во время сканирования. Последующее масштабирование может исказить изображение.



Отсканированное  
траассированное изображение

Автооцифровка



**Внимание** Прилагаемые графические изображения (клипарты) и вышивальные дизайны предназначены для личного использования. Они не могут быть использованы в коммерческих целях. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – не отменяет условие защиты авторских прав.

## Сканирование графического изображения



Использовать Меню Холст > Холст для рисования, чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение в качестве трафарета для оцифровки вышивального дизайна.



Использовать Меню Дизайна > Сканировать растровое изображение для сканирования изображения в BERNINA Embroidery Software.

Возможно сканирование изображений напрямую в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровки **трафаретов**. Функции сканирования BERNINA Embroidery Software позволяют использовать большинство TWAIN-совместимых сканеров. Возможно использование любого ПО, которое способно сохранять изображение в одном из совместимых форматов.



**Совет** Доступна опция сканирования собственных текстурированных фонов, для демонстрации того как будет выглядеть дизайн на ткани. Ткани могут быть отсканированы, чтобы создать заполненный или расположенные по центру фон дизайна. Или же в качестве небольших образцов, которые можно расположить рядом, чтобы заполнить экран. Смотрите также **Установка фонов**.

### Как сканировать графическое изображение

- 1 Настроить сканер. Смотрите подробнее **Настройка сканеров**.
- 2 Подготовить графическое изображение для сканирования. Смотрите подробнее **Подготовка графического изображения к сканированию**.
- 3 Перейти в **Холст для рисования**.
- 4 Нажать на значок **Сканировать растровое изображение**.
- 5 Выбрать режим сканирования и разрешение. См. **Разрешение сканирования** и **Цветовой режим** для подробной информации.



**Совет** При сканировании фона ткани, установить сканирование на 256 цветов, 100% и 72 dpi (точек на дюйм). С этими настройками будет создан небольшой файл, который будет удобно отображен на экране, не занимая много места на диске или в памяти.




- 6 Воспользоваться функцией предварительного просмотра изображения в программе сканирования.
- 7 Выбрать область для сканирования и отсканировать изображение.
- 8 Сохранить отсканированную картинку в совместимом файловом формате в папке **Мои дизайны**. Смотрите также **Оцифровка с трафаретом**.



**Примечание** Отсканированные рисунки являются **растровыми изображениями** и должны быть сохранены отдельно от файла дизайнов. В противном случае они не сохранятся при закрытии дизайна. Смотрите подробнее **Сохранение**

оригиналов-трафаретов отдельными файлами.

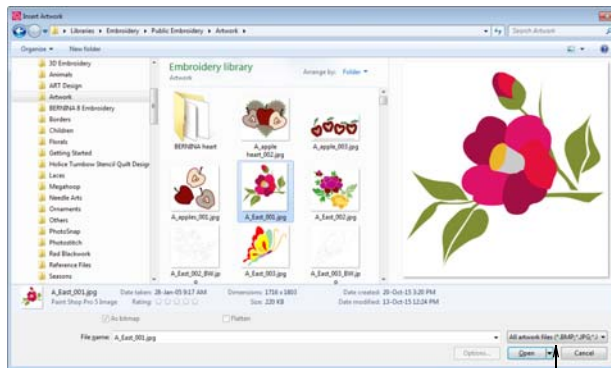
## Вставка графических изображений

-  Использовать Меню Холст > Холст Вышивания для оцифровки и редактирования вышивальных дизайнов. Показать вышивание как графический объект. Просмотр дизайна в режиме реального 3D моделирования.
-  Использовать Меню Общие > Вставить дизайн, чтобы импортировать графическое изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для ручной или автоматической оцифровки.
-  Использовать Меню Вид > Показать растровое изображение, чтобы показать или скрыть растровые изображения.

Возможна загрузка **растровых** изображений различных форматов для использования в качестве цифрового **трафарета** при ручном и автоматическом оцифровывании.

### Как вставить растровое изображение

- 1 Перейти в **Холст Вышивания** и нажать на значок **Вставить графику**.






Выбрать формат

- 2 Выбрать папку и тип файла из списка **Типы файлов**, например, BMP.
- 3 Выбрать файл и нажать **Открыть**.
- 4 Выбрать метод оцифровки:
  - ◀ Использовать графический объект в качестве цифровой трафарета: Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.
  - ◀ Конвертировать растровое изображение в вышивание: Смотрите подробнее **Авто-оцифровка изображения**.



**Примечание** Если загруженное изображение не отображается, убедитесь, что нажат значок **Показать растровое изображение**. Смотрите также **Отображение трафарета**.

## Загрузка векторного изображения

-  Использовать Меню Холст > Холст для рисования, чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение в качестве трафарета (подложки) для оцифровки вышивального дизайна. Возможно автоматическое или ручное выполнение.
-  Использовать Меню Общие > Вставить дизайн, чтобы импортировать графический изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для ручной или автоматической оцифровки.
-  Использовать Меню Вид > Показать векторное изображение, чтобы показать или скрыть векторные изображения, содержащиеся в дизайне, например CorelDRAW® клипарт.

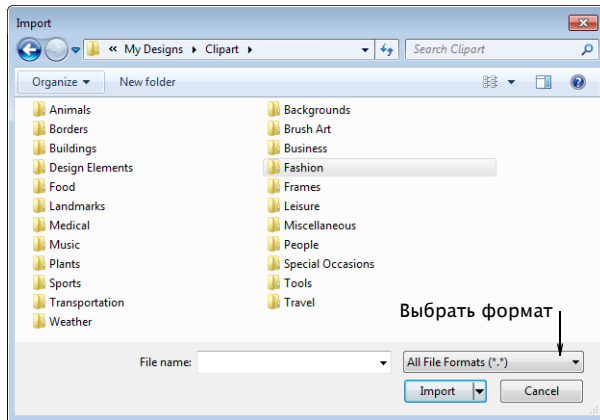
Возможна загрузка **векторных** изображений различных форматов для использования в качестве цифрового **трафарета** при ручном и автоматическом оцифровывании. Этот метод также применим к вставке растровых изображений с помощью **Холст для рисования**.



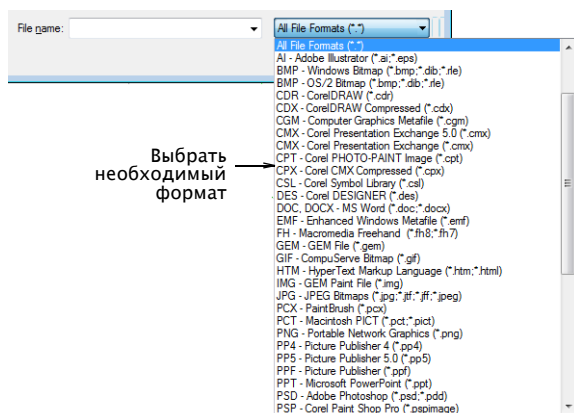
**Примечание** CorelDRAW® Graphics Suite SE комплектуется подборкой клипартов, которые могут быть использованы в качестве цифрового **трафарета** или конвертированы прямо в вышивание. Смотрите также **Просмотр клипарта**.

## Как загрузить векторное изображение

- 1 Перейти в Холст для рисования и нажать на значок **Вставить дизайн**.



- 2 Выберите папку и тип файла из списка **Файлы типа**, например, CDR



- 3 Выбрать файл и нажать **Импорт**.
- 4 Навести курсор на окно дизайна и нажать клавишу **Ввод**.
- 5 Выбрать способ оцифровки:
  - ◀ Конвертировать **векторное изображение** в вышивание: Смотрите подробнее **Конвертация векторной графики**.
  - ◀ Перейти в **Холст Вышивания** и использовать графическое изображение в качестве цифрового трафарета: Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.



**Примечание** Если загруженное изображение не отображается, убедитесь, что нажат значок **Показать векторное изображение**. Смотрите также **Отображение трафарета**.



**Совет** Блокировка изображений **трафарета** фиксирует их во время оцифровки, преобразования или изменения формы вышивальных объектов, расположенных рядом с ними. Заблокированные объекты в любое время могут быть разблокированы для изменения. Смотрите также **Блокировка и разблокировка объектов**.

## Редактирование импортированных графических изображений

Как при ручном, так и при автоматическом оцифровывании может потребоваться кадрировать изображение перед **оцифровкой**. Это можно сделать с помощью BERNINA Embroidery Software или используя другие графические приложения. В ряде случаев может возникнуть необходимость сохранить оригиналы после сканирования или кадрирования в виде отдельных файлов.



**Совет** Как для ручной **оцифровки**, так и для автооцифровки лучше всего подходят 'чистые' изображения, так называемые 'эскизы'. Сканеры вносят шумы (помехи). В этом случае графические приложения выполняют 'дизеринг' (размывание) и 'сглаживание границ' в целях улучшения качества печати изображений. Смотрите также **Подготовка изображений к автоматической оцифровке**.

## Кадрирование растрового изображения для оцифровки



Использовать Меню Холст > Холст для рисования чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение в качестве трафарета при оцифровке вышивальных объектов. Возможно автоматическое или ручное управление.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Обрезать фон, чтобы обрезать растровое изображение для автооцифровки.

BERNINA Embroidery Software позволяет обрезать изображения перед использованием. Перед использованием **растровых** изображений в дизайне, следует срезать

ненужные детали, что сэкономит время обработки.

### Как вырезать растровое изображение для оцифровки

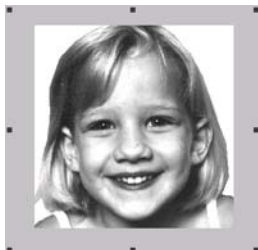
- Отсканировать или загрузить изображение, которое необходимо использовать. Смотрите подробнее [Импортирование графического изображения](#).
- Выбрать растровое изображение и нажать **Обрезать фон**. Откроется панель **Обрезать**.



**Произвольная форма**  
Укажите точки и нажмите Ввод для создания засеянной точками формы.  
Нажмите <F1> для справки



- Соединить точки для создания формы кадрирования вокруг той части изображения, которую необходимо вырезать и нажать клавишу **Ввод**.



Прямоугольник



Сердце



Звезда с десятью лучами



Кривая

### Изменение формы кадрированных растровых изображений

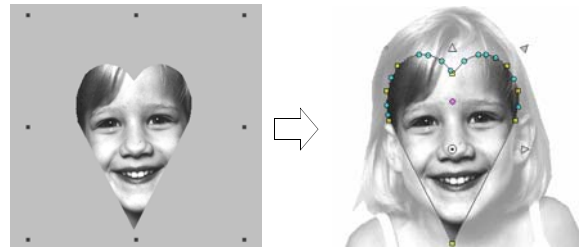


Выбрать Трансформирование > Изменить форму, чтобы кадрировать изображение в произвольной форме.

После кадрирования изображения возможно изменение формы и преобразование контуров кадрирования тем же способом, который используется при изменении формы и преобразовании текстовых объектов. Также можно использовать данный инструмент для изменения перемещения контуров кадра. Смотрите также [Изменение формы букв на экране](#).

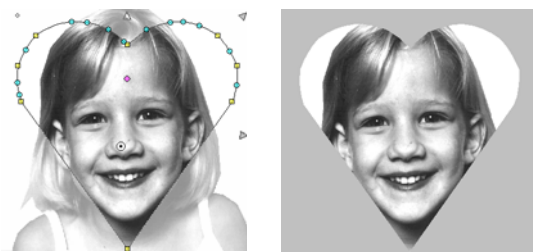
### Как изменить форму кадрированных изображений

- Кадрировать, выбрать изображение. Смотрите подробнее [Кадрирование растрового изображения для оцифровки](#).
- Нажать на значок **Изменить форму**.



- Скорректировать узлы изменения формы, чтобы изменить форму и нажать клавишу **Ввод**.

На изображении будет показан контур кадрирования с узлами изменения формы.



- Нажать клавишу **Esc** для завершения.

## Ретуширование графического изображения



Использовать Меню Холст > Холст для рисования чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение в качестве трафарета при оцифровании вышивания. Возможно автоматическое или ручное управление.



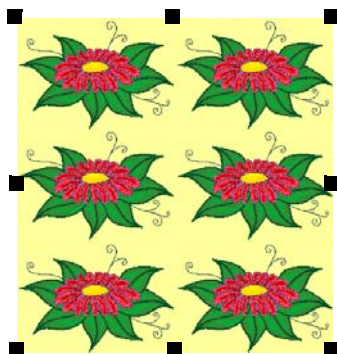
Использовать Меню Авто-оцифровка > Поправить побитовый рисунок для редактирования изображений, созданных в других приложениях.

С помощью BERNINA Embroidery Software можно открыть изображение в других графических приложениях, которые помогут улучшить отсканированное изображение. Можно убрать фоны, заполнить цветом области, добавить или укрепить контуры, закрасить промежутки. Изображения, обновленные таким способом, автоматически реимпортируются в BERNINA Embroidery Software.

Доступно большое количество графических приложений. Наиболее простое в обращении – это приложение MS Paint. Оно бесплатно прилагается к MS Windows®, но поддерживает небольшое количество форматов или преобразования цветов. Более сложные приложения – это профессиональные инструменты, такие как Corel PHOTO-PAINT®.

### Как ретушировать графическое изображение

- 1 Отсканируйте или загрузите изображение, которое хотите использовать. Смотрите подробнее [Импортирование графического изображения](#).
- 2 Находясь в режиме **Холст для рисования**, выберите изображение.

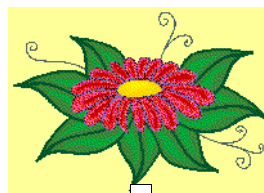


Используйте графическое приложение, чтобы вырезать часть для вышивания.

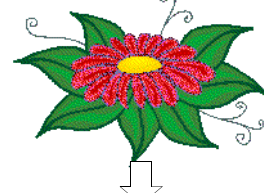
- 3 Нажать на значок **Ретушь**. В приложении, указанному по умолчанию, во вкладке

**Настройки > Общие**, откроется изображение. Смотрите также [Специальное редактирование «внешних» изображений](#).

- 4 При необходимости, отредактируйте изображение.



Кадрирование изображения

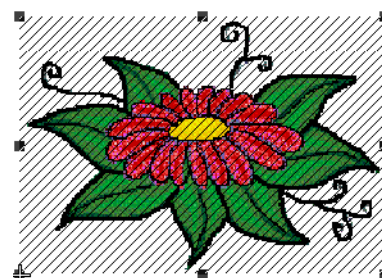


Удаление фона



Добавление контура

- 5 Выбрать Меню **Файл > Обновить дизайн**. Изображение будет показано в BERNINA Embroidery Software на заштрихованном фоне. Это значит, что оно все еще открыто в графическом приложении.



Изображение все еще открыто в графическом приложении

- 6 Выбрать Меню **Файл > Выйти & Вернуться <Имя файла>**, чтобы выйти из графического приложения.

Обновленное изображение будет отображаться в BERNINA Embroidery Software, и заштрихованный фон исчезнет.



**Совет** При желании оставить графическое приложение открытым, выбрать **Файл > Закрывать**, после завершения работы над обновлением изображения.



## Сохранение оригиналов-трафаретов отдельными файлами



Использовать Меню Холст > Холст для рисования чтобы импортировать, редактировать или создать векторное изображение в качестве трафарета при оцифровке вышивального объекта. Возможно автоматическое или ручное управление.

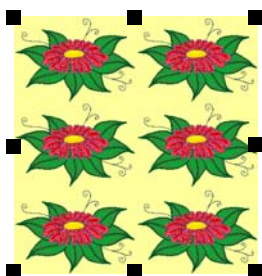


Использовать Меню Дизайна > Сохранить дизайн, чтобы сохранить оригинал-трафарет отдельным файлом.

Все изображения, расположенные в окне дизайна, независимо от того, были ли они отсканированы, скопированы или вставлены с жесткого диска, сохраняются вместе с дизайном вышивания в файле ART. После редактирования в BERNINA Embroidery Software или другом графическом приложении, может потребоваться сохранить изображения отдельным файлом.

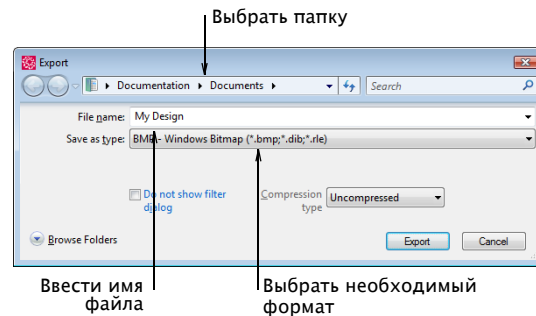
### Как сохранить оригинал-трафарет отдельным файлом

- 1 Отсканировать или загрузить изображение, которое необходимо использовать. Смотрите подробнее [Импортирование графического изображения](#).
- 2 Находясь в режиме **Холст для рисования**, выбрать изображение.



- 3 Нажать на значок **Сохранить дизайн**.

Откроется диалоговое окно **Экспорт**.



- 4 В поле **Сохранить в** выбрать папку, а затем выбрать формат из всплывающего списка **Сохранить как**.
- 5 Ввести новое имя файла и нажать **Экспортировать**.

После сохранения дизайна, ссылка для использования нового файла изображения будет обновлена.



**Примечание** На этот файл уже нет ссылки из файла ART. Любые последующие изменения в нем не влияют на встроенное изображение.

# ГЛАВА 14

## Обработка изображения

BERNINA Embroidery Software поддерживает автоматическую и полуавтоматическую оцифровку растровых изображений. Качество итогового дизайна в большой степени зависит от типа и качества исходного изображения. Чтобы сделать растровые изображения пригодными для автоматической оцифровки, приложение BERNINA Embroidery Software также предусматривает возможности обработки изображений и взаимодействие с графическими программами.

В данном разделе описывается, как подготавливать изображения для автоматической оцифровки. Также объясняется, как подготавливать оконтуренные и неоконтуренные изображения.

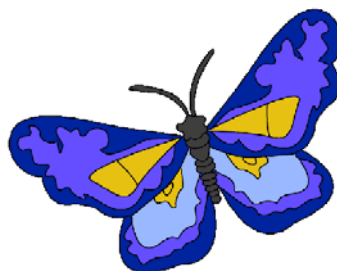


### Подготовка изображений к автоматической оцифровке

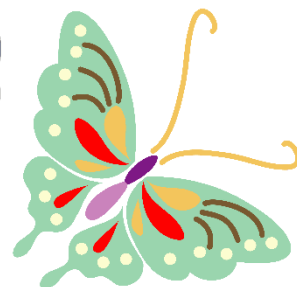
Перед применением автоматического оцифровывания часто требуется улучшить или 'очистить' оригинал. Для эффективной работы инструментов **Авто-оцифровка** и **Волшебная палочка** используемые изображения должны содержать сплошной цветовой тон. Графические изображения можно улучшить с помощью инструментов редактирования **растрового изображения** в пакетах графических программ, и/или с помощью инструментов обработки изображений, входящих BERNINA® Embroidery Software. На практике программное обеспечение позволяет применить функции **Авто-оцифровка** только если изображение обработано надлежащим образом.

### Оконтуренные и неоконтуренные изображения

Перед подготовкой изображения необходимо знать, какой тип изображения используется в Вашем дизайне. Для целей автоматической оцифровки изображения делятся на две категории – оконтуренные и неоконтуренные. Оконтуренные изображения в идеале имеют сплошной черный контур вокруг каждой цветной зоны. Неоконтуренные изображения в идеале состоят из сплошных цветowych зон. Оконтуренные и неоконтуренные изображения требуют различных методов подготовки.



Изображение с



Изображение без

## Очистка изображений

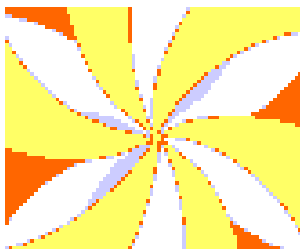
На практике очистка отсканированных изображений может выполняться одним способом или комбинацией нескольких действий:

- ◀ сокращение количества цветов
- ◀ добавление или акцентированием контуров
- ◀ удаление 'шума', сглаживанием цветовых переходов или контуров
- ◀ удаление ненужных деталей
- ◀ кадрирование секций
- ◀ удаление фона.

## Снижение цветности

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 в целях устранения ненужных деталей и приведения каждого блока к единому цвету. Также снижение цветности 'очищает' изображение, удаляя имеющиеся шумы и размывание границ. Это, в свою очередь, помогает свести к минимуму число обрезков и смен цвета, необходимых в итоговом вышивальном дизайне. Снижение цветности в неоконтурных и оконтурных изображениях выполняется инструментом **Подготовка растрового изображения.**

Снижение цветности следует применять лишь в том случае, если исключение соответствующего элемента не приведет к искажению форм изображения. Перед снижением цветности, цветовые зоны в изображении ниже содержат много цветов. После снижения цветности каждая зона представлена одним цветом. Детали сохраняются.

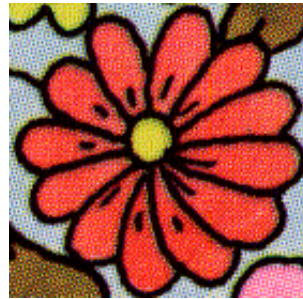


Изображение до снижения цветности



Изображение после снижения цветности

Для достижения наилучших результатов, при сканировании изображений, убедитесь, что сканируете их правильно. Смотрите подробнее **Сканирование графического изображения.**



Отсканировано в режиме 256 цветов



Отсканировано в цветовом режиме RGB

## Повышение четкости контура

Повышение четкости контура означает более точное определение контуров, ограничивающих определенные цветовые блоки или формы изображения. Контур оригинального изображения изначально могут быть расплывчатыми либо стать нечеткими в процессе сканирования. Повышение четкости контуров важно для автоматического оцифровывания, поскольку программе становится легче идентифицировать определенные зоны, которые становятся объектами вышивки в окончательном дизайне.



**Примечание** Функция повышения четкости контуров работает только в том случае, если в изображении имеются черные или темные контуры.



Изображение до повышения четкости контуров



Изображение после повышения четкости контуров

Некоторые изображения имеют сплошные контуры, но при этом они могут быть расплывчатыми или незавершенными. Поэтому такие контуры должны быть обработаны инструментами подготовки изображений BERNINA Embroidery Software или графических

программ. Смотрите подробнее  
**Ретуширование графического изображения.**

### Фильтрация шума

Фильтрация шума означает восстановление сплошного тона цветных 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 дизайне. Эта функция также

способствует очищению, т.е. исправлению размытых или смешанных цветовых зон.



Изображение до удаления шума, разноцветное



Изображение после удаления шума, сплошные цвета

### Обзор способов подготовки изображения

Даже в том случае, когда графический объект при загрузке в программу выглядит готовым для вышивания, необходима обработка изображения перед началом конвертации.

Действие	Оконтурное изображение	Неоконтурное изображение	Фотография
Сканирование изображения	<ul style="list-style-type: none"> <li>Сканирование в режиме RGB</li> <li>Повышение четкости</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Сканирование в режиме RGB</li> <li>Без повышения четкости</li> </ul>	Сканирование в режиме RGB
Сканирование штриховых рисунков	Сканирование в режиме двух цветов	-	-
Ретушь во внешней графической программе	<ul style="list-style-type: none"> <li>Обрезка</li> <li>Добавление или правка контуров</li> <li>Правка цветности</li> <li>Удаление шума</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Обрезка</li> <li>Правка форм изображения</li> <li>Правка цветности</li> <li>Удаление шума</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Обрезка</li> <li>Конвертирование в шкалу серого цвета</li> <li>Удаление фона</li> <li>Регулировка контраста</li> </ul>
Использование инструмента Подготовка растрового дизайна	Автоматически: <ul style="list-style-type: none"> <li>приводит каждый блок к единому цвету</li> <li>удаляет размывание границ, шумы и смешение цвета (dithering)</li> <li>повышает четкость контуров</li> </ul>	Автоматически: <ul style="list-style-type: none"> <li>приводит каждый блок к единому цвету</li> <li>удаляет размывание границ, шумы и смешение цвета</li> <li>поглощает лишние цвета.</li> </ul>	Цветной фотостежок содержит собственные методы подготовки изображений
Оцифровать	<ul style="list-style-type: none"> <li>В ручном режиме</li> <li>Волшебная палочка</li> <li>Авто-оцифровка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>В ручном режиме</li> <li>Волшебная палочка</li> <li>Авто-оцифровка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Фотостежок</li> <li>Цветной фотостежок</li> </ul>

### Подготовка растровых неоконтурных изображений

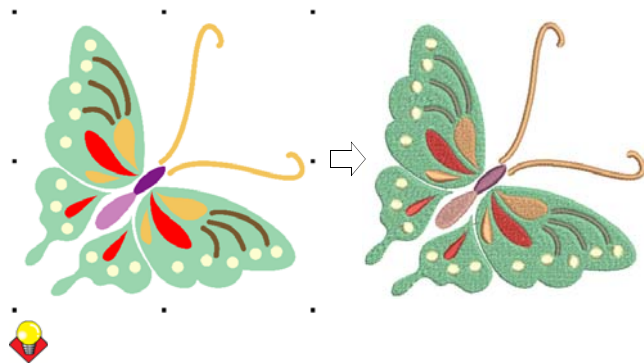


Использовать функцию Холст > Холст Вышивания для оцифровки и редактирования вышивальных дизайнов. Отображение вышивания как графического объекта. Просмотр дизайнов в режиме 3D моделирования.



Использовать инструмент **Общие > Вставить дизайн**, чтобы импортировать графическое изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для последующей ручной или автоматической оцифровки.

Приложение **Холст Вышивания** предоставляет опцию **Подготовка растрового изображения** для подготовки неоконтурных изображений к автоматической **оцифровке**. Инструмент автоматически уменьшает число цветных блоков в **растровых** изображениях, удаляя зазубрины в кривых линиях и шум. Количество цветов может быть уменьшено автоматически или с помощью указания конкретного числа. Последнее полезно для сопоставления цветов дизайна с имеющимся числом нитей.



**Совет** В зависимости от качества отсканированного изображения, может возникнуть необходимость откорректировать его в ручном режиме перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Обычно это делается для того, чтобы удалить фон, залить цветом определенные зоны или контуры, заполнить пробелы, добавить или укрепить контуры. Смотрите подробнее **Ретуширование графического изображения**.

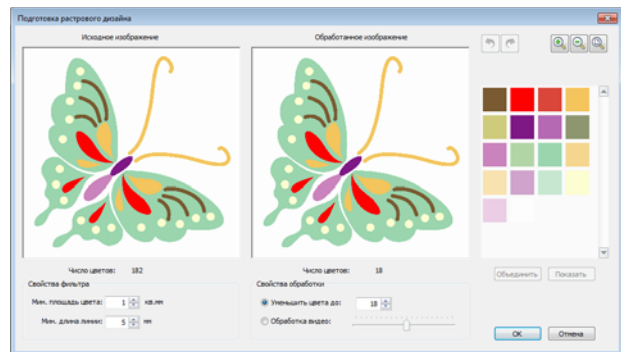
### Как подготовить неоконтурное растровое изображение

- 1 Отсканировать или загрузить изображение, которое планируете использовать. Смотрите подробнее **Импортирование графического изображения**.
- 2 В приложении **Холст для рисования**, выбрать изображение и установить необходимый размер. Смотрите подробнее **Редактирование импортированных графических изображений**.

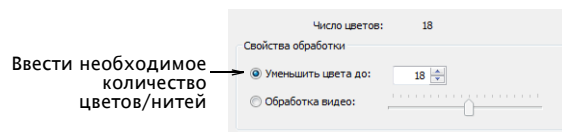
- 3 Переключиться на **Холст Вышивания** и выбрать изображение.



- 4 Выбрать **Дизайн > Подготовка растрового изображения**. На панелях предпросмотра 'до' и 'после' появится изображение.



- 5 Проверить количество цветов в растровом изображении. Если их слишком много, возможно, изображение содержит 'шумы'. Смотрите также **Подготовка изображений к автоматической оцифровке**. Программа предложит сократить количество цветов и покажет изображение в режиме предварительного просмотра.

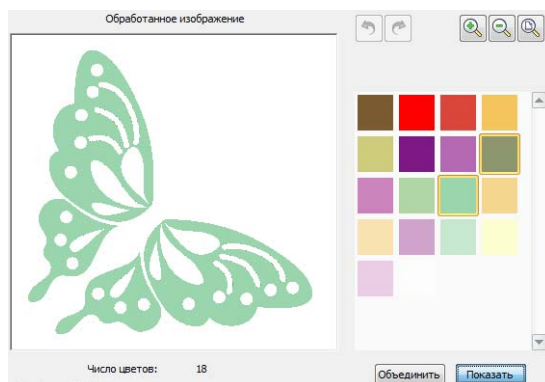


- 6 В первую очередь попробуйте скорректировать количество цветов, уменьшая и увеличивая его, чтобы найти соответствие с числом нитей, которое планируете использовать.

- 7 Если изображение все еще содержит 'шумы', попробуйте скорректировать настройки свойства фильтра:

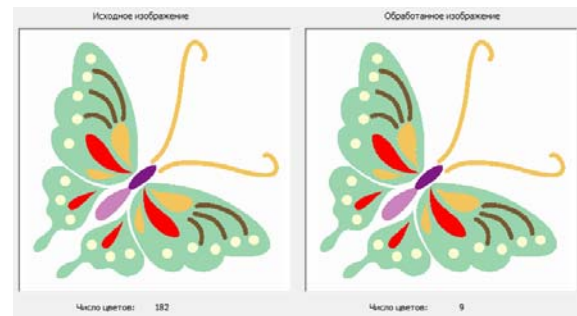
Опция	Назначение
Минимальный сегмент цвета	Данная опция определяет наименьший участок изображения или сегмент, который воспринят программой во время преобразования. По умолчанию она равна 0.5 на 0.5 кв. мм (около 8 пикселей). Увеличьте это значение, если изображение имеет много 'бесцветных' пикселей. Минимальная площадь такого цветового сегмента не должна превышать 1/16 от общей площади.
Минимальная длина линии	Данная опция определяет наименьшую длину линии, которая будет воспринимается как объект. По умолчанию она равна 2 мм. Минимальная длина линии не должна превышать 25% от наименьшего размера.

- 8 Использовать кнопки масштабирования для более подробного просмотра изображения. Дополнительно, возможно увеличение и уменьшение с помощью колесика мыши. А также доступна возможность нажать и перетащить изображение для просмотра панорамы на панели предварительного просмотра.
- 9 При необходимости, определите и объедините цвета в ручном режиме.



- ◀ Удерживая клавишу **Ctrl**, кликом выбрать нужные цвета в палитре цветов.
- ◀ Нажать и удерживать кнопку **Показать** для предпросмотра.
- ◀ Нажать **Объединить**, чтобы объединить выбранные цвета в один цвет.

- 10 Экспериментируйте с настройками для достижения наилучших результатов.



- 11 Нажать **ОК**, чтобы принять изменения. Изображение готово к автоматической обработке. Смотрите подробнее [Авто-оцифровка изображения](#).

## Подготовка оконтуренных изображений



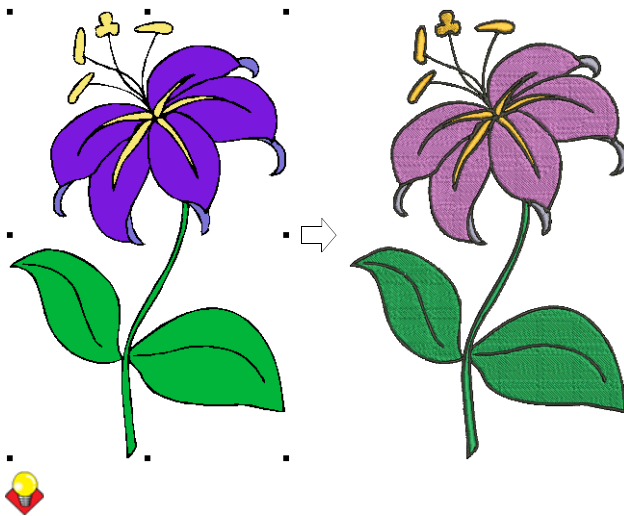
Использовать функцию Холст > Холст Вышивания, чтобы оцифровать и редактировать дизайны вышивания. Отображение вышивания как графического объекта. Просмотр дизайнов в режиме 3D моделирования.



Использовать инструмент Общие > Вставить дизайн, чтобы импортировать графическое изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для ручной или автоматической оцифровки.

Использовать инструмент **Подготовка растрового изображения** для подготовки оконтуренных изображений к автоматической оцифровке. Повышение четкости контура облегчает программе распознавать определенные зоны изображения. После этого такие области становятся **вышивальными объектами** в итоговом дизайне. Используйте этот инструмент в тех случаях, когда контуры

являются смазанными, неровными, расплывчатыми или нечеткими.

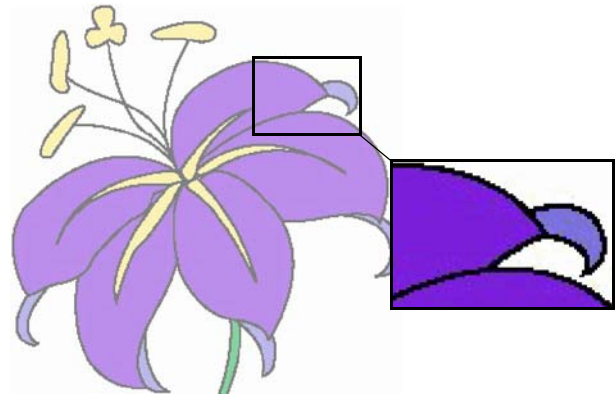


**Совет** В зависимости от качества отсканированного изображения, может возникнуть необходимость откорректировать его в ручном режиме перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Обычно это делается для того, чтобы кадрировать изображение, удалить фон, залить цветом определенные участки, заполнить пробелы, добавить или укрепить контуры. Смотрите подробнее [Редактирование импортированных графических изображений](#).

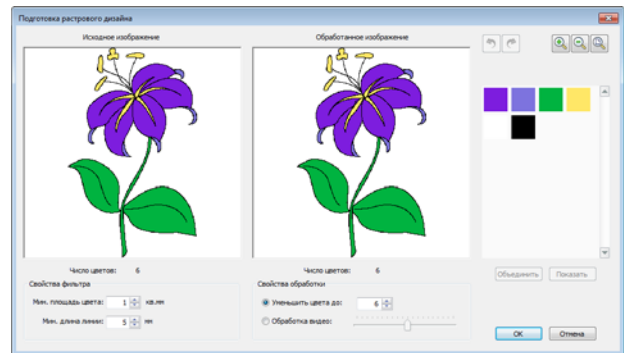
#### Как подготовить оконтуренное изображение

- 1 Отсканировать или загрузить изображение, которое планируете использовать. Смотрите подробнее [Импортирование графического изображения](#).
- 2 В приложении **Холст для рисования**, выбрать изображение и, при необходимости кадрировать. Смотрите подробнее [Редактирование импортированных графических изображений](#).
- 3 Переключиться на **Холст Вышивания** и выбрать изображение.

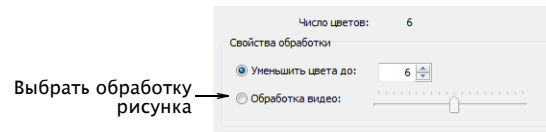
- 4 Увеличить масштаб для просмотра контура.



- 5 Выбрать **Artwork > Подготовка растрового изображения**. На панелях предпросмотра 'до' и 'после' появится изображение.

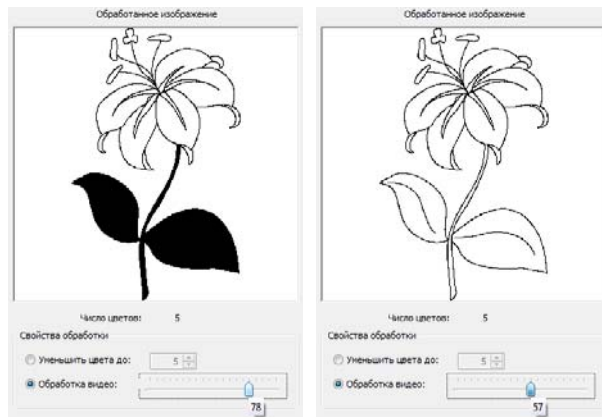


- 6 Проверить количество цветов в растровом изображении. Если их очень много, возможно, изображение содержит 'шумы'. Смотрите также [Подготовка изображений к автоматической оцифровке](#).
- 7 Выбрать опцию **Обработка**. Программа предложит снизить количество цветов и покажет изображение в режиме предварительного просмотра.



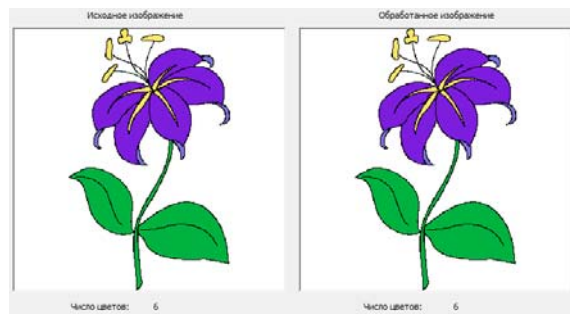
- 8 Используйте слайдер для настройки контрастности контура. Выявленные контуры

будут показаны черно-белыми в режиме предпросмотра.



**Совет** Переместите слайдер вправо до тех пор, пока контуры не станут слишком темными, после этого медленно перемещайте слайдер влево, до того момента, пока контуры изображения не достигнут нужной четкости.

- 9 Экспериментируйте с настройками для достижения наилучших результатов. При необходимости, определите и объедините понравившиеся цвета в ручном режиме аналогично неоконтурным изображениям.



- 10 Нажать **ОК**, чтобы принять изменения.

Изображение готово к автоматической обработке. Смотрите подробнее [Авто-оцифровка изображения](#).



# ГЛАВА 15

## Авто-оцифровка изображения

С помощью интеграции с CorelDRAW®, в BERNINA Embroidery Software доступен собственный модель преобразования **векторных и вышивальных объектов** из цифровых данных. Инструмент **Конвертировать векторы в вышивание** может быть использован как с векторным текстом, так и с векторным изображением.



Инструменты **Авто-оцифровка** конвертируют изображение в дизайн-объект с минимальным вмешательством или вообще не требуют участия пользователя. С помощью этих инструментов начинающие вышивальщики могут легко и без усилий создавать простые дизайны.

Для BERNINA Embroidery Software быстрого создания простого **Волшебная палочка** вышивания напрямую с электронного изображения также предусмотрен инструмент. Это, в свою очередь, позволяет сэкономить время для проработки художественного компонента или сложной части дизайна.

С помощью **Фотостежок** возможно создание вышивания на основе фотографических или других изображений. Если дизайн **Фотостежок** состоит из рядов одноцветного гладьевого стежка, приложение **Цветной фотостежок** создает разноцветные швы при помощи нескольких цветных нитей.

В этом разделе описывается автоматическая конвертация векторных и растровых изображений в вышивальные дизайны доступными методами. Здесь также рассматривается, как создать вышивку на основе фотографий.

## Конвертация векторной графики



Использовать Холст > Холст для рисования, чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение для трафарета при оцифровке вышивки. Возможны настройки для автоматического или ручного управления процессом.



Использовать Меню Холст > Холст Вышивания для оцифровки и редактирования вышивальных дизайнов. Отображение вышивания как графического объекта. Просмотр дизайна в режиме 3D моделирования.

Специальные инструменты для конвертации в BERNINA Embroidery Software автоматически конвертируют **векторные объекты** и текст в **вышивальные** или текстовые объекты. В действительности, весь векторный рисунок может быть быстро и достаточно легко конвертирован в вышивальный дизайн. При создании вышивальных объектов, программа определяет оптимальный вид объекта и тип стежка для заданных фигур. При необходимости эти данные могут быть изменены. Также доступна возможность конвертации вышивального дизайна или объектов в векторные объекты.



**Внимание** Прилагаемые графические изображения (клипарты) и вышивальные дизайны предназначены для личного использования. Они не могут быть использованы в коммерческих целях. Замена одного другим – клипарт на вышивание и вышивания на клипарт – не отменяет защиту авторских прав.

### Ограничения конвертации

При конвертации некоторых векторов CorelDRAW® в вышивание существуют определенные ограничения. Специальные векторные эффекты, такие как тени, контуры и

прозрачность, не конвертируются, так как в вышивании не предусмотрено аналогичных эффектов. Огибание текста и такие виды заливки, как **Фонтанная заливка** или **Сетка** не всегда дают ожидаемый результат.



В связи с отсутствием аналогичных параметров вышивания, объект конвертируется с использованием только чистых цветов. 'Огибание текста' конвертируется не как вышивальный текст, а как вышивальный объект.

## Конвертация векторов в вышивание



Использовать Меню Холст > Конвертировать изображение в вышивку, чтобы конвертировать выбранное векторное или растровое изображение в заполняющие или контурные стежки.

Инструмент **Конвертировать изображение в вышивку** конвертирует параметры заполнения или контура выбранного **векторное изображение** в соответствующие типы заполняющих или контурных стежков. Он может быть применен как к тексту, так и к векторному изображению. Смотрите также **Преобразование текста в вышивание**.



**Примечание** Растровое изображение не может быть конвертировано в вышивальное с помощью инструмента **Конвертировать изображение в вышивку**, так как изображения должны быть обработаны перед конвертацией. Смотрите подробнее **Обработка изображения**.

### Конвертировать графику в вышивание

- 1 Перейти в **Холст для рисования**.
- 2 Отсканировать, загрузить и сделать замеры для графического объекта, который планируете использовать. Смотрите также

## Импортирование графического изображения.



- 3 Выбрать **Конвертировать изображение в вышивку**.

BERNINA Embroidery Software автоматически переключится на **Холст Вышивания**.



## Конвертация вышивания в векторную графику

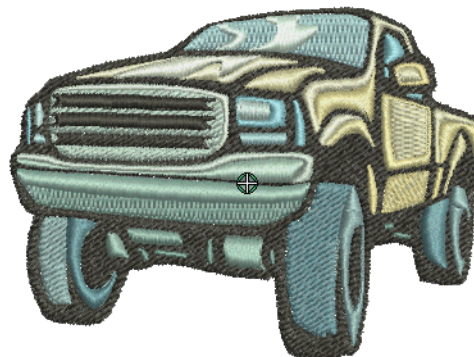


Использовать Меню Холст > Конвертировать вышивку в рисунок, чтобы конвертировать выбранные объекты вышивания в векторный рисунок.

Инструмент **Конвертировать вышивку в рисунок** преобразует выбранные **вышивальные объекты** в **векторный рисунок**.

## Конвертировать объекты вышивания в графику

- 1 Перейти в **Холст Вышивания**.



- 2 Выбрать вышивальный и/или текстовый объект, затем выбрать **Конвертировать вышивку в рисунок**.

BERNINA Embroidery Software автоматически переключится на режим **Холст для рисования**.



## Автоматическая оцифровка с помощью функции Автооцифровки

Дополнительная **Волшебная палочка** техника **Авто-оцифровка** – распознавание формы графического рисунка и определение наиболее подходящего типа стежка. Также определяет последовательность вышивки, основанную на самом близком типе шва. Также графический объект может быть конвертирован путем 'пакетной обработки', для создания большого количества **объектов вышивания**, образующих дизайн.



**Примечание** Даже в том случае, когда графический объект при загрузке в программу выглядит готовым для вышивания, необходима

обработка изображения перед началом конвертации. ПО не позволит применить технологию автоматической **оцифровки** без предварительной обработки изображения. Смотрите подробнее **Обработка изображения**.

## Оцифровка целого изображения в автоматическом режиме



Использовать Меню Авто-оцифровка > Вставить дизайн, чтобы импортировать графический объект в текущий дизайн с учетом ручной или автоматической оцифровки.



Использовать Меню Вид > Показать растровое изображение, чтобы показать или скрыть растровые изображения.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Постоянная авто-оцифровка, чтобы автоматически мгновенно обработать растровое изображение.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Авто-оцифровка, чтобы автоматически оцифровать подготовленное растровое изображение.

Теперь, с помощью инструмента **Постоянная авто-оцифровка** создание дизайна вышивания сводится к выбору изображения, которое необходимо конвертировать, и использованию указанного инструмента. Система автоматически определит цвет заливки, переведет детали или примет все целиком. А также выберет подходящие типы стежка, используя настройки по умолчанию. Даже если изображение не было предварительно обработано, функция **Постоянная авто-оцифровка** автоматически обработает его и осуществит конвертацию.

Для полного управления конвертацией объекта, используйте технику **Авто-оцифровка**. Также возможно распознавание формы в растровом изображении и выбор подходящих типов стежка. При этом предоставляется больше возможностей управления параметрами преобразования.

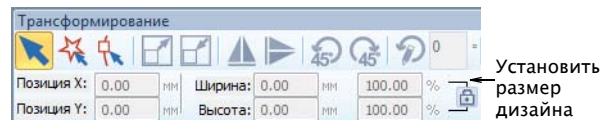
После создания объекта можно выполнить последующее редактирование, с помощью доступных методов **оцифровки**. Не забывайте применять функцию стабилизации ткани, может возникнуть необходимость изменить форму некоторых объектов.

## Оцифровать целое изображение автоматически

- Отсканировать или вставить изображение, которое планируете использовать. Смотрите подробнее **Импортирование графического изображения**.



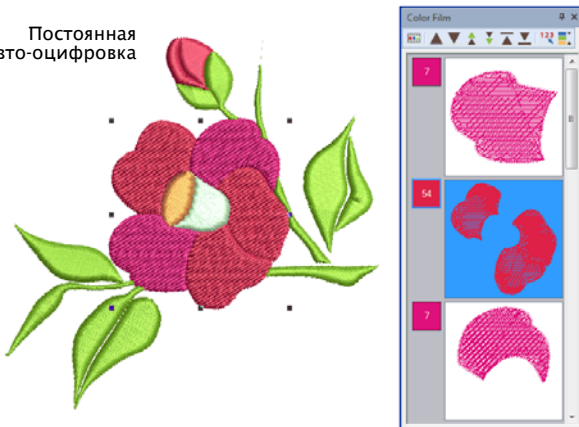
- Если изображение не отображается, включить функцию **Показать растровое изображение**. Смотрите подробнее **Отображение трафарета**.
- Установить размер графического объекта в зависимости от его назначения.



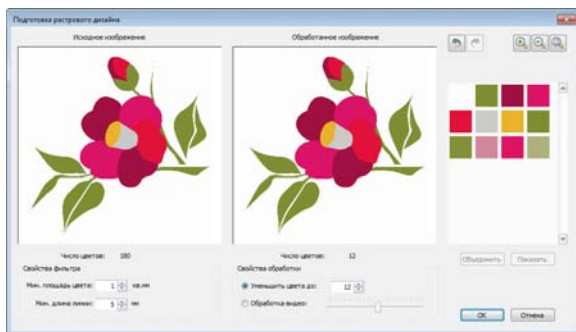
- При необходимости, предварительно обработайте изображение с помощью инструмента подготовки изображения. Смотрите подробнее **Обработка изображения**.
- Для мгновенного создания шаблона графического изображения выбрать **Постоянная авто-оцифровка**. В

случае простых дизайнов результаты могут быть приемлемого уровня исполнения.

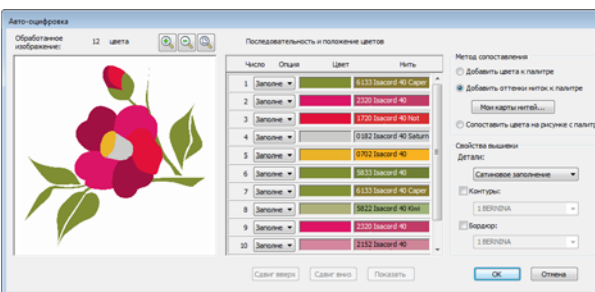
Постоянная авто-оцифровка



- Для более полной обработки выбрать изображение и выбрать **Авто-оцифровка**. Программа проверяет, было ли обработано растровое изображение, при необходимости, на экран выводится диалоговое окно **Подготовка растрового дизайна**. Смотрите подробнее **Обработка изображения**.

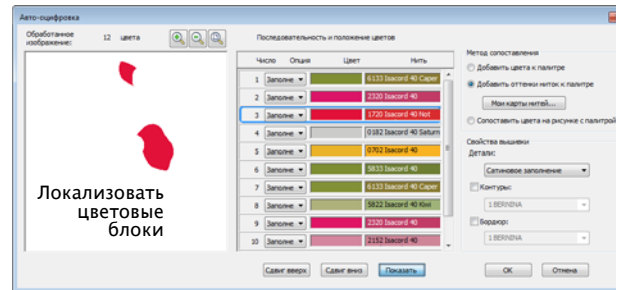


- Цвета изображения автоматически делятся на заливку или детали, либо 'пропускаются'.

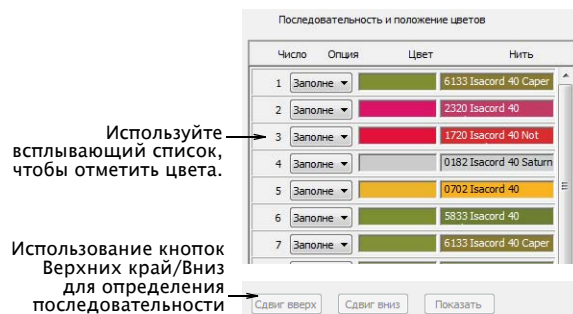


- Выбрать цвет из списка и использовать кнопку **Показать** для предварительного

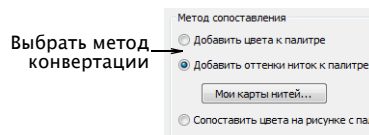
просмотра. Цвет устанавливается как заливка или деталь?



- С помощью всплывающего списка отметить нужные цвета или подтвердить всю выбранную палитру. В первую очередь вышивается заливка, в последнюю – детали, в том числе кайма и небольшие области.

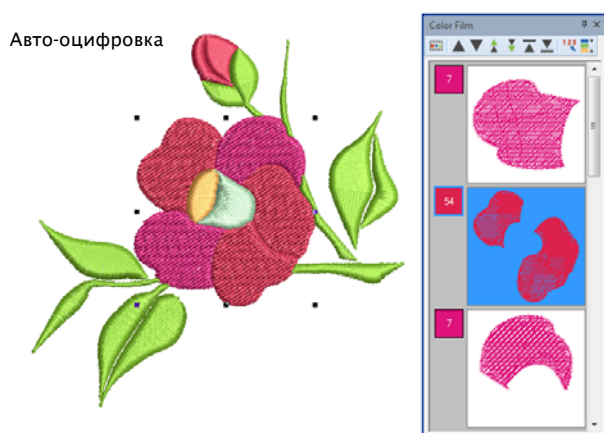


- С помощью кнопок **Верхний край/Вниз** настроить нужный порядок вышивания.
- Выбрать метод конвертации для обработки цвета. По умолчанию, цвета изображения подбираются к схожему цвету нитей в текущей палитре дизайна.



- Использовать опцию 'Добавить цвета к палитре', если необходимо использовать точные цвета изображения.
- Настроить параметры вышивания соответствии с выбранными параметрами. Смотрите подробнее **Настройка параметров автоматических свойств стежка**.

- ◀ Нажать **ОК** для обработки изображения.



**Примечание** Для последующей обработки автооцифрованного изображения доступны все методы редактирования.

### Настройка параметров автоматических свойств стежка



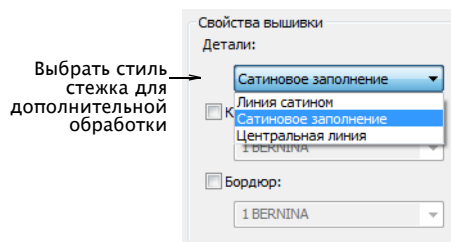
Использовать Меню Авто-оцифровка > Авто-оцифровка, чтобы автоматически оцифровать подготовленный растровый дизайн.

Функция **Авто-оцифровка** позволяет настроить распознавание параметров объекта для любого цвета, заданного в качестве 'детали'. Деталью может быть центральная линия, кайма или небольшая область, которую желательно вышить в последнюю очередь. В случае, если цвет изображения одновременно является и заливкой, и деталью, можно либо изменить цвет заливки в пакете графических программ, или оставить его для дальнейшего редактирования. Кроме того, функция **Авто-оцифровка** позволяет автоматически формировать контур во время конвертации изображения.

### Как настроить автоматическую настройку параметров стежка

- ◀ Автооцифровка графического изображения с помощью техники **Авто-оцифровка**.

Смотрите подробнее **Оцифровка целого изображения в автоматическом режиме**.



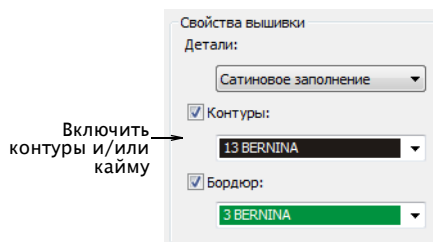
- ◀ Выбрать стиль стежка из всплывающего меню для дополнительной обработки:

Стиль	Описание
Центральная линия	Наиболее подходящая для тонких линий. Эта опция трассирует центр цвета, определенного в качестве детали, стежком Run.
Линия сатином	Подходит для использования с более толстыми линиями постоянной ширины, обычно в крупных дизайнах. В любом случае, если меняется ширина фигуры, Программа автоматически применит заполнение гладью, даже если выбран гладьевый валик.
Сатиновое заполнение	Наиболее подходит для утолщенных линий или мелких форм с меняющейся шириной.



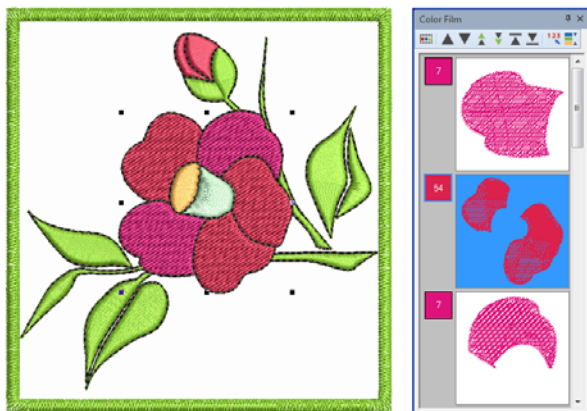
**Примечание** Не следует использовать заполнение гладью для областей, где длина стежка превышает 7 мм. Смотрите подробнее **Сохранение длинных стежков**.

- ◀ По желанию, добавьте контур для всех цветных блоков. В меню **Контур** выбрать цвет. В этом меню доступен эффект усиления цветных блоков с помощью непрерывного стежка протяжки.

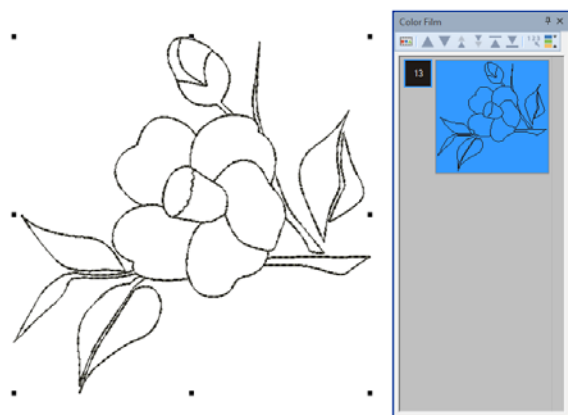


**Внимание** Если изображение уже содержит контур, использование функции **Контур** создаст эффект удваивания контура.

- ◀ Аналогично, можно добавить кайму в итоговый дизайн, установив флажок **бординг**.
- ◀ Нажать **ОК** для обработки изображения.



**Совет** Можно исключить из критерия выбора все цвета изображения и выбрать только формирование контура.



## Автооцифровка с Волшебная палочка



Использовать Меню **Общие** > **Вставить дизайн**, чтобы импортировать графическое изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для ручной или автоматической оцифровки.



Использовать Меню **Вид** > **Показать растровое изображение**, чтобы показать или скрыть растровые изображения.



Использовать Меню **Авто-оцифровка** > **Волшебная палочка** для оцифровки крупных графических изображений с узорным заполнением, с сохранением в нем отверстий.



Использовать Меню **Авто-оцифровка** > **Оцифровка блока Волшебная палочка** для оцифровки форм узких колонок в графическом изображении с применением гладьего стежка.



Использовать Меню **Авто-оцифровка** > **Заполнение Волшебная палочка без дырок** для оцифровки крупных графических изображений способом заполнения 'Татами', с игнорированием отверстий.



Использовать Меню **Авто-оцифровка** > **Средняя линия Волшебная палочка** для оцифровки центральной линии в графическом изображении со стежком Run.



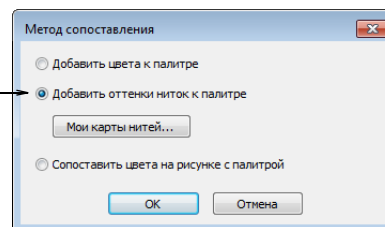
Использовать Меню **Авто-оцифровка** > **Метод сопоставления**, чтобы подобрать цвета изображения к палитре цветов для ручного сопоставления нитей. Или используйте режим автоматического сопоставления цветов с текущей палитрой или текущим цветом.

Инструмент **Волшебная палочка** обеспечивает все необходимые средства автоматической оцифровки форм в **растровые изображения**.

## Как оцифровать фигуры автоматически

- 1 Отсканировать или загрузить изображение, которое планируете использовать. Смотрите подробнее **Импортирование графического изображения**.
- 2 В приложении **Холст для рисования**, выбрать изображение и установить необходимый размер. Смотрите подробнее **Редактирование импортированных графических изображений**.
- 3 Перейти обратно в **Холст Вышивания** и убедиться, что включена функция **Показать растровое изображение**. Смотрите также **Отображение трафарета**.
- 4 С помощью функции **Метод сопоставления** выбрать цвета изображения палитры цветов для ручного сопоставления нитей. Или автоматически сопоставьте их с текущей палитрой цветов или текущим цветом.

Выбрать метод сопоставления нитей



5 Выбрать **Волшебная палочка**.

## 6 Кликнуть на указанную область изображения.

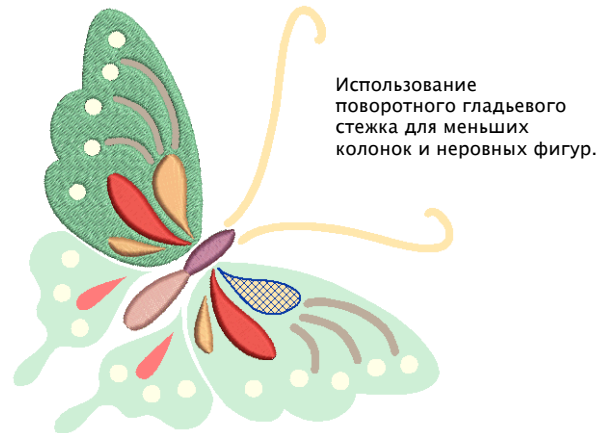
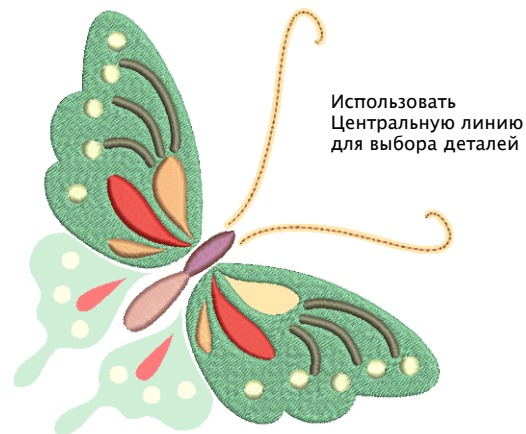
Программа проверяет, было ли обработано растровое изображение и, при необходимости, выводит на экран диалоговое окно **Подготовка растрового дизайна**. Смотрите подробнее [Обработка изображения](#).

## 7 Наведите курсор мыши на область изображения и нажмите клавишу мыши.

Стежки формируются в соответствии с текущими параметрами стежков. Если длина стежков превышает значения, заданные по умолчанию, могут образоваться переходы.

8 Выбрать инструменты **Волшебная палочка** в соответствии с формой объекта. Например,

поворотный гладьевый стежок подходит для узких колонок.

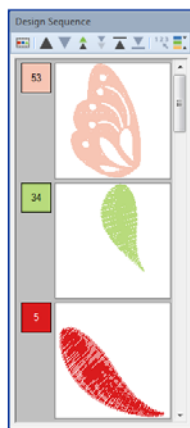
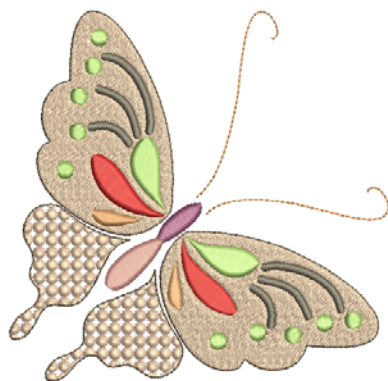
9 Использовать инструмент **Центральная линия**, чтобы выбрать детали.10 Используйте инструмент **Сплошное заполнение**, чтобы не учитывать отверстия в фигурах.

## 11 При желании одновременно заполнить и обвести фигуру контуром, используйте



инструмент **Волшебная палочка**. Щелкнуть левой кнопкой мыши для заполнения и правой для создания контура.

- 12 Изменить цвета нитей и тип стежков в случае необходимости. Смотрите также **Выбор типов стежков**.



- 13 Используйте **Раскладка по цветам**, чтобы расположить объекты в подходящей последовательности вышивания. Смотрите также **Установка последовательности вышивальных объектов**.



**Внимание** При работе с инструментами **Волшебная палочка** можно ошибочно нажать дважды и случайно создать двойной слой вышивания. Проверяйте каждое действие в **Раскладка по цветам** и удаляйте все ненужные объекты.

## Авто-оцифровка с Цветной фотостежок



Использовать Меню Авто-оцифровка > Вставить дизайн, чтобы импортировать графический объект в текущий дизайн с учетом ручной или автоматической обработки.



Использовать Меню Вид > Показать растровое изображение, чтобы показать или скрыть растровые изображения.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Настроить образ для настройки насыщенности и контраста.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Поправить побитовый рисунок, для редактирования изображений, созданных в других приложениях.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Цветной фотостежок для автоматического преобразования фотографических и других растровых изображений в многоцветный вышивальный дизайн.

Используйте **Цветной фотостежок** для создания вышивания из фотографий и других изображений. Если дизайн **Фотостежок** состоит из строчек одноцветного гладьевого стежка, приложение **Цветной фотостежок** создает смешанную палитру из разноцветных стежков с помощью нескольких цветных нитей. Общий эффект похож на разноцветную строчку в пунктирной манере. Для лучших результатов используйте изображения с хорошо различимыми фигурами и постоянно меняющимися оттенками.



### Как подготовить изображение

- Отсканируйте или вставьте изображение, которое планируете использовать. Для превосходных результатов вышивания, лучше импортировать изображения, используя **Холст для рисования**, а не **Холст Вышивания**. Смотрите также

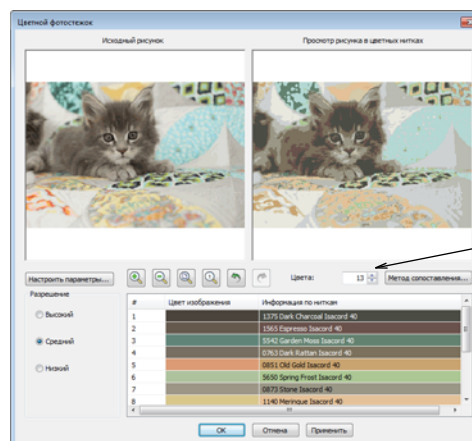
## Импортирование графического изображения.



- ✦ Если изображение не отображается, включите функцию **Показать растровое изображение** (Показать растровое изображение). Смотрите подробнее **Отображение трафарета**.
- ✦ В качестве опции, используйте функцию **Настроить образ** для настройки основных параметров насыщенности и контраста. Эти параметры разработаны для адаптации цветов изображения к доступным цветам нитей. Для полного перечня техник настройки, используйте специальные программы, такие как PHOTO-PAINT.
- ✦ В качестве опции, используйте для корректировки и ретуши Corel PHOTO-PAINT или похожую программу. Смотрите подробнее **Ретуширование графического изображения**.
- ✦ В случае необходимости, обрежьте изображение. Смотрите подробнее **Кадрирование растрового изображения для оцифровки**.
- ✦ Установить размер графического объекта в зависимости от назначения. Оптимальный размер: 150 x 150 мм или примерно 6 x 6 дюймов.
- ✦ Выбрать машину и пяльцы, которые планируете использовать. Смотрите подробнее **Выбор пялец**.

## Как обработать изображение

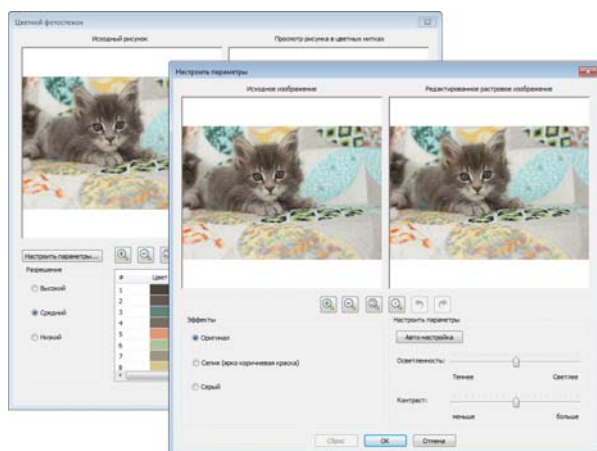
- ✦ Выбрав изображение, нажмите **Цветной фотостежок**.



Установить количество цветов нитей

- ✦ Установить количество цветов нитей. Существует предел, эффектом которого является снижение результата, когда большее количество цветов не всегда дает эффект улучшения четкости дизайна и пригодности его к вышиванию. Обычно лучшие результаты получаются при использовании от 7 до 10 цветов.
- ✦ Используйте кнопки масштабирования для детального предварительного просмотра детализированного изображения. Также возможно увеличение и уменьшение с помощью колесика мыши.
- ✦ В качестве опции, настройте разрешение вышивки на высокое, среднее или низкое. Высокое разрешение обеспечивает более

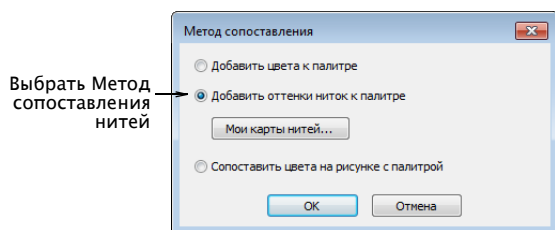
детализированное изображение, но при этом содержит большое количество стежков.



- Функция **Корректировка** используется для дополнительных возможностей. Выбор из нескольких вариантов изображения:

Эффект	Примечание
'Сепия'	Фотографический цвет 'сепия' предполагает темно-коричневые оттенки в стиле винтажной фотопечати. Изначально обработка осуществлялась с помощью добавления пигмента, полученного из чернил каракатицы.
'Серый'	Также тип фото-цвета, с палитрой серых оттенков, с изображением в серых тонах, оттенки серого меняются от почти черного до почти белого.

- В качестве опции, можно настроить основные параметры насыщенности и контраста, если они еще не настроены.
- С помощью функции **Метод сопоставления** подберите цвета изображения для пользовательской палитры цветов в режиме ручного сопоставления нитей. Или автоматически сопоставьте цвета с текущей палитрой цветов или текущим цветом.



Использовать функцию выбора одной или более таблицы нитей для сопоставления.

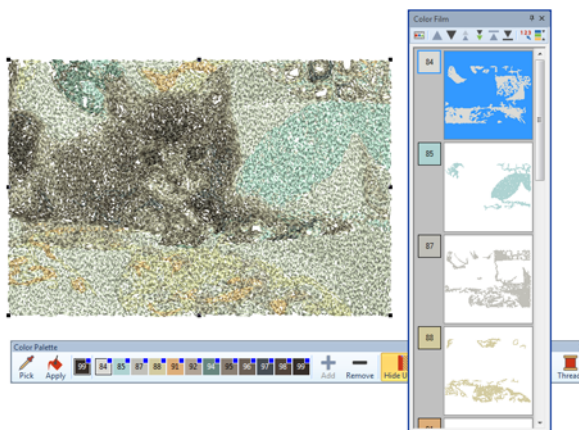
- Нажать **ОК** для обработки изображения.

### Как редактировать результат

- Проверить результаты с помощью вкл./выкл. **Действительный вид**. Включите и выключите соединитель вышивания. Смотрите также **Настройки просмотра вышивального дизайна**.

При неудовлетворительном результате можно попробовать снова, используя значок **Отменить**. Экспериментируйте с разными настройками, проверяйте результат в режиме предпросмотра. Возможно, понадобится отретушировать изображение в PHOTO-PAINT, если результаты не будут достаточными.

- Редактируйте результаты и вручную комбинируйте желаемые цвета нитей.



- Если в палитру добавлены цвета спектра RGB, откройте окно **Раскладка по цветам** и **Мои нити**, расположив их рядом, выберите таблицу нитей, доступную в диалоговом окне **Таблицы нитей**.

Выбрать по очереди каждый цветовой блок, проверить на максимальное соответствие в окне **Мои нити** и вручную выбрать нить. Иногда максимальное соответствие может оказаться не самым лучшим вариантом, или быть недоступно. Выбор правильной нити – ключ к лучшему результату.

## Авто-оцифровка с Фотостежок



Использовать Меню Авто-оцифровка > Вставить графику, чтобы импортировать графический объект в текущий дизайн в качестве трафарета с учетом ручной или автоматической оцифровки.



Использовать Меню Вид > Показать растровое изображение, чтобы показать или скрыть растровые изображения.



Использовать Меню Авто-оцифровка > Фотостежок для автоматического создания рядов вышивки из гладьевых и контурных стежков, с различным шагом в текущем цвете из фотографических и других растровых изображений. Эффект применения программы похож на результат работы построчного принтера.

Используйте **Фотостежок** для создания вышивки на основе фотографических и других изображений. Используйте цвета или шкалу серого цвета. Изображения в градации серого составлены из пикселей разных оттенков серого цвета. Цветные изображения автоматически конвертируются в градацию серого при применении инструмента Фотостежок.



**Фотостежок** дизайны состоят из рядов, выполненных гладьевыми стежками с различным шагом. Эффект похож на результат работы построчного принтера.



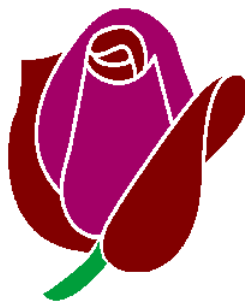
Добавление каймы и текста



**Совет** Для достижения лучших результатов используйте изображения с хорошо различимыми объектами или постоянно меняющимися оттенками.

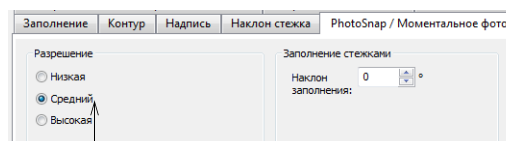
### Как создать дизайн с Фотостежок

- 1 Отсканировать или загрузить изображение, которое планируете использовать. Смотрите подробнее [Импортирование графического изображения](#).



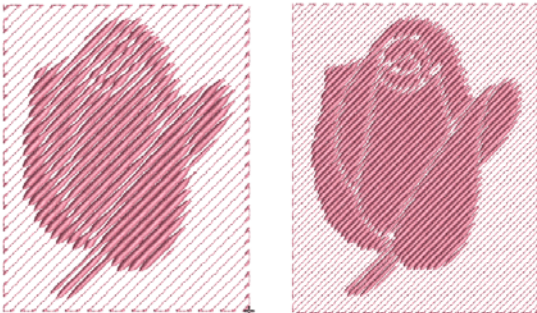
**Совет** Если загруженное изображение не отображается, убедитесь, что активирована функция **Показать растровое изображение**. Смотрите подробнее [Отображение трафарета](#).

- 2 В режиме **Холст Вышивания** щелкнуть значок **Фотостежок** и выбрать указанное изображение. BERNINA Embroidery Software формирует стежки. Этот процесс может занять некоторое время.
- 3 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на получившийся дизайн **Фотостежок**. Откроется диалоговое окно **Свойства объектов > Фотостежок**.



Выбрать разрешение

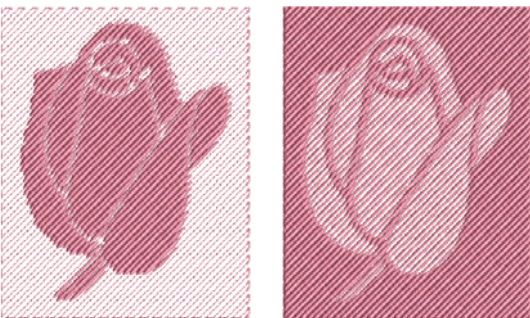
- 4 На панели **Разрешение** выбрать разрешение – **низкое, среднее или высокое** – и выбрать функцию **Применить**.
- 7 Выбрать вкладку **Заполняющий стежок** и установить нужные значения стежка **ФотоСатин**.



Низкая

Высокая

- 5 На панели **Ткань фона** выбрать опцию фона – **светлый или темный** – нажать **Применить**.



Светлый фон

Темный фон



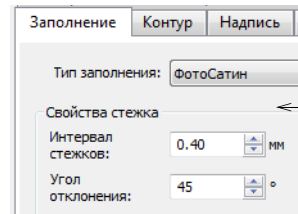
**Совет** Выбранный вариант обычно зависит от того, какой будет ткань: светлой или темной.

- 6 На панели **Наклон заполнения** скорректируйте наклон заполнения, если требуется, и нажмите **Применить**.



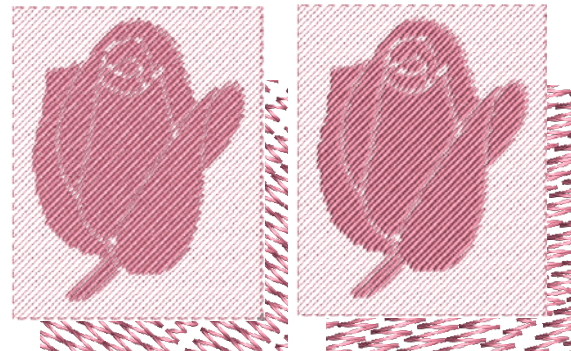
Наклон заполнения 0°

Наклон заполнения 45°



← Настройка значений ФотоСатин

- ◀ Функция **Интервал стежков**: позволяет настроить плотность стежка. Для увеличения плотности стежка, введите меньшее значение.
- ◀ Функция **Угол отклонения**: определяет угол наклона самого стежка (в отличие от наклона заполнения).

Наклон заполнения: 45°  
Угол отклонения: 0°Наклон заполнения 45°  
Угол отклонения: 45°

- 8 Нажать **Применить**, чтобы принять изменения и **ОК**, чтобы закрыть окно.

# ЧАСТЬ IV

## Изменение дизайнов

После оцифровки дизайна Вы можете изменять его целиком, редактировать отдельные объекты или даже отдельные стежки.

### **Объединение и формирование последовательности объектов**

В этом разделе описывается, как объединять объекты и дизайны с помощью копирования и вставки, дублирования или вставки целого дизайна или его элементов. Здесь рассматриваются сгруппированные и отдельные объекты, а также установка последовательности объектов с помощью разных методов, включая Раскладку по цветам. Кроме того, в разделе описаны настройки авто-последовательности для целых дизайнов. Смотрите подробнее [Объединение и определение последовательности объектов](#).

### **Компоновка дизайна**

В данном разделе описывается, как выполнять размещение и выравнивание объектов интерактивными и числовыми способами. Он также включает информацию о масштабировании, повороте и наклоне объектов. Представлено большое разнообразие методов зеркального отображения объектов. Кроме того, описываются специальные инструменты расположения. Смотрите подробнее [Размещение дизайна](#).

### **Изменение формы и редактирование объектов**

В данном разделе описывается, как изменять форму объектов с помощью узлов изменения формы. А также здесь описано изменение настроек угла наклона стежков, включая сложные углы наклона стежков, а также смена точек входа и выхода. Кроме того, здесь рассматривается вырезание объектов и удаление стабилизирующих стежков, добавление отверстий в существующие объекты, заполнение отверстий и создание контуров. Смотрите подробнее [Изменить форму и редактировать объекты](#).

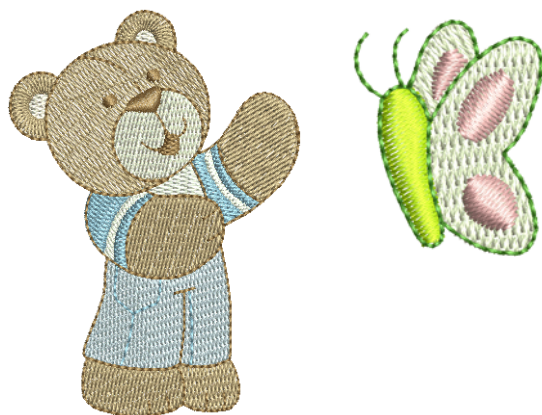
### **Редактирование стежков**

В разделе описывается Выбор и Редактирование стежков. Смотрите подробнее [Редактирование стежков](#).

# ГЛАВА 16

## Объединение и определение последовательности объектов

BERNINA Embroidery Software позволяет легко объединять дизайны и элементы дизайна с помощью вставки содержимого одного файла в другой. Также, можно быстро дополнить дизайн с помощью копирования или дублирования существующих объектов. Группируйте выбранные объекты или целый дизайн, для перемещения, масштабирования или преобразования всех объектов одновременно.



Вышивальные объекты в дизайне формируют последовательность вышивки. Изначально, объекты вышиваются в том порядке, в котором были созданы. В любом случае, это можно изменить множеством методов. Например, измените положение выбранного объекта, вырезав его, а затем вставив его в другой последовательности. Также существуют методы, доступные для выбранных объектов, 'для выделенного' или 'цветовые блоки'. Последовательность объектов может быть изменена с помощью Раскладка по цветам.

Опция 'последовательность вышивания' улучшает качество и результат вышивки с помощью уменьшения количества запяливания, смены цвета и обрезок. В данной операции сохраняются все существующие перекрытия.

В этом разделе описывается, как объединять объекты и дизайны с помощью копирования и вставки, дублирования и вложения целого дизайна или эго элементов. Здесь также рассматриваются сгруппированные и отдельные объекты, а также порядок следования объектов с использованием различных методов вложения. Раскладка по цветам Кроме того, в разделе описано установка авто-последовательности для целых дизайнов.

### Объединение объектов

Дизайн или объекты дизайна могут быть скопированы или вырезаны и сохранены в буфере обмена MS Windows® для временного хранения. Они могут быть вставлены сколько угодно раз в тот же самый или другой дизайн,

пока не будут убраны из буфера обмена. Объекты также могут быть клонированы или дублированы без копирования в буфер обмена. Смотрите также [Выбор объектов](#).

## Вставка дизайнов



Меню **Общие** > Вставить вышивку для импорта файлов дизайна вышивания в текущий дизайн.

BERNINA Embroidery Software позволяет вставить один дизайн в другой. Два (или более) дизайна затем могут быть сохранены как объединенный дизайн. При вложении одного дизайна в другой, также объединяются две цветовые палитры. Цвета с одинаковыми значениями RGB автоматически распознаются как одинаковый цвет нити. При желании сохранить их как отдельные цвета, необходимо изменить один из них до объединения.



**Внимание** При объединении дизайнов лучше использовать форматы файлов 'Grade A' или 'Grade B'. Результаты дизайны 'Grade C' и 'D' могут быть плохими в случае изменения размера. Смотрите также **Поддерживаемые форматы машинных файлов**.

### Вставить дизайны

- Откройте основной дизайн.  
При первом открытии дизайна в BERNINA Embroidery Software, он группируется по умолчанию. Смотрите также **Группирование и разгруппирование объектов**.
- Выбрать **Вставить вышивку**.  
Откроется диалоговое окно **Вставить вышивку**.
- Найдите файл дизайна, который хотите использовать и нажмите **Открыть**.  
Дизайн будет размещен в конце последовательности вышивания. Она также группируется по умолчанию.
- Измените последовательность объектов в объединенном дизайне как требуется, убедившись, что детали вышиваются последними. Смотрите подробнее **Установка последовательности вышивальных объектов**.

- Установите размер вставленного дизайна как требуется. Смотрите также **Масштабирование объектов**.



- Передвиньте его в требуемое положение. Смотрите также **Размещение объектов**.
- Удалите все стабилизирующие стежки, где необходимо. Смотрите также **Удаление перекрывающихся стежков**.
- Сохраните объединенные дизайны под исходным или новым именем.

### Копирование и вставка объектов



Выбрать **Общие** > Копировать, чтобы скопировать выделенные объекты в буфер обмена.



Выбрать **Общие** > Вставить, чтобы вставить скопированные объекты в дизайн.

Возможно копирование объектов для создание нескольких идентичных объектов или для вставки объектов из других дизайнов. Смотрите также **Последовательность с Раскладка по цветам**.



**Примечание** Также можно удалить объекты из дизайна с помощью команды **Вырезать** и снова вставить их обратно. Команда 'вырезать - вставить' меняет последовательность вышивания в дизайне. Смотрите подробнее **Последовательность после 'вырезать и вставить'**.



### Как скопировать и вставить объекты

- 1 Выберите объект(ы) для копирования
- 2 Щелкните значок **Копировать**.  
Выбранные объекты скопированы в буфер обмена.
- 3 Выберите позицию в последовательности вышивания, куда необходимо вставить объект. Смотрите подробнее **Перемещение по дизайнам**.  
Возможна вставка между другими объектами в последовательности.
- 4 Щелкните значок **Вставить**.



**Примечание** Объект будет вставлен точно поверх исходного объекта. Щелкните на объект и перетащите его до снятия выделения.

Объект сохраняется в буфере обмена и может быть неоднократно вставлен до следующей команды **Копировать** или **Вырезать**.



**Внимание** Убедитесь, что на одной позиции расположена только одна копия объекта. Если объект вставлен в одну позицию два раза, он будет вышит дважды.

### Дублирование объектов

В некоторых случаях, вместо копирования лучше использовать дублирование. При дублировании объект не копируется в буфер обмена. Это позволяет оставить буфер обмена пустым для вырезания и копирования других объектов. Смотрите также **Последовательность с Раскладка по цветам**.

### Дублировать объекты

- ◀ Наведите курсор на ту точку в последовательности вышивания, где хотите расположить объект или объекты. Смотрите подробнее **Перемещение по дизайнам**.  
Возможна вставка между другими объектами в последовательности.
- ◀ Выберите объект или объекты для дублирования.
- ◀ Выберите **Редактировать > Дублировать** или нажмите **Ctrl+D**.  
Дублированные объекты располагаются четко поверх исходных объектов, на текущей позиции иглы в последовательности вышивания. Убедитесь, что щелкнули на объект и перетащили его до снятия выделения.
- ◀ Другой способ: выберите **Редактировать > Дублировать со сдвигом** или нажмите **Ctrl++D**. Лучше всего использовать данную функцию в сочетании с элементом **Быстрое клонирование**.



### Клонирование объектов



Выбрать **Трансформирование > Выбрать объект**, чтобы выделить и клонировать объекты.

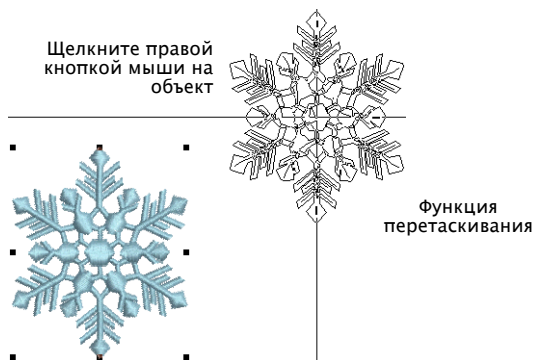
Элемент **Быстрое клонирование** позволяет быстро дублировать выбранные объекты с помощью нажатия правой кнопки мыши, перетащив и оставив их на новом месте.



**Совет** ПО позволяет создавать дублированные объекты с помощью автоматического сдвига. Это предполагает многократное копирование сдвига дублированных объектов.

### Как клонировать объекты

- 1 Выделите объект или объекты.
- 2 Удерживая правую кнопку мыши, перетащите выделенное на новую позицию.



**Совет** Для выбора четкой позиции удерживайте клавишу **Ctrl** во время перетаскивания – движение ограничено осями X или Y.

- 3 Отпустите кнопку мыши. Дубликат объекта (объектов) будет создан в точке, на которой была отпущена кнопка мыши.
- 4 Нажмите **Ctrl++D**, чтобы повторить. Новый объект создан с тем же сдвигом что и клонированный объект.



**Совет** Клонировать объекты в другом окне таким же способом. Идентичная копия выделенных элементов создается в тех же координатах, как в первом окне, не имеет значения, где отпущена кнопка мыши.

### Группирование и разделение объектов

Доступна возможность группировать выбранные объекты или целый дизайн для сохранения целиком во время перемещения, масштабирования или преобразования. BERNINA Embroidery Software различает 'не сгруппированные' объекты и 'разделенные' объекты. Одним словом, объекты, которые были сгруппированы пользователем или во время оцифровки, должны быть не сгруппированными, чтобы их элементы были доступны. В случае необходимости получить доступ к объектам, которые были сгруппированы в процессе системных операций, например, при формировании аппликации с открытым контуром, эти объекты должны быть разделены.



**Примечание** По умолчанию дизайны автоматически группируются после открытия или вставки в них другого дизайна. Смотрите подробнее [Настройка прочих общих опций](#).

### Группирование и разгруппирование объектов



Меню Разместить > Группировать, чтобы объединить несколько объектов в одну произвольную группу объектов.



Выбрать Разместить > Разгруппировать, чтобы разделить группу объектов на элементы.

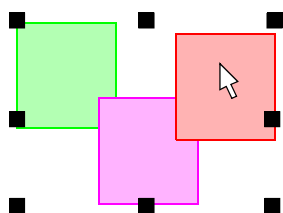
Во время группирования объектов доступна возможность применить изменения ко всем одновременно, сэкономив время и убедившись, что все сделанные изменения постоянно принимаются. Группируйте выбранные объекты или целый дизайн, для перемещения, масштабирования или преобразования всех одновременно. После завершения изменений группы, можно разгруппировать ее и работать с каждым элементом по-отдельности.



**Примечание** При первом открытии дизайна в BERNINA Embroidery Software, он группируется по умолчанию.

### Как сгруппировать и разгруппировать объекты

- Выберите объекты, которые необходимо сгруппировать и щелкните значок **Сгруппировать** или нажмите **Ctrl+G**.

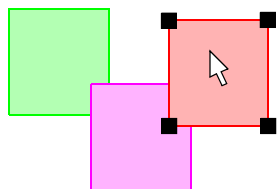


Выделяйте, перемещайте, изменяйте размер или преобразовывайте сгруппированные объекты как один элемент.

Выделенные объекты объединяются в группу. Группа может быть выделена, перемещена, изменена в размерах и преобразована как единый объект. Также смотрите **Размещение дизайна** и Смотрите также **Изменить форму и редактировать объекты..**

- Выберите сгруппированный объект и щелкните значок **Разгруппировать** или нажмите **Ctrl+U**.

Объект разгруппирован и можно выбрать отдельные элементы. Смотрите также **Выделение объектов внутри групп.**



Разгруппированные объекты можно выбрать отдельно.

### Блокировка и разблокировка объектов



Выбрать Разместить > Блокировать, чтобы заблокировать выбранный объект (объекты) в положении Сохранить как области защиты.



Выбрать Разместить > Разблокировать все, чтобы разблокировать все заблокированные объекты и снять область защиты.

Заблокируйте объекты, чтобы предотвратить случайное перемещение или изменение. Например, блокирование изображений **трафарета** удерживает их на месте во время оцифровки, преобразования или изменения

формы объектов вышивания, которые находятся рядом с ними. Заблокированные объекты могут быть разблокированы в любое время для изменения.

### Заблокировать или разблокировать объекты

- Выделите объекты для блокирования и щелкните значок **Заблокировать**, или нажмите **K**.

**Маркер выбора** исчезнет, что означает – объект больше не может быть выбран или изменен.

- Чтобы разблокировать объекты, щелкните значок **Разблокировать все**.

Все заблокированные объекты в дизайне будут разблокированы.

### Выделение объектов внутри групп

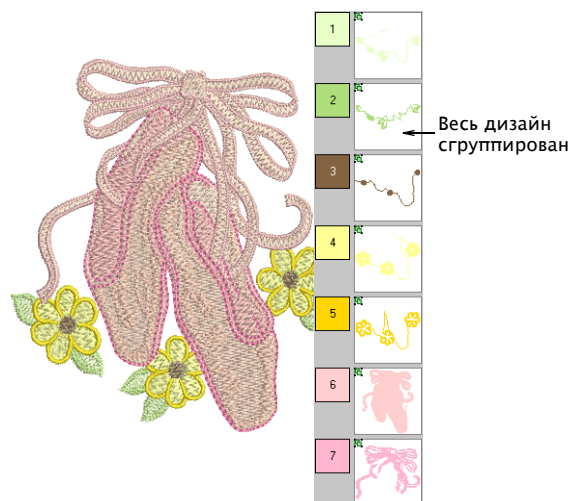


Выбрать Трансформирование > Выбрать объект, чтобы выбрать отдельные объекты, а также группы или перечень объектов.

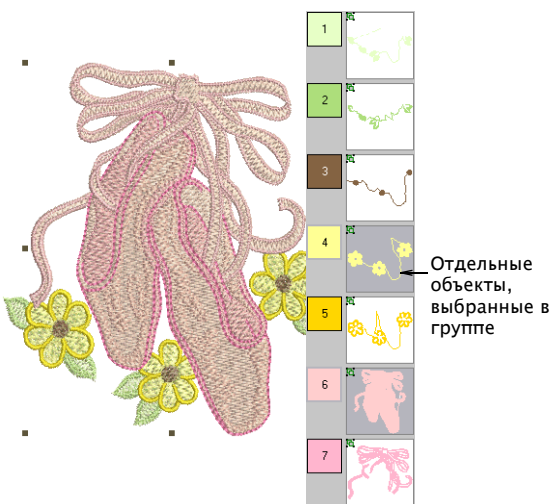
BERNINA® Embroidery Software предусматривает способ выделения отдельных элементов в группе объектов. Клавиша **Alt** временно приостанавливает группирование. Это удобно при желании осуществить изменения на ходу, без предварительного разгруппирования и нового формирования групп объектов.

### Как выбрать объекты внутри групп

- Щелкните значок **Выбрать объект** или нажмите **O**.



- ◀ Используйте **Alt + Щелчок мыши** для выделения одиночного объекта внутри группы.
- ◀ В сочетании с клавишей **Alt** используйте стандартные методы для выбора нескольких объектов или перечня объектов в сгруппированном дизайне как в окне дизайна, так и в **Раскладка по цветам**. Они включают в себя:
  - ◀ Выбор одиночного объекта/цвета в группе: **Alt + Щелчок мыши**.
  - ◀ Добавление/удаление одиночного объекта/цвета в группе: **Alt + Ctrl + Щелчок мыши**.
  - ◀ Выбор перечня объектов/цветов в группе: **Alt + + Щелчок мыши**.



**Совет** Можно использовать **прямоугольную область для выделения объектов** или инструмент **Выделить полигоном** в сочетании с клавишей **Alt**. Смотрите также **Выбор объектов**.

- ◀ После выбора одного или более объектов, редактируйте его свойства, стежки и прочее как хотелось бы.

### Разбиение на составляющие элементы



Выбрать Редактировать > Разбить, чтобы разбить монограммы, аппликации, надписи и черную вышивку Blackwork для редактирования элементов объектов.

Инструмент **Разбить** позволяет разбить объекты аппликации на ее элементы. Данная команда также может быть применена к монограммам,

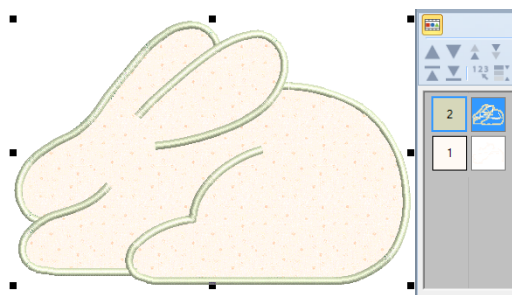
надписям и черной вышивке Blackwork. Итоговый результат похож на результат от операции по разгруппированию объектов.



**Примечание** Действие **Разбить** может быть по умолчанию применено к монограммам, сохраненным в более ранних версиях программы, аппликациям, надписям и черной вышивке Blackwork

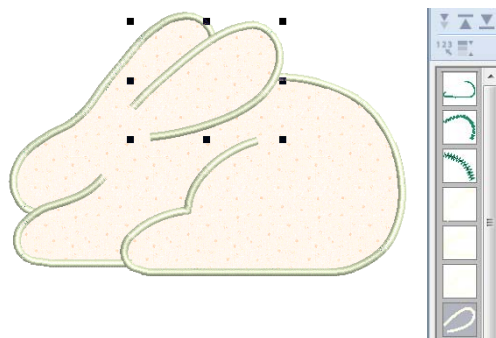
### Как разбить на составляющие объекты

- 1 Выберите объекты, которые хотели бы разбить – аппликацию с открытым контуром, авто-аппликацию, монограмму или текстовый объект.  
Будет активирована команда **Разбить**.



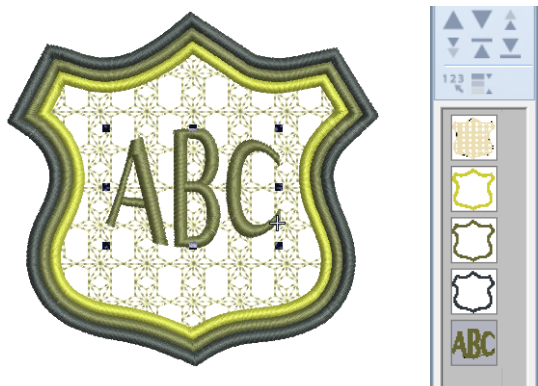
- 2 Выбрать **Разбить**.

Объект разбит на его исходные (первичные) составляющие и некоторые сформированные (второстепенные) объекты.



С помощью данной операции аппликация с открытым контуром разгруппирована на элементы группы – исходные (первичные) объекты и сформированные (второстепенные) объекты. Также из каждого кусочка ткани дизайна создается объект авто-аппликации. Стежки будут

отсутствовать. Смотрите также [Оцифровка приложений](#).



С помощью данной операции объекты монограммы будут разгруппированы на элементы группы – один текстовый объект, орнаменты (согласно настройкам, каждый орнамент остается группой) и кайма (тоже как группа). Смотрите также [Создание монограммы](#).

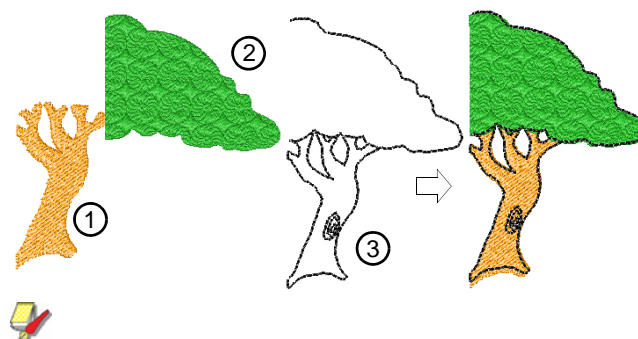


**Совет** Для изменения отдельных объектов, например для смены последовательности вышивания каймы монограммы, используйте [Раскладка по цветам](#), чтобы разгруппировать объекты и задать новую последовательность.

## Установка последовательности вышивальных объектов

**Вышивальные объекты** в дизайне формируют **последовательность вышивания**. Перед оцифровкой дизайна лучше заранее проанализировать и спланировать формы дизайна и последовательность вышивания. Формы должны быть четко определены, чтобы упростить процесс вышивания. В идеале, у форм относительно постоянная ширина, сглаженные углы, нет острых углов и мелких выступающих элементов. Детали всегда следует вышивать в последнюю очередь.

Смотрите также [Последовательность с Раскладка по цветам](#).



**Примечание** Работая с дизайнами вышивания необходимо понимать последовательность вышивания. Ее можно проверить, просматривая дизайн стежок за стежком или медленно перерисовывая его на экране. Смотрите подробнее [Просмотр последовательности вышивания](#).

## Последовательность после 'вырезать и вставить'



Выбрать **Общие > Вырезать**, чтобы вырезать выбранный объект или объекты и сохранить их в буфере обмена.



Выбрать **Общие > Вставить**, чтобы вставить скопированные объекты в дизайн.

Последовательность объектов может быть изменена, если, вырезав объект в дизайне, вставить его в другой точке последовательности. Это не меняет физическое расположение объекта.

## Последовательность объектов после 'вырезать и вставить'

- 1 Выберите объект или объекты для перемещения в последовательности.
- 2 Щелкните значок **Вырезать**.

Выбранные объекты удалены из дизайна и сохранены в буфере обмена.



Неправильная последовательность



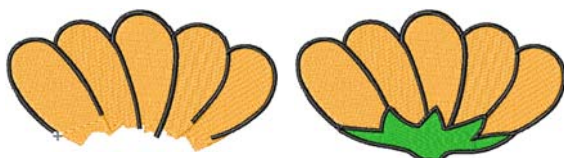
Выберите и вырежьте объект, который необходимо изменить

- 3 Переместите курсор мыши на позицию в последовательности вышивания, куда хотели бы вставить объект. Смотрите подробнее **Перемещение по дизайнам**.

Объект может быть вставлен между другими объектами в последовательности или вложен в другой объект.

Если маркер текущего положения иглы находится в конце дизайна, объект будет вставлен в конце последовательности.

- 4 Щелкните значок **Вставить**.



Объект вставлен в конце дизайна.



**Примечание** Объект сохраняется в буфере обмена и может быть сохранен как неоднократно вставлен до следующей команды **Копировать** или **Вырезать**.

## Последовательность с Раскладка по цветам



Выбрать **Общие > Раскладка по цветам**, чтобы открыть **Раскладка по цветам**. Измените последовательность с помощью функции перетаскивания объектов в списке.



Выбрать **Раскладка по цветам > Показать объекты**, чтобы просмотреть отдельные объекты в порядке последовательности вышивания. Используйте функцию перетаскивания значков объектов, чтобы изменить последовательность.

Дизайны, созданные из отдельных объектов вышивания группируются по принципу 'блок цвета'. В **Раскладка по цветам** они перечислены в порядке вышивания. Используйте ее для оптимизации дизайна, изменяя последовательность выбранных цветов или объектов. Одним словом, основная цель – расположить вместе объекты одного цвета, чтобы сократить смену цветов, обрезок и движения рамы. В первую очередь вышивается заливка, в последнюю – детали, в том числе кайма и небольшие области.



**Примечание** Иногда необходимо осуществлять разбивку цвета, особенно там, где одинаковые цвета используются и для деталей, и для заполнения.

## Как установить последовательность с Раскладка по цветам

- ◀ Щелкните значок **Раскладка по цветам** на **Общие**.

Откроется диалоговое окно **Раскладка по цветам**, отобразив все цветовые блоки дизайна, расположенные в порядке последовательности вышивания.



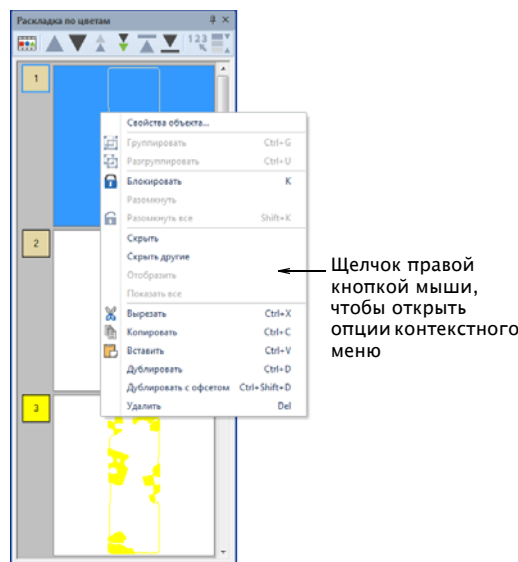
- ◀ Используя функцию перетаскивания, переместите цветовые блоки, чтобы сменить их положение в последовательности вышивания.

Приложение **Раскладка по цветам** синхронизируется с окном дизайна и наоборот. Оно постоянно обновляется во

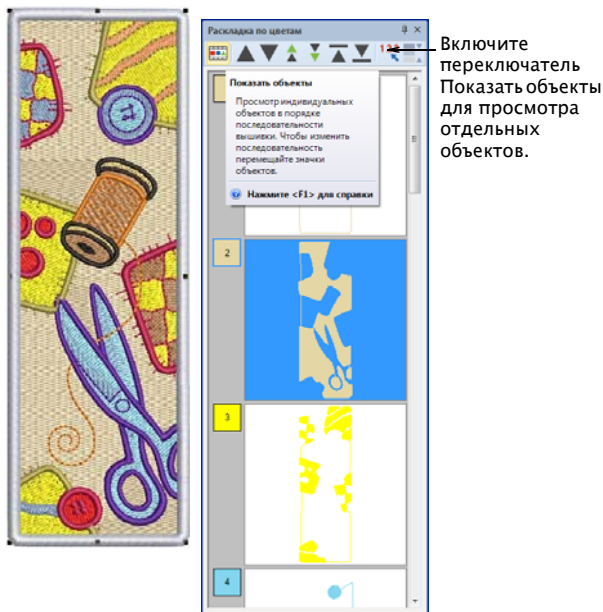
время выбора, изменения или удаления объекта, а также при создании новых.



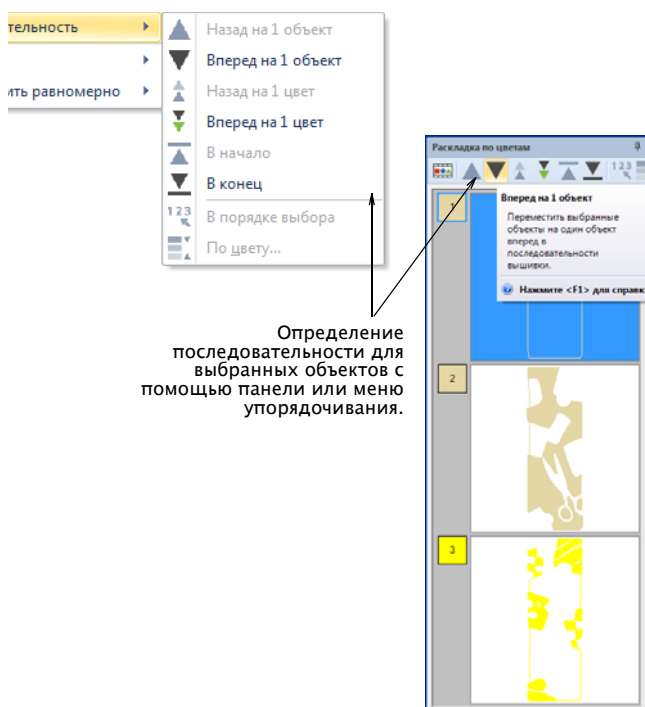
Щелкните правой кнопкой мыши на любой объект из списка чтобы открыть контекстное меню. Используйте его для вырезания, копирования, вставки или удаления объектов по необходимости. Смотрите подробнее **Последовательность после 'вырезать и вставить'**.



Включите переключатель **Показать объекты** для просмотра отдельных объектов. Все объекты в соответствии с их цветовым блоком отображаются в порядке вышивания.



Используйте кнопки команд **Последовательность**, чтобы изменить положение выбранных цветовых блоков или отдельных объектов в последовательности вышивания.



Используйте список для перетаскивания значков объекта, чтобы изменить последовательность необходимым образом.

- ◀ Чтобы выбрать перечень объектов, во время выделения удерживайте клавишу.
- ◀ Чтобы выделить объекты по отдельности, во время выделения удерживайте клавишу Ctrl.

## Установка авто-последовательности для всего дизайна



Выбрать **Общие > Раскладка по цветам**, чтобы открыть **Раскладка по цветам**. Измените последовательность с помощью функции перетаскивания объектов в списке.



Выберите **Раскладка по цветам > Оптимизировать изменения цветов**, чтобы изменить последовательность объектов в соответствии с цветом.

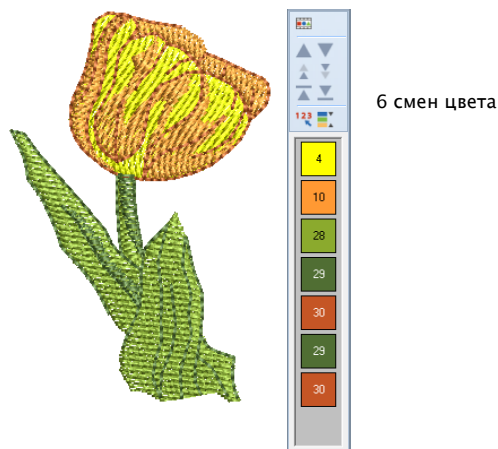
Опция **Оптимизировать изменения цветов** улучшает качество и результат вышивания с помощью уменьшения количества запяливания, смены цвета и обрезок. В данной операции сохраняются все существующие перекрытия. Система анализирует дизайн и подсчитывает:

- ◀ запяливания (если их больше одного)
- ◀ смену цветов (общее количество в существующем окне дизайна) и
- ◀ непокрытые объекты (если такие есть), то есть все вышиваемые объекты, непокрытые запяливанием.

Сгруппированные объекты не разгруппировываются о время операции, но объекты разных цветов оптимально будет расположить независимо от группирования. Монограмма и аппликация с открытым контуром, в любом случае, определяются как одиночные объекты. Другими словами, их нельзя переместить в другой последовательности, пока они не будут разбиты с помощью команды **Разбить**. Смотрите также **Разбиение на составляющие элементы**.

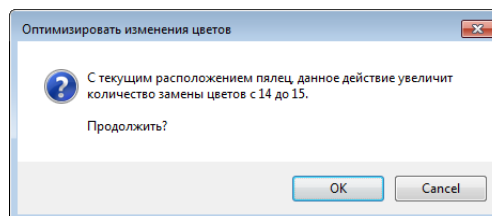
## Как установить авто-последовательность для всего дизайна

- 1 Создайте или откройте дизайн.



- 2 Выберите **Дизайн > Оптимизировать изменения цветов**.

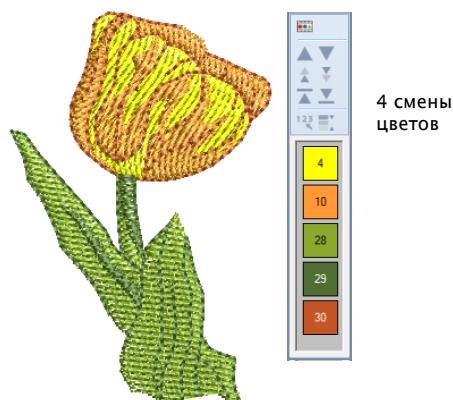
Или щелкните значок на **Раскладка по цветам**. Система анализирует все выделенные объекты и подсчитывает оптимальное запяливание, смены цветов и обрезки.



**Примечание** Если дизайн не подходит для текущих пялец, программа сообщит, что есть непокрытые объекты. Это может быть исправлено при помощи выбора пялец большего размера или добавлением запяливания. Смотрите подробнее **Создание многократного запяливания**.

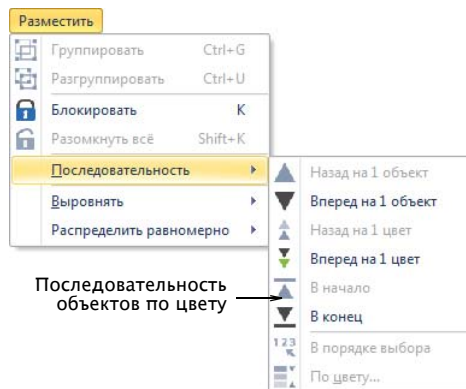


3 Подтвердите, если хотите продолжить работу.

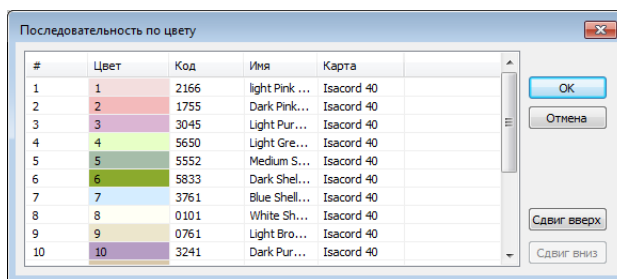


**Примечание** Команда **Отменить**, чтобы отменить результат любых изменений в последовательности.

2 Выберите **Разместить > Последовательность по цвету**.



Откроется диалоговое окно **Последовательность по цвету** со списком использованных в этом выборе цветов.

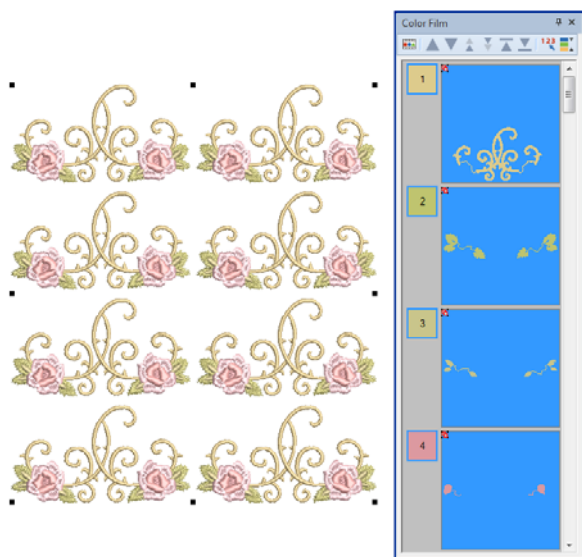


### Последовательность по цвету

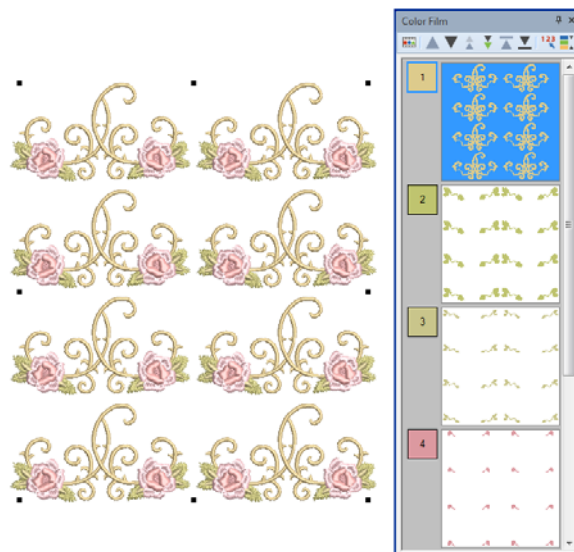
Возможно изменение последовательности объектов по цвету в порядке убывания количества смены цветов в дизайне. Смотрите также **Последовательность с Раскладка по цветам**.

#### Как установить последовательность по цвету

1 Выделите все объекты в дизайне. В образце, представленном ниже, в каждом повторении дизайна отдельно установлена последовательность цветов.



- 3 При необходимости, выберите цвет и щелкните **Сдвиг вверх** или **Сдвиг вниз**, чтобы изменить его позицию в последовательности.
- 4 Нажмите **ОК**. Цвета в последовательности вышивания разделены на цветовые блоки.



## Определение последовательности объектов в выбранном порядке



Выбрать Общие > Раскладка по цветам, чтобы открыть Раскладка по цветам. Измените последовательность с помощью функции перетаскивания объектов в списке.

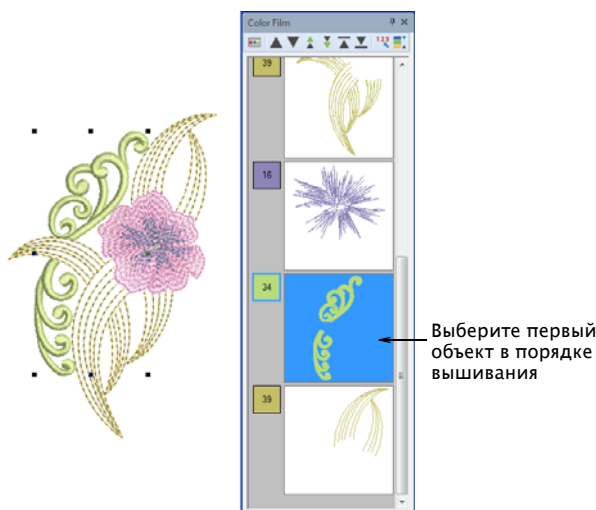


Используйте Раскладка по цветам > Последовательность по выбору, чтобы изменить последовательность объектов в выбранном порядке.

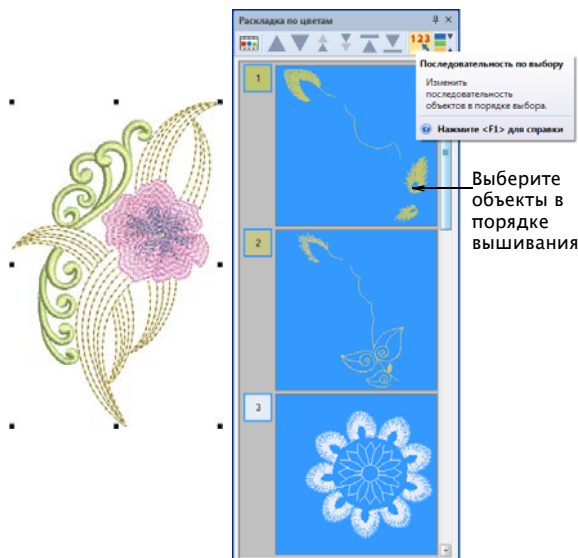
Вы можете изменить последовательность объектов, выделяя их в нужном порядке вышивания.

### Как определить последовательность объектов в выбранном порядке

- 1 Выделите первый объект в перечне объектов, для которых хотели бы изменить последовательность.



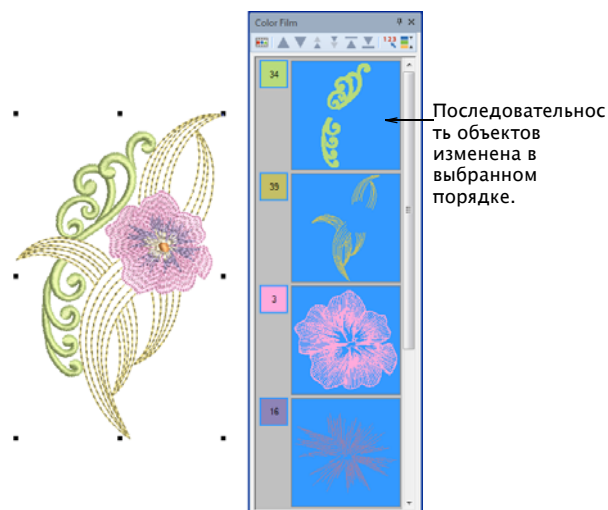
- 2 Удерживая клавишу **Ctrl**, выберите каждый объект или цветовой блок в порядке вышивания.



- 3 Удерживая объекты выделенными, выберите **Последовательность по выбору** на панели Раскладка по цветам.

Или выберите **Разместить > Последовательность по выбору**.

Последовательность объектов изменена в том порядке, в котором они были выделены после выбора первого объекта.



# ГЛАВА 17

## Размещение дизайна

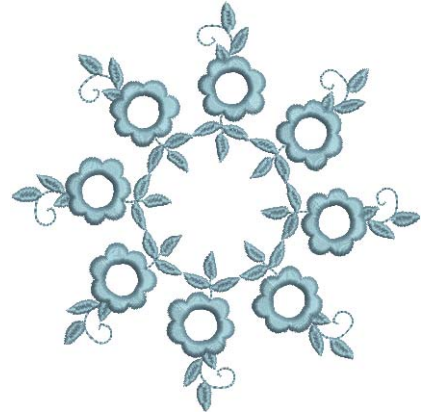
BERNINA Embroidery Software позволяет разместить и преобразовать объекты как интерактивными способами, так и с помощью ввода числовых значений. Объекты размещаются в дизайне путем нажатия и перетаскивания, используя клавиши-стрелки на клавиатуре или с помощью Свойств объекта. Выровнять объекты по отношению друг к другу, используя специальные доступные инструменты.

Масштабировать объекты непосредственно на экране, а также задав определенные размеры или процентное соотношение. Поворачивать, наклонять и выполнять зеркальное отображение объекта аналогичными способами.

Специальные инструменты позволяют воспроизводить и преобразовывать выбранные объекты вышивания, а также воспроизводить их в виде зеркальное отражения, поворачивать по центральной оси. Инструменты Размещения позволяют расположить несколько вышивальных дизайнов на ткани или изделии для последующего вышивания.

Данный модуль предлагает инструменты, которые позволяют легко и быстро создать точные настройки для размещения квилтов и пуговичных петель.

В данном разделе описывается как расположить и выровнять объекты интерактивными и числовыми способами. Она также включает информацию о масштабировании, повороте и наклоне объектов. Также описано большое разнообразие методов зеркального отображения объектов. Кроме того, описываются специальные инструменты размещения.



### Размещение объектов

Расположить объекты в дизайне, перетаскивая их с помощью мыши на новую позицию, сдвигая их при помощи клавиш-стрелок или задав определенные координаты X:Y в панели **Свойства**. В качестве альтернативы, BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты для помощи в выравнивании объектов по отношению друг к другу, или равномерного распределения их в дизайне.

### Размещение объектов

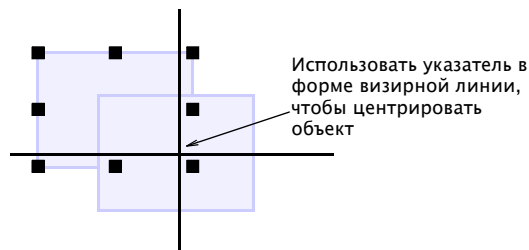
Наиболее простой способ переместить объект в дизайне – нажать и перетащить его новую позицию. Использовать клавиши стрелки на клавиатуре, чтобы переместить объекты на заданную позицию.



**Совет** Если объекты не выбраны, использование клавиш-стрелок сдвигает текущее положение иглы.

## Как разместить объекты

- Выбрать объекты, которые необходимо передвинуть и использовать функцию 'нажать и перетащить', чтобы переместить их на новую позицию. Смотрите подробнее **Выбор объектов**.



- Для более точного размещения, использовать клавиши-стрелки, чтобы сдвинуть объект на нужную позицию.
- Для еще более точного размещения, ввести координаты X:Y в панели **Трансформирование**.  
Объект будет центрирован в отношении заданных координат.

X:	-112,58	mm	W:	3in	mm	162,17	%
Y:	-53,33	mm	H:	25,38	mm	162,17	%

Проверить расположение выделенного

Hello!



**Совет** Увеличить масштаб, чтобы немного откорректировать. Расстояние, на которое перемещается объект, зависит от текущего масштабного коэффициента. Чем больше коэффициент, тем меньше расстояние перемещения.

## Выравнивание объектов

- Использовать инструмент Трансформирование > Выбрать объект, чтобы выбрать объект.
- Выбрать Разместить > Выровнять по лев. краю, для выравнивания выбранных объектов по левому краю.
- Выбрать Разместить > Выровнять центры по вертикали, чтобы выровнять центры выбранных объектов по вертикали.
- Выбрать Разместить > Выровнять по прав. краю для выравнивания выбранных объектов по правому краю.

- Выбрать Разместить > Выровнять по верх. краю, чтобы выровнять выбранные объекты вдоль их верхних сторон.
- Выбрать Разместить > Выровнять центры по горизонтали, чтобы выровнять центры выбранных объектов по горизонтали.
- Выбрать Разместить > Выровнять по нижн. краю для выравнивания выбранных объектов по нижнему краю.
- Выбрать Разместить > Выравнивание по центру для выравнивания выбранных объектов по центру.

BERNINA Embroidery Software содержит инструменты для точного выравнивания объектов по отношению друг к другу. Можно выполнить выравнивание по левому, правому, верхнему, нижнему краям или по центру соответствующего объекта.

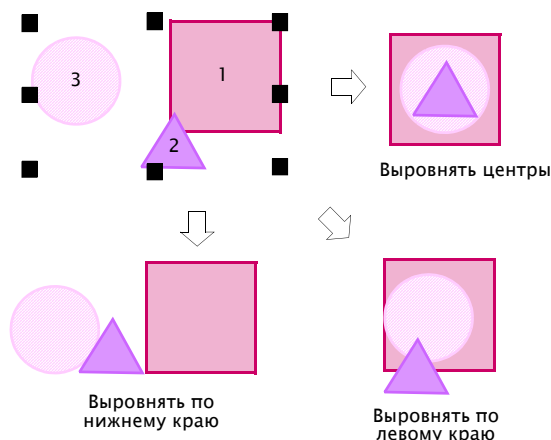
## Как выровнять объекты

- Выбрать объекты, которые необходимо выровнять.
- Выбрать объект, по которому нужно выравнивать.



**Примечание** Объекты будут выровнены по **последнему** выбранному объекту. При выборе всех объектов дизайна с помощью сочетания клавиш **Ctrl+A** или **ограничивающего прямоугольника выделения** все объекты будут выровнены относительно последнего объекта в последовательности.

- Нажать на один из значков выравнивания в наборе инструментов **Размещение**.



## Распределение объектов



Выбрать Разместить > Равномерно расположить поперёк, чтобы равномерно распределить три и более выбранных объекта по горизонтали.

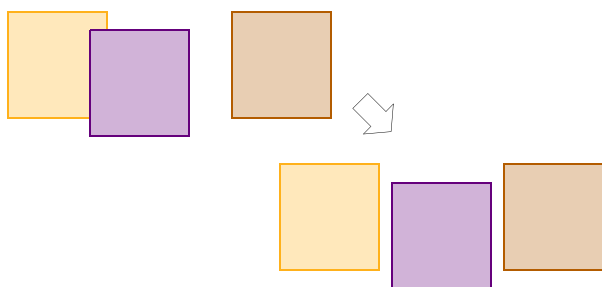


Выбрать Разместить > Равномерно расположить вдоль, чтобы равномерно распределить три и более объекта по вертикали.

Предусмотрена возможность автоматически распределять выбранные объекты с одинаковым интервалом между ними, вертикально или горизонтально.

### Как расположить объекты

- 1 Выбрать объекты, которые необходимо расположить с интервалами. Смотрите подробнее [Выбор объектов](#).
- 2 Выбрать инструмент установки интервала, или выбрать **Размещение > Распределить равномерно > ...**



## Масштабирование объектов

Предусмотрена возможность масштабировать объекты непосредственно на экране, а также задав определенные размеры или процентное соотношение. После масштабирования объекта, количество стежков меняется для сохранения текущего шага стежков.



**Примечание** Возможность масштабирования и качество вышивки полностью зависят от качества первоисточника – Отличное, Среднее, Ниже среднего или Низкое. Только дизайны высокого качества исполнения содержат полный набор информации о дизайне, необходимой для полноценного масштабирования и преобразования. Смотрите

подробнее [Поддерживаемые форматы машинных файлов](#).

## Проверка размеров

При работе с размерами дизайна необходимо следить за текущими размерами. Обычно, дизайн масштабируется целиком для использования в разных приложениях. Например, при вышивке дизайна в левой части, его максимальный размер будет составлять примерно 4,5 дюйма или 108 кв. мм.



**Внимание** При масштабировании машинного или 'вышивального' файла более, чем на 10%, изменения в плотности стежков могут отразиться на качестве дизайна. Смотрите подробнее [Поддерживаемые форматы машинных файлов](#).

### Как проверить размеры

- 1 При необходимости включить сетку и/или линейку. Смотрите подробнее [Отображение линейки и направляющих](#).
- 2 Выбрать дизайн или объект (объекты) для масштабирования. Смотрите подробнее [Выбор объектов методом 'навести и нажать'](#).
- 3 Проверить размеры дизайна в **Строке состояния**. Смотрите подробнее [Строка состояния](#).
- 4 Проверить размеры выделенного на панели **Трансформирование**. Смотрите также [Измерение расстояний на экране](#).

X:	-112.58 mm	W:	3in mm	162.17 %	
Y:	-53.33 mm	H:	25.38 mm	162.17 %	

Проверить размеры выделенного участка

Hello!

- 5 Настроить необходимые единицы измерения. Смотрите подробнее [Установка единиц измерения](#).

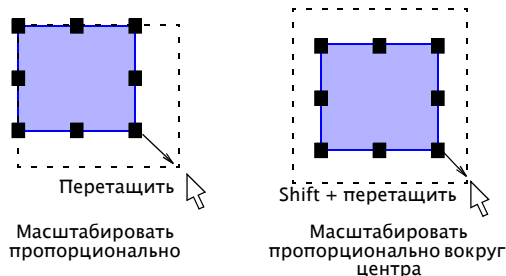
## Масштабирование с помощью функции 'нажать и перетащить'

Изменить высоту и ширину объектов или всего дизайна. Масштабировать объекты по-отдельности или выбрать несколько

объектов и масштабировать их все.  
Масштабировать пропорционально с помощью меток выделения.

### Как масштабировать с помощью функции 'нажать и перетащить'

- ◀ Выбрать дизайн или объект (объекты) для масштабирования. Смотрите также **Проверка размеров**.
- ◀ Нажать и перетащить метки выделения для изменения размера.
- ◀ Для пропорционального масштабирования использовать угловую метку.

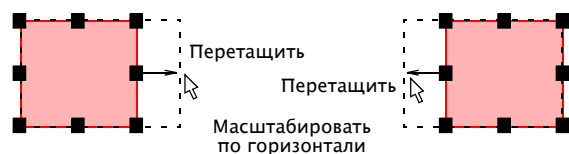


**Совет** Использовать всплывающие подсказки в качестве руководства при масштабировании объекта.

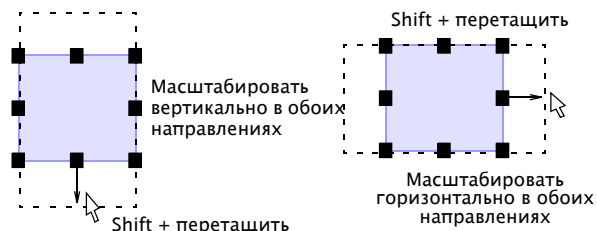
- ◀ Чтобы произвольно изменить размер по вертикали и по горизонтали, удерживать клавишу **Ctrl** во время перетаскивания.
  - ◀ Чтобы изменить высоту, использовать центральные верхнюю или нижнюю метки.





- ◀ Чтобы изменить ширину, использовать центральные боковые метки.



- ◀ Чтобы изменить размер вокруг центральной базисной точки, необходимо удерживать клавишу **Shift** во время изменения размера.



### Масштабирование по параметрам

-  Выбрать Трансформирование > Размер +20%, чтобы увеличить размер выбранного объекта (объектов) на 20%.
-  Выбрать Трансформирование > Размер -20%, чтобы уменьшить размер выбранного объекта (объектов) на 20%.

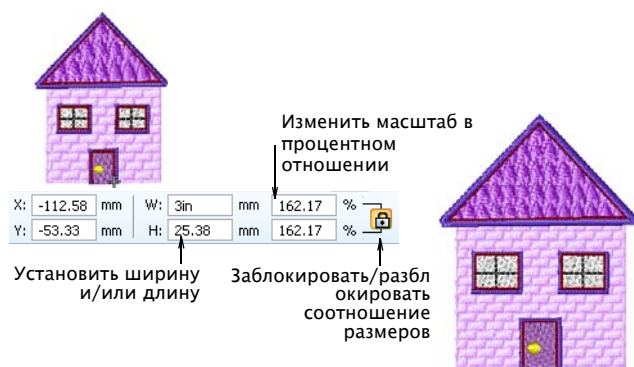
Доступно изменение масштаба выбранных объектов или всего дизайна по высоте и ширине с помощью **свойств объекта**.



### Как масштабировать по параметрам

- ◀ Выбрать дизайн или объект (объекты) для масштабирования. Смотрите также **Проверка размеров**.
- ◀ Для быстрого масштабирования, использовать значок **Размер +20%/-20%**.
- ◀ Для более точного изменения масштаба, настроить размеры выделения на панели **Трансформирование** и нажать клавишу

**Ввод.** Смотрите также [Измерение расстояний на экране](#).



- При необходимости, предусмотрена возможность задать единицы измерения по ходу создания дизайна. Смотрите также [Определение единиц измерения в процессе](#).
- Переключатель **Соотношение размеров** позволяет настроить ширину и высоту по-отдельности.
- Нажать **Применить**.

## Трансформирование объектов

Предусмотрена возможность поворота или наклона объектов непосредственно на экране или с помощью указания точного значения угла наклона.

### Поворот объектов



Выбрать Трансформирование > Повернуть на вправо, чтобы повернуть выбранные объекты вправо на 45°.



Выбрать Трансформирование > Повернуть влево, чтобы повернуть выбранные объекты влево на 45°.

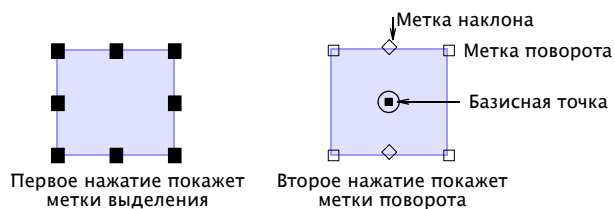


Повернуть выбранные объекты на заданный угол, положительный или отрицательный.

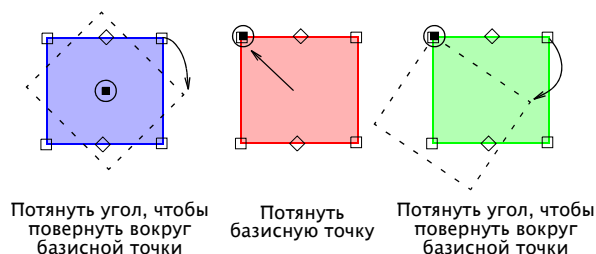
При выборе объекта метки выделения отмечены крайние точки. Если щелкнуть по объекту еще раз, то эти метки сменятся на метки вращения.

### Как повернуть объекты

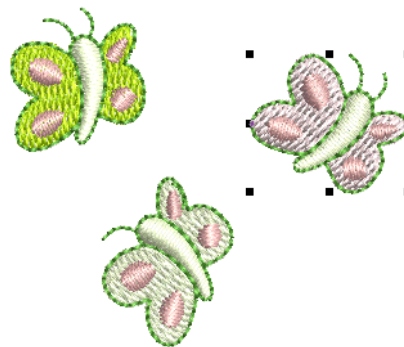
- Выбрать дизайн или объект (объекты) для поворота.



- Щелкнуть на объект (объекты) второй раз. На углах появятся метки поворота, а в центре объекта – базисная точка.
- При необходимости, перетащить базисную точку поворота из центра на новую позицию.
- Щелкнуть на метку поворота и потянуть ее по часовой стрелке или против часовой стрелки. Во время поворота будут показаны контуры и курсор в форме визирной линии.



- Можно выбрать на панели **Повернуть Вправо/Влево**.



- Также возможен вариант **Повернуть на** на панели **Трансформирование**, ввести точные значения угла поворота (положительные или отрицательные) и нажать клавишу **Ввод**.

## Наклон объектов

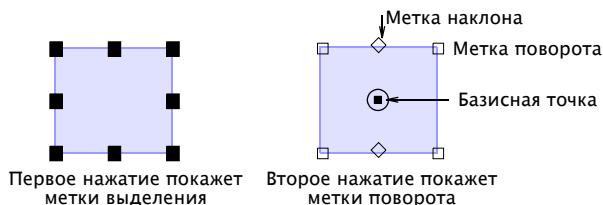


Наклонить выбранные объекты на заданный угол, положительный или отрицательный.

Наклон объектов может быть выполнен непосредственно на экране, или с помощью установки заданных значений угла наклона.

### Как наклонить объекты

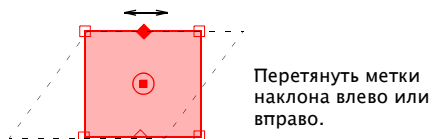
- Выбрать дизайн или объект (объекты) для поворота.



- Щелкнуть второй раз.

В углах появятся метки поворота, а середине верхней и нижней частей объекта – метки наклона.

- Перетянуть метки наклона влево или вправо.



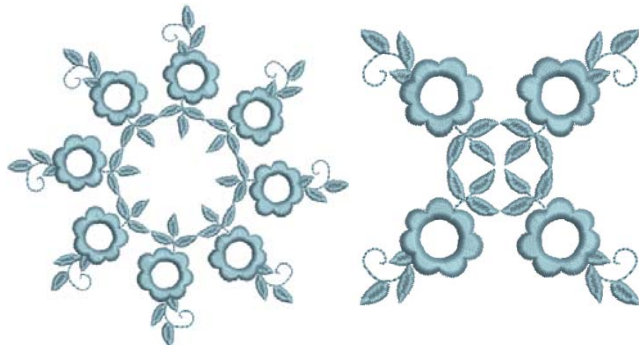
- В качестве альтернативы в поле **Наклон** на панели **Трансформирование** ввести точные значения угла поворота (положительные или отрицательные) и нажать клавишу **Ввод**.

**Skew**  
*Skew*

## Зеркальное отображение объектов

Возможно зеркальное отображение объектов по горизонтали или по вертикали при помощи инструментов зеркального отображения или в

**свойствах объекта**. Специальные инструменты позволяют воспроизводить и преобразовывать выбранные **объекты вышивания**, а также переводить их в зеркальное отображение и поворачивать по центральным осям.



## Зеркальное отображение объектов



Выбрать Трансформирование > Зеркальное отображение X, чтобы повернуть объект (объекты) по горизонтали.

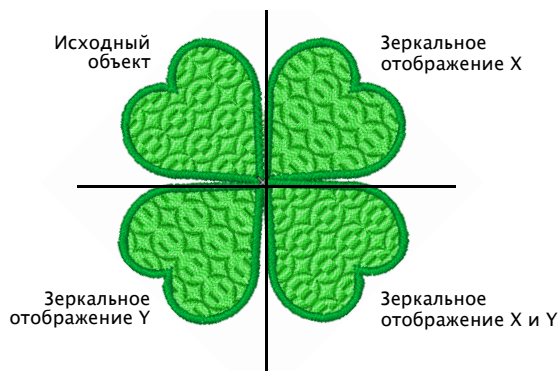


Выбрать Трансформирование > Зеркальное отображение Y, чтобы повернуть объект (объекты) по вертикали.

Для выбранных объектов можно выполнить зеркальное отражение с помощью инструментов **Зеркальное отображение X** или **Зеркальное отображение Y**.

### Как зеркально отобразить по горизонтали или вертикали

- Выбрать объект (объекты) для зеркального отображения.



- Выбрать действие **Зеркальное отображение X**, чтобы перевернуть горизонтально или **Зеркальное отображение Y** (**Зеркальное отображение Y**), чтобы перевернуть вертикально.



## Отображение/Объединение объектов



Использовать инструмент Зеркальное отображение/объединение > Зеркальное отображение/объединение Horizontal, чтобы скопировать/отобразить горизонтально и объединить перекрывающиеся объекты (при необходимости).



Использовать инструмент Зеркальное отображение/объединение > Зеркальное отображение/объединение Vertical, чтобы скопировать/отобразить вертикально и объединить перекрывающиеся объекты (при необходимости).



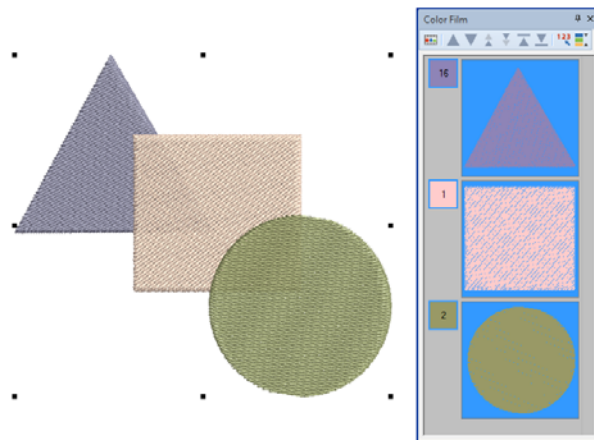
Меню Зеркальное отображение/объединение > Зеркальное отображение/объединение Horizontal/Vertical, чтобы воспроизвести/отобразить объекты вокруг центральной точки.

Инструменты **Зеркальное отображение/объединение объектов** позволяет воспроизводить и преобразовывать выбранные **объекты вышивания** вертикально или горизонтально. При выполнении действия 'Зеркальное отображение/объединение' последовательность цветов может автоматически меняться. При желании, перекрывающиеся объекты могут быть объединены в один объект.

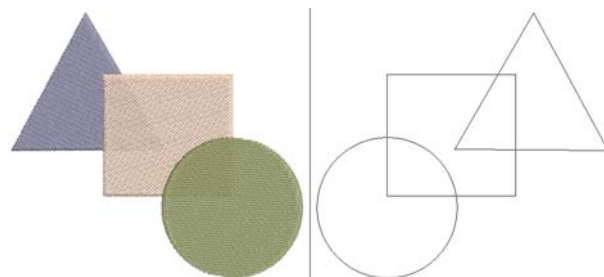
### Как Зеркально отобразить/объединить объекты

- 1 Открыть или создать дизайн, который необходимо зеркально отобразить.
- 2 Перед выделением для отображения/объединения необходимо решить, будут ли объединены цветовые блоки:
  - ◀ При желании вышить выбранные объекты для отдельного запаривания, убедитесь, что они сгруппированы первыми.
  - ◀ В качестве альтернативы, можно оставить их в разгруппированном виде, и они будут оптимизированы по цвету для вышивания по отдельности – один цветовой блок за другим.

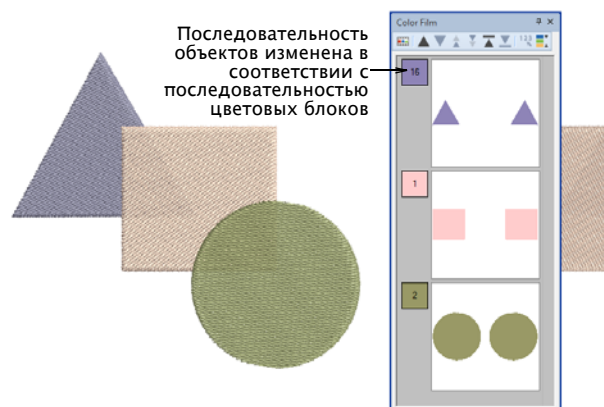
### 3 Выбрать объект (объекты).



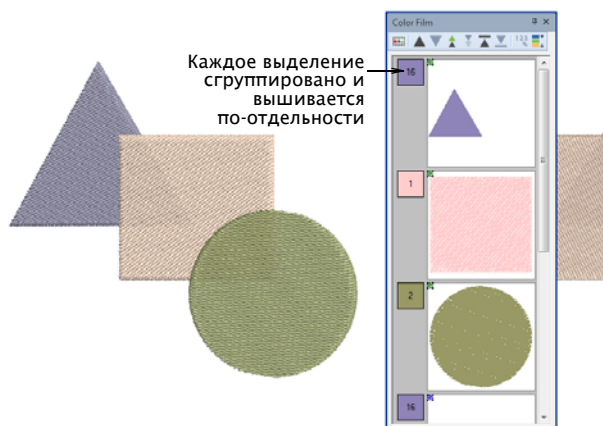
- 4 Выбрать инструмент **Зеркальное отображение/объединение** по горизонтали, по вертикали или оба варианта. Метод фактически такой же.
- 5 Передвинуть контрольную линию на позицию воспроизводимых объектов.



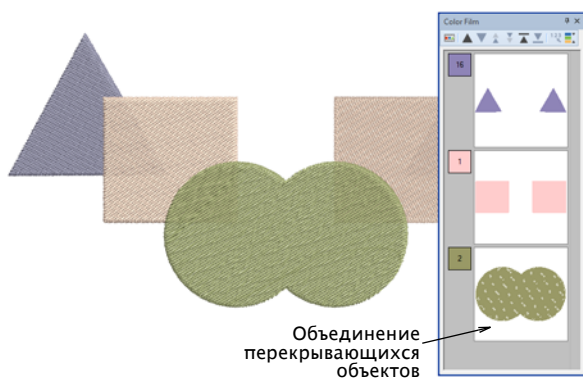
- 6 Щелкнуть, чтобы разместить отображенное изображение.
  - ◀ Если выполнена разгруппировка выбранной области, последовательность отображенных объектов будет изменена в соответствии с порядком следования цветowych блоков.



- Если выделенная область представляет сгруппированные объекты, отображенные объекты также будут сгруппированы для отдельного вышивания.



- Если отображенные объекты накладываются на исходное не сгруппированное выделение, программа предложит объединить объекты.



**Примечание** Иногда в работе встречаются дизайны, которые слишком велики, чтобы поместиться в стандартные пяльцы. С набором инструментов **Многократное запяливание** доступна возможность расположить многократное запяливание вокруг всей рабочей области. Смотрите подробнее [Создание многократного запяливания](#).

## Создание блоков дизайнов

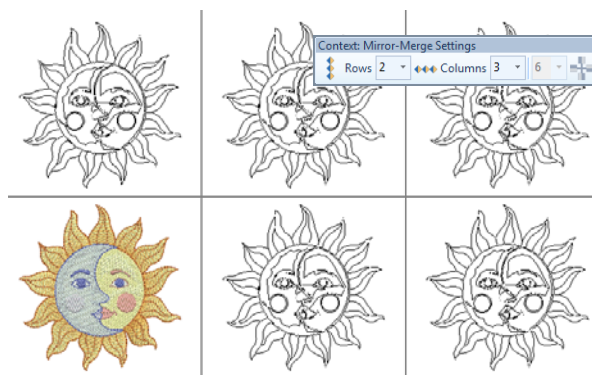


Использовать инструмент **Отобразить Объединить > Массив**, чтобы копировать дизайны, например, идентификационные знаки (бейджи), цветовые блоки с измененной последовательностью для продуктивного вышивания нескольких дизайнов.

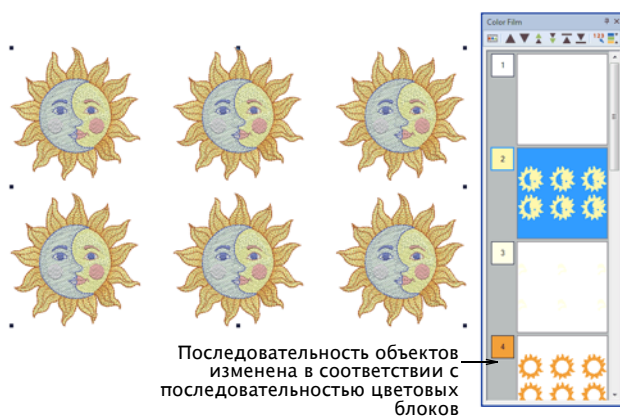
Использовать инструмент **Массив** для создания нескольких копий дизайна, например, бэйджи, с интервалами для строк и колонок для удобства вышивания. Последовательность цветовых блоков меняется для уменьшения количества смен цвета.

### Как создать блоки дизайнов

- Если существует вероятность использования данного инструмента для создания нескольких копий одного и того же дизайна, оставить выделение разгруппированным. В этом случае все копии будут оптимизированы по цвету для одинарного вышивания.
- Выбрать объект (объекты) и нажать **Массив**.




- Установить число колонок и строк.
- Переместить контрольную линию для расположения копий.
- Для подтверждения щелкнуть кнопкой мыши или нажать клавишу **Ввод**.



**Совет** Использовать инструменты **Массив** и **Отражение** с повторяющимися колонками и рядами для автоматического формирования

непрерывного вышивального дизайна. Смотрите также **Ручное непрерывное вышивание**.

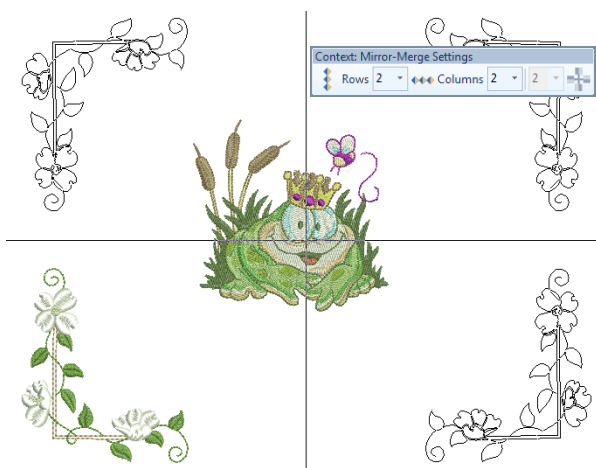
## Создание декоративной каймы

 Использовать инструмент **Отобразить Объединить > Отражение** для дублирования и отображения дизайнов декоративной каймы.

Инструмент **Отражение** похож на инструмент **Блоки**. Тем не менее, так как он также отображает дублированное выделение, он может быть весьма полезен для декоративной каймы. Как и при использовании инструмента **Зеркальное отображение/объединение** последовательность цветовых блоков меняется, чтобы уменьшить количество смен цвета.

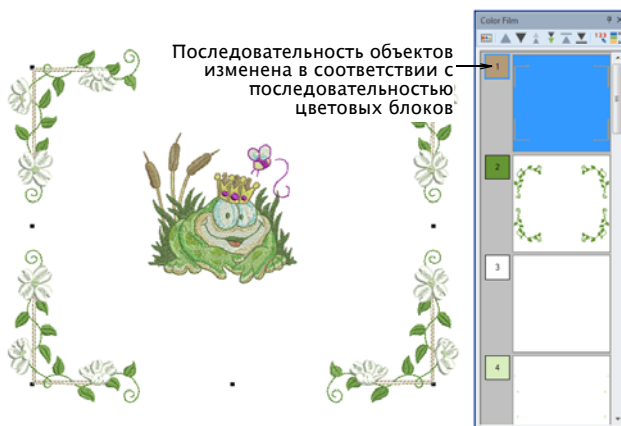
### Как создать декоративную кайму

- 1 При существующей вероятности использования данного инструмента для создания декоративной каймы, оставить выделение разгруппированным. В этом случае все копии будут оптимизированы по цвету для одинарного вышивания.
- 2 Выбрать объект (объекты) для копирования и нажать **Отражение**.



- 3 По желанию установить число колонок и строк. Или же в случае создания декоративной каймы, оставить параметры, заданные по умолчанию 2 x 2.
- 4 Переместить контрольную линию для расположения копий.

- 5 Щелкнуть кнопкой мыши, чтобы отметить базисную точку, или нажать клавишу **Ввод** для подтверждения.





- 6 Использовать **Раскладка по цветам** для последующего изменения последовательности цветов, в случае совмещения каймы с другими элементами.



**Совет** Использовать инструменты **Массив** и **Отражение** с повторяющимися колонками и рядами для автоматического формирования непрерывного вышивального дизайна. Смотрите также **Ручное непрерывное вышивание**.

## Создание завиток

-  Использовать инструмент **Отобразить Объединить > Завиток**, для воспроизведения объектов вокруг центральной оси. Настроить воспроизведение строке **Настроек отражения** и слияния.
-  Использовать **Отобразить Объединить > Отобразить альтернативы** для зеркального отображения альтернативных пар. Доступно, если установлено четное число копий.

Инструмент **Завиток** воспроизводит объекты вокруг центральной оси. Переключатель **Отразить альтернативы** используется в паре с

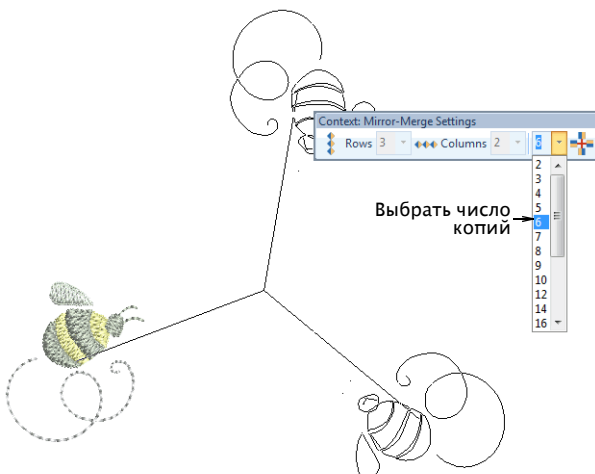
инструментом **Завиток** для создания зеркально отображенных пар.



**Совет** Использовать инструмент **Венок** со шрифтами и цифрами для создания необычных дизайнов.

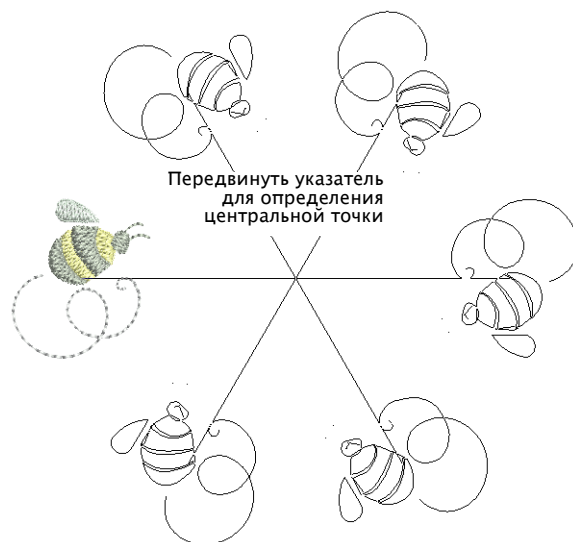
#### Как создать венок

- 1 Аналогично использованию всех функций **Отобразить** **Объединить**, необходимо заранее определить, будет ли сгруппировано выделение. Оставьте его разгруппированным, если хотите, чтобы оно было оптимизировано по цвету для одного вышивания.
- 2 Выбрать объект (объекты) для копирования и нажать **Завиток**.

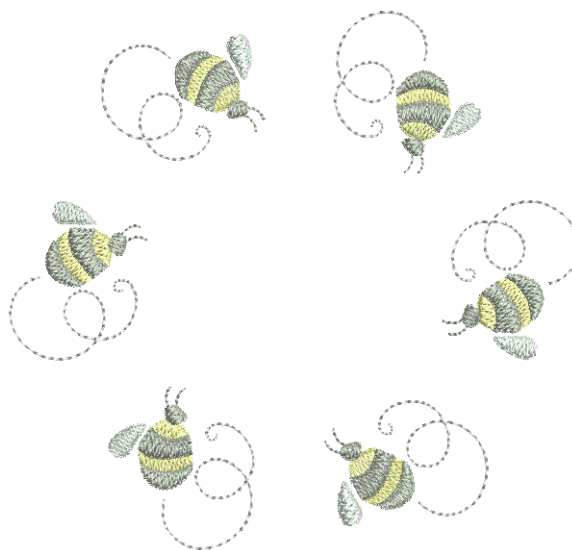


- 3 Установить число копий. Ввести четное число, чтобы активировать переключатель **Отразить альтернативы**.

- 4 Передвинуть контрольную точку в центр венка. Удерживать клавишу **Ctrl** для ограничения угла наклона линии в 45°.



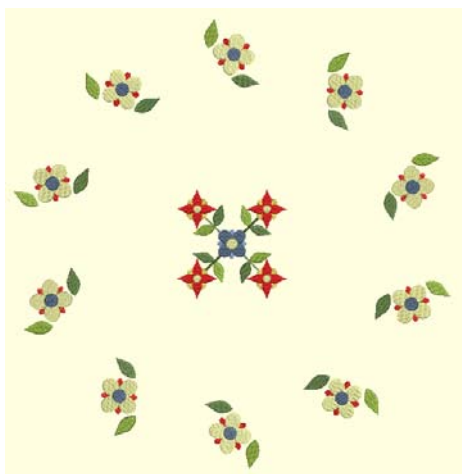
- 5 Щелкнуть для подтверждения. Копии сформированы. Проверить последовательность объектов в **Раскладка по цветам**.



#### Создание макетов дизайна

Инструменты **Раскладка** позволяет разместить несколько вышивальных дизайнов или элементов дизайна на ткани, швейном или

другом изделии, например, на скатерти. Размещение дизайна не ограничено областью пялец. Могут быть определены крупные рабочие области – до 3х3 м или 10х10 дюймов, а дизайны размещены в одной компоновке. Для большой компоновки число возможных запяливания не ограничено.



Кроме того, использование инструментов **Раскладка** простой способ задать блок квилта и вывести его на экран в качестве рабочей области. Затем можно разместить элементы вокруг блока с центральным элементом дизайна или без него. Смотрите также **Создание компоновки блоков квилта**.



### Порядок действий

Предполагается следующий порядок действий:

- ◀ Создать или открыть дизайн или элемент дизайна, который помещается в одно запяливание.

- ◀ Определить форму рабочей области: прямоугольная или круглая.
- ◀ Расположить автоматически размещенные и повернутые копии дизайна вокруг рабочей области.
- ◀ Задать многократное запяливание для компоновки дизайна.
- ◀ Разделить компоновку на отдельные машинные файлы.
- ◀ Вставить метки совмещения для размещения.

Также можно распечатать компоновку с маркерами положения пялец для использования с шаблоном пялец. Использовать их для физического расположения дизайна на изделии для вышивания. Также можно распечатать шаблон, который будет использоваться для расположения каждого участка пялец в дизайне. Смотрите подробнее **Печать дизайнов**.



**Примечание** Рабочая область не связана с размером пялец. С набором инструментов **Многократное запяливание** доступна возможность расположить многократное запяливание вокруг всей рабочей области. Смотрите подробнее **Создание многократного запяливания**.

### Определение рабочей области

- Использовать Меню Вид > Показать рабочую область, чтобы показать или скрыть рабочую область, определенную компоновкой.
- Использовать инструмент Раскладка > Определение рабочей области, чтобы определить прямоугольную или круглую рабочую область заданного размера.

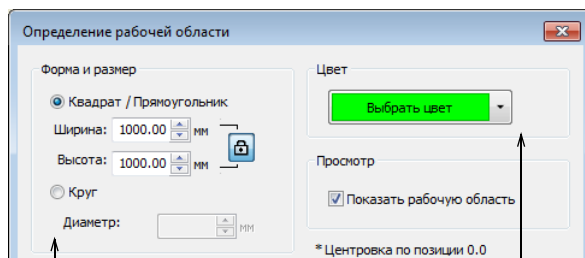
Перед созданием компоновки дизайна, сначала необходимо определить рабочую область, соответствующую изделию или ткани, которую вы намерены вышить. Рабочие области могут быть прямоугольными или круглыми. ПО позволяет определить размеры рабочей области до 3м x 3м (10 x10 дюймов).

### Как определить рабочую область

- ◀ Установить систему измерений с помощью всплывающего списка на **Главной** панели.

Смотрите подробнее [Установка единиц измерения](#).

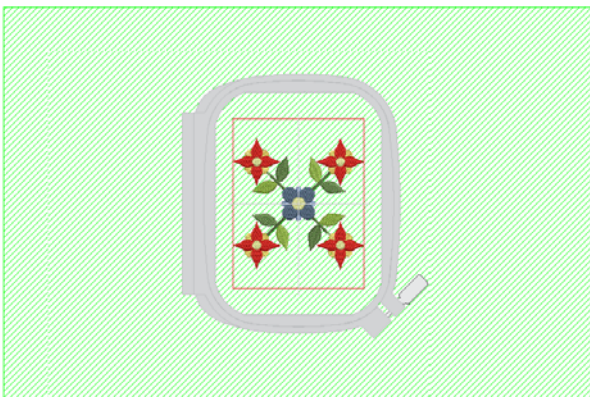
- ◀ Выбрать опцию **Определение рабочей области**, чтобы установить новую рабочую область.



↑ Определить форму рабочей области: прямоугольная или круглая.

↑ Определить цвет рабочей области

- ◀ Задать форму рабочей области, размер и цвет.
  - ◀ Использовать инструмент блокировки, чтобы управлять пропорциями ширины и высоты в прямоугольных компоновках.
  - ◀ Цвет предназначен только для экранного просмотра. Он не влияет на вывод дизайна.
- ◀ Нажать **ОК** для подтверждения. При активном флажке в диалоговом окне, рабочая область будет показана по умолчанию. В остальных случаях использовать переключатель **Показать рабочую область**.



### Создание прямоугольной компоновки



Использовать инструмент **Общие > Вставить вышивку**, чтобы импортировать файлы дизайна вышивания в текущий дизайн.



Использовать инструмент **Раскладка > Автоматически** разместить ближе к центру рабочей площади, чтобы автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области.



Использовать инструмент **Раскладка > Раскладка по углам прямоугольника**, чтобы создать копии выбранного объекта (объектов) в каждом углу рабочей области.



Использовать инструмент **Контекст > Поля рабочей области**, чтобы установить поля (в мм) между краем рабочей области и дубликатами.

Создавайте большие компоновки вышивания, используя инструменты **Раскладка** вместе с выбранным дизайном (дизайнами) и/или объектом (объектами). Инструменты, перечисленные выше, – это все, что необходимо для создания прямоугольной компоновки.



### Как создать прямоугольную компоновку

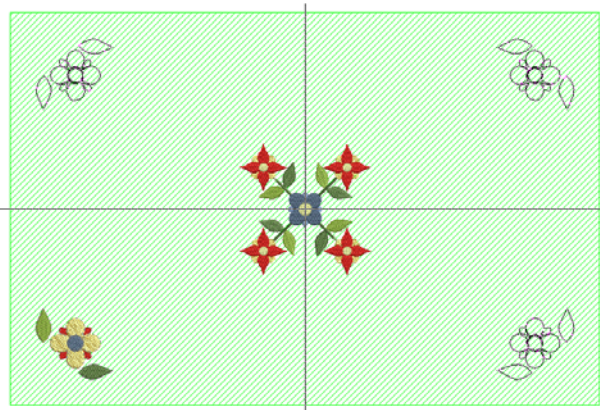
- ◀ Определить рабочую область в зависимости от назначения, например, компоновка для скатерти. Смотрите подробнее [Определение рабочей области](#).
- ◀ Вставить дизайн и/или выбрать дизайн (дизайны) или объект (объекты), уже размещенные на экране. Смотрите подробнее [Вставка дизайнов](#).
- ◀ При необходимости, изменить размер. По усмотрению можно использовать инструмент **Авто-центрирование в рабочей области**, чтобы передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области. Нажать **Ввод** для подтверждения.
- ◀ При необходимости добавить следующие объекты. Передвинуть на желаемую позицию в рабочей области. Использовать

клавиши-стрелки, чтобы сдвинуть на позицию.



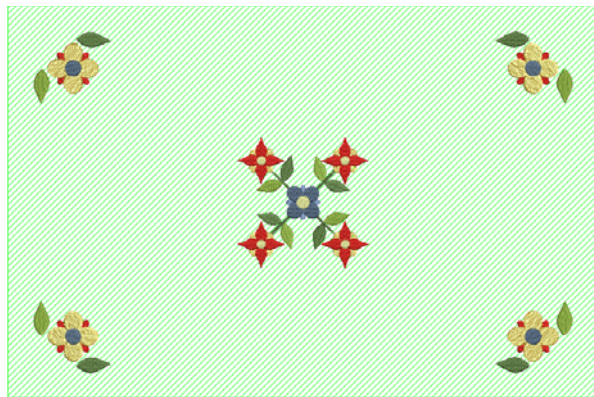
Объекты сгруппированы для отдельного вышивания

- ◀ Перед копированием дизайна в рабочую область, необходимо решить, будут ли объединены цветовые блоки:
  - ◀ Если вы хотите выполнить вышивку выбранных объектов в отдельных запяливаниях, следует убедиться, что они были предварительно сгруппированы.
  - ◀ В качестве альтернативы, можно оставить объекты разгруппированными и они будут оптимизированы по цвету для одинарного вышивания – один цветовой блок за другим.
- ◀ Выбрать **Разместить в прямоугольной рабочей области**. Базовые копии будут зеркально отражены по вертикальным и горизонтальным осям.

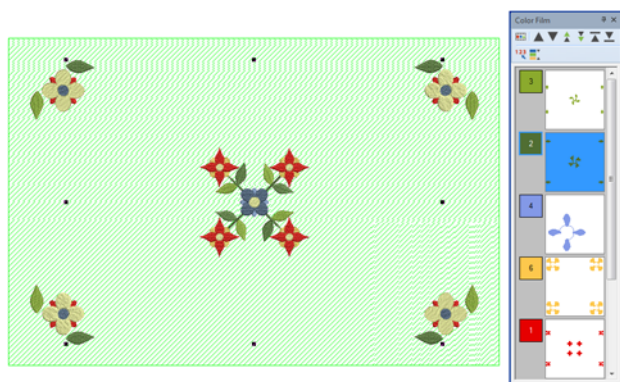


- ◀ Использовать управление **Поля рабочей области** на панели **Контекст**, чтобы задать поля (в мм) между краем рабочей области и дубликатами.

- ◀ Нажать клавишу **Esc** для отмены или клавишу **Ввод** для подтверждения.



- ◀ Проверить компоновку дизайна в **Раскладка по цветам**. В случае необходимости, вручную изменить последовательность цветов. Смотрите подробнее **Установка последовательности вышивальных объектов**.



**Совет** При использовании с набором инструментов **Множественное запяливание**, можно расположить несколько пальцев вокруг одинарного дизайн-объекта. Смотрите подробнее **Создание многократного запяливания**.





### Создание круглой компоновки



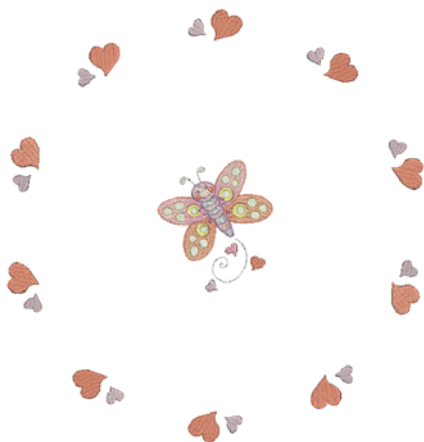
Использовать инструмент **Общие > Вставить** вышивку, чтобы импортировать файлы дизайна вышивания в текущий дизайн.



Использовать инструмент **Раскладка > Автоматически** разместить ближе к центру рабочей площади, чтобы автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области.

-  Использовать инструмент Раскладка > Разложить по кругу, чтобы создать копии (указывается количество повторений) выбранного объекта (объектов) по кругу рабочей области.
-  Использовать инструмент Контекст > Число копий, чтобы задать число копий, включая выделение. Выбрать четное число копий, чтобы активировать инструмент Отразить альтернативы.
-  Использовать инструмент Контекст > Отразить альтернативы, чтобы отразить чередующиеся копии для создания симметричных пар в стиле калейдоскопа. Установить Число копий четным числом.
-  Использовать инструмент Контекст > Поля рабочей области, чтобы установить поля (в мм) между краем рабочей области и дизайнами.

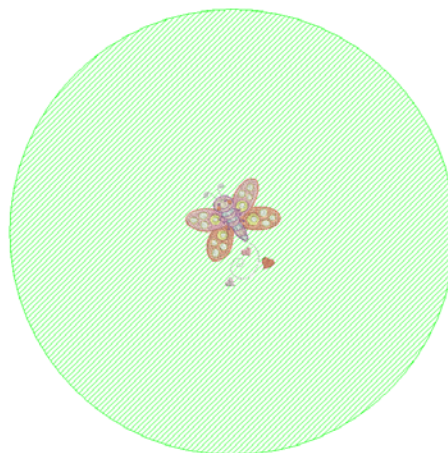
Создавайте большие компоновки вышивания, используя инструменты **Раскладка** вместе с выбранным дизайном (дизайнами) и/или объектом (объектами). Инструменты, перечисленные выше, – это все, что необходимо для создания круглой компоновки.



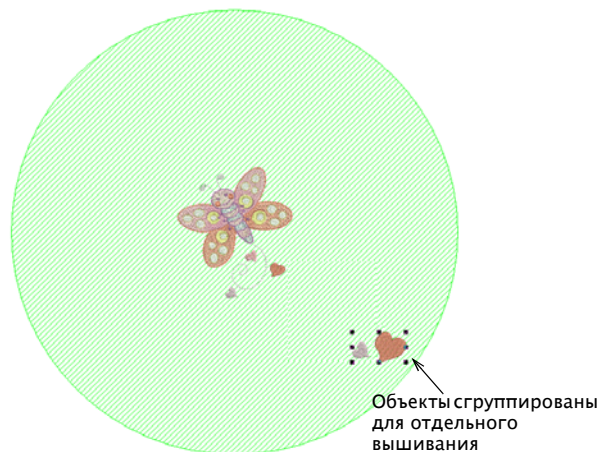
#### Как создать круглую компоновку

- ◀ Определить рабочую область в зависимости от ее предназначения, например, компоновка для скатерти. Смотрите подробнее **Определение рабочей области**.
- ◀ Вставить дизайн и/или выбрать дизайн (дизайны) или объект (объекты) уже

расположенные на экране. Смотрите подробнее **Вставка дизайнов**.



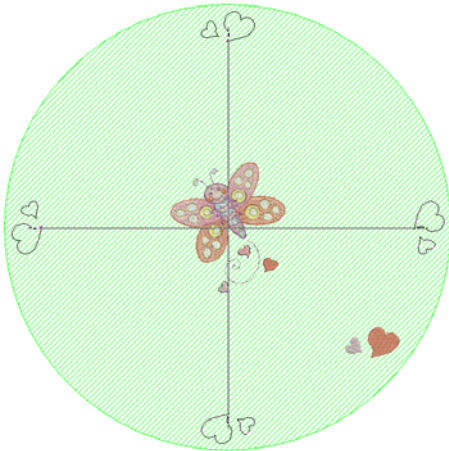
- ◀ При необходимости, изменить размер. По усмотрению можно использовать инструмент **Авто-центрирование в рабочей области**, чтобы передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области. Нажать **Ввод** для подтверждения.
- ◀ При необходимости добавить следующие объекты. Передвинуть на желаемую позицию в рабочей области. Использовать клавиши-стрелки, чтобы сдвинуть на позицию.



- ◀ Перед копированием дизайна в рабочую область, необходимо решить, будут ли объединены цветочные блоки:
  - ◀ Если вы хотите выполнить вышивку выбранных объектов в отдельных запяливаниях, следует убедиться, что они были предварительно сгруппированы.

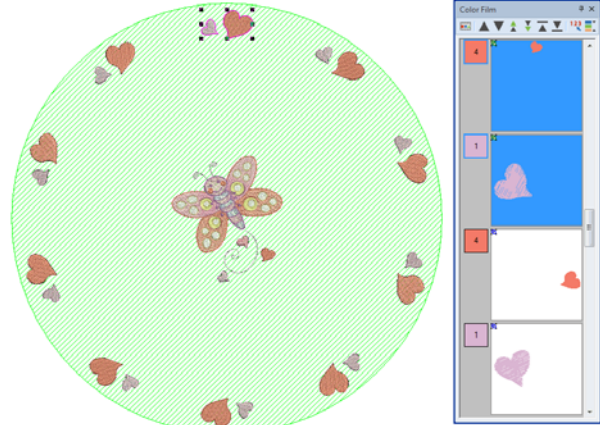


- ◀ В качестве альтернативы, можно оставить объекты разгруппированными и они будут оптимизированы по цвету для одинарного вышивания – один цветовой блок за другим.
- ◀ Выбрать **Расположить в круглой рабочей области**. Базовые копии будут зеркально отражены по вертикальным и горизонтальным осям.



- ◀ Использовать панель **Контекст**, чтобы управлять копиями:
  - ◀ Установить число копий, которые необходимо создать.
  - ◀ При создании четного числа копий, использовать инструмент **Отразить альтернативы**, чтобы отразить чередующиеся зеркальные копии в качестве предпочтительных.
  - ◀ Использовать **Поля рабочей области**, чтобы установить поля (в мм) между краем рабочей области и дубликатами.
- ◀ Нажать клавишу **Esc** для отмены или клавишу **Ввод** для подтверждения.
- ◀ Проверить компоновку дизайна в **Раскладка по цветам**. При необходимости, вручную изменить последовательность цветов.

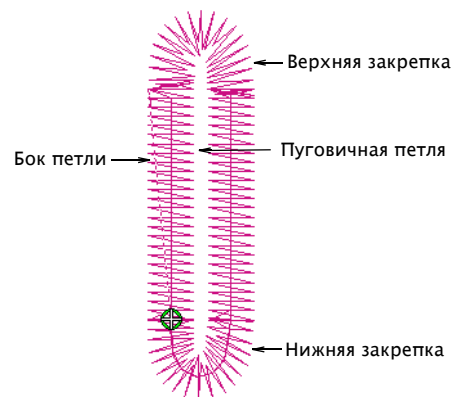
Смотрите подробнее [Установка последовательности вышивальных объектов](#).



**Совет** При использовании совместно с набором инструментов **Многократное запыливание** можно расположить несколько палец вокруг одиночного дизайн-объекта. Смотрите подробнее [Создание многократного запыливания](#).

## Создание пуговичных петель

BERNINA Embroidery Software позволяет вставлять заданные пуговичные петли. Можно установить их размер и объединить их в дизайне. 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

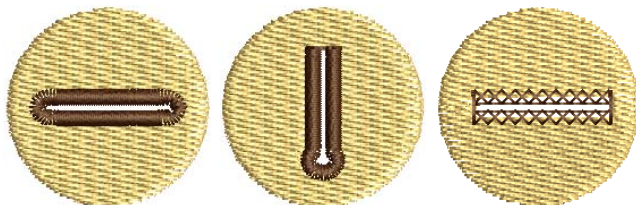


Использовать инструмент Создать > Пуговичная петля, чтобы оцифровать одну пуговичную петлю со всем необходимым набором стежков.



Использовать инструмент Cutwork > Прорезать пуговичную петлю, чтобы создать линию среза для выбранных пуговичных петель.

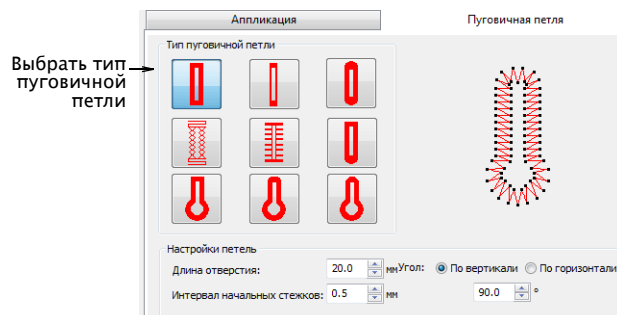
Добавить пуговичные петли в дизайн.



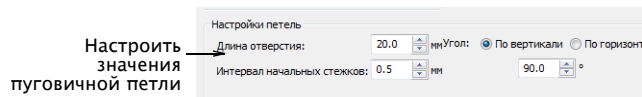
### Как добавить пуговичные петли

- 1 Открыть или создать дизайн, в который требуется вставить пуговичные петли.
- 2 Щелкнуть правой кнопкой мыши на инструмент Пуговичная петля.

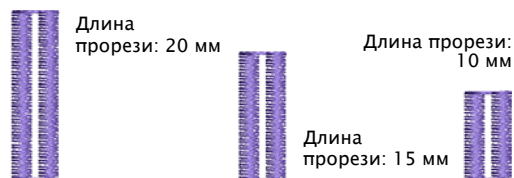
Откроется вкладка **Свойства объекта > Пуговичная петля**.



- 3 Выбрать тип пуговичной петли и сохранить свойства стежка в качестве предпочтительных.



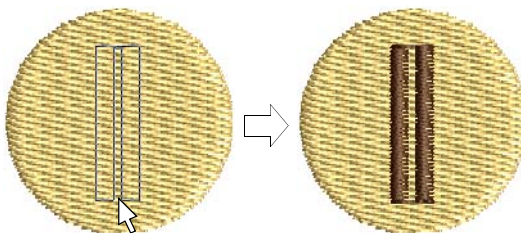
- 4 Настроить **Длина отверстия** в соответствии с размером пуговицы, которая планируете использовать.



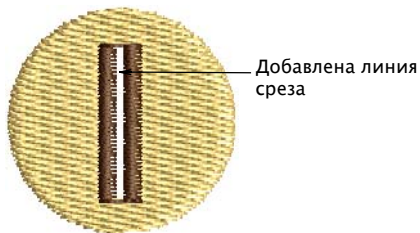
- 4 Настроить плотность пуговичной петли в поле **Шаг стежка бока** петли.



- 4 Выбрать инструмент **Пуговичная петля**. Появится контур пуговичной петли, прикрепленный к указателю мыши.



- 5 Нажать, чтобы расположить пуговичную петлю.
- 6 Повторить, чтобы добавить больше пуговичных петель.
- 7 Нажать клавишу **Esc** для завершения.
- 8 По желанию можно использовать инструмент **Прорезать пуговичную петлю** в Инструментарии **Cutwork**, чтобы сформировать линию среза для выбранных пуговичных петель.





**Совет** Если петля помещена сверху другого объекта, некоторые из стабилизирующих стежков, расположенных ниже, 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. Смотрите подробнее **Изменить форму и редактировать объекты**.

## Создание линии пуговичных петель

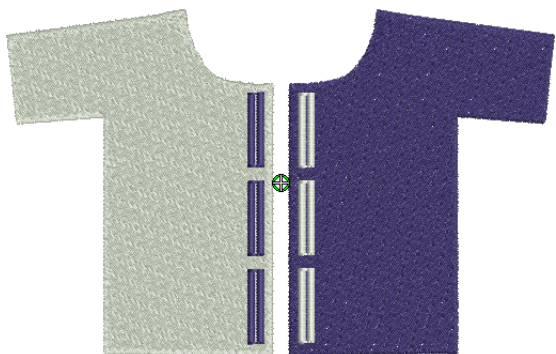


Использовать инструмент Создать > Пуговичная петля, чтобы оцифровать линию пуговичных петель со всем необходимым набором стежков.



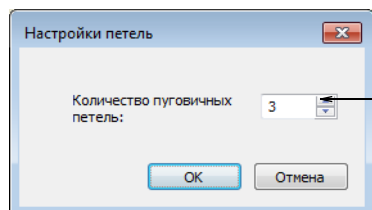
Использовать инструмент Cutwork > Прорезать пуговичную петлю, чтобы создать линию среза для выбранных пуговичных петель.

Добавить в дизайн линию с равномерными интервалами между пуговичными петлями с помощью команды **Добавить пуговичные петли**.



### Как создать линию пуговичных петель

- 1 Открыть или создать дизайн, в который требуется вставить пуговичные петли.
- 2 Выбрать инструмент **Пуговичная петля**. Откроется диалоговое окно **Настройки пуговичных петель**.



Ввести требуемое число пуговичных петель

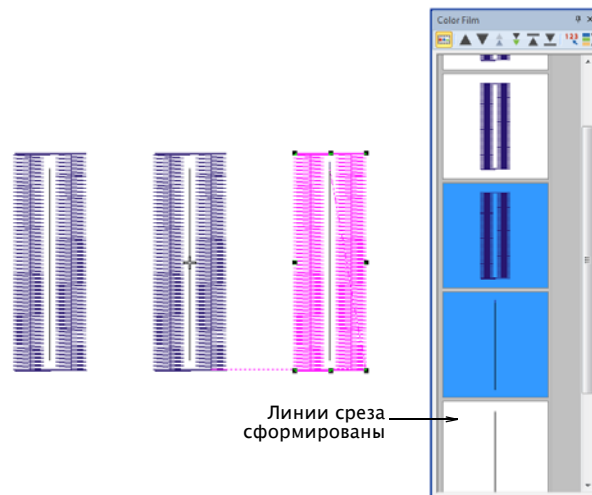
- 3 Ввести число пуговичных петель, необходимых в дизайне, и нажать **ОК**.
- 4 Нажать для размещения первой пуговичной петли и протянуть линию (по горизонтали или по вертикали) до последней позиции петель.



- 5 Использовать подсказки измерений в качестве руководства и нажать для завершения.

Пуговичные петли сформированы в соответствии с текущими настройкам в диалоговом окне **Свойства объекта**.

- 6 По желанию можно использовать инструмент **Прорезать пуговичную петлю** в Инструментарии **Cutwork**, чтобы сформировать линию среза для выбранных пуговичных петель.



### Настройка параметров пуговичных петель

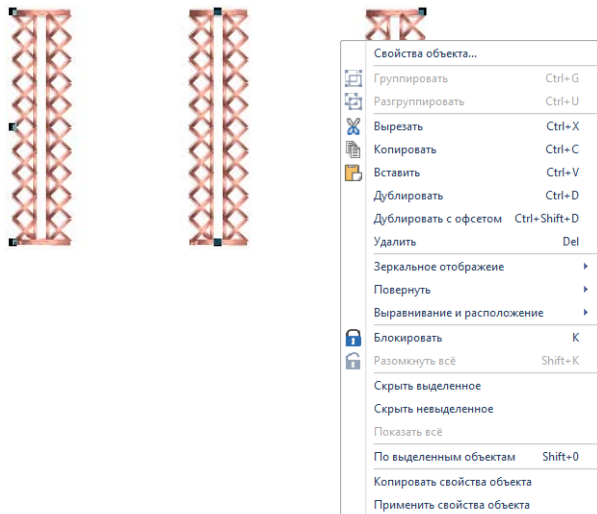


Использовать **Общие > Свойства объекта**, чтобы изменить тип пуговичной петли.

Типы пуговичной петли могут быть изменены в любое время. Они представляют собой свойства объекта пуговичной петли. Другие свойства включают в себя 'длину прорези', а также шаг стежка.

### Как настроить параметры пуговичных петель

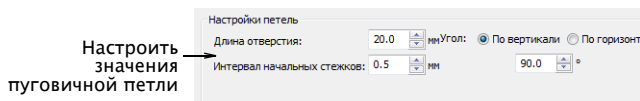
- Выбрать пуговичные петли, параметры которых необходимо настроить, и щелкнуть правой кнопкой мыши.



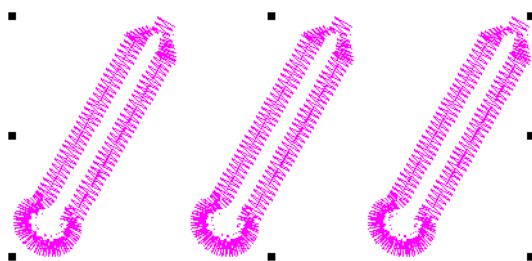
- Выбрать **Свойства объекта**. Откроется вкладка **Пуговичная петля**.
- Изменить тип пуговичной петли по усмотрению.



- Настроить длину прорези и плотность стежка бока петли при необходимости.

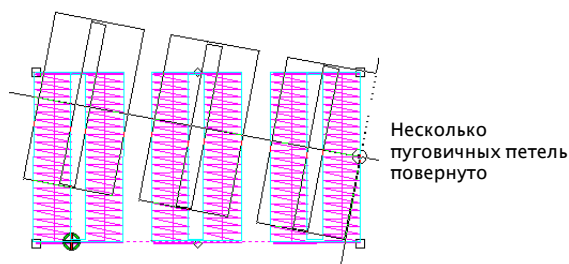


- Настроить ориентацию с помощью настроек **Угол наклона**.

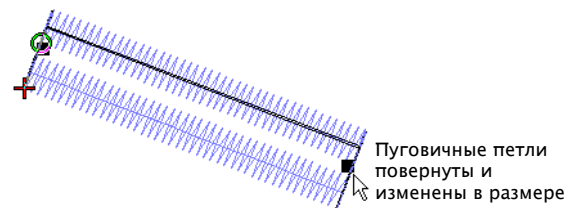


- Также возможен любой из следующих способов:

- Инструмент **Выбрать объект**, чтобы повернуть одну или более пуговичных петель одновременно. Смотрите также **Поворот объектов**.



- Инструмент **Изменить форму объекта**, чтобы повернуть отдельные пуговичные петли. Смотрите подробнее **Изменение формы объектов**.



- Инструмент **Повернуть 45° CCW/CW**, чтобы повернуть одну или более пуговичных петель по часовой стрелке или против часовой стрелки. Смотрите также **Поворот объектов**.
- Инструменты **Зеркальное отображение Y** и **Зеркальное отображение X**. Смотрите также **Зеркальное отображение объектов**.

# ГЛАВА 18

## Изменить форму и редактировать объекты

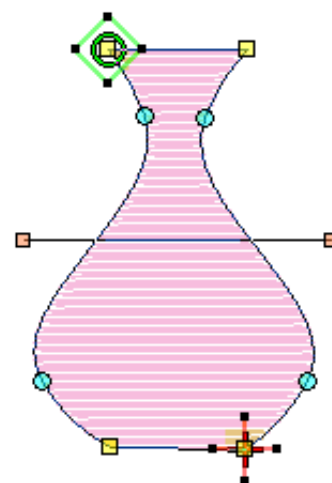
BERNINA Embroidery Software позволяет изменять форму объектов, угол наклона стежка, а также точки входа и выхода с помощью узлов изменения формы. Инструмент Изменить форму объекта – один из самых часто используемых инструментов.

В модуле BERNINA Embroidery Software доступна возможность разрезать заполненные объекты на меньшие фрагменты. Эта функция удобна при смене направления стежков.

Иногда нужно убрать нижние слои вышивки. Это позволяет сократить количество стежков и предотвращает накопление стежков там, где они не нужны.

BERNINA Embroidery Software также предоставляет специальные инструменты вырезания и заполнения отверстий в объектах. Кроме того, это позволяет создавать новые контуры или новые объекты на основе смещения уже существующих.

В данном разделе описывается, как изменять форму объектов с помощью узлов изменения формы. Сюда также включено изменение настроек наклона стежка, включая сложные углы наклона стежка, а также смена точек входа и выхода. Кроме того, здесь предусмотрено вырезание объектов и удаление стабилизирующих стежков, а также добавление отверстий в существующие объекты, заполнение отверстий и создание контуров.



### Изменение формы объектов

В приложении BERNINA Embroidery Software можно изменить форму объектов, выбрав варианты с помощью инструмента Изменить форму объекта, а затем передвинув, добавив или удалив узлы изменения формы, расположенные на контуре объекта. Для некоторых объектов доступно замена узлов изменения формы с угловых контрольных точек на контрольные точки кривых. Изменение формы не влияет на угол наклона стежка.



**Совет** Перед изменением дизайна, следует сохранить копию под новым именем. И сохранить оригинал на случай, если вы захотите отменить все изменения и пройти процесс с начала.

### Выбор узлов изменения формы



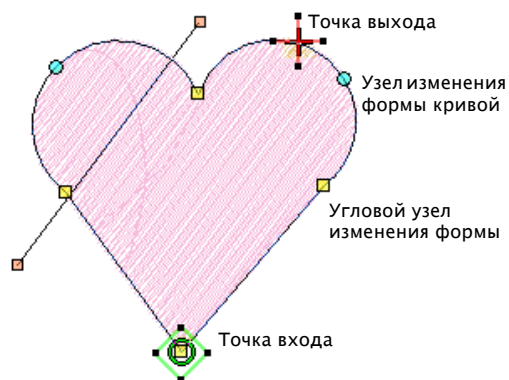
Щелкнуть по Трансформирование > Изменить форму объекта, для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

Узлы изменения формы могут быть выбраны вместе или по-отдельности для смены положения или изменения формы.

### Как задействовать узлы изменения формы

- Выбрать объект и Щелкнуть значок **Изменить форму объекта**.

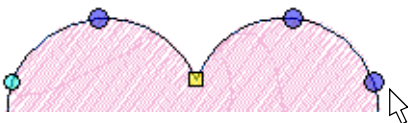
Вокруг объекта появятся узлы изменения формы.



- Щелкнуть для выбора одиночного узла изменения формы.



- Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкнуть для выбора нескольких узлов изменения формы.



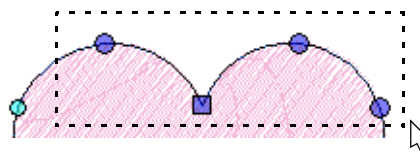
- Удерживая клавишу **Shift**, щелкнуть для выбора диапазона узлов изменения формы.



**Совет** Щелчок левой или правой кнопкой мыши по замкнутым объектам меняет направление выделения.

- Щелкнуть и растянуть **ограничивающий прямоугольник выделения** вокруг группы

узлов изменения формы, чтобы выбрать всю группу узлов.



### Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы

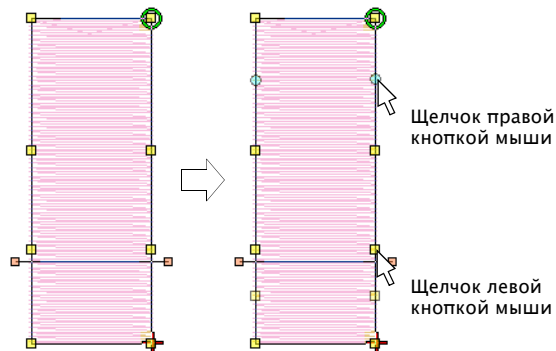


Щелкнуть по Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить форму выбранных объектов.

Изменить форму объектов с помощью инструмента **Изменить форму объекта**. Он используется для добавления, удаления или перемещения узлов изменения формы, расположенных на контуре объекта. Для некоторых объектов доступно переключение между контрольными угловыми точками и контрольными точками кривых.

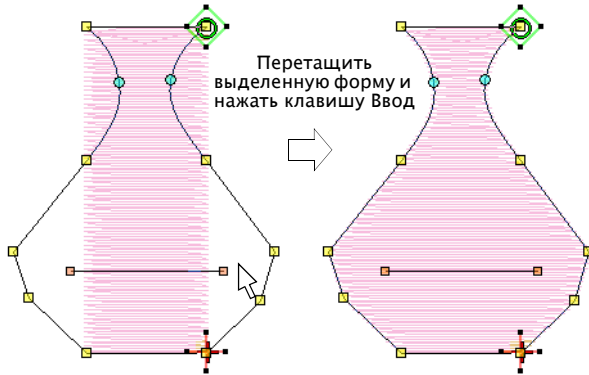
### Как изменить форму объектов, используя узлы изменения формы

- Выбрать объект изменения формы.
- Щелкнуть значок **Изменить форму объекта**. Вокруг объекта появятся узлы изменения формы.
- Как добавить дополнительные узлы изменения формы на контуре объекта:
  - Щелкнуть левой кнопкой мыши, чтобы добавить контрольную угловую точку.
  - Щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы добавить контрольную точку кривой.



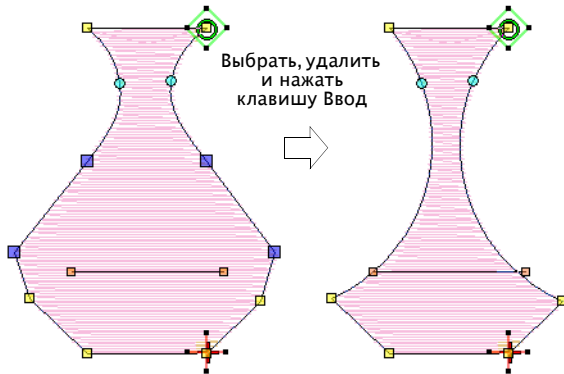
- Выбрать необходимый узел изменения формы. Смотрите подробнее **Выбор узлов изменения формы**.

- 5 Разместить выбранные узлы изменения формы путем перетаскивания их вдоль контура на необходимую позицию. Затем нажать клавишу **Ввод**.



**Совет** Использовать клавиши со стрелками, что подвинуть узлы изменения формы.

- 6 Нажать клавишу **Удалить**, чтобы удалить ненужные узлы изменения формы, затем нажать клавишу **Ввод**.

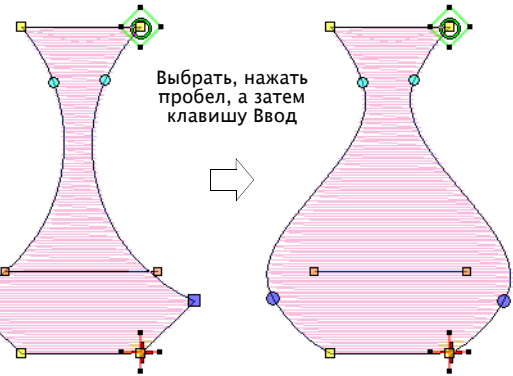


- 7 Нажать **Пробел**, чтобы переключиться между выбранным точками: контрольной угловой точкой и контрольной точкой кривой, нажать клавишу **Ввод**.



**Совет** В случае ошибки, нажать клавишу **Esc**, чтобы отменить изменения, повторно нажать

клавишу **Esc** для выхода из режима инструмента **Изменить форму объекта**.



**Примечание** При необходимости, можно изменить **угол наклона стежка**, а также сменить точки **входа** и **выхода**. См. **Изменение наклона стежков** и **Изменение точек входа и выхода** для подробной информации.

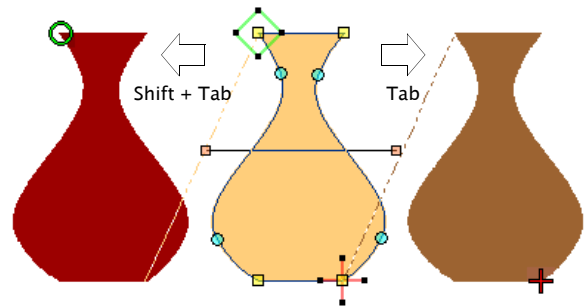
- 8 Нажать **Esc** для завершения.

### Изменение формы следующих или предыдущих объектов

При редактировании объектов в режиме **Изменение формы**, использовать клавишу **Tab**, чтобы быстро переключаться между объектами. Смотрите также **Отмена выбора и удаление объектов**.

#### Как изменить форму следующих или предыдущих объектов

- Нажать клавишу **Tab**, чтобы принять изменения объекта и переключиться на **следующий** объект последовательности вышивания.



- После нажатия сочетания клавиш **Shift + Tab** будут приняты все изменения объекта, и **предыдущий** объект последовательности

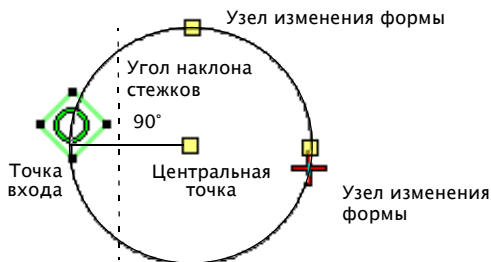
вышивания будет выбран для изменения формы.

## Изменение формы круглых объектов



Щелкнуть по Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить форму круглых объектов.

Изменение формы объектов, созданных с помощью инструмента **Круг** выполняется только с использованием существующих узлов изменения формы. Для таких объектов узлы изменения формы нельзя добавить, изменить или удалить. Изменить круглые объекты на овальные можно с помощью инструмента **Изменить форму объекта**. Круглые объекты имеют два узла изменения формы (используются для изменения радиуса и направления объекта), центральную точку (используется для смены положения объекта) и точку входа стежков.



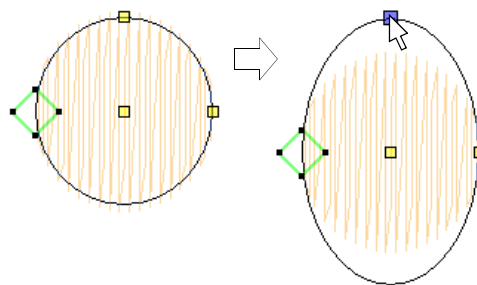
### Как изменить форму круглых объектов

- 1 Выбрать круглый объект и щелкнуть значок **Изменить форму объекта**.

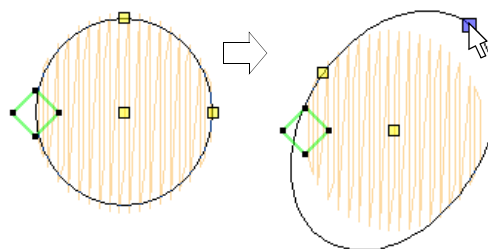
Вокруг объекта появятся узлы изменения формы.

- 2 Чтобы переместить круг, необходимо щелкнуть по узлу изменения формы, расположенному в центре круга и перетащить его на новое место.
- 3 Щелкнуть по узлу изменения формы, расположенному на окружности и перетащить его, чтобы изменить контур.
  - ◀ Чтобы изменить форму, не меняя ориентировку объекта, необходимо

использовать узел изменения формы, расположенный в верхней части объекта.



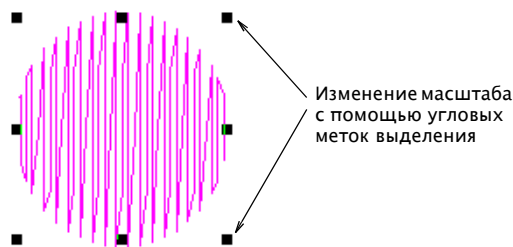
- ◀ Для изменения формы и ориентировки объекта по отношению к центральной точке, необходимо использовать узел изменения формы, расположенный сбоку объекта.



- 4 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять изменения, а затем клавишу **Esc** для завершения.



**Совет** Чтобы изменить масштаб круга, не преобразовывая его в овал, необходимо выбрать круг с помощью инструмента **Выбрать объект** и использовать угловые метки выделения для изменения масштаба.



### Сглаживание кривых



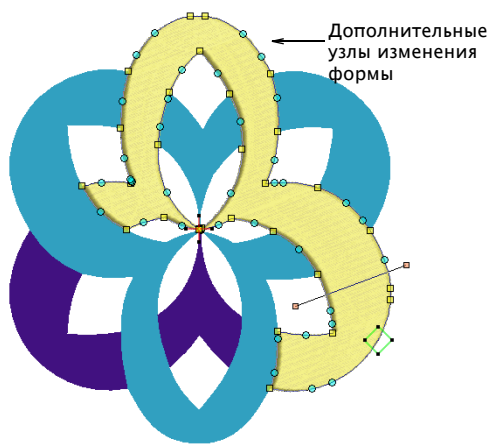
Щелкнуть по Трансформирование > Изменить форму объекта в комбинации с функцией **Редактировать > Сглаживание кривых**, чтобы убрать ненужные узлы изменения формы в вышивальных объектах.



Аналогично **векторным объектам**, узлы изменения формы **вышивальных объектов** расположены на их контурах. В объекты, где наклон постоянно меняется, программа может вставить сотни узлов, что значительно затруднит изменение формы. Команда **Сглаживание кривых** позволяет применить 'сглаживание кривых' к объектам вышивания.

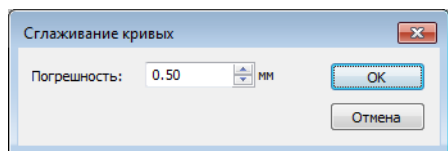
### Как сгладить кривые

- 1 Выбрать объект (или объекты), в которых необходимо сгладить кривые.



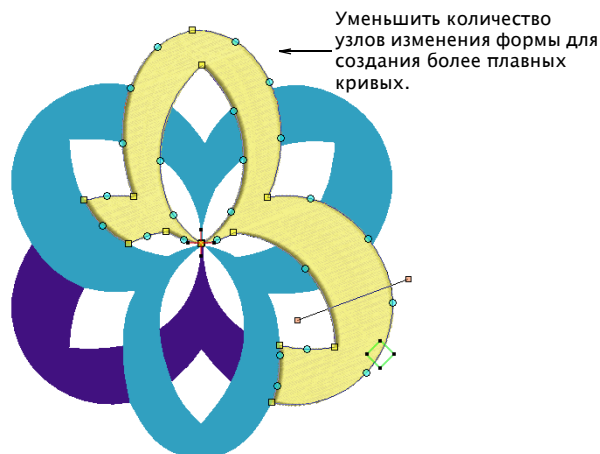
**Примечание** Сгладить кривые можно только в тех объектах, которые разгруппированы и выбраны. При этом, можно выбрать несколько объектов.

- 2 Щелкнуть значок **Изменить форму объекта**. Углы изменения формы будут показаны по контуру объекта.
- 3 Выбрать **Редактировать > Сглаживание кривых**. Откроется диалоговое окно **Сглаживание кривых**.



- 4 В поле **точность** ввести величину погрешности сглаживания. Это значение регулирует, насколько сглаженный контур будет близок к исходному. Чем больше значение погрешности, тем меньше будет узлов изменения формы.

- 5 Нажать **ОК**.



### Изменение наклона стежков

Настройки наклона стежка зависят от типа объекта, которые находятся в работе. Для заполненных объектов может быть установлен угол наклона стежка для всего объекта. Или же можно добавлять сложные углы стежка с помощью инструмента **Добавить наклон стежков**. Кроме того, угол наклона стежка можно настроить, используя инструмент **Изменить форму объекта**.



**Примечание** Изменить угол наклона стежка в круглых объектах можно с помощью перемещения точки входа стежка.

### Настройка расчетного угла наклона стежка

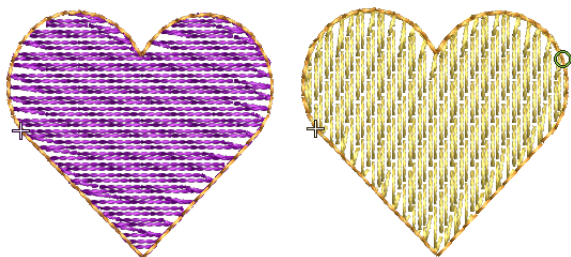


Использовать функцию **Редактировать > Добавить наклон стежков**, чтобы добавить угол наклона стежка к замкнутым объектам с отверстиями или без них. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать функцию **Редактировать > Удалить угол наклона стежка**, чтобы удалить углы наклона стежка из замкнутых объектов без поворота стежков.

Изменить Расчетный угол наклона стежка заполненных объектов можно с помощью **свойств объекта**.



**Примечание** Если к выбранным объектам применена опция **Удалить угол наклона стежка**, для конечного объекта будет применен Расчетный угол наклона стежка.

### Как установить расчетный угол наклона стежка

- 1 Выбрать замкнутый объект с поворотными стежками или без них.

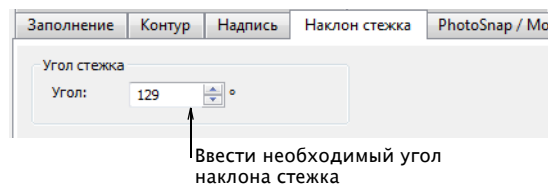


- 2 При необходимости, использовать инструменты **Удалить угол наклона стежка**, чтобы вернуться к текущему стандартному наклону стежка.

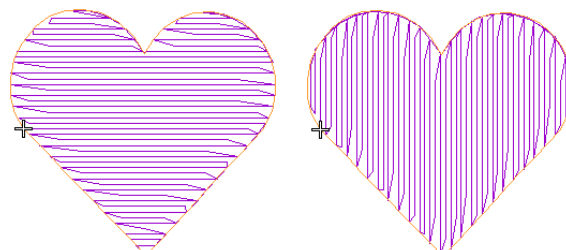


- 3 Щелчок правой кнопкой мыши по значку **Добавить углы наклона стежка**. Так же можно выполнить двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по самому объекту.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта**.



- 4 Выбрать вкладку **Угол наклона стежка**, если она еще не выбрана.
- 5 В поле **Наклон** ввести необходимый наклон стежков.



Расчетный угол наклона: 0°

Расчетный угол наклона: 90°

- 6 Нажать **Применить**.

### Добавление и удаление углов наклона стежка



Использовать функцию **Редактировать > Добавить наклон стежков**, чтобы добавить углы наклона стежка к замкнутым объектам с отверстиями или без них. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать функцию **Редактировать > Удалить угол наклона стежка**, чтобы удалить углы наклона стежка из замкнутых объектов с поворотными стежками.

Все углы наклона стежков заполненных объектов изменяются одинаково. С помощью инструмента **Угол наклона стежка** можно добавить или убрать сложные углы наклона стежка.



Одинарный наклон стежков



Сложные углы наклона стежка

В приложении BERNINA Embroidery Software инструмент **Добавить наклон стежков** может быть применен к замкнутым объектам с:

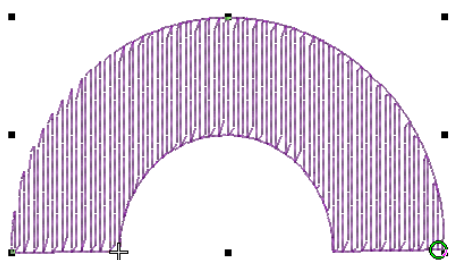
- ◀ поворотным наклоном стежка
- ◀ одинарным наклоном стежка с отверстием (отверстиями) или без него.



**Совет** С инструментом **Изменить форму** есть возможность добавления отдельных узлов отдельных узлов изменения формы путем изменения формы **без** изменения угла наклона стежка. Смотрите подробнее **Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы**.

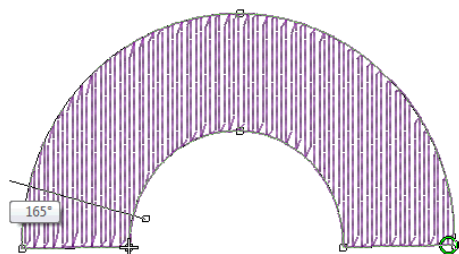
#### Как добавить или убрать углы наклона стежка

- 1 Выбрать замкнутый объект с поворотными стежками **или без них**.



**Примечание** Если инструмент **Угол наклона стежков** (Углы наклона стежка) применяется к объекту с эффектами **Заполнение звездами** или **Заполнение волновым эффектом**, данные эффекты будут удалены.

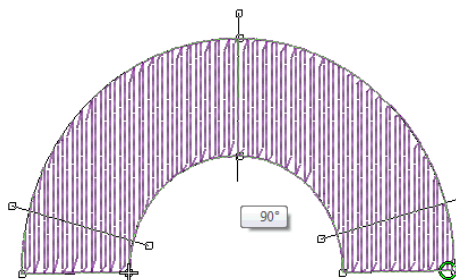
- 2 При необходимости, использовать инструмент **Удалить угол наклона стежка**, чтобы вернуться к текущему стандартному наклону стежка.
- 3 Щелкнуть значок **Добавить наклон стежков**. На дисплее появится сообщение указать угол наклона стежка.



**Совет** При нажатии клавиши **Ввод** без введения линий наклона стежка, после активации инструмента **Добавить наклон стежков**, линия (линии) наклона стежка будет создана автоматически. В этом случае

снова нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять линии наклона или **или клавишу пробела**, чтобы отменить такие настройки. В этом случае будет применен одинарный угол наклона стежка.

- 4 Оцифровать угол наклона стежка (Точки 1 и 2), чтобы линии угла пересекали две части объекта. Убедитесь, что они не пересекаются друг с другом.



**Внимание** Новые линии стежков не должны пересекать существующие линии, иначе появится предупреждающее сообщение. Нажать клавишу **Пробел** для удаления.

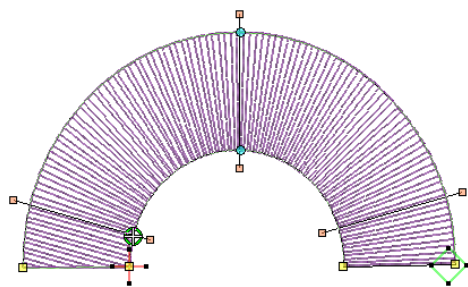
- 5 Ввести необходимое число наклонов стежка, чтобы создать эффект полного поворота.
- 6 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять изменения, а затем клавишу **Esc** для завершения.

Объекта перешит с новым углом наклона стежков.



**Совет** Использовать инструмент **Изменить форму объекта**, чтобы при необходимости скорректировать узлы изменения формы.

Смотрите подробнее [Настройка параметров наклона стежка](#).

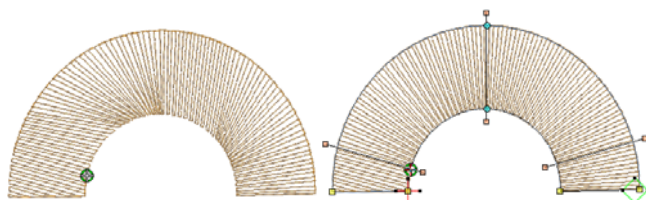


### Настройка параметров наклона стежка



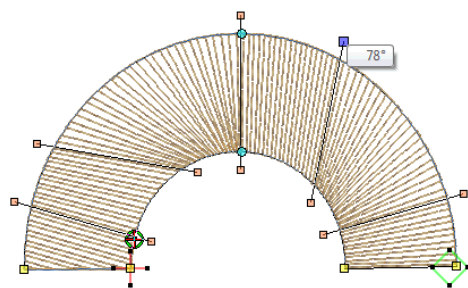
Щелкнуть Трансформирование > Изменить форму объекта для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

Доступна возможность изменить углы наклона стежка в заполненном объекте, используя инструмент **Изменить форму объекта**.



### Настроить параметры угла наклона стежка

- 1 Выбрать заполненный объект.
- 2 Щелкнуть значок **Изменить форму объекта**. Появятся узлы изменения формы, включая линии наклона стежка.

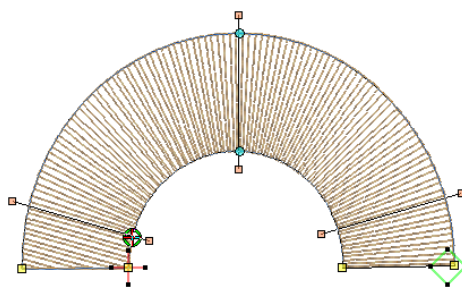


- 3 Выбрать узлы наклона стежка и нажать клавишу **Удалить**, чтобы убрать угол наклона стежка.



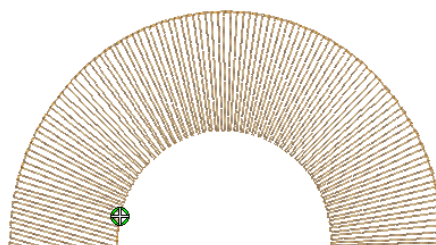
**Совет** При наведении курсора мыши на точку наклона стежка, появится всплывающая подсказка о наклоне стежка выбранного объекта.

- 4 Щелкнуть и перетащить линии на нужные позиции.



- 5 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять изменения, а затем клавишу **Esc** для завершения.

Объекта перешит с новым углом наклона стежков.



**Совет** Чтобы установить точный угол наклона стежков, используйте свойства объекта. Смотрите подробнее [Настройка расчетного угла наклона стежка](#).

### Изменение точек входа и выхода



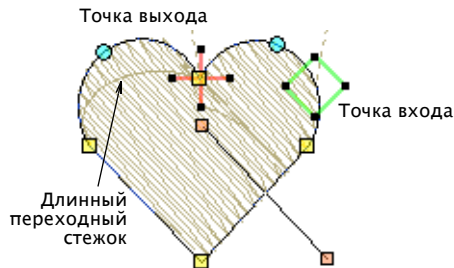
Щелкнуть Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить параметры точки входа и точки выхода для выбранного объекта.

По умолчанию функция **Ближайшее соединение** автоматически высчитывает ближайшее соединение между объектами во время **оцифровки**. При этом экономится время, которое необходимо для нахождения точек входа и выхода. Вкладка общих настроек **Параметры > Опции > Общие** позволяет при необходимости деактивировать данную функцию. При деактивации данной функции все вновь созданные объекты будут соединяться методом **По мере оцифровки**. Это значит, что во время оцифровки будет предложено ввести точки входа и выхода. С помощью инструмента

Изменить форму объекта они могут быть изменены в любое время. Смотрите также [Настройка прочих общих опций](#).

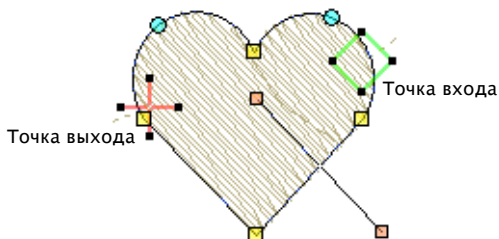
### Как изменить точки входа и выхода

- 1 Выбрать объект.
- 2 Щелкнуть значок **Изменить форму объекта**. Появятся узлы изменения формы, включая точки входа и выхода.

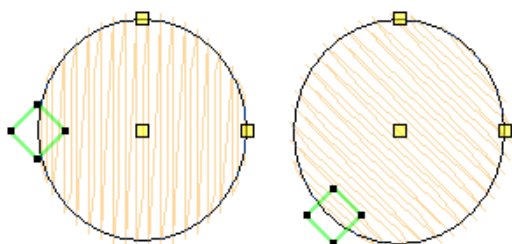


**Примечание** В круглых объектах появляется только точка выхода.

- 3 Выбрать необходимую точку входа или выхода и перетащить ее на другую позицию на контуре объекта.
- 4 Нажать клавишу **Ввод** чтобы принять изменения, а затем клавишу **Esc** для завершения.



**Примечание** В круглых объектах наклон стежков перпендикулярен линии, соединяющей точку входа с центром круга. Таким образом, при изменении точки входа стежка в объекте **Круг** изменяется угол наклона стежка.

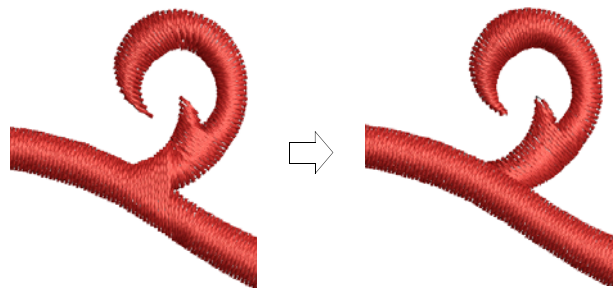


## Разделение объектов



Щелкнуть по Редактировать > Нож (Нож), чтобы обрезать объекты оцифрованной линии с сохранением параметров и цвета стежков.

Инструмент Нож используется для того, чтобы вручную вырезать из заполненных форм меньшие фрагменты. Это необходимо при изменении направления стежков. В зависимости от формы вырезанных объектов, в таких объектах будут созданы параллельные или поворотные стежки.



Инструмент Нож работает в двух режимах:

- ◀ Вырезать только выбранные объекты, когда они выделены.
- ◀ Вырезать **все** объекты, к которым применен данный инструмент, даже если ничего не выбрано.

### Разделить формы вручную

- 1 Выбрать объект для вырезания, например, букву, замкнутый объект или линию.
- 2 Выбрать инструмент Нож.

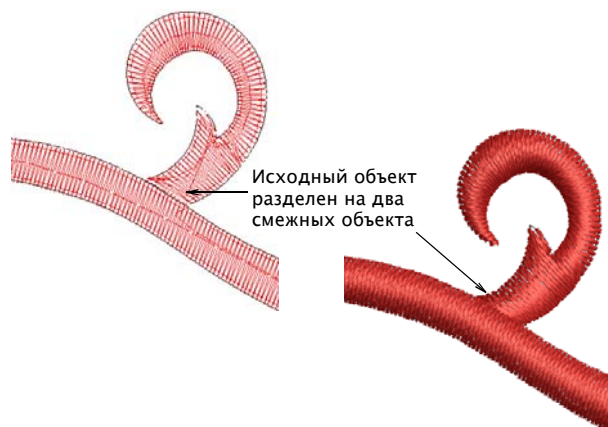
Курсор изменится на значок ножа. Будет предложено ввести точку 1.



- 3 Оцифровать линию среза – левый щелчок мыши на угловых контрольных точках,

правый щелчок мыши на точках кривых – и нажать клавишу **Ввод**.

В BERNINA Embroidery Software порядок конечных объектов по умолчанию будет перестроен в последовательности, которая максимально приближена к точкам **входа** и **выхода** исходного объекта.



**Примечание** Инструмент Нож разрезает объект по контуру, а **не** по стежкам. Затем система заново формирует стежки внутри вновь созданной фигуры.

- 4 Настроить параметры перекрытия в ручном режиме с помощью инструмента **Изменить форму объекта**.

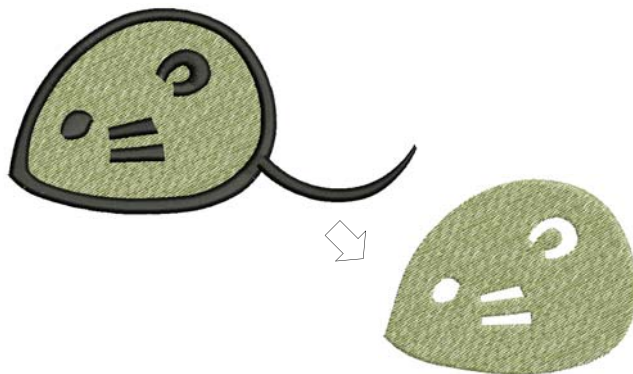
## Удаление перекрывающихся стежков



Использовать функцию Редактировать > Удалить наложения для удаления перекрытых слоев вышивки из вышивальных или текстовых объектов.

Используйте инструмент **Удалить наложения**, чтобы удалить подстилающие слои вышивки. Благодаря этому сокращается количество стежков и предотвращается скопление ненужных вышивальных стежков. Обрезка перекрытия сохраняется между 'вырезанными' объектами и инструментами вырезания для предотвращения образования промежутков.

Может быть настроено для различных типов ткани.



## Доступны для вырезания

Различные **вышивальные объекты** могут быть вырезаны, если они не очень маленькие и шаг стежка не более 1 мм. Например:

- ◀ Объекты с заполнение Сатиновым, Простегивающим и Орнаментным стежками
- ◀ Контур Сатиновым валиком
- ◀ Объекты Авто аппликации с Сатиновым покрывающим стежком
- ◀ Текстовые объекты

## Объекты, подходящие для вырезания

Объекты, подходящие для вырезания включают в себя:

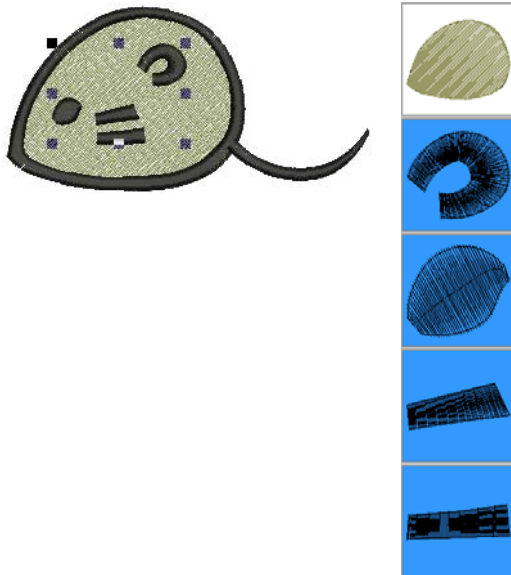
- ◀ Заполненные объекты
- ◀ Объекты Авто аппликации
- ◀ Контурные объекты.

Текстовые объекты и пуговичные петли не могут быть вырезаны в режимах **Удалить наложения**, хотя и те, и другие могут быть использованы в качестве вырезки. Смотрите также **Создание пуговичных петель**.

Стежки лежащие под неплотными заполнениями не удаляются. К таким заполнениям относятся: Контурная заливка, Черное заполнение, Заполнение Candelwick, Заливка Кружево, Шаблонное заполнение. Объекты с эффектом Градиентное заполнение или с интервалом стежка более 1мм. Также не удаляются стежки, лежащие под узкими объектами.

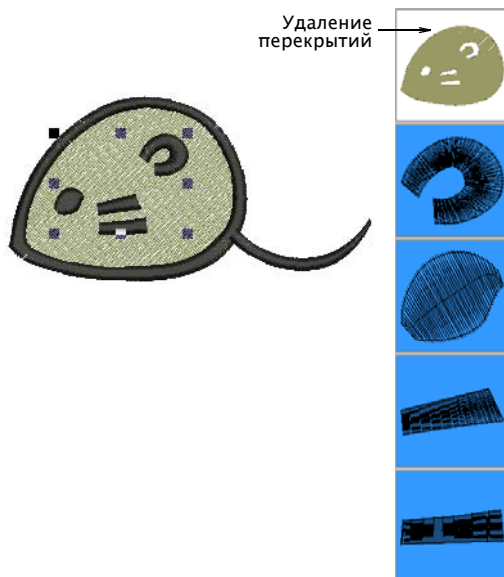
## Как удалить перекрывающиеся стежки

- 1 Выбрать один или несколько 'резцов'.

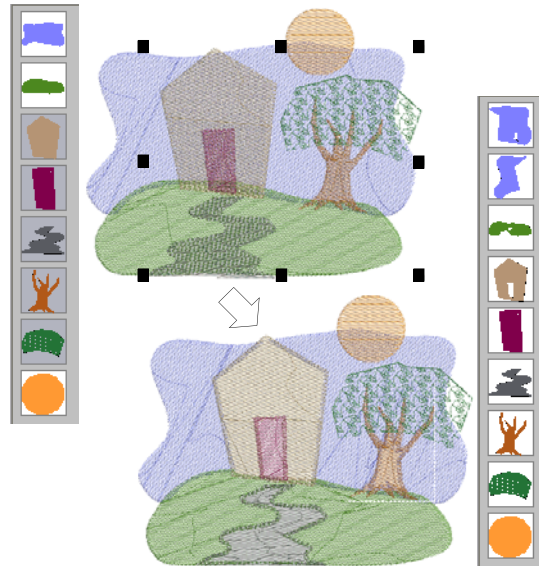


- 2 Щелкнуть значок **Удалить наложения** или выбрать опцию **Разместить > Удалить наложения**.

Перекрывающиеся стежки удалены в соответствии с текущими настройками. Как изменить настройки, см. [Настройка опций удаления перекрытия](#).



**Примечание** Одновременно может быть выбрано несколько резцов, как часть единой операции вырезания.



В показанном примере обратите внимание на:

- ✦ 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) стабилизирующие стежки не вырезаются
- ✦ Участок неба, перекрываемый оранжевой луной, остается без изменений, поскольку луна не была выбрана в начале операции.

## Добавление и заполнение отверстий

В BERNINA Embroidery Software также предоставлены специальные инструменты для вырезания и заполнения отверстий в объектах.



## Добавление и удаление отверстий



Использовать функцию Редактировать > Добавить отверстия, чтобы вырезать отверстия в заполненных объектах.

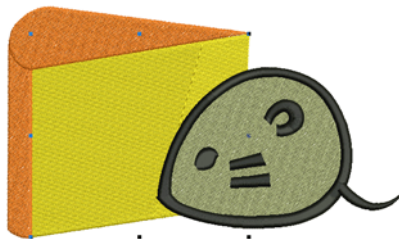


Использовать функцию Редактировать > Удалить отверстия, чтобы удалить отверстия из выбранных объектов.

С помощью BERNINA Embroidery Software можно вырезать отверстия в выбранных замкнутых объектах с одинарным наклоном стежка при помощи инструмента **Добавить отверстия**. Может использоваться только с объектами, которые были созданы с помощью данного инструмента **Закрытые объекты**. Дополнительный инструмент **Удалить отверстия** позволяет удалять нежелательные отверстия в замкнутых объектах.

### Как добавить или удалить отверстия

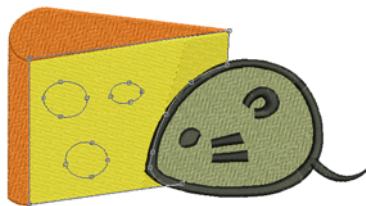
- 1 Выбрать объект, который нужно изменить.



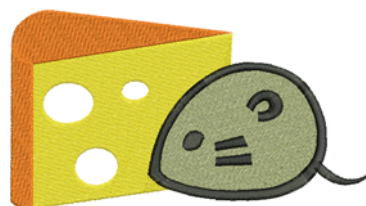
- 2 Щелкнуть значок **Добавить отверстия**.

На контуре объекта появятся контрольные точки.

- 3 Оцифровать дополнительные границы объекта. Нажать клавишу **Ввод** после каждой границы.



- 4 Нажать клавишу **Ввод**.



**Примечание** Чтобы удалить границы из замкнутого, необходимо выбрать его и нажать **Удалить отверстия**.

## Заполнение отверстий



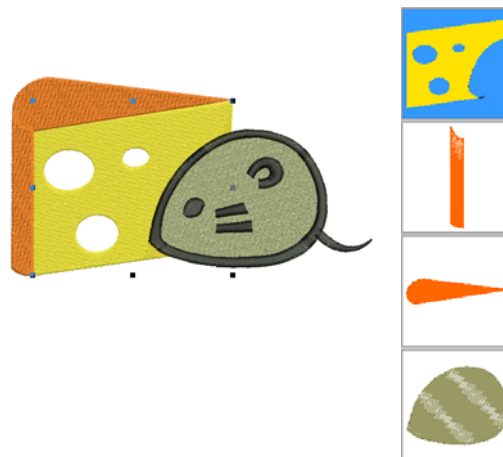
Использовать функцию Редактировать > Заполнить отверстия для заполнения отверстий в выбранных объектах текущим типом стежка.

Инструмент **Заполнить отверстия** заполняет отверстия в одиночных замкнутых объектах, содержащих отверстия. Они могут быть полностью удалены, или же могут быть созданы новые объекты.

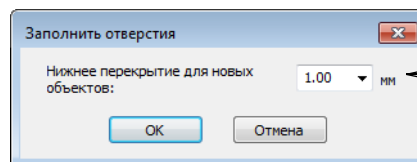


### Как заполнить отверстия в объектах

- 1 Выбрать исходный объект.



- 2 Щелкнуть значок **Заполнить отверстия**. Откроется диалоговое окно **Заполнить**.



Настроить необходимые параметры зазоров



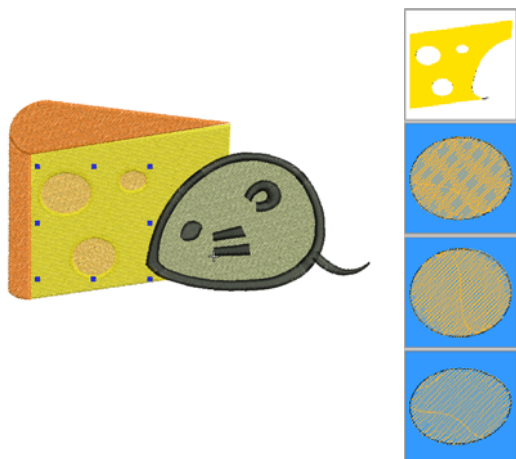
### 3 Настроить необходимые параметры **Зазор**.



- ◀ Для точного перекрытия отверстий принять значение по умолчанию **0.00**.
- ◀ Для перекрытия отверстий и оригинального объекта выбрать положительное смещение, например, **1.00**. Перекрытие отверстий позволяет избежать пропусков.
- ◀ Чтобы оставить зазор оригинального объекта выберите отрицательное смещение, например, **-1.00**.

### 4 Нажать **ОК**.

Все вновь созданные объекты заполнены с учетом текущих настроек стежка, угла наклона стежка и цвета нити. Каждый новый объект является независимым объектом и располагается сразу же после исходного объекта в последовательности вышивания.



## Создание контуров и смещений



Использовать функцию Редактировать > Контур и смещения, чтобы создать любые типы контуров и смещений для заполненных вышивальных объектов.

В BERNINA Embroidery Software предусмотрены инструменты для быстрого создания .новых контуров и смещения объектов, основываясь на

существующих объектах. Использовать инструмент **Контур и смещения** для выделения деталей, например, небольших объектов, вышитых гладью, или же для создания гладкой каймы. Доступно Автоматическое создание контура дизайна любым контурным стежком. Могут быть использованы любые замкнутые формы.

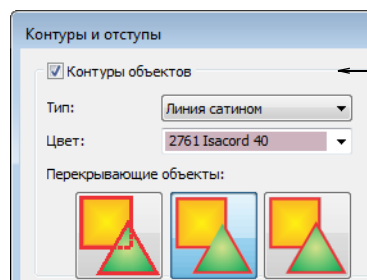


### Как создать контуры

- 1 Выбрать объект (объекты) вышивания или дизайн для создания контура.



- 2 Выбрать инструмент **Контур и смещения**. Откроется диалоговое окно **Контур и смещения**.






Выбрать контуры объекта

- 3 Поставить галочку в окошке **Контур объекта** и выбрать тип контура.

Всплывающий список **Тип** содержит полный перечень типов контура: одинарная строчка, тройная строчка и т.д.

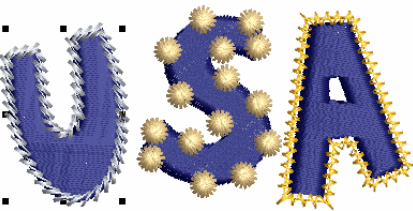
- 4 Выбрать цвет контура. Всплывающий список **Цвет** по умолчанию установлен на текущий цвет в цветовой палитре.
- 5 Выбрать опцию для обработки перекрывающихся объектов:

Тип контура	Примечания
 Индивидуальное исполнение	Все сформированные контуры являются полными контурами.
 Расчетное (стандартное) исполнение	Пересекающиеся контуры соединены в единый контур.
 Обрезанный	Части перекрытия 'обрезаны' перекрывающимися объектами.

- 6 Щелкнуть **ОК**, чтобы применить настройки. Программа сформирует контур вокруг исходного объекта (объектов) и вставит его следующим после объекта в последовательности вышивания.



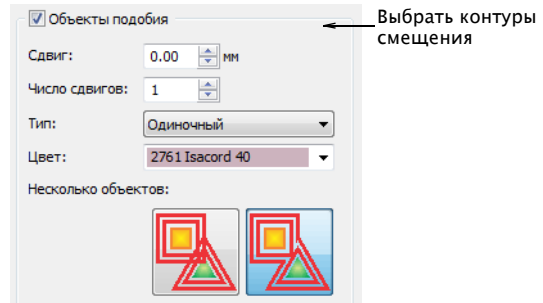
**Примечание** Сформированные контуры являются независимыми объектами и, при необходимости, могут быть в последствии изменены. Изменить цвета, типы стежков и настройки по необходимости.





#### Как создать смещения

- 1 Выбрать исходный объект (объекты), если не выбраны ранее.




- 2 Поставить галочку в окошке **Контуры смещения**.



- 3 Выбрать цвет контура и тип стежка.
- 4 В поле **Число смещений** ввести число необходимых смещений и их величину.
- 5 Выбрать опцию для управления несколькими объектами:

Тип смещения	Примечания
 Отдельный	Все сформированные смещения являются полными контурами.
 Расчетный	Пересекающиеся смещения соединены в один контур.

- 6 Выбрать опцию для управления несколькими объектами:

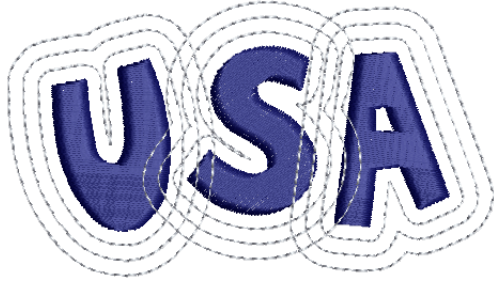
Тип Угла	Примечания
 Закругленный	Острые углы всегда закруглены.
 Острый	Острые углы сохранены.
 Вырезать	Любой острый угол больше 89° вырезается.

- 7 В качестве опции, выбрать функцию **Включить отверстия**, если в объектах содержатся отверстия, которые тоже планируется выделить контуром.



- 8 Щелкнуть **ОК**, чтобы применить настройки. Программа формирует смещение объектов и

добавляет такие объекты в конец последовательности вышивания.



**Совет** В качестве опции, можно комбинировать смещения контуров для придания дополнительных акцентов рисунка.

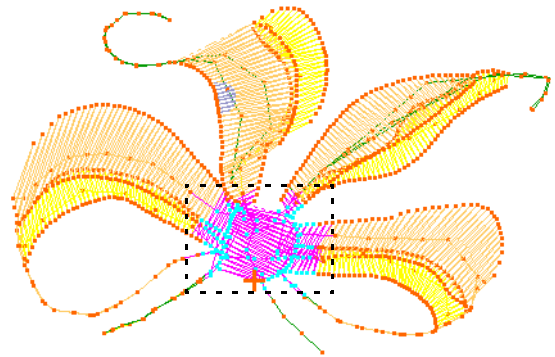


# ГЛАВА 19

## Редактирование стежков

В объектах дизайна BERNINA Embroidery Software стежки автоматически формируются с помощью функций форм и свойств дизайна. Это предполагает возможность масштабирования, преобразования и изменения формы дизайн-объекта без изменения плотности или качества стежка. Также приложение BERNINA Embroidery Software позволяет редактировать отдельные стежки. Просто выделите их и управляйте как любым объектом. Например, возможна вставка стежков в объект для заполнения пустых фрагментов. Также возможно перемещение и удаление отдельных стежков или целых блоков. Это может понадобиться, например, при работе с 'машинными' базовыми файлами, которые не содержат информацию о контуре. В любом случае, по возможности, лучше редактировать свойства объекта, а не отдельных стежков. Смотрите также [Форматы файлов](#).

В разделе описывается Выбор и Редактирование стежков.



### Выбор стежков

Опция редактирования стежков

**Редактирование стежков** позволяет выбрать одиночные стежки, несколько стежков или набор стежков, с помощью выделения мест прокола иглой или перетаскивания на них **рамки выделения**. Выбранные стежки подсвечиваются другим цветом.

### Выбор стежков по точкам прокола



Выбрать Редактировать > Редактирование стежков, чтобы расположить указатель стежка на выбранной точке для вставки.

Отдельные стежки могут быть выделены в режиме **Редактирование стежков**, путем выделения их по местам прокола иглой.

### Выбрать стежки по местам прокола иглой

- 1 Выбрать **Редактировать > Редактирование стежков**. Или нажать **E**.

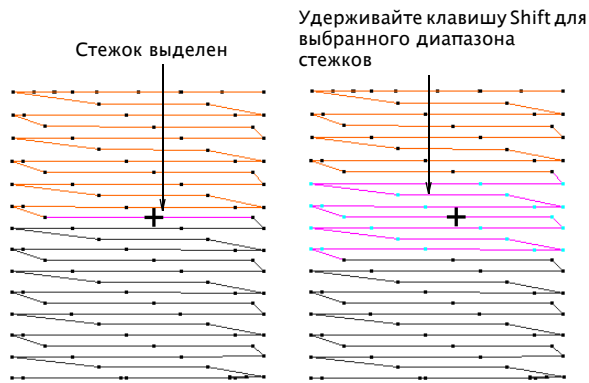


**Совет** Используя функцию масштабирования, показать места прокола иглой для удобства выделения. Смотрите [Увеличение и Уменьшение масштаба](#) и [Просмотр элементов вышивания](#).

- 2 Щелкните по точке прокола.


Место прокола иглой и цвет стежка изменятся, а маркер положения иглы переместится к выбранному стежку. Все стежки, расположенные в последовательности вышивки после

маркера иглы, будут отображены черным цветом.



- ◀ Чтобы выбрать диапазон стежков, во время выделения удерживайте клавишу **Shift**.
- ◀ Чтобы выбрать несколько элементов, во время выделения удерживайте клавишу **Ctrl**.

### Выбор стежков с помощью ограничивающего прямоугольника выделения

 Выбрать Редактировать > Редактирование стежков, чтобы расположить указатель стежка на выбранной точке вставки.

Быстро сделать подбор всех стежков в одну группу можно с помощью создания вокруг группы стежков рамки выделения.

### Выбор стежки с помощью выделяющей рамки

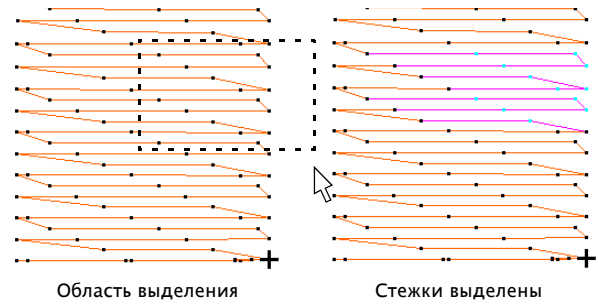
- 1 Выбрать **Редактировать > Редактирование стежков**. Или нажать **E**.



**Совет** Используя функцию масштабирования, показать места прокола иглой для удобства выделения. Смотрите **Увеличение и Уменьшение масштаба и Просмотр элементов вышивания**.

- 2 С помощью функции **перетаскивания** создайте рамку выделения вокруг стежков, которые собираетесь выбрать.

Стежки будут выделены после освобождения кнопки мыши.



### Вставка стежков



Выбрать Редактировать > Редактирование стежков, чтобы расположить указатель стежка на выбранной точке вставки.

Стежки можно вставлять в объект для заполнения промежутков. Вставленные стежки скорее считаются частью объекта, чем самостоятельным объектом. Но, они будут утеряны во время обновления стежков объекта. По возможности желательно редактировать **Свойства объекта**, а не отдельные стежки. Например, чтобы увеличить плотность стежков, лучше уменьшить шаг стежков, а не вставлять новые.

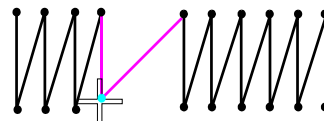
### Вставить стежки

- 1 Выбрать **Редактировать > Редактирование стежков**. Или нажать **E**.



**Совет** Используя функцию масштабирования, показать места прокола иглой для удобства выделения. Смотрите **Увеличение и Уменьшение масштаба и Просмотр элементов вышивания**.

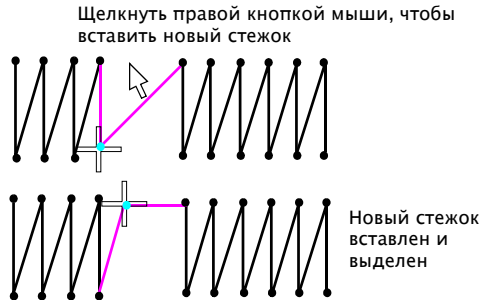
- 2 Выбрать метод прокола иглой.



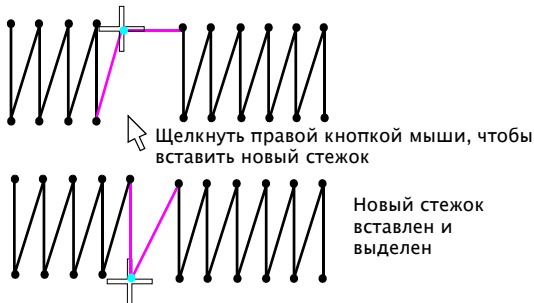
Место прокола иглой и цвет стежка изменятся, маркер положения иглы переместится к выбранному стежку. Все стежки, расположенные в последовательности вышивки после

маркера иглы, будут отображены черным цветом.

- 3 Переместите указатель на место, куда нужно вставить новый стежок, и щелкните правой кнопкой мыши.



- 4 Переместите указатель в то место, куда нужно вставить следующий стежок, и щелкните правой кнопкой мыши.



- 5 Продолжайте действие столько, сколько нужно.

## Перемещение стежков



Выбрать Редактировать > Редактирование стежков, чтобы расположить указатель стежка на выбранной точке для вставки.

Возможно перемещение отдельных стежков или группы выделенных стежков.



**Внимание** Если стежки объекта обновляются по какой-либо причине, все действия по редактированию стежков будут утеряны. По возможности, изменяйте форму объекта вместо перемещения отдельных стежков. Смотрите подробнее [Изменить форму и редактировать объекты](#).

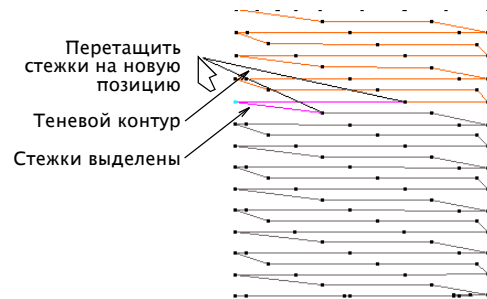
## Как переместить стежки

- 1 Выбрать Редактировать > Редактирование стежков. Или нажать E.



**Совет** Используя функцию масштабирования, показать места прокола иглой для удобства выделения. См. [Увеличение и Уменьшение масштаба и Просмотр элементов вышивания](#).

- 2 Выбрать стежки и переместить их на новую позицию. Теневой контур стежка показывает новое положение.



- 3 Нажать Ввод.

## Удаление стежков



Выбрать Редактировать > Редактирование стежков, чтобы расположить указатель стежка на выбранной точке вставки.

Можно удалить отдельные стежки или группы выделенных стежков.



**Внимание** Если по какой-то причине стежки объекта будут обновлены, все опции редактирования стежков будут утеряны. По возможности желательно редактировать [свойства объекта](#), а не отдельные стежки. См. [Настройка шага сатинового стежка](#) [Сохранение длинных стежков](#) для подробного описания.

## Удалить стежки

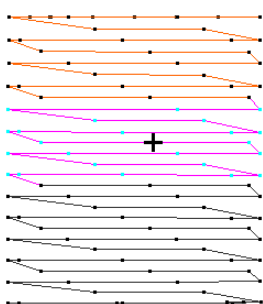
- 1 Выбрать Редактировать > Редактирование стежков. Или нажать E.



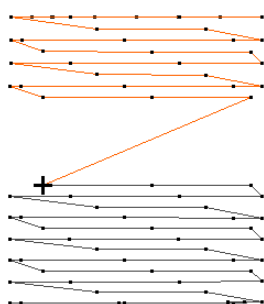
**Совет** Используя функцию масштабирования, показать места прокола иглой для удобства выделения. Смотрите

**Увеличение и Уменьшение масштаба и  
Просмотр элементов вышивания.**

- 2 Выбрать стежок или стежки.
- 3 Нажать **Удалить**.



Стежки выделены



Стежки удалены

# ЧАСТЬ V

## Расширенная оцифровка

BERNINA Embroidery Software предоставляет специальные функциональные возможности, а также особые эффекты и техники обработки.

### Декоративное вышивание

В данном разделе приведены объяснения, как применить различные декоративные виды контурных и заполняющих стежков, а также, как изменить свойства стежка для достижения наилучших результатов. Смотрите подробнее [Руководельное вышивание](#).

### Стежковые эффекты

В данном разделе показано, как применять художественные эффекты стежков к вышивальным объектам, а также, как настроить их параметры для достижения наилучших результатов. Смотрите подробнее [Эффекты стежков](#).

### Узоры стежков

В данном разделе показано, как применять узоры стежков к вышивальным объектам, а также, как настроить их параметры для достижения наилучших результатов. Смотрите подробнее [Вышивальные узоры](#).

### Вышивальные узоры

В данном разделе описывается как вставить узоры в дизайн, как настроить их параметры, чтобы получить нужные результаты. Также объясняется, как создать собственные узоры или комплекты узоров, а также узоры стежка с использованием штампов резьбы и тиснения. Смотрите подробнее [Узоры вышивания](#).

### Оцифровка для аппликации

В этом разделе описывается создание замкнутого объекта аппликации, а также частичное покрытие для аппликации. Здесь также рассматривается создание открытых объектов аппликации. Смотрите подробнее [Оцифровка аппликаций](#).

### Вышивка CutWork и StumpWork

В данном разделе рассматриваются инструменты и методы преобразования поверхности плоской вышивки в объемную или рельефную поверхность с помощью техник 'CutWork' и 'StumpWork'. Смотрите подробнее [Вышивка CutWork и StumpWork](#).



**Объемная вышивка**

В разделе рассматриваются инструменты и методы для преобразования поверхности плоской вышивки в объемную или рельефную поверхность, с помощью техники квилтинга, техники быстрого валяния (фелтинга) и выкладной нити (каучинга). Смотрите подробнее [Объемная вышивка](#).

**Дополнительные приложения**

В этом разделе содержится описание дополнительных приемов вышивания BERNINA Вышивка крестиком и BERNINA Quilter, представленных в BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Дополнительные приложения](#).

# ГЛАВА 20

## Рукодельное вышивание

Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет различные декоративные стежки, которые можно использовать в целях имитации рукодельной вышивки. Приложение предлагает большой выбор черно-белых узоров 'Черная вышивка' и узелковых узоров 'Candlewick', подходящих как для создания контуров, так и для заполнения объектов.

Стежки кружевного переплетения и пунктирные стежки – два основных вида декоративных заполняющих стежков. Стежки кружевного переплетения могут быть использованы для создания ажурных объектов, например, цветов.

Приложение Градиентное заполнение меняет шаг стежков от плотного до разреженного заполнения, создавая эффекты затенения, которые трудно достичь при ручном вышивании.

Строчки пунктирного простегивания, известные также, как 'вермишель', образуют плавные произвольные линии, используемые для декоративных эффектов или для линий квилтинга.

Спираль эффект и Контурная заливка – типы стежков, используемые вместе в создании разреженного заполнения, расположенного по контуру фигуры. Вышивка 'крестом' – популярная техника для заполнения больших участков с небольшим количеством стежков. Крестики в отдельных объектах ровно выстроены в линию с учетом единого расчета узора для ткани.

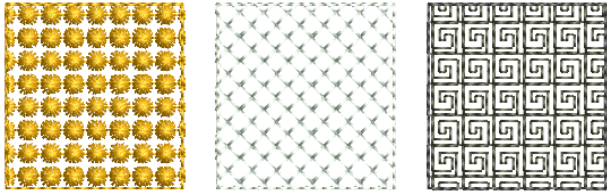
В данном разделе приведены объяснения того, как применить различные декоративные виды контуров и заполнения, а также, как изменить свойства стежка для достижения лучших результатов.



### Создание индивидуальных рукодельных стежков

Разные типы стежков подходят для разных стилей вышивки. При оцифровке объекта используется текущий тип стежка для

выбранного метода оцифровки. Конечно же, тип стежка может быть изменен в любое время.



BERNINA Embroidery Software предоставляет широкий диапазон стежков для еще большего разнообразия контуров и заполнений. К ним относится стежок для Черная вышивка, Обратный стежок, Стебельчатый стежок и Candlewick (стежок узелковых узоров). Контур и заполнения формируются, используя настройки по умолчанию для стежка. Они могут быть изменены до или после оцифровки с помощью панели **Свойства объекта**. Смотрите также **Методы оцифровки**.

Способ компоновки аналогичен узорному заполнению. Наклон стежков не влияет на компоновку узора. Оцифровать провололочную линию. Смотрите подробнее **Создание узорного заполнения**.



**Совет** Инструмент **Заполнение волнами** выполняет строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Инструмент **Заполнение волнами** может быть применен ко всем узорным заполнениям. Смотрите также **Создание эффекта волнистости**.



Использование простегивающих стежков

Применение Эффекта волнистости

Выбранный рукодельный стежок

## Черная вышивка

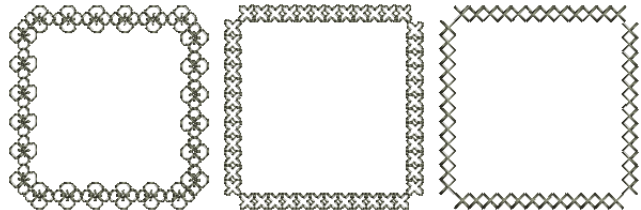


Использовать Меню Стежки > Контур в технике Черная вышивка, чтобы создать рукодельную кайму в технике Черная вышивка. Название объясняется тем, что для этого вида вышивания традиционно используется черная шелковая нить.

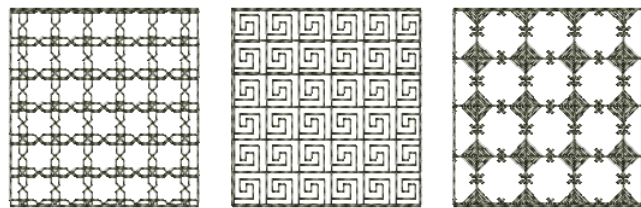


Использовать Меню Стежки > Чёрное заполнение, чтобы создать заполнение в технике Черная вышивка. Название объясняется тем, что для этого вида вышивания традиционно используется черная шелковая нить.

Вышивка Черная вышивка получила свое название от шелковой черной нити, традиционно используемой в этом виде вышивки. Первые изделия, выполняемые в этой технике, были угловатыми, но позже в дизайнах появлялось все больше диагональных стежков. В вышивальной технике Черная вышивка для создания сложных дизайнов задействованы несколько простых стежков. Она может использоваться для украшения предметов одежды или домашней утвари: салфеток под приборы, платков, скатертей и полотенец.



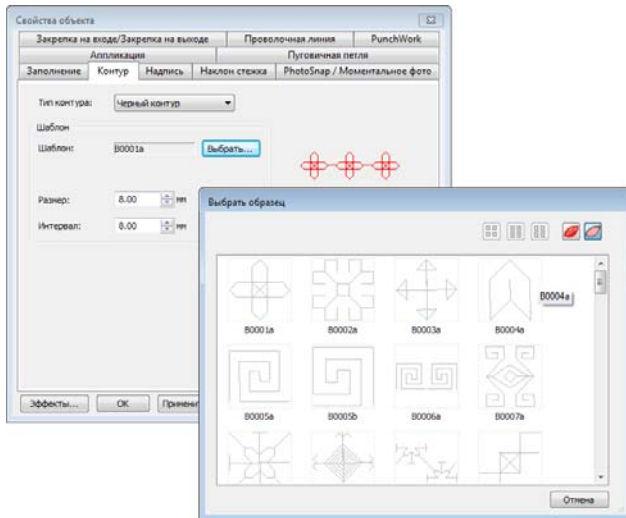
В традиционной технике заполнения Черная вышивка используются простые стежки для создания сложной прокрутки или геометрических узоров. Используя различные узоры заполнения Черная вышивка, можно создать светлые и темные тона в дизайне.



## Параметры Черная вышивка

Параметры вышивки Черная вышивка могут быть изменены стандартным способом с помощью диалогового окна **Свойства объекта**. По сути, вышивка Черная вышивка – это вид

узорной вышивки, и имеет аналогичные свойства. Смотрите также [Узоры вышивания](#).



## Candlewick

Использовать Меню Стежки > Контур Candlewick, чтобы создать рукодельную кайму с орнаментом. Указать точные размеры узора и шага.

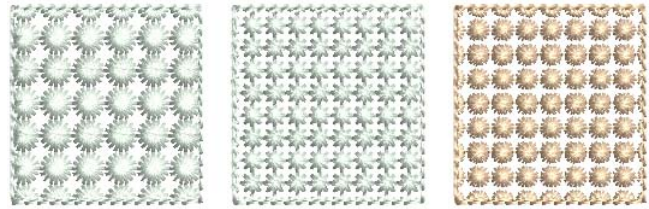
Использовать Меню Стежки > Заполнение Candlewick, чтобы создать заполнение Candlewick – традиционную вышивку белого на белом, которая обычно выполняется толстой хлопковой нитью на белом льне.

Candlewick это традиционная техника вышивки белым-по-белому, обычно выполняется толстыми хлопковыми нитями на белом льне или хлопке. Чаще всего выполняется с помощью узелков, Колониального или Французского стиля, или же стебельчатым стежком. Контур узелковых узоров Candlewick может быть использован для создания декоративной каймы. Можно задать конкретные размеры каждого узора, а также интервал между ними.



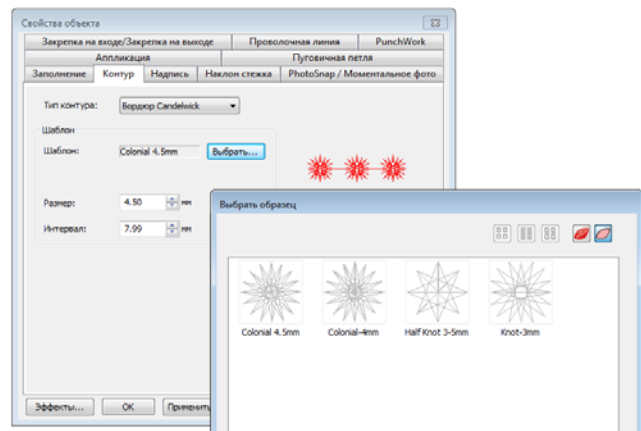
Сегодня становится популярным использование большего количества цветов. Вышивка в данной технике чаще всего выполняется с помощью узелков,

Колониальных или Французских, или же стебельчатым стежком. Техника Candlewick может использоваться для вышивания покрывал, подушек и одежды.



## Параметры узелковых узоров Candlewick

Параметры узелковых узоров Candlewick могут быть изменены стандартным способом с помощью диалогового окна **Свойства объекта**. Как и Черная вышивка, вышивка Candlewick – это вид узорной вышивки, и имеет аналогичные свойства. Оцифровать проволочную линию. Смотрите также [Узоры вышивания](#).



## Кружево

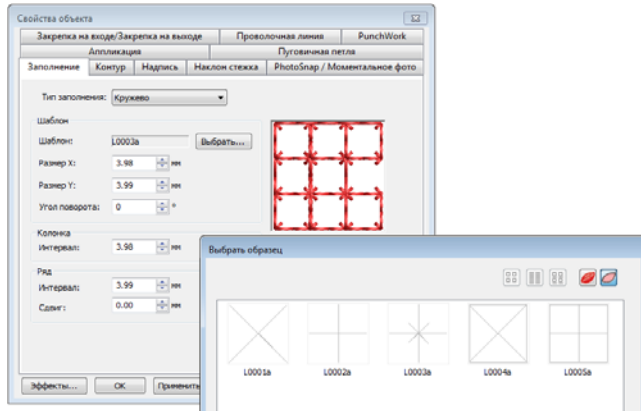
Использовать Меню Стежки > Заливки кружево, чтобы придать объекту вид кружева.

Заливки кружево состоит из открытой квадратной решетки, благодаря которой объекты выглядят кружевными. Используя заполнение Кружево можно настроить компоновку сохраненных узоров.



## Параметры Кружева

Параметры Кружево могут быть изменены стандартным способом с помощью диалогового окна **Свойства объекта**. Как и вышивки Черная вышивка, Черная вышивка и Candlewick, вышивка кружевом – вид узорной вышивки, и имеет аналогичные свойства. Смотрите также [Узоры вышивания](#).



## Создание заполнения пунктирными стежками



Использовать Меню Стежки > Пунктирное заполнение, чтобы создать заполнение объектов пунктирными строчками в пределах контура.



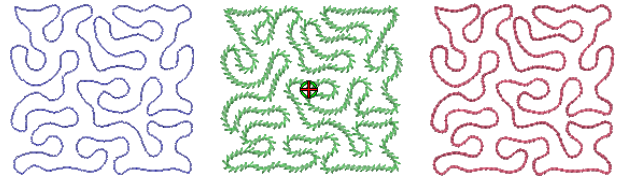
Использовать Меню Стежки > Пунктирное заполнение Stemstitch, чтобы создать более плотное пунктирное заполнение с контуром из стежков – ‘стеблей’ (stemstitch).



Использовать Меню Стежки > Пунктирное заполнение обратными стежками, чтобы создать утяжеленное пунктирное заполнение с контуром стежком ‘назад иголку’.

Пунктирный стежок создает заполнение из сметочного стежка, выполненного в виде пунктирных строчек в пределах контура. Существует три типа пунктирного стежка: **Пунктирная строчка**, **Пунктирный стежок ‘назад иголку’** и **Пунктирный стебельчатый стежок**. Пунктирный стежок может быть применен к тем же объектам, что и **Узорное заполнение** – то есть к замкнутым объектам с наклоном стежков или без него. Он не может быть применен к

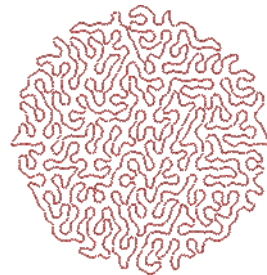
тексту, авто аппликации или составным объектам.



Доступна опция управления плотностью стежков в объектах с пунктирным стежком, с помощью изменения длины стежков и интервала петель. Можно изменить форму и масштаб пунктирного заполняющего стежка для контура объекта, сохранив настройки.

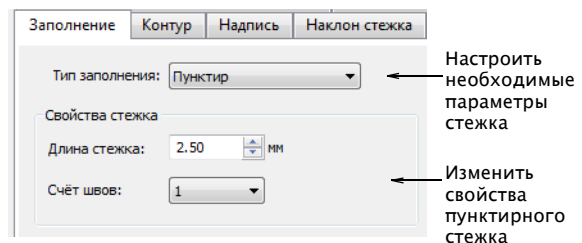
### Как создать заполнение пунктирным стежком

- 1 Выбрать **Извилистая строчка**.
- 2 Создать или выбрать фигуру замкнутого контура. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).



**Примечание** Угол наклона стежков не влияет на узор пунктирной строчки.

- 3 Чтобы изменить параметры, кликнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.



- 4 Настроить необходимые параметры строчки **Параметры строчки**.

- Настроить **Длину стежка** для плавных или изогнутых линий.



Длина стежка: 1.0 мм



Длина стежка: 3.0 мм

- Настройка параметров **Подсчет стежков** определяет число повторений стежка, например: 1, 3, 5, 7, 9 – и далее по нарастающей.

##### 5 Настроить необходимые параметры Пунктирного стежка **Свойства пунктира**:

- Настроить параметры **Интервала петель** для поле более плотной или, наоборот, разреженной вышивки.



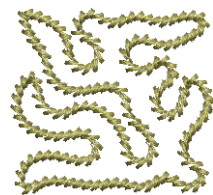
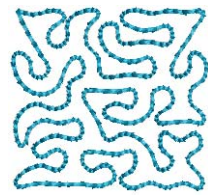
Интервал петель: 1.5 мм



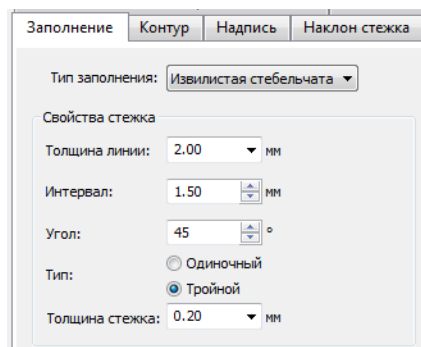
Интервал петель: 2.5 мм

- Настроить параметры **Шага вставки** для смещения пунктирного стежка внутрь контура объекта. Чтобы оставить больший промежуток между пунктирным стежком и контуром, необходимо ввести большее значение. Обратите внимание, что заполнение пунктирным стежком не может выступать за контур объекта.

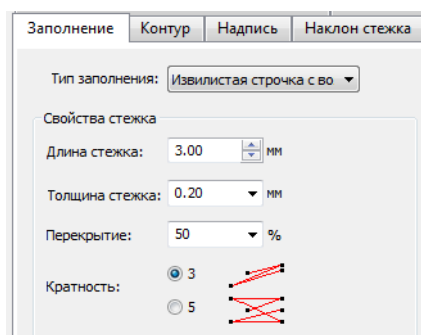
##### 6 При необходимости, сменить **Тип стежка**. Заполнения **Извилистая стебельчатая строчка** и **Извилистая строчка с возвратом** применяются аналогично **Пунктирная строчка**, за исключением того, что с их помощью можно создавать более сложные эффекты заполнения.

Извилистая  
стебельчатая строчкаИзвилистая строчка с  
возвратом

- Параметры **Извилистая стебельчатая строчка** можно настроить с помощью диалогового окна **Свойства объекта**. Смотрите также **Контур стебельчатым стежком**.



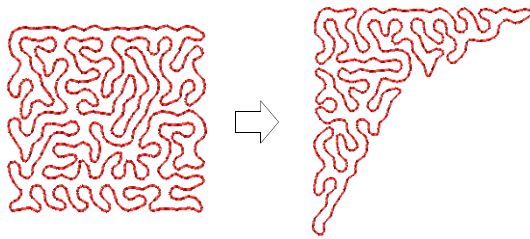
- Параметры **Извилистая строчка с возвратом** также можно настроить с помощью диалогового окна **Свойства объекта**. Смотрите также **Контурный обратный стежок**.



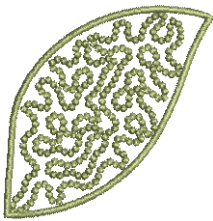
- Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно.

После создания заполнения пунктирным стежком, можно настроить **свойства объекта** для пунктирной строчки в любое время. Также можно изменить форму и масштаб пунктирного заполнения для контура объекта, сохранив настройки. Смотрите

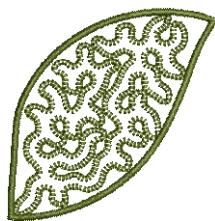
подробнее **Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы.**



**Совет** Команда **Разбить** может быть применена для объектов с заполнением пунктирным стежком. Таким образом можно напрямую редактировать линию пунктирной строчки. Можно применить **Узорное заполнение**, **Гладь** и другие типы контурных стежков при необходимости. Смотрите подробнее **Разбиение на составляющие элементы**.



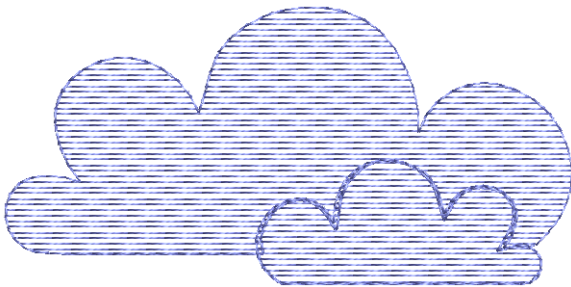
Пунктирное заполнение стежками Candlewick



Пунктирное заполнение стежками Обметочный шов

## Создание разреженного заполнения

Приложение BERNINA Embroidery Software предлагает различные методы для создания декоративного разреженного заполнения. Оно может быть использовано в качестве специального эффекта, а также, чтобы уменьшить общее количество стежков.



## Создание заполнения плавным переходом

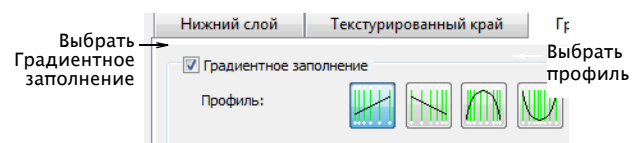
**Градиентное заполнение** изменяет плотность рядов строчек заполнения от очень плотного до очень редкого, создавая теневые эффекты, которые трудно было бы получить вручную. Доступны несколько различных **Градиентное заполнение** эффектов. При использовании **Градиентное заполнение**, текущие настройки шага стежка не учитываются. Тем не менее, другие эффекты стежка будут сохранены.



**Совет** Можно использовать **Градиентное заполнение** с заполнением **Простегивающим стежком** для создания интересного эффекта затенения.

## Как создать Заполнение плавным переходом

- 1 Кликнуть дважды или правой кнопкой мыши на заполненный объект. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.
- 2 Нажать на кнопку **Эффекты** и выбрать вкладку **Градиентное заполнение**.

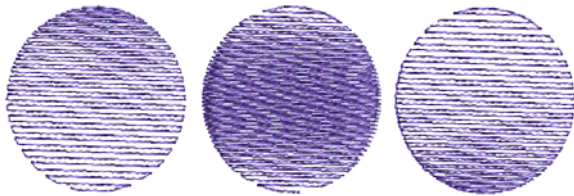


- 3 Выбрать ячейку **Градиентное заполнение** и определить профиль.

- 4 Передвинуть ползунок для настройки шага стежка.



- 5 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект.



- 6 Чтобы укрепляющие стежки не проступали через заполняющие стежки, необходимо убрать метку из окошка **Эффекты > Нижний слой**. Смотрите также **Укрепление с помощью нижнего слоя**.
- 7 Чтобы стежки перемещения не проступали через заполняющие стежки, необходимо убедиться, что опция **Контур по краям** не активна. См. ниже.

### Скрыть стежок перемещения

Применить эффект **Контур по краям**, чтобы стабилизирующие стежки сместились к краям объекта и не были заметны через открытую часть вышивки. Данный прием обычно используется для создания фона.

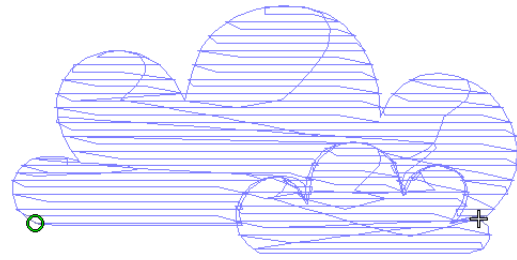


**Совет** Использовать эффект **Контур по краям** с опцией **Градиентное заполнение** или эффектом, **Смещение цветов** чтобы избежать выполнения соединительных стежков внутри объекта вышивания. См. также **Создание заполнения плавным переходом** и **Создание смешивания цветов**.

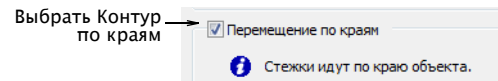
### Как скрыть стежки перемещения в разреженном заполнении

- 1 Кликнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект с разреженным заполнением.

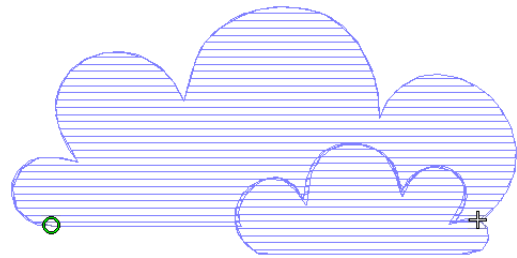
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.



- 2 Нажать на кнопку **Эффекты** и выбрать вкладку **Прочие**.



- 3 Отметить меткой окошко **Контур по краям**. Будут удалены стежки перемещения и ряды наложения, а также применен постоянный интервал ряда.



- 4 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно.



**Совет** Перед закрытием данного диалогового окна нажать **Сохранить в шаблоне**, чтобы полностью сохранить настройки. Сохраненные настройки будут применены ко всем новым дизайнам, созданным на основе текущего шаблона. Смотрите подробнее **Свойства, Ткани и Шаблоны**.

### Создание контурного вышивания

Заполняющие стежки **Спираль** и **Контурные** – типы стежка, используемые вместе при создании разреженного заполнения, расположенного по контуру фигуры. Заполняющий стежок **Спираль** внешне похоже



на заполняющий стежок **Контурных**, с фиксированным количеством линий и разным шагом, но при этом закручивающийся в спираль из центра заполненного объекта. Оба вида заполняющего стежка могут быть применены к заполненному объекту.

## Создание заполнения рябью



Использовать Меню Стежки > Заполнение рябью, чтобы создать стежки по спиралевидной волновой форме из центра любого заполняемого объекта.

Заполнение **Заполнение волновым эффектом** лучше всего подходит для работы с бесформенными фигурами, но также может применяться и с удлиненными формами. При использовании с удлиненными формами, с помощью данного заполнения можно создавать стежки, выходящие за периметр объекта, что приводит к необычному визуальному эффекту. Центр Заполнение рябью может быть перемещен с помощью инструмента **Изменить форму объекта**.

### Как создать Заполнение рябью

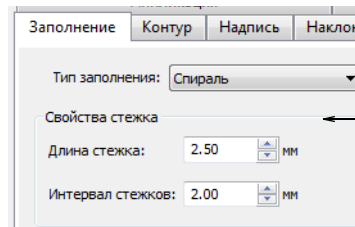
- 1 Создать или выбрать замкнутую форму. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).
- 2 Выбрать **Заполнение рябью**.



**Примечание** Наклон стежков не влияет на компоновку узора.

- 3 Чтобы изменить параметры, кликнуть дважды или правой кнопкой мыши на

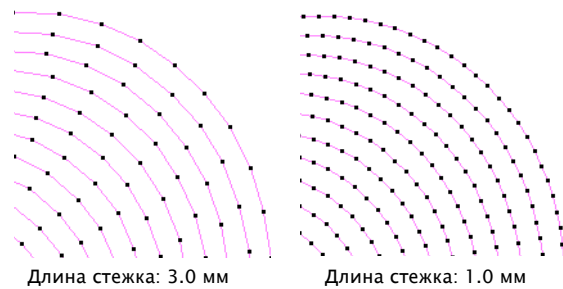
объект. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.



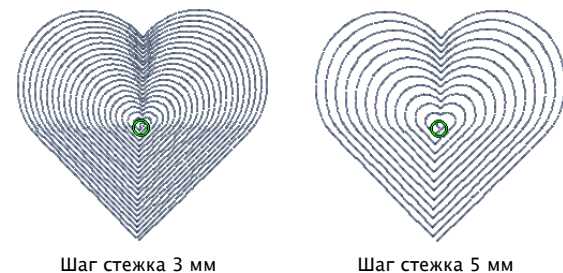
Настроить необходимые параметры стежка

- 4 Настроить необходимые параметры спирали **Свойства стежка**:

- ◀ Настроить **Длину стежка** для плавных или изогнутых кривых.



- ◀ Настроить параметры **Шага стежка** для более плотной или, наоборот, разреженной вышивки.

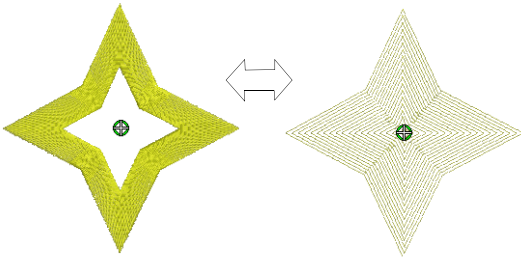


- 5 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно. Выбранные настройки применены к объекту.

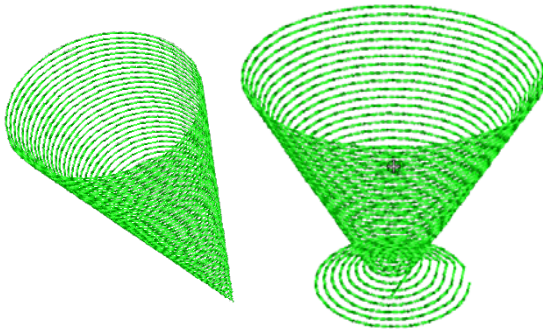


**Примечание** Если в объекте есть отверстие, оно не учитывается при применении стежка

Спираль эффекта, но остается в случае применения других типов стежка.



**Совет** С помощью изменения формы и перемещения центра стежка **Волнового эффекта** за пределы контура объекта можно добиться интересных визуальных эффектов.

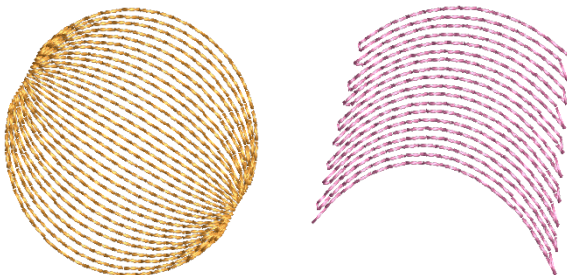


## Создание контурного заполнения



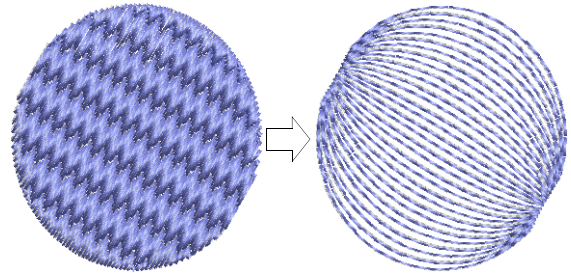
Использовать Меню Стежки > Контурная заливка, чтобы создать стежки, следующие за контурами объектов и создающие свето-теневой эффект наклона.

**Контурный стежок** представляет из себя обратный и прямой стяжки, с фиксированным количеством строк и различным шагом, который зависит от контура объекта. Может быть применен только к объектам оцифрованных блоков, включая **Круглые** объекты. К замкнутым объектам, которые были изменены с помощью инструмента **Добавить наклон стежков**, не может быть применен **Контурный стежок**.



## Как создать контурное заполнение

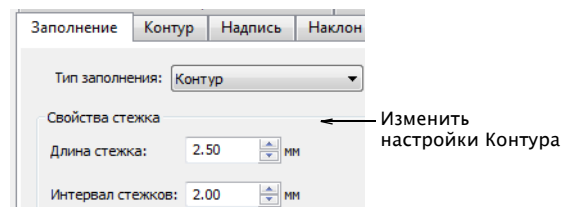
- 1 Нажать на значок **Контурная заливка**.  
Тип стежка будет применен ко всем новым или выбранным объектам, созданным на основе текущих параметров.
- 2 Создать оцифрованный блок объектов и выбрать. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.  
Текущие настройки **Контура** будут применены к выбранным объектам.



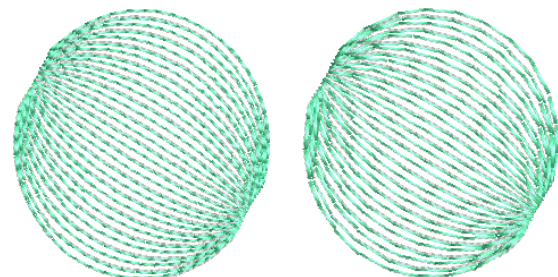
**Примечание** Наклон стежков не влияет на компоновку узора.

- 3 Чтобы изменить параметры, кликнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект.

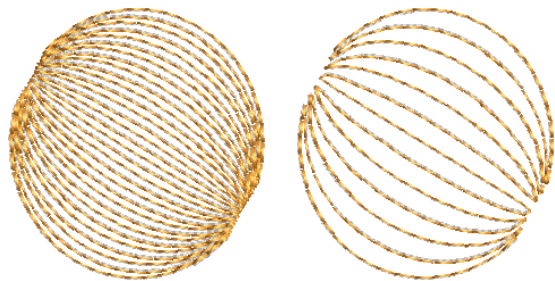
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.



- 4 При необходимости, изменить параметры **значений** контурного стежка:
  - ◀ Настроить **Длину стежка** для плавных или изогнутых кривых.



- ◀ Настроить параметры **Интервал стежков** для более плотной или, наоборот, разреженной вышивки.



Интервал стежков: меньше

Интервал стежков: больше

- 5 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно. Выбранные настройки применены к объекту.

## Создание заполнения стежком крест



Использовать Меню Стежки > Заполнение крестиками, чтобы создать открытое заполнение крестиками по стандартной сетке всего дизайна.

Вышивка 'крестом' – популярная техника для заполнения больших участков с небольшим количеством стежков. Этот стежок также иногда сочетают с аппликацией. Иногда данный тип стежка похож на **Узорное заполнение**, но он формируется другим образом.



При использовании одинакового расчета ткани, крестики в отдельных объектах выстроены в линию. Это происходит, потому что заполнение крестиками формируется на универсальной сетке, а не 'объект за объектом'.

Отдельные крестики создаются на контурах объекта, чтобы избежать промежутков. Наклон стежков не влияет на компоновку узора. Смотрите также **Создание узорного заполнения**.

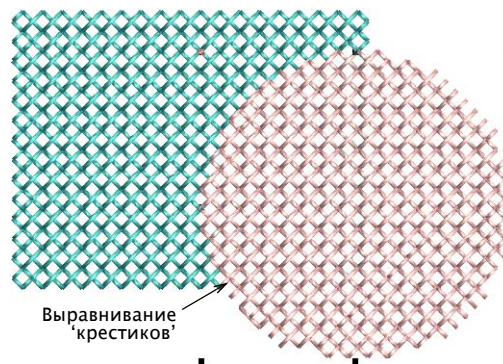


**Совет** Новое заполнение в технике **Вышивка 'крестом'** – это самостоятельный тип стежка. Он не заменяет приложение BERNINA Вышивка крестиком, доступное на **Главной панели**. Смотрите также **Знакомство с техникой вышивания 'крестом'**.

## Как создать заполнение крестиками

- 1 Нажать на значок **Заполнение крестиками**. Тип стежка будет применен ко всем новым или выбранным объектам, созданным на основе текущих параметров.
- 2 Создать замкнутый объект (объекты) и выбрать. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.

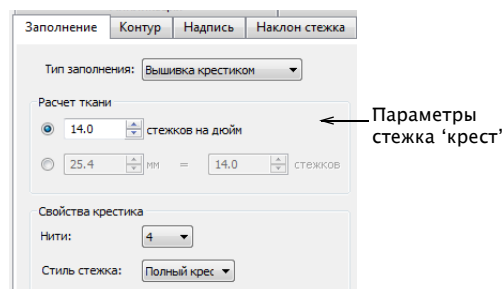
Текущие параметры стежка 'крестик' применены в выбранному объекту. Обратите внимание, как выравниваются стежки 'крестик' в разных объектах.



**Примечание** Наклон стежков не влияет на компоновку узора.

- 3 Для изменения параметров, кликнуть дважды или правой кнопкой мыши по объекту (объектам).

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.

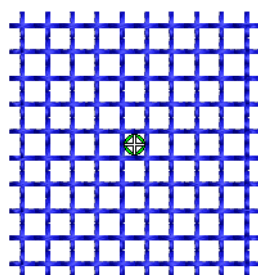


видеть, как она используется при создании крестов. Использовать опцию **Привязать к сетке**, чтобы убедиться, что контуры объекта совпадают с сеткой вышивания 'крестиков'. Смотрите подробнее [Настройка параметров сетки](#).

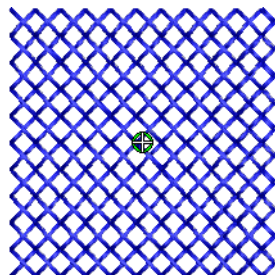
#### 4 Настроить необходимые параметры стежка 'крест'

Поле	Описание
Расчет ткани	Контролирует величину стежка, установленную расчетом ткани, а не фактическим размером стежка. При использовании одинаковой плотности, крестики в разных дизайнах четко выравниваются.
Нити	Числа - 2, 4 или 6 - показывают, сколько раз нить проходит в одном крестике, чтобы сделать его объемнее.
Стиль стежка	Полный крестик, диагональный (X) или прямой (+).
Направление	Определяет, как будет направлен верхний стежок крестика, например полного крестика, - вперед или назад - для создания горизонтальных полных крестиков по диагонали, горизонтальных или вертикальных прямых крестиков.

#### 5 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно.



Стиль стежка: Прямой крестик



Стиль стежка: Полный крестик



**Совет** Сетка для стежка 'крестик' не показана, но можно настроить фоновую сетку по размеру креста, чтобы лучше

# ГЛАВА 21

## Эффекты стежков

BERNINA Embroidery Software обеспечивает возможность создания разнообразных художественных эффектов, текстурных и изогнутых стежков, смешения цветов, а также эффектов деформирования и плавного преобразования.

Используйте инструмент **Текстурированный край**, чтобы добавить неровный край объектам, создать эффект тени или имитации мягких и рассыпчатых текстур в дизайне.

Эффект **Заполнение звездами** формирует поворот вышивки по радиусу для некоторых типов стежка, таких как гладьевый стежок и стежок Татами.

Заполнение волнами позволяет создать контурные заполняющие стежки по линии оцифровки. Стежки располагаются по линии, при этом сохраняется однородная плотность и узоры с точками прокола иглы.

Дополнительные эффекты для заполняющих узоров находятся в **Эффект 3D глобуса**. Данный эффект также может быть применен для заполнения узелковыми узорами **Candlewicking** и заполнения кружевным переплетением.

Используйте эффект **Смешение цветов** для создания различных теневых, перспективных и трехмерных эффектов путем смешивания двух цветных слоев в одном вышивальном объекте. Опция **Морфинг** позволяет преобразовывать контуры и стежки объекта новыми и интересными способами.

В данном разделе показано, как применять художественные эффекты стежков к вышивальным объектам, а также, как настроить их параметры для достижения лучших результатов.



### Создание текстурированных краев



Использовать инструмент **Эффекты > Текстурированный край**, для создания эффектов тени или для имитации пушистой структуры.

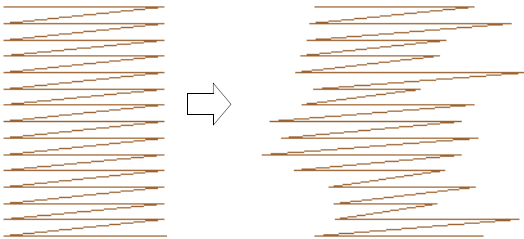
Использовать инструмент **Текстурированный край** чтобы добавить неровный край объектам, создать эффект тени или имитировать меховые

или пушистые текстуры в дизайне.

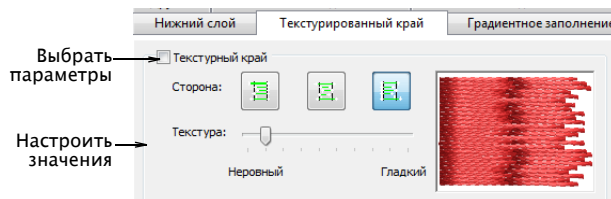
Текстурированный край применяется в соответствии с текущими настройками в диалоговом окне **Эффекты**. Настроить параметры для изменения степени неровности той стороны объекта, к которой будет применен данный эффект, а также припуск текстурированного края. Эти настройки могут быть изменены до или после оцифровки.

### Как создать текстурированный край

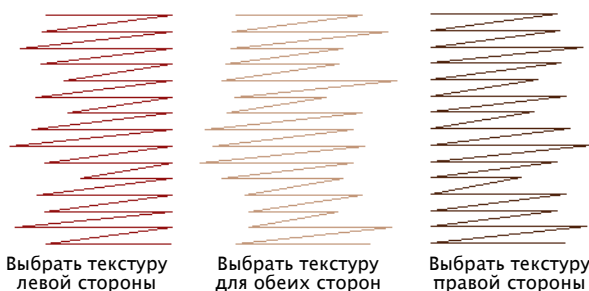
- 1 Щелкнуть значок **Текстурированный край**.  
Эффект будет применен ко всем новым или выбранным объектам, созданным на основе текущих параметров.
- 2 Создать замкнутый объект (объекты) – круглые или квадратные – и выбрать. Смотрите подробнее **Методы оцифровки**.  
Текущие настройки применены к выбранному объекту.



- 3 Для изменения настроек, щелкнуть правой кнопкой мыши значок **Текстурированный край** с выбранным объектом.  
Откроется диалоговое окно **Эффекты > Текстурированный край**.

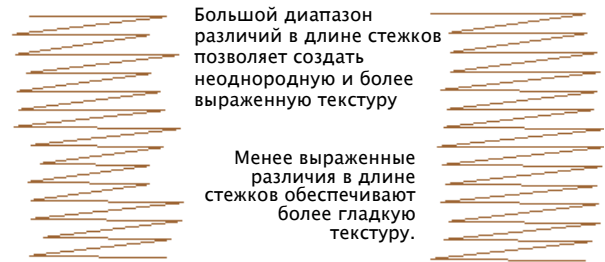


- 4 Использовать кнопки для выбора объекта, к которому необходимо применить эффект.



- 5 Использовать слайдер **Текстура**, чтобы выбрать выраженность текстуры – влево для

создания неровной текстуры, вправо для создания гладкой текстуры.



- 6 Использовать слайдер **Диапазон** для выбора диапазона отклонения стежков от контура. Передвинуть слайдер влево для выбора короткого диапазона, и вправо – для выбора более длинного диапазона.



- 7 Щелкнуть **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК** чтобы завершить работу и закрыть окно. Стежок обновлен с учетом измененных параметров.



**Совет** Чтобы лучше рассмотреть эффект **Текстурированный край**, нажать клавишу для отображения точек прокола или использовать **Действительный вид**.

### Создание эффектов Заполнение звездами



Использовать инструмент **Эффекты > Заполнение звездами**, чтобы создать вышивку с радиальным поворотом с доступными типами стежков.



Щелкнуть **Трансформирование > Изменить форму объекта**, для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

Эффект **Заполнение звездами** формирует поворот вышивки по радиусу для некоторых типов стежка, таких как **гладьевый** стежок и стежок **Татами**. Стежки формируются из

наружного края в центр геометрической фигуры. Центр может быть сдвинут.



Заполнение **Заполнение звездами** применимо к нескольким формам объектов – замкнутым, круглым или прямоугольным, иногда с отверстиями. Данный эффект может быть активирован или деактивирован во время оцифровки. Все преобразования, за исключением Плавного преобразования, сохраняют стежки по радиусу в заполнении **Заполнение звездами**, но изменяют форму отверстия. При формировании объектов с помощью опций **Отобразить/объединить** или **Удалить перекрытия** эффект **Заполнение звездами** сохраняется.

#### Советы по использованию настроек

Не все настройки узоров и стежков или объекта (определенного размера) подходят для эффекта **Заполнение звездами**. Прежде всего при работе с крупными объектами, чтобы избежать нагромождения в центре, следует использовать один эффект или комбинацию нескольких эффектов следующим образом:

- ✦ Увеличьте размер отверстия, переместите центр в существующее отверстие или переместите за пределы отверстия.
- ✦ Добавьте **Текстурированный край** внутрь объекта.
- ✦ Используйте большой шаг стежков – увеличение до 20%.
- ✦ Не используйте узоры, которые добавляют проколы иглы рядом с центром объекта.
- ✦ Используйте стабилизирующий стежок **Строчка по краю** с меньшими объектами, чтобы уменьшить количество стежков в центре объекта.

- ✦ Используйте вышивальные иглы SUK или H/E, чтобы избежать проблемные моменты и получить желаемые результаты.

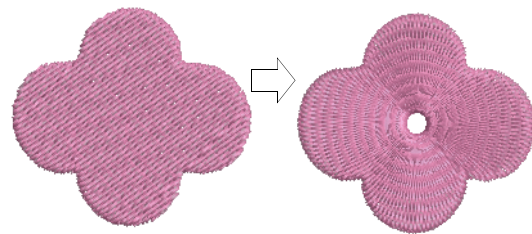


**Совет** Для наилучшего эффекта используйте **Заполнение звездами** с кольцевыми формами. Размер кольца должен быть больше внешнего диаметра примерно на 20%.

#### Как создать эффекты заполнения звездами

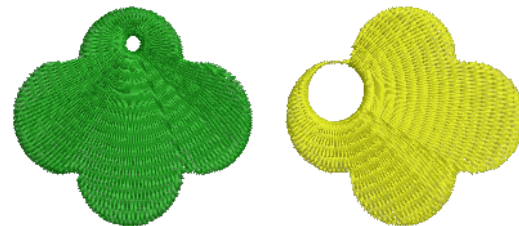
- 1 Выбрать замкнутый объект и щелкнуть значок **Заполнение звездами**.

Эффект применен к выбранным объектам.



- 2 Для изменения эффекта, выбрать объект и щелкнуть значок **Изменить форму объекта**. В режиме **Изменение формы** (Изменение формы) доступны следующие возможности:

- ✦ Передвинуть центральную точку радиального вышивания.
- ✦ Настроить размер центрального отверстия.
- ✦ Редактировать форму центрального отверстия для круглых объектов и эллипса.

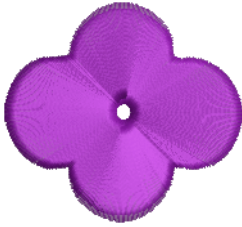


**Совет** В отличие от стежка **Волнового эффекта**, центр эффекта **Заполнение звездами** может быть сдвинут за пределы формы или в имеющееся отверстие, чтобы достичь нужного эффекта, не изменив исходную форму.

- 3 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять изменения, клавишу **Esc**, чтобы закончить.



**Совет** Эффект **Заполнение звездами** может быть применен вместе с заполняющим гладьевым стежком, заполняющим простегивающим стежком и Фантазийная заливка. Смотрите также **Создание орнаментного заполнения**.



Заполнение звездами с заполняющим гладьевым стежком



Заполнение звездами с заполняющим орнаментным стежком



**Совет** При автоматическом создании эффекта **Заполнение звездами** отсутствует возможность его редактирования. Тем не менее, можно применить опцию **Разбить** к объекту с эффектом **Заполнение звездами** и редактировать итоговый угол поворота замкнутого объекта. Смотрите также **Разбиение на составляющие элементы**.

## Создание эффекта волнистости

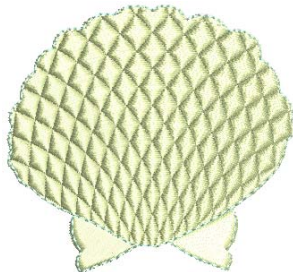
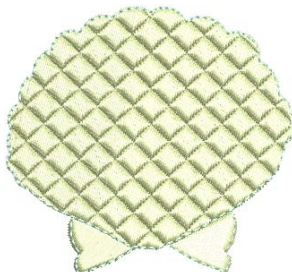


Использовать инструмент **Эффекты > Заполнение волнами**, для создания контура из стежков вдоль линии оцифровки – вышивальный объект сохранит заданную плотность.



Щелкнуть **Трансформирование > Изменить форму объекта**, для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

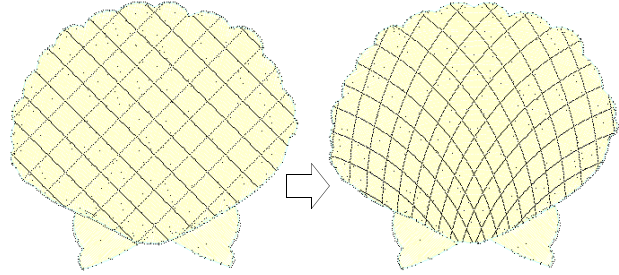
**Заполнение волнами** позволяет оконтурить заполняющие стежки по линии оцифровки. Стежки следуют линии, но поддерживают равномерную плотность и узоры от проколов иглы.



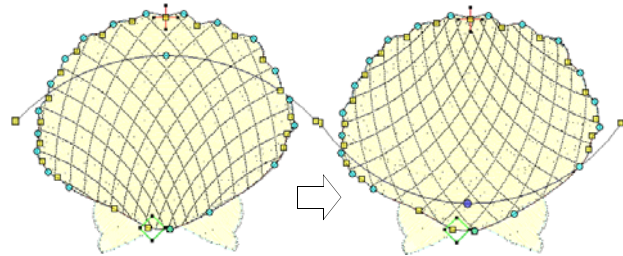
**Совет** Использовать меньшую длину стежков, например, 4,00 мм или меньше, для лучших результатов.

### Как создать Заполнение волнами

1 Выбрать замкнутый объект и щелкнуть значок **Заполнение волнами**. Эффект применен к выбранным объектам.



2 Для изменения эффекта, выбрать объект и щелкнуть значок **Изменить форму объекта**.



3 Щелкнуть и растягивать кривые, пока они не примут нужную форму, затем нажать клавишу **Ввод**. Смотрите подробнее **Изменение формы объектов**.

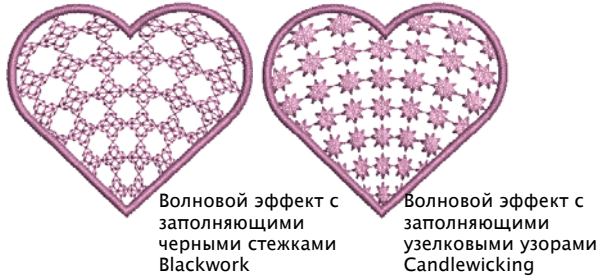
4 Нажать **Esc** для завершения.



**Совет** **Заполнение волнами** может быть применен вместе с **Фантазийная заливка**, **Шаблонное заполнение** и некоторыми типами рукодельных стежков. См. также **Создание орнаментного заполнения**,



## Создание узорного заполнения и Создание заполнения пунктирными стежками.



**Внимание** Не меняйте угол наклона стежков после применения **Заполнение волнами**, так как это может привести к смещению узоров **Фантазийная заливка**.

## Создание Трехмерного эффекта Эффект 3D глобуса



Использовать инструмент **Стеж > Шаблонное заполнение**, чтобы создать художественные заполняющие стежки. Выбрать из библиотеки узоров.



Использовать инструмент **Стеж > Заполнение Candlewick**, чтобы создать заполнение узелковыми узорами Candlewicking – традиционную вышивку белого на белом, которая обычно выполняется толстой хлопковой нитью на белом льне.



Использовать инструмент **Стеж > Заливки кружево**, чтобы создать ажурные узоры кружевного переплетения.



Использовать инструмент **Эффекты > Трехмерный эффект 3D Globe**, чтобы создать контурные стежки для создания трехмерного эффекта. Выбрать из библиотеки узоров.



Щелкнуть **Трансформирование > Изменить форму объекта**, для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

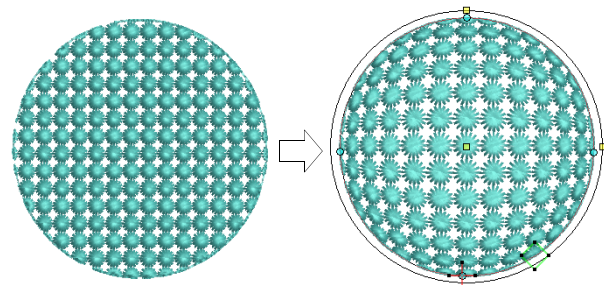
Дополнительные опции заполняющих узоров находятся в **Эффект 3D глобуса**. Данный эффект также может быть применен для техники заполнения узелковыми узорами **Candlewicking** и **Заполнения кружевным переплетением**. Также могут быть применены чередующиеся узорные заполнения. Эффект может быть применен ко всему объекту или к определенной части заполнения. Данный

эффект не может быть применен к круглым объектам и эллипсам.



## Как создать эффект 3D-узора

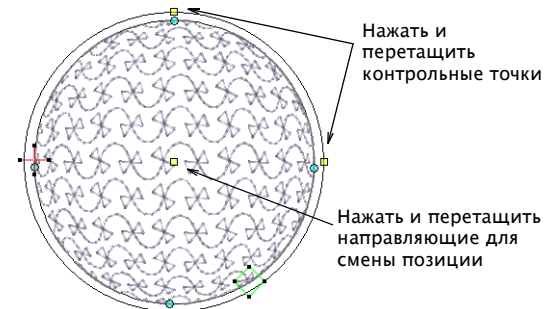
- Выбрать объект с узорным заполнением и щелкнуть значок **Эффект 3D глобуса**. Эффект применен.



Объект с заполнением узелковыми узорами Candlewicking

Применен трехмерный эффект 3D глобуса

- Для дальнейших изменений, используйте инструмент **Изменить форму объекта** с выбранными объектами. Появится направляющая рамка с тремя контрольными точками.



- Изменить параметры контрольных точек:
  - Изменить высоту рамки
  - Изменить ширину рамки
  - Смена позиции рамки

## Создание смешивания цветов

Используйте эффект **Смешение цветов** для создания различных теневых, перспективных и трехмерных эффектов путем смешивания двух цветных слоев в одном **вышивальном объекте**. Данный эффект создается путем дублирования объекта, а затем применения Градиентное заполнение и Контур по краям к обоим слоям, которые затем группируются.



Два различных Смешение цветов эффекта:

- ◀ Линейный шаг стежка
- ◀ Криволинейный шаг стежка.

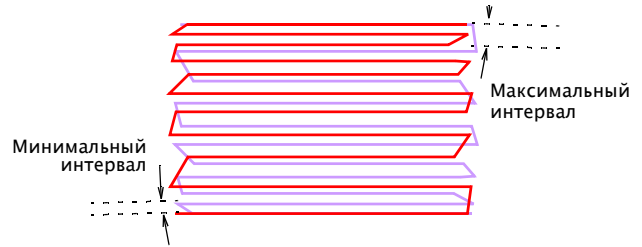
Смешение цветов может быть применен к объектам, заполненным гладьевыми, простегивающими или Фантазийная заливка орнаментными стежками, или к объектам, оконтуренным гладьевыми или обметочными стежками.

## Применение эффекта смешивания цветов



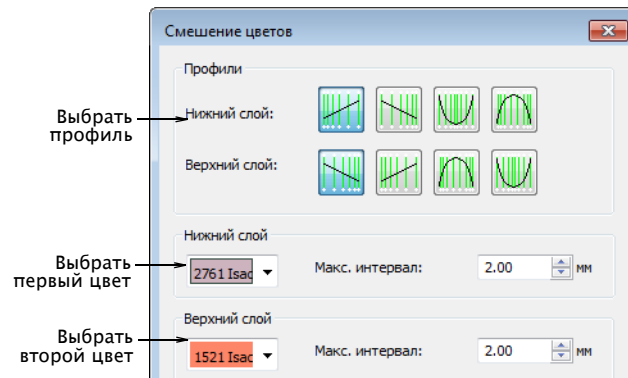
Использовать инструмент Редактировать > Смешение цветов, чтобы создать смешивание цветов в выбранных объектах.

Использовать эффект **Смешение цветов** для создания смешивания цветов, эффектов перспективы и тени.



## Как применить эффект смешивания цветов

- 1 Выбрать заполненный объект и щелкнуть значок **Смешение цветов**. Откроется диалоговое окно **Смешение цветов**.



- 2 На панели **Профили**, выбрать профиль шага стежка для верхнего и нижнего слоев.



Верхний слой: Профиль 1  
Нижний слой: Профиль 1



Верхний слой: Профиль 3  
Нижний слой: Профиль 3

- 3 На панели **Нижний слой** :

- ◀ Выбрать цвет первого слоя.
- ◀ При необходимости настроить максимальное значение шага стежка для первого слоя.

- 4 На панели **Верхний слой**:

- ◀ Выбрать цвет второго слоя.
- ◀ При необходимости настроить максимальное значение шага стежка для второго слоя.

## 5 Нажать ОК.

Верхний слой: Красный  
Нижний слой: ЖелтыйВерхний слой: Желтый  
Нижний слой: Красный

**Совет** Чтобы стабилизирующие стежки не проступали через стежки заполнения, необходимо убрать метку из окошка **Эффекты > Нижний слой**. Смотрите также **Укрепление с помощью нижнего слоя**.

### Редактирование объектов со смешиванием цветов



Щелкнуть Разместить > Разгруппировать, чтобы разгруппировать выбранные объекты.



Щелкнуть Общие > Раскладка по цветам, чтобы просмотреть все цветные блоки и объекты в дизайне.

Редактирование объекта Смешение цветов ограничено. В первую очередь два объекта должны быть разгруппированы. Затем отдельные объекты редактируются в соответствии с настройками **Градиентное заполнение**. Смотрите подробнее **Создание заполнения плавным переходом**.



**Примечание** При редактировании сгруппированного объекта, эффект Смешение цветов будет отменен, так как оба слоя будут иметь одинаковые параметры.

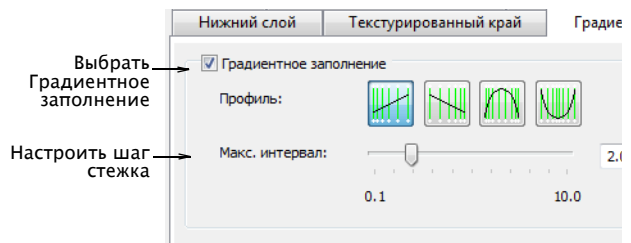
### Как редактировать объекты со смешиванием цветов

- 1 Выбрать объект со смешиванием цветов и разгруппировать его. Смотрите подробнее **Группирование и разделение объектов**.

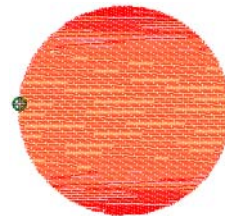


**Совет** Используйте функцию Раскладка по цветам, чтобы просмотреть все цветные блоки и/или объекты в дизайне. Смотрите подробнее **Просмотр и выбор цветных блоков**.

- 2 Выбрать один из объектов и изменить цвет, при необходимости.
- 3 Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть диалоговое окно **Свойства объекта** (Свойства объекта), затем нажмите кнопку **Эффекты** и выберите вкладку **Градиентное заполнение**.



- 4 Выбрать профиль и настроить шаг стежка как необходимо. Смотрите подробнее **Создание заполнения плавным переходом**.
- 5 Нажать **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно.
- 6 Повторить процесс для второго объекта и заново сгруппировать объекты.



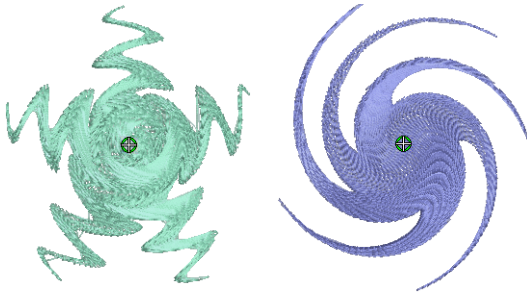
### Создание эффектов Плавного преобразования



Использовать инструмент Общие > Морфинг, чтобы создать преобразованные контуры объекта и стежки.

Функция **Морфинг** позволяет преобразовывать контуры и стежки объекта новыми и интересными способами. Кроме того, к

выделенному можно применить более одного эффекта.



Эффект **Морфинг** – мощная функция, но не перестарайтесь с ней. При применении данного эффекта к объектам/дизайнам, помните следующее:

- ◀ Избегайте вышивки низкого качества, не применяйте слишком много этого эффекта. Когда дело касается Эффекта Плавного преобразования действует принцип: чем меньше – тем лучше.
- ◀ Используйте большой шаг стежков – увеличение до 20%.
- ◀ Избегайте гладьевых стежков в Эффекте Плавного преобразования – в некоторых объектах они могут быть слишком длинными.
- ◀ Увеличить поля нижнего слоя, чтобы он не выходил за края заполнения.

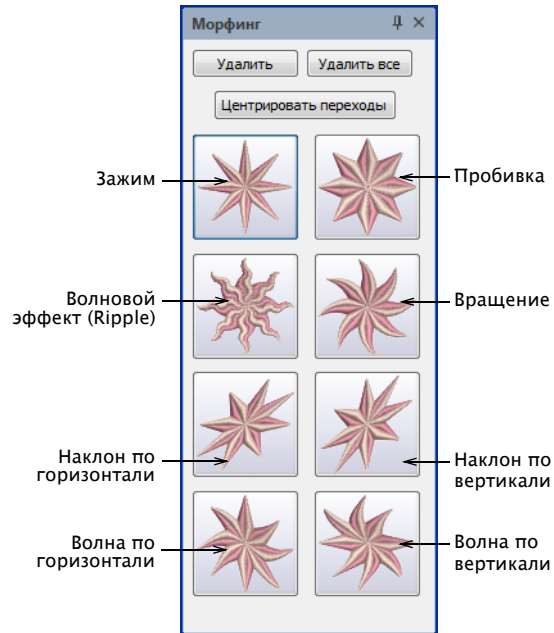
### Как создать эффекты Плавного преобразования

- 1 Выбрать один или несколько объектов.  
К любому объекту (объектам) можно применить эффекты Плавного преобразования.






- 2 Щелкнуть значок **Морфинг** на **Главной панели**.

Откроется док-панель **Морфинг** преобразование с доступными кнопками эффекта Плавного преобразования.

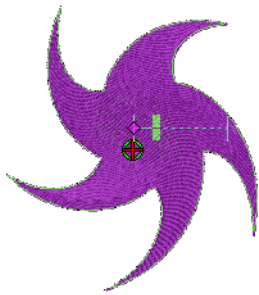


### 3 Выбрать эффект Плавного преобразования:

-  Использовать **Зажим**, чтобы совместить контуры объекта и стежки вместе в центре Плавного преобразования, при этом, отталкивая внешние стежки друг от друга.
-  Использовать **‘Пробивку’**, чтобы перенести контуры объектов и стежки из центра Плавного преобразования, создавая эластичный контур объектов и стежки по кругу воображаемой сферы.
-  Использовать **Спираль эффект**, чтобы применить волновой узор, исходящий из центра Плавного преобразования, похожий на круги на воде, после того как в нее бросили камень.
-  Использовать **Вращение**, чтобы вращать контуры объектов и стежки вокруг центра Плавного преобразования, создавая завихрения, похожие на водоворот.
-  Использовать **Наклон по горизонтали**, чтобы наклонить контуры объекта и стежки влево или вправо по горизонтали.
-  Использовать **Наклон по вертикали**, чтобы наклонить контуры объектов и стежки вверх или вниз по вертикали.
-  Использовать **Волну по горизонтали**, чтобы передвинуть контуры объектов и стежки в форме узора горизонтальной волны.
-  Использовать **Волну по вертикали**, чтобы передвинуть контуры объектов и стежки в форме узора вертикальной волны.

Выбранный эффект Плавного преобразования применяется к текущему выделению с центром Плавного

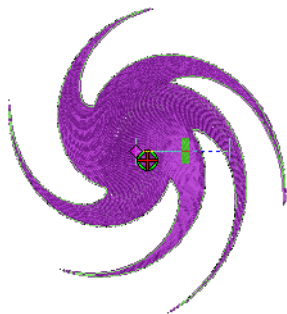
преобразования (если применимо) определенным по умолчанию центром текущего выделения.



С помощью функции BERNINA Embroidery Software также можно осуществить следующее:

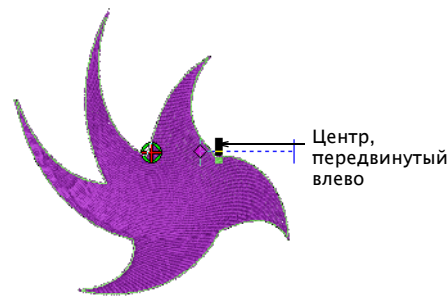
- ◀ Группировка выбранных объектов, если они не сгруппированы.
  - ◀ Применение эффект Плавного преобразования к выбранным объектам, используя центр Плавного преобразования по умолчанию, и текущие параметры.
  - ◀ Активация инструмента **Изменить форму объекта** для конечных объектов.
  - ◀ Отображение доступного графического управления Плавным преобразованием для выбранного эффекта Плавного преобразования.
- 4 По желанию можно выбрать функцию **Отменить**, чтобы отменить эффект преобразования, или же нажать и перетащить доступные элементы преобразования для завершения настройки эффекта.

При перетаскивании одного слайдера, полученные контуры объекта будут показаны в динамике черного оконтуривания, пока нажата кнопка мыши.

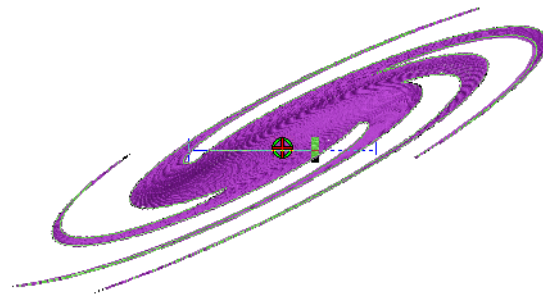


- 5 В качестве опции, если применимо, можно настроить центр Плавного преобразования с помощью инструмента **Изменить форму объекта** (Изменить форму объекта). (Не все эффекты Плавного преобразования имеют передвижной центр)

Кнопка **Центр Плавного преобразования** на док-панели **Эффекты Плавного преобразования** (Эффекты Плавного преобразования) доступна, когда центра Плавного преобразования передвинут из центра текущего выделения. Щелчок вернет центр Плавного преобразования назад в центр текущего выделения.



- 6 Можно применить любое необходимое количество эффектов к текущему выделению.



- 7 В качестве опции, убрать один или несколько эффектов Плавного преобразования следующим образом:

- ◀ Кнопка **Удалить** доступна, если в текущем выделении применен один или более эффектов Плавного преобразования. Щелчок удалит последний примененный эффект Плавного преобразования. Предыдущий эффект Плавного преобразования (при наличии) сразу же становится доступным для изменения формы или удаления.

- ◀ Щелчком выбрать активную функцию **Удалить все**, чтобы удалить все эффекты Плавного преобразования из текущего выделения, и процесс **Изменение формы** будет остановлен.

# ГЛАВА 22

## Вышивальные узоры

BERNINA Embroidery Software обеспечивает возможности создания целого ряда художественных эффектов и разных типов стежка для создания последовательных узоров из кружева машинной вязки. На основании Шаговое заполнение, используя предустановленные формы можно создавать выкладку узоров.

Фантазийная заливка – это декоративное заполнение стежками, при котором проколы иглы формируют мозаичную выкладку узоров. Рельефный орнаментный заполняющий стежок может быть применен к объектам с поворотным стежком, придавая вышивке трехмерных эффект вращающегося узора, который нельзя достичь при использовании только одного Фантазийная заливка.

Эластичное модное заполнение – это декоративный эффект, при котором узор соответствует углу наклона стежка и может быть изменен в размере, чтобы соответствовать ширине объекта.

Также можно задать игольчатый узор, используя ‘резьбу и тиснение’ в качестве шаблона. Резной штамп может быть векторным изображением или любой вышивальной формой.

В данном разделе показано, как применять узоры стежков к объектам вышивки, а также, как настроить их параметры для достижения наилучших результатов.



### Создание орнаментного заполнения



Использовать функцию Стежки > Орнаментное заполнение, чтобы создать художественную заливку при сохранении изображения целостной вышивки.



Использовать функцию Стежки > Рельефное орнаментное заполнение, чтобы создать трехмерные эффекты с помощью заполнения с поворотом стежка.

**Фантазийная заливка** – это декоративный стежок заполнения, при котором проколы иглы формируют мозаичный узор. Используется для

заполнения широких и больших фрагментов с повторяющимся узором, при этом обеспечивая вид сплошного полотна вышивания. Смотрите также [Применение узоров заполняющего простегивающего стежка](#).



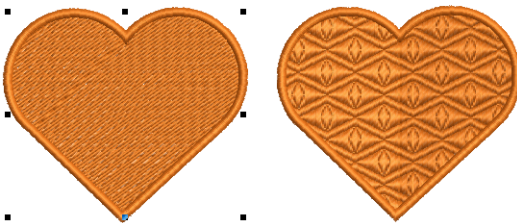
**Рельефный орнаментный заполняющий стежок** – это разновидность **Фантазийная заливка**, которая может быть применена к объектам с **поворотными стежками**. Таким образом создается трехмерный поворотный эффект, который не может быть достигнут только с помощью **Фантазийная заливка**.



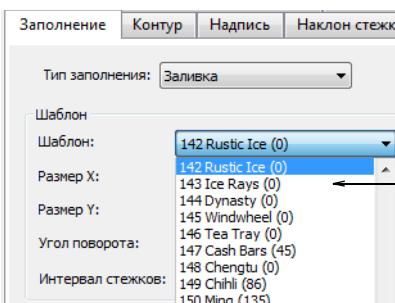
**Совет** Функция **Резной штамп** позволяет определить узор прокола иглы, используя 'резьбу и тиснение' в качестве шаблона. Смотрите подробнее **Создание узоров с помощью резьбы и тиснения**.

### Создание Орнаментного заполнения

- Выбрать замкнутый объект или объекты.

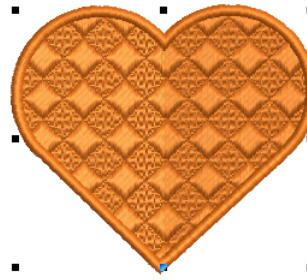


- Выбрать функцию **Орнаментное заполнение**. К выбранному объекту будут применены текущие **Фантазийная заливка** настройки.
- Для изменения параметров, двойным кликом или правой кнопкой мыши выбрать объект (объекты). Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.

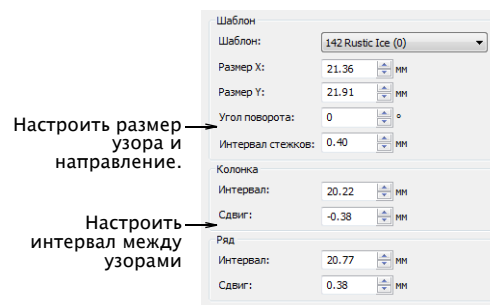


Выбрать узор из всплывающего списка

- Выбрать узор из всплывающего списка. Смотрите также **Fancy Fill Samples**.



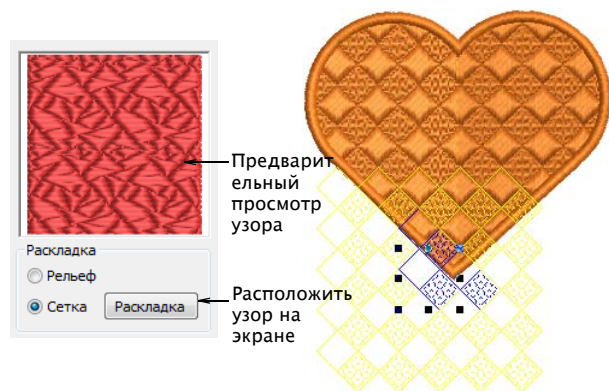
- Настроить размер узора, направление и интервалы с помощью **Свойств объекта**. На панели предварительного просмотра немедленно будут показаны визуализированные данные.



Настроить размер узора и направление.

Настроить интервал между узорами

- По своему усмотрению, выбрать способ размещения узора путем настройки параметров с помощью кнопки **Раскладка**. По умолчанию, применяется вариант **Сетка**. Способ настройки параметров размещения аналогичен настройке узорного заполнения. Смотрите подробнее **Расположение узорного заполнения на экране**.



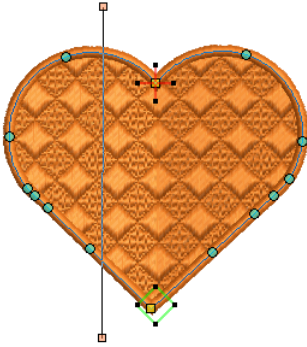
Предварительный просмотр узора

Расположить узор на экране

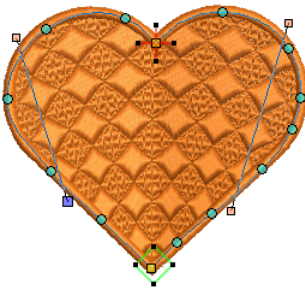
- Хотя угол наклона стежков не влияет на размещение узора, он влияет на четкость. При необходимости настроить угол наклона



стежков с помощью инструмента **Изменить форму**.



- ◀ Для создания поворотного эффекта, добавить угол наклона стежков с помощью инструмента **Добавить наклон стежков** или выбрать объект с поворотным наклоном. Смотрите также **Изменение наклона стежков**.
- ◀ Далее выбрать опцию **Рельеф** на панели **Раскладка**. Эффект аналогичен выбору опции **Рельефное модное заполнение** на панели **Тип стежков**.



- ◀ Щелкнуть **Применить**, чтобы предварительно просмотреть эффект или **ОК**, чтобы завершить работу и закрыть окно.



**Совет** **Заполнение волнами** позволяет создать контурные заполняющие стежки по линии оцифровки. Заполнение волнами может быть применен к **Фантазийная заливка** объектам. В любом случае, перед конвертацией в **Фантазийная заливка** необходимо применить эффект к заполняющему простегивающему стежку.

Смотрите также **Создание эффекта волнистости**.

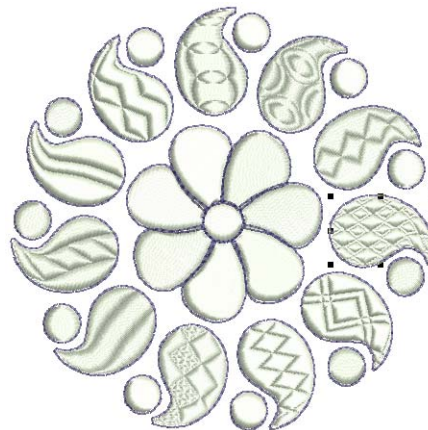


### Создание эластичного орнаментного заполнения



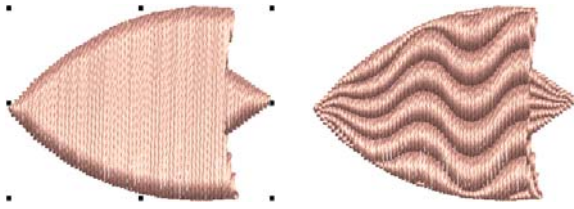
Использовать функцию **Эффекты > Эластичное модное заполнение**, чтобы создать узоры орнаментного заполнения, которые соответствуют углу наклона стежков и масштабированы в соответствии с шириной объекта. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.

**Эластичное модное заполнение** это декоративный эффект, при котором узор соответствует **углу наклона стежка** и может быть изменен в размере для соответствия ширине объекта. Этот инструмент предназначен для использования в объектах с поворотными стежками или с постоянно меняющейся шириной колонки. Данный эффект **Эластичное модное заполнение** может быть применен к самым различным типам объектов и стежков. Использовать существующие узоры для создания собственных.

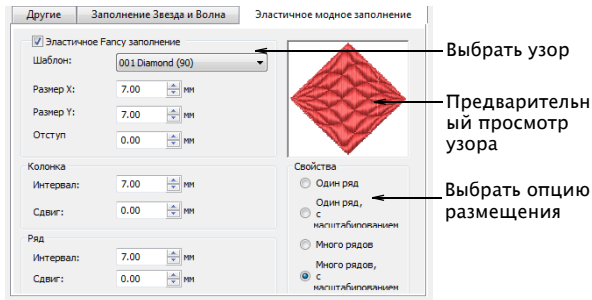


### Создание эластичное орнаментное заполнение

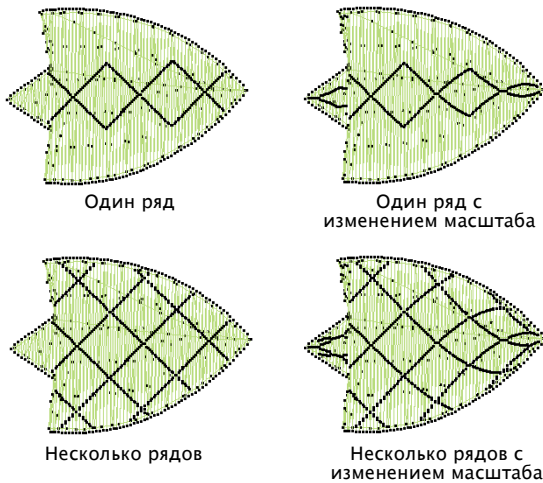
- ◀ Выделить объект и нажать на значок **Эластичное модное заполнение**.



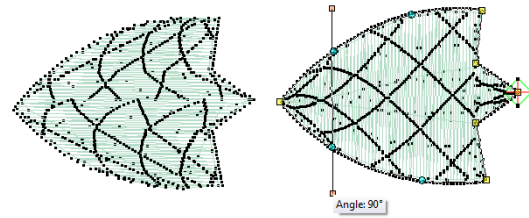
- ◀ Щелчок правой кнопкой мыши по инструменту для доступа к параметрам.



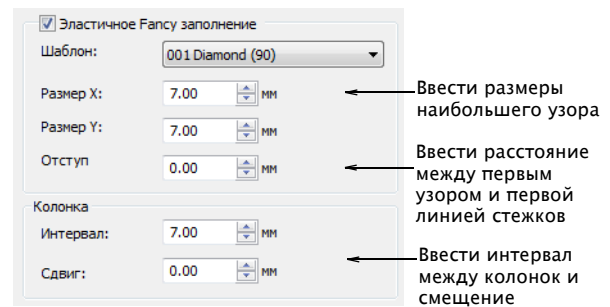
- ◀ Выбрать узор из всплывающего списка.
- ◀ Выбрать одну из четырех опций размещения:



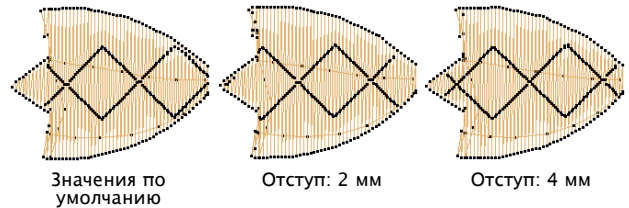
- ◀ По своему усмотрению, настроить или добавить угол наклона стежков.



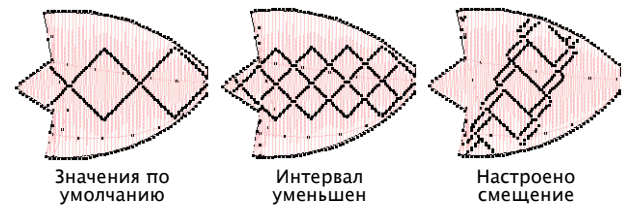
- ◀ При необходимости, настроить **Эластичное модное заполнение** параметры, для изменения размера, формы отступа и смещения узора.



- ◀ В полях **Размер X** и **Размер Y** настроить размеры наибольшего узора в эффектах.
- ◀ В поле **Отступ** настроить расстояние между первым узором и первой линией стежков.



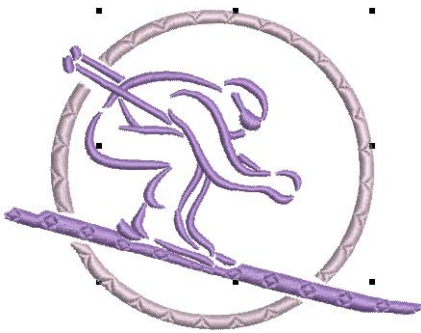
- ◀ В панели **Колонка** указать нужные параметры интервала и смещения:



- ◀ В случае выбора опции, при которой используется более одного ряда узоров, будут доступны поля на панели **Ряд**.

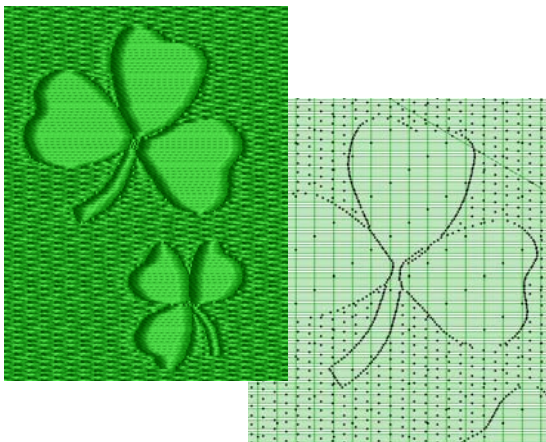


- ◀ **Эластичное модное заполнение** эффекты также могут быть добавлены к контуру гладьевым валиком.



## Создание узоров с помощью резьбы и тиснения

Функция **Резной штамп** позволяет определить узор по местам прокола, используя резьбу и тиснение в качестве шаблона. Резной штамп может быть **векторным изображением** или любой формой вышивки. Прокол иглы появляется везде, где стежок пересекает векторное изображение или фигуру вышивки.



С использованием функции **Резной штамп** доступно следующее:

- ◀ Применить предустановленные или временно выбранные или оцифрованные штампы резьбы и тиснения для соответствующих объектов.
- ◀ Переместить/повернуть/изменить масштаб/изменить форму/удалить Резьбу и тиснение, связанные с соответствующим объектом, в режиме Изменить форму.
- ◀ Создать и управлять пользовательскими штампами резьбы и тиснения, расположенными в библиотеке узоров для дальнейшего использования.

Выбранные штампы резьбы и тиснения могут быть применены к созданию контура объектов с гладьевым стежком, а также для замкнутых объектов с типами гладьевого, простегивающего и орнаментного стежка.

## Применение предустановленных узоров



Использовать функцию Общие > Резной штамп, чтобы применить заданные или пользовательские узоры для создания игольчатого узора.

Док-панель **Резной штамп** содержит 4 вкладки: Использование узора, Объекта, Оцифровка и Внешнее отображение (Использование узора, Использовать объект, СоздатьСоздать, Внешний вид). Вкладка **Использовать шаблон** позволяет выбрать и применить предустановленные узоры штампов только для выделенных используемых объектов или для любых используемых объектов, если ни один не выделен.

## Применение предустановленных узоров

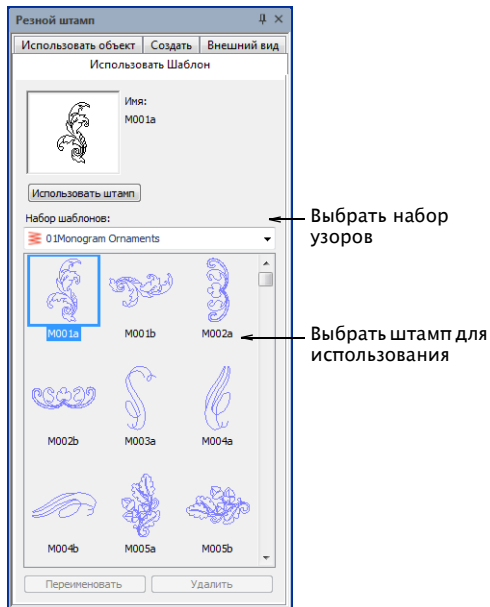
- 1 Выбрать **объект вышивания** или при необходимости не выбирать ничего.



**Примечание** Можно начинать с выбранными вышивальными объектами или без них. Если выбран один или более объектов, штампы будут применены **только** к выбранным объектам. Если нет предварительно выбранного объекта, штампы могут быть применены к любым объектам.

- 2 Щелкнуть значок **Резной штамп**.

Откроется диалоговое окно **Резной штамп**. По умолчанию откроется вкладка **Использование узора**.



- 3 Выбрать набор узоров из списка Набор, например, Природа. Всплывающий список Набор содержит предустановленные наборы узоров, а также пользовательские набор

узорных штампов. Смотрите подробнее **Pattern set: Carving Stamps**.

- 4 Выбрать предустановленный узорный штамп.

На панели просмотра появится эскиз, а кнопка **Использовать штамп** станет активной.

- 5 Нажать кнопку **Использовать штамп** и переместить указатель мыши в окно дизайна.

Предустановленный штамп прикреплен к указателю мыши. В **Строке состояния** Программа предложит ввести базисную точку.

- 6 Переместить указатель мыши на нужную позицию, наведя его на целевой объект (объекты).

- ◀ Щелчок правой кнопкой мыши для зеркального отображения узора.
- ◀ Нажать клавишу **Shift** для предотвращения **Авто-прокрутки**.

- 7 Щелкнуть кнопкой мыши, чтобы зафиксировать базисную точку.

Программа предложит ввести направляющую точку.



- 8 Повернуть узор вокруг базисной точки к нужной позиции направляющей точки, при необходимости с нажатой клавишей **Shift**.

BERNINA Embroidery Software изменяет размер штампа, если при перемещении указателя нажата клавиша **Shift**.

- 9 Щелкнуть кнопкой мыши.

- ◀ При наличии предварительно выделенного объекта или объектов, узорный штамп будет применен только к

этим объектам, независимо от того, выходит ли штамп за границы объектов.

- ◀ При отсутствии предварительно выделенных объектов, узорный штамп будет применен к любым подходящим нижележащим объектам.

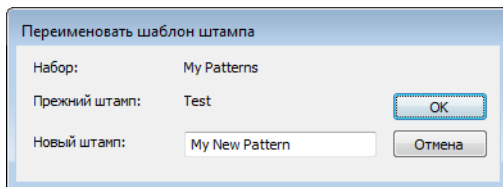


**Примечание** При наличии нескольких перекрывающихся объектов в области, где используется штамп, он будет применен к каждому доступному перекрывающему объекту.

- 10 Повторить необходимое количество раз. Нажать клавишу **Esc** для продолжения.



**Примечание** Кнопки **Переименовать** и **Удалить** доступны при выборе пользовательского узорного штампа. После нажатия кнопки **Переименовать** откроется диалоговое окно **Переименовать шаблон штампа**. Используйте его для переименования пользовательского узорного штампа. Смотрите также **Добавление штампов в библиотеки**.



**Совет** Используйте опции **Сглаженный штамп** и **Объемный штамп** во вкладке **Внешний вид**, чтобы сгладить или усилить эффект. Смотрите подробнее **Изменение внешнего вида штампа резьбы и тиснения**.

## Использование объектов в качестве штампов резьбы и тиснения



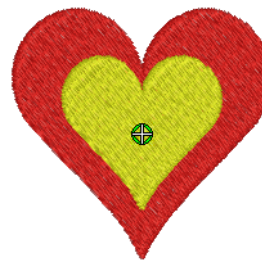
Использовать ОбщиеОбщие > Резной штамп, чтобы применить предустановленные или пользовательские узоры для создания узора прокола иглы.

Док-панель **Резной штамп** содержит 4 вкладки: **Использовать узор**, **Использовать объект**, **Создать** и **Внешний вид**. Вкладка **Использовать объект** позволяет выбрать контуры объекта в окне дизайна и применить их в качестве штампов или сохранить их в библиотеке для дальнейшего использования.

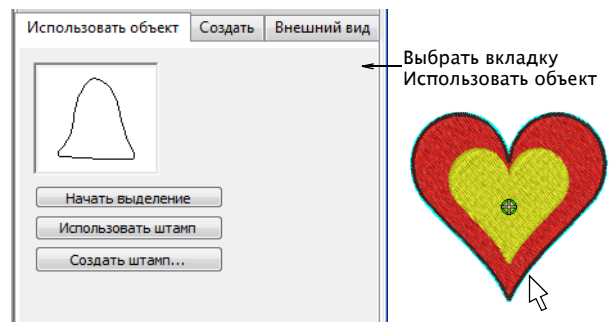
### Как использовать объект в качестве штампа резьбы и тиснения

- 1 Выбрать **объект вышивания** или при необходимости не выбирать ничего.

Для начала можно использовать выбранные вышивальные объекты в качестве штампов.



- 2 Щелкнуть на значок **Резной штамп** и выбрать вкладку **Использовать объект**.



- 3 Нажать на кнопку **Начать выделение**.

Любые предварительно выбранные объекты остаются выделенными.

- 4 Навести указатель мыши на любой объект в окне дизайна. Контур объекта будет выделен.

- ◀ Любым доступным методом выделить контуры объектов, чтобы использовать их

в качестве штампов. Выделенные контуры появятся на панели предварительного просмотра.

- ◀ Снять выделение можно нажав клавишу **Esc**.



**Совет** Объекты, доступные для выделения, могут содержать векторные изображения из **Холст для рисования**. Только в этом случае векторные изображения могут быть выбраны в **Холст Вышивания**.

- 5 Нажать кнопку **Использовать штамп**, чтобы использовать выделенное в качестве штампа резьбы и тиснения. Смотрите подробнее [Применение предустановленных узоров](#).



- 6 По желанию можно нажать кнопку **Создать штамп**, чтобы добавить выделенное в библиотеку для дальнейшего использования. Смотрите подробнее [Добавление штампов в библиотеки](#).



**Совет** Использовать опции **Сглаженный штамп** и **Объемный штамп** во вкладке **Внешний вид**, чтобы сгладить или усилить эффект. Смотрите подробнее [Изменение внешнего вида штампа резьбы и тиснения](#).

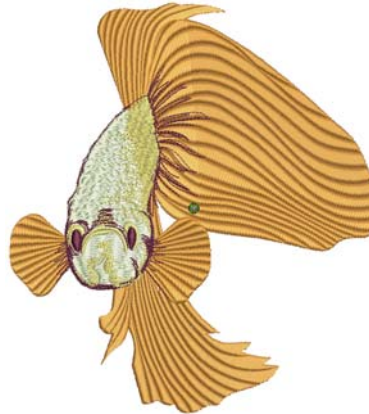
## Оцифровка штампов резьбы и тиснения



Использовать **Общие > Резной штамп**, чтобы применить предустановленные или пользовательские узоры для создания узора прокола иглы.

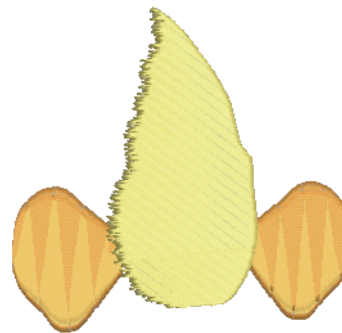
Док-панель **Резной штамп** содержит 4 вкладки: **Использовать узор**, **Использовать объект**, **СоздатьСоздать** и **Внешний вид**. Вкладка **Создать** позволяет создать контуры штампа и либо сразу применить штамп там, где он был

оцифрован, или применить его к действующим объектам в окне дизайна.

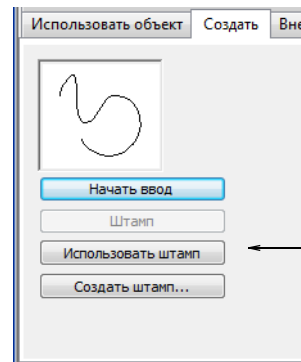


## Как создать штампы резьбы и тиснения

- 1 Выбрать **объект вышивания** или при необходимости не выбирать ничего. Если объекты предварительно выделены, созданные штампы будут применяться только к этим объектам.



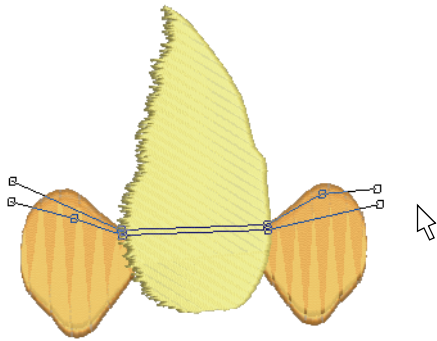
- 2 Щелкнуть на значок **Резной штамп** и выбрать вкладку **СоздатьСоздать** в диалоговом окне.



Нажать для начала оцифровки

- 3 Нажать кнопку **Начать оцифровку**.

Программа предложит ввести начальную точку для контура штампа.

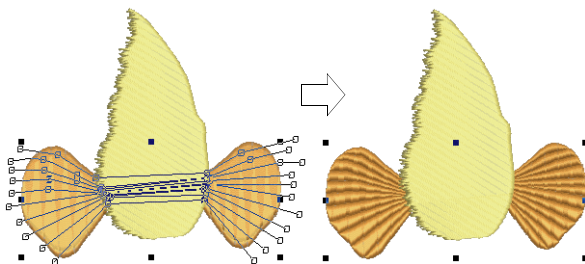


#### 4 Создать контур штампа:

- ◀ Нажать клавишу **Ввод** один раз, чтобы завершить границу.
- ◀ Нажать клавишу **Ввод** повторно, чтобы закончить создание штампа.

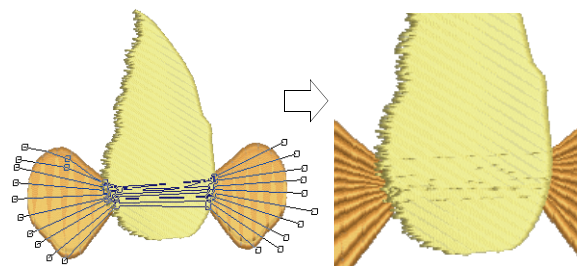
#### 5 Нажать активную кнопку **Штамп**.

- ◀ Нажать кнопку **Штамп**, чтобы применить штамп только к выбранным объектам.



Штамп применен для выбранного объекта (объектов).

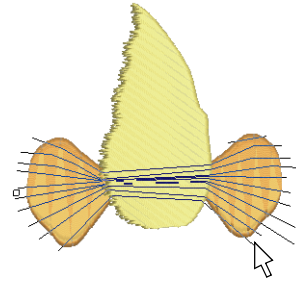
- ◀ В качестве альтернативы доступна возможность использования опции **Штамп**, чтобы применить его к подходящим объектам, без предварительного выбора.



Штамп применен без выбора объекта (объектов).

- ◀ Нажать кнопку **Использовать штамп**, чтобы разместить штамп. Программа предложит ввести базисную точку

аналогично предустановленным узорам. Смотрите подробнее **Применение предустановленных узоров**.



- 6 По желанию, нажать кнопку **Создать штамп**, чтобы добавить выделенное в библиотеку для дальнейшего использования. Смотрите подробнее **Добавление штампов в библиотеки**.

### Изменение внешнего вида штампа резьбы и тиснения



Использовать **Общие > Резной штамп**, чтобы применить предустановленные или пользовательские узоры для создания узора прокола иглы.

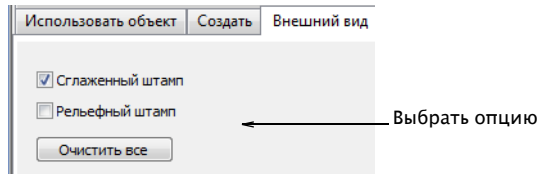
Док-панель **Резной штамп** содержит 4 вкладки: **Использовать узор**, **Использовать объект**, **Создать** и **Внешний вид**. Функции **Сглаженный штамп** и **Объемный штамп**, а также функция **Очистить все штампы** во вкладке **Внешний вид** являются активными функциями, когда выбран один или более объектов со штампами.

### Как изменить внешний вид штампа резьбы и тиснения

- 1 Выбрать **объект вышивания** с уже примененными штампами резьбы и тиснения.



- 2 Щелкнуть на значок **Резной штамп** и выбрать вкладку **Внешний вид** в диалоговом окне.



- 3 Выбрать опцию для желаемого изменения внешнего вида штампа:

- Выбор опции **Сглаженный штамп** вызовет сглаживание какого-либо существующего штампа (штампов).



- Выбор опции **Объемный штамп** вызовет удаление разбивок внутри объединенных замкнутых границ штампа резьбы и тиснения. Выбранные пользователем границы и границы перекрытия объединены.



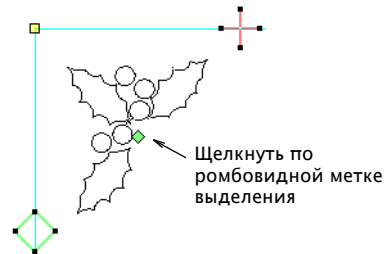
**Примечание** Нажатие кнопки **Очистить все штампы** приведет к удалению всех существующих штампов из выбранных объектов.

## Изменение формы штампов резьбы и тиснения

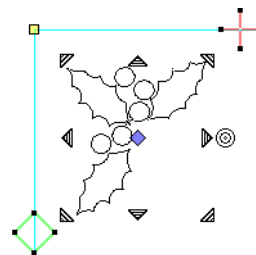
Штампы резьбы и тиснения могут быть перемещены, повернуты, изменены в размерах и форме, а также удалены как отдельные объекты в режиме Изменить форму. При преобразовании штампов резьбы и тиснения проникновения иглы в объекте, расположенном ниже, автоматически обновляются.

### Как изменить форму штампа резьбы и тиснения

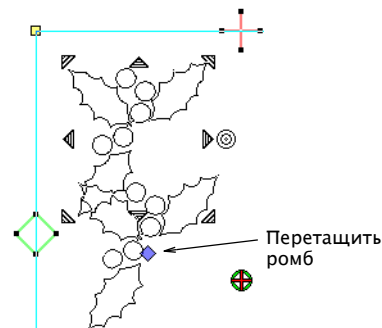
- В режиме **Изменить форму**, выбрать **объект вышивания** с уже примененным штампом резьбы и тиснения. Ромбовидная метка выделения будет показана в центре каждого штампа.



- Выбрать ромбовидную метку выделения. Другой набор меток для изменения размера, растяжения и вращения появится вокруг штампа, как показано.



- Перетащите ромб, чтобы передвинуть штамп.

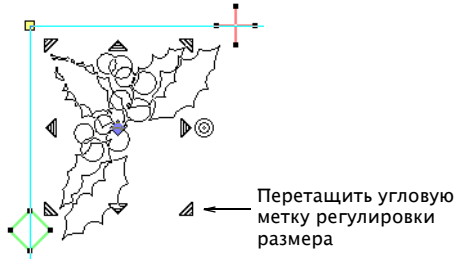






**Совет** При удержании клавиши **Ctrl** перемещение возможно только по горизонтальным или вертикальным осям.

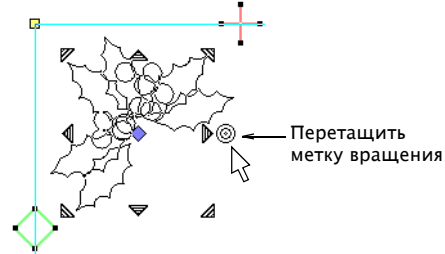
- ◀ Перетащить одну из угловых меток регулировки размера для масштабирования штампа.



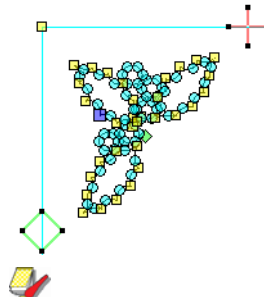
- ◀ Удерживать клавишу **Shift**, чтобы масштабировать от центра.
- ◀ Удерживать клавишу **Ctrl**, чтобы пропорционально масштабировать.
- ◀ Удерживать клавиши **Ctrl** и **Shift** при перетаскивании метки регулировки размера для пропорционального масштабирования из центра.
- ◀ Перетащить одну из меток растяжения, чтобы растянуть штамп:
  - ◀ Верхние и нижние метки растяжения растягивают объект по вертикали.
  - ◀ Левая и правая метки растяжения будут растягивать штамп по горизонтали.
  - ◀ Удерживая клавишу **Shift** можно растянуть штамп из центра.



- ◀ Перетащите метку вращения для поворота штампа.



- ◀ Щелкнуть на голубую ромбовидную метку для изменения ее цвета на зеленый, без отображения контрольных точек.
- ◀ Щелкнуть на кривую штампа, чтобы показать **контрольные точки**. Использовать их для изменения формы или удаления штампа аналогично другим объектам.



**Примечание** При преобразовании вышивального объекта со штампами резьбы и тиснения, штампы преобразовываются соответственно.

## Добавление штампов в библиотеки



Использовать **Общие > Резной штамп**, чтобы применить предустановленные или пользовательские узоры для создания узора прокола иглы.

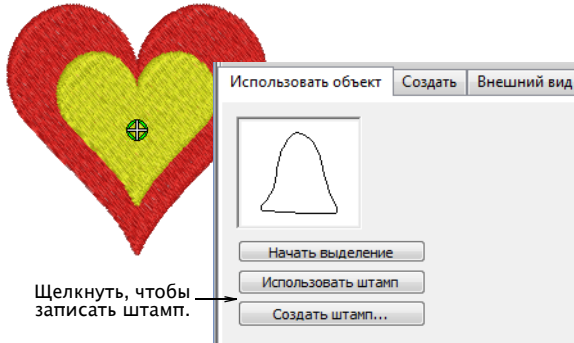
Данный процесс начнется после активации функции **Создать штамп** или функции **Использовать объект**, либо **Создать**.

### Как добавить штамп в библиотеку

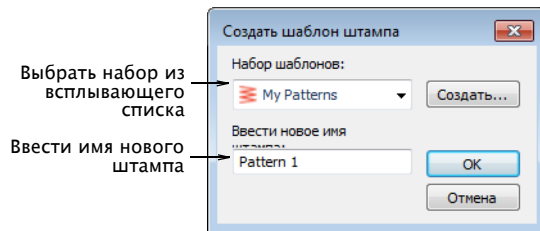
- 1 Выбрать объект, который необходимо добавить в качестве пользовательского штампа.
  - ◀ Задайте собственные штампы резьбы и тиснения с помощью вкладки **Резной штамп > Использовать объект**. Смотрите

подробнее **Использование объектов в качестве штампов резьбы и тиснения.**

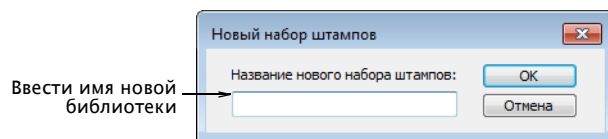
- ◀ Создать штамп резьбы и тиснения на месте, используя вкладку **Резной штамп > Создать**. Смотрите подробнее **Оцифровка штампов резьбы и тиснения.**



- 2 В любой из этих вкладок активировать функцию **Создать штамп**. Откроется диалоговое окно **Создать узорный штамп**.



- 3 Выбрать набор из всплывающего списка или нажать кнопку **Создать**, чтобы создать новый штамп.
- 4 В качестве опции, использовать диалоговое окно **Новый набор штампов** для создания новой библиотеки.

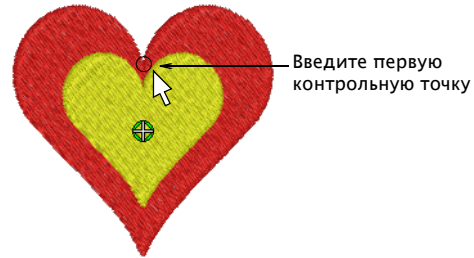


- 5 Ввести имя для пользовательского штампа и щелкнуть **OK**.

Программа предложит ввести первую контрольную точку в окне дизайна.

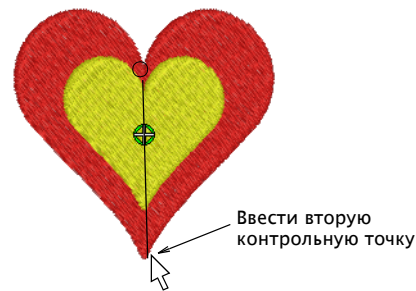
- 6 Ввести первую контрольную точку:
  - ◀ Нажать клавишу **Ввод**, чтобы получить автоматически созданную контрольную точку.
  - ◀ В качестве альтернативы, щелкнуть, чтобы отметить **базисную точку** для

использования во время размещения штампа в ручном режиме.



- 7 Введите вторую контрольную точку:

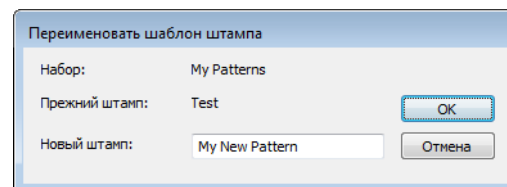
- ◀ Нажать клавишу **Ввод**, чтобы получить автоматически созданную контрольную точку.
- ◀ В качестве альтернативы, щелкнуть, чтобы отметить **точку направляющей** для использования при размещении штампа в ручном режиме.



- 8 Нажать **OK**. Вновь созданный штамп будет показан в списке штампов при выборе вкладки (**Использование узора**).



**Примечание** Функции **Переименовать** и **Удалить** являются активными при выборе пользовательского штампа. Смотрите также **Применение предустановленных узоров.**



# ГЛАВА 23

## Узоры вышивания

Узоры вышивания – это предустановленные элементы дизайна, например, сердечки, листья или узоры каймы, которые можно вставить в дизайн.

Доступна возможность использовать узоры, предлагаемые программой, или создать свои собственные. Узоры могут быть масштабированы, повернуты или зеркально отображены аналогично остальным объектам. Также можно создать узоры вдоль оцифрованной линии. Или же можно заполнить фигуры рядами узоров.

В данном разделе описывается как вставить узоры в свой дизайн, и как настроить их параметры, чтобы получить нужные результаты. Здесь также объясняется, как создать собственные узоры или комплекты узоров, а также как создать узоры стежка с использованием функции 'Резьба и тиснение'.



### Добавление узорных штампов



Использовать инструмент Создать > Шаблон штамп для размещения отдельных узоров в дизайне. Выбрать из библиотеки узоров.

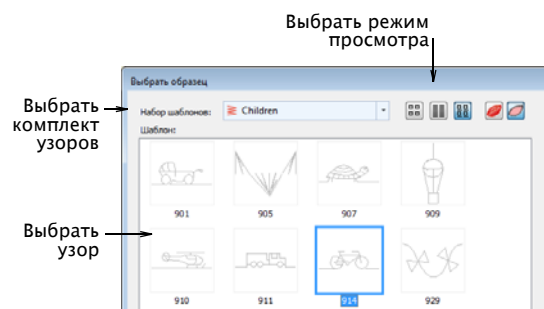
Опция **Шаблон штамп** позволяет расположить одинарные узоры в любом месте окна дизайна. Доступны любые узоры в 'комплекте узоров'. Эти наборы содержат специально созданные Шаблонное заполнение узоры, такие как узоры стежков и орнаментов монограмм.



### Как добавить Шаблон штамп

#### 1 Выбрать Создать > Шаблон штамп.

Откроется диалоговое окно **Выбрать образец**.



**Совет** Выбрать режим просмотра – доступна возможность сортировки узоров по картинке, по имени или оба варианта.

- 2 Выбрать комплект узоров из всплывающего списка и выбрать узор на панели дисплея.

Этот рисунок станет текущим узором. Смотрите также [Pattern Stamp, Run & Fill Samples](#).

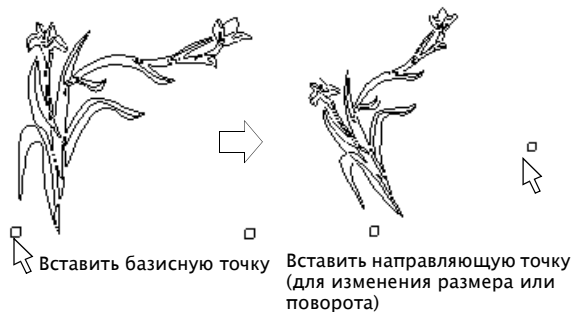
- 3 Нажать **ОК**.

Диалоговое окно закроется и появится узор, который был выбран с помощью мыши.

- 4 Передвинуть указатель на нужную позицию и щелкнуть, чтобы отметить направляющую точку.

Это – базисная точка поворота. Программа предложит разместить вторую направляющую точку.

- 5 Передвигать указатель до тех пор, пока узор не будет правильно расположен и снова щелкнуть для создания направляющей точки.



**Совет** Можно изменить размер узора на экране, удерживая клавишу **Shift** перед тем, как отметить вторую направляющую точку.

- 6 Нажать клавишу **Ввод**.

Активируется формирование стежков.

- 7 Повторить действие еще раз, чтобы вставить другой узор.

Доступна возможность поворота или масштабирования узоров, после того, как они были вставлены.



**Совет** Щелчок правой кнопкой мыши для зеркального отображения узора.

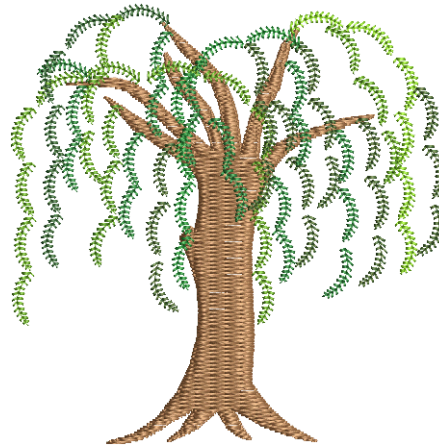
- 8 Нажать клавишу **Esc** для завершения.



**Примечание** Каждый узор определяется как единый сгруппированный объект. Чтобы редактировать только часть узора, необходимо сначала разгруппировать его. Смотрите подробнее [Группирование и разделение объектов](#).

## Создание цепочки узоров

**Строчка мотивов** – тип стежка, который создает узор, повторяющийся вдоль оцифрованной линии. Создание декоративного контура возможно с любым узором из списка выбора. Доступно изменение угла поворота, ориентации и масштаба, а также интервала между узорами.

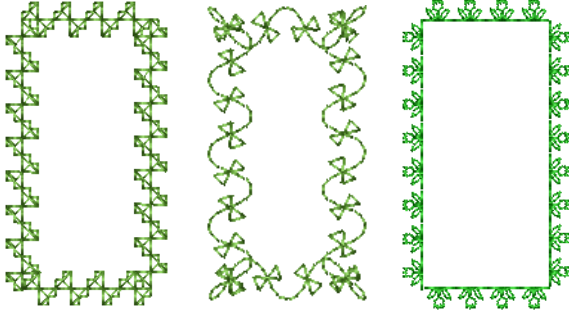


## Применение цепочки узоров



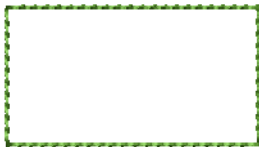
Использовать меню **Стежков > Контур** шаблонным швом, чтобы создать декоративную рукодельную кайму. Выбрать из библиотеки узоров.

Выбрать узоры для использования в цепочке узоров до или после оцифровки.



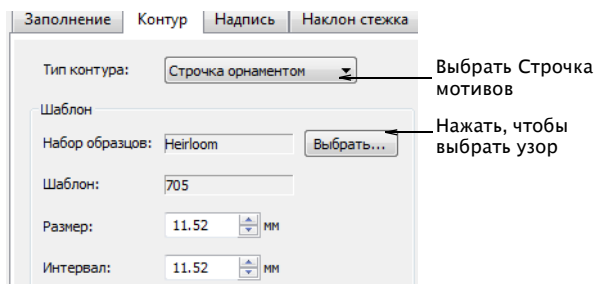
### Как применить цепочку узоров

- Щелкнуть значок **Строчка мотивов**.  
Тип стежка будет применен ко всем вновь созданным или выбранным объектам, сформированным на основе текущих параметров.
- Оцифровать контур, в соответствии с которым будет формироваться цепь узоров. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).



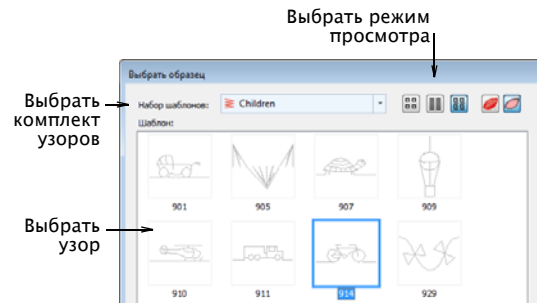
- Чтобы изменить параметры, щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Контур**.



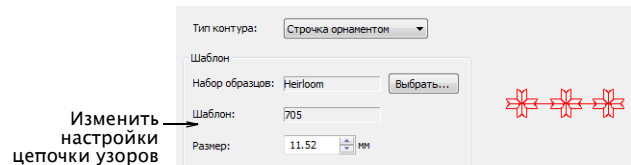
- Выбрать, если еще не выбрано **Строчка мотивов** из списка **Тип стежка** и щелкнуть **Выбрать**.

Откроется диалоговое окно **Выбрать узор**, в котором будут показаны все доступные узоры в текущем комплекте.



**Совет** Выбрать режим просмотра – доступна возможность сортировки узоров по картинке, по имени или оба варианта.

- Выбрать комплект узоров из всплывающего списка и выбрать узор на панели дисплея. Смотрите также [Pattern Stamp, Run & Fill Samples](#).
- Нажать **ОК**.



- Изменить настройки цепочки узоров. Смотрите подробнее [Настройка параметров цепочки узоров](#).

- Нажать **Применить**.

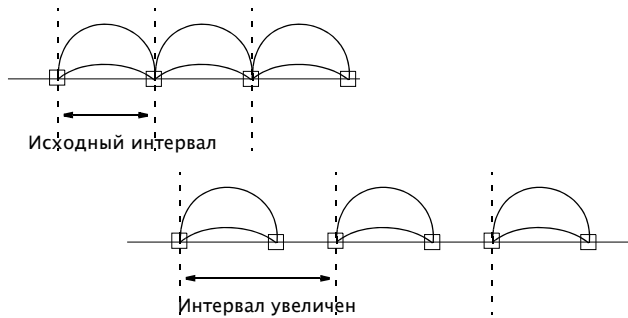
Оцифрованный объект выделен контуром, выполненным выбранной цепочкой узоров. Смотрите также [Изменение формы цепочки узоров](#).



**Совет** Если к цепочке узоров не был применен выбранный во время первой оцифровки цвет, выбрать контур после оцифровки и задать для него цвет.

## Настройка параметров цепочки узоров

Можно вставить цепочку узоров исходного размера и направления, и затем установить настройки параметров. Также можно настроить точный размер и интервал данной строчки перед тем, как вставить ее. Интервал – это расстояние между каждым повтором узора. Смотрите подробнее [Применение цепочки узоров](#).



Если нет точного соответствия базовой линии, BERNINA Embroidery Software можно выполнить настройки интервала для более точного соответствия:

- ◀ Если интервал, который остается в конце базовой линии, меньше половины узора, дополнительное пространство будет равномерно распределено между узорами.
- ◀ Если в конце узора интервал получается размером более половины узора, BERNINA Embroidery Software можно вставить дополнительный узор, получится небольшое наложение узоров для их равномерного распределения на базовой линии.

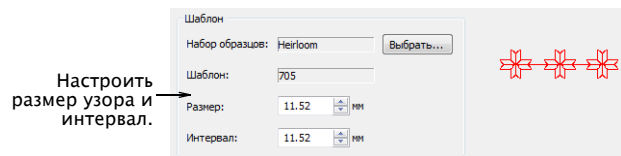


**Совет** При необходимости, базовая линия может быть изменена, для получения дополнительного интервала. Смотрите подробнее [Изменение формы цепочки узоров](#).

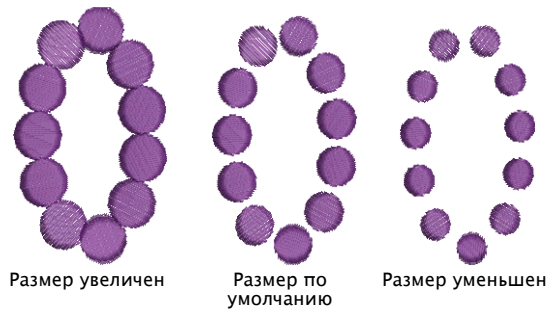
### Как изменить настройки цепочки узоров

- 1 Выбрать цепочку узоров объекта.
- 2 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект.

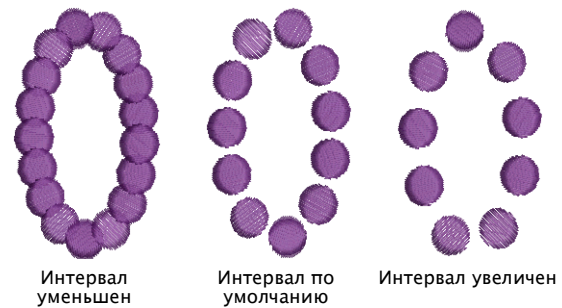
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Контур**.



### 3 Ввести размер узора в поле **Размер**.



### 4 Настроить параметры **Интервал**.



### 5 Нажать **Применить**.



**Совет** Доступна возможность изменения размера цепочки узоров с помощью маркеров выбора. Смотрите подробнее [Масштабирование объектов](#).

## Изменение формы цепочки узоров



Выбрать Transform > Изменить форму Object, для просмотра узлов изменения формы выбранного объекта.

Доступна возможность изменения формы цепочки узоров с помощью инструмента Изменить форму аналогично изменению формы текстовых объектов. Цепочку узоров можно сделать выше, шире или уже, повернуть, а также расположить отдельные узоры вдоль базовой линии, или же доступна возможность изменить форму базовой линии. Можно

повернуть, наклонить или зеркально отразить цепочки узоров аналогично остальным объектам.

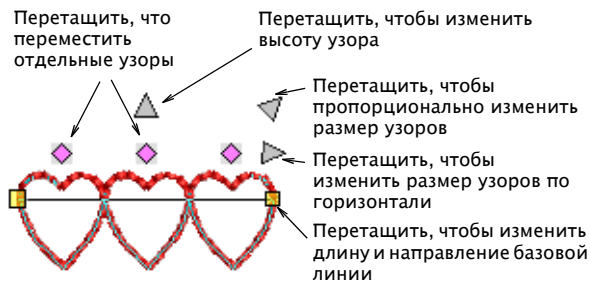


### Как изменить форму цепочки узоров

- 1 Выбрать цепочку узоров и щелкнуть значок **Изменить форму**.

Вокруг объекта будут показаны узлы изменения формы.

- 2 Перетащить узлы изменения формы для изменения внешнего вида цепочки узоров.



- 3 Нажать **Esc** для завершения.



Узоры по умолчанию



Ширина узора уменьшена



Длина и направление базовой линии изменены



Перемещен отдельный узор



Высота узора увеличена



Размер узора пропорционально увеличен

### Создание узорного заполнения

**Шаблонное заполнение** – это декоративный стежок, который используется для заполнения замкнутых объектов. Узоры повторяются в виде двух параллельных линий для заполнения формы. Компоновка узора может быть создана

на экране или с помощью настройки **СВОЙСТВ** объекта.



**Примечание** Также можно создавать художественные эффекты стежков, включающие рукодельный стежок и заполнение орнаментным стежком. См. **Создание индивидуальных рукодельных стежков** и **Создание орнаментного заполнения**.

### Добавление узорного заполнения



Использовать инструмент **Стежки > Шаблонное заполнение**, чтобы создать декоративные заполняющие стежки. Выбрать из библиотеки узоров.

Использовать **Шаблонное заполнение** с заполненными объектами для создания декоративный заполняющий стежков. Текущие значения устанавливаются во вкладке **Заполняющий стежок** диалогового окна **Свойства объекта**. Можно выбрать узоры, изменить настройки или изменить компоновку в любой момент до или после оцифровки.



### Как добавить узорное заполнение

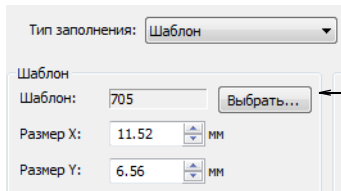
- 1 Щелкнуть значок **Шаблонное заполнение**. Тип стежка будет применен ко всем новым или выбранным объектам, созданным на основе текущих параметров.

- 2 Создать замкнутую форму и выбрать. Смотрите подробнее [Методы оцифровки](#).

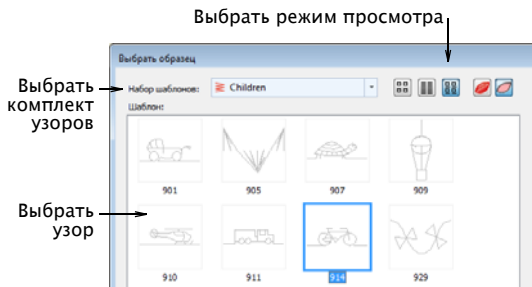


**Совет** Если к строчке орнамента не был применен выбранный во время первой оцифровки цвет, выбрать контур после оцифровки и задать для него цвет.

- 3 Чтобы изменить параметры, двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по объекту (объектам). Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Закрывающие стежки**.



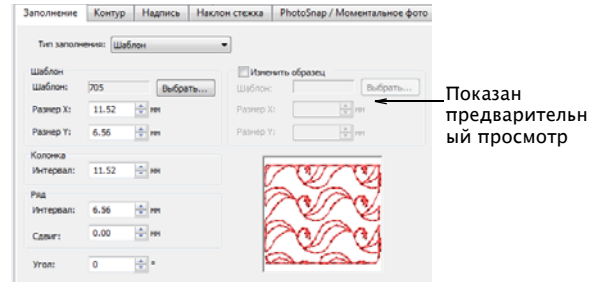
- 4 Нажать **Выбрать**. Откроется диалоговое окно **Выбрать узор**, в котором будут показаны все доступные узоры в текущем наборе.



**Совет** Выбрать режим просмотра – доступна возможность сортировки узоров по картинке, по имени или оба варианта.

- 5 Выбрать комплект узоров из всплывающего списка и выбрать узор на панели дисплея. Смотрите также [Pattern Stamp, Run & Fill Samples](#).
- 6 Нажать **ОК**.

Выбранный узор будет показан на панели предпросмотра.



- 7 Изменить настройки компоновки узоров путем изменения параметров или на экране. См. [Настройка параметров узорного заполнения](#) или [Расположение узорного заполнения на экране](#).



**Примечание** Угол наклона стежков не влияет на расположение узоров.

- 8 Нажать **Применить**.

Оцифрованный объект заполнен выбранным Шаблонное заполнение.



**Совет** Заполнение волнами позволяет создать заполнение контурными стежками вдоль оцифрованной линии направляющей. Заполнение волнами может быть применен к Шаблонное заполнение объектам. В любом случае, перед конвертацией в Шаблонное заполнение нужно применить эффект к заполнению Простегивающими стежками. Смотрите также [Создание эффекта волнистости](#).





## Создание чередующегося узорного заполнения



Использовать инструмент **Стежки > Шаблонное заполнение**, чтобы создать декоративные заполняющие стежки. Выбрать из библиотеки узоров.

Оцифровать заполненные замкнутые объекты с помощью **Шаблонное заполнение** или применить его к существующим объектам. Выбрать из множества узоров в диалоговом окне **Свойства объекта**. Доступна возможность комбинирования и сочетания разных мотивов для рядов, направленных вперед и назад, а также использование одинакового мотива для каждого из них.



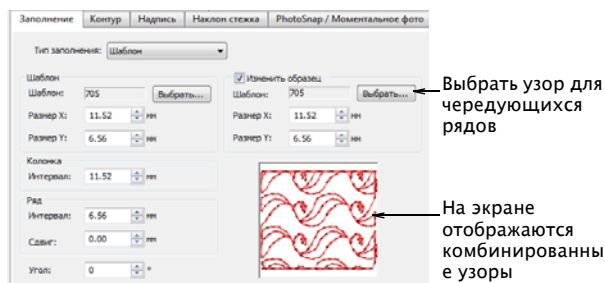
### Как создать чередующееся узорное заполнение

- 1 Оцифровать замкнутый объект и применить узорное заполнение.

Как только будут введены точки входа и выхода, будут сформированы стежки с использованием текущих настроек. **Угол наклона стежков** не влияет на расположение мотивов.

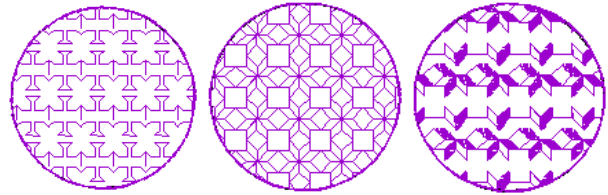
- 2 Двойной щелчок на объект или щелчок правой кнопкой мыши на значок **Шаблонное заполнение**.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками > Узор**.

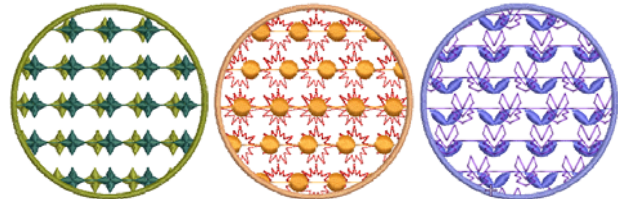


- 3 Для создания основного ряда, нажать **Выбрать** и выбрать узор из диалогового окна **Выбрать узор**. Выбранный узор будет показан на панели предпросмотра.

- 4 Для чередования, отметить флажком **Изменить образец** и выбрать дополнительный узор. Комбинированные узоры показаны на панели предпросмотра.



**Совет** В качестве опции, доступна возможность формирования слоев цветных мотивов с помощью дублирования объекта и выбора другого цвета и/или мотива.



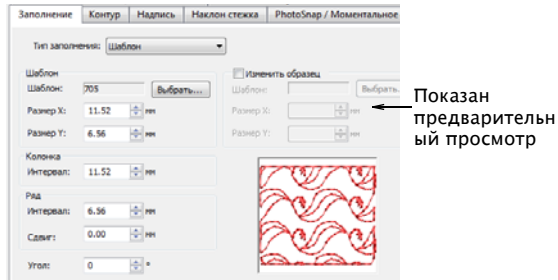
### Настройка параметров узорного заполнения

Можно вставить узорное заполнение оригинального размера и направления, и затем установить настройки параметров. Также можно настроить точный размер и интервал данного заполнения перед тем, как вставить его. Интервал – это расстояние между каждым повторяющимся узором. Смотрите также **Добавление узорного заполнения**.

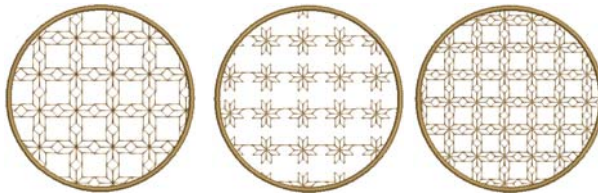
### Как изменить параметры узорного заполнения

- 1 Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши на объект с узорным заполнением.

Диалоговое окно **Свойства объекта** > **Заполнение стежками** откроется с текущими узорами на панели предпросмотра.



- При необходимости, изменить текущий узор заполнения. Смотрите подробнее **Добавление узорного заполнения**.
- Настройте параметры **Размер X**, **Размер Y**, **Интервал колонок**, **Интервал рядов** как необходимо.



Размер X: 12,  
Интервал колонок  
Col Sp: 12  
Размер Y: 12,  
Интервал рядов  
Rw Sp: 12

Размер X: 9,  
Интервал колонок  
Col Sp: 12  
Размер Y: 9,  
Интервал рядов  
Rw Sp: 12

Размер X: 9,  
Интервал колонок  
Col Sp: 9  
Размер Y: 9,  
Интервал рядов  
Rw Sp: 9

- Установка соответствующего параметра **Смещение ряда** от -99,99 мм до 99,99 мм.



Смещение ряда:  
0.00

Смещение ряда:  
2.00

Смещение ряда:  
5.00

- Установка соответствующего параметра **Угол поворота** от  $-180^\circ$  до  $+180^\circ$ .  
Данное поле определяет текущий угол поворота узорного заполнения (по

умолчанию он равен 0), а также задает направление всего узорного заполнения.



Угол поворота:  $0^\circ$

Угол поворота:  $15^\circ$

Угол поворота:  $45^\circ$

- Нажать **Применить**.

Оцифрованный объект заполнен выбранным узорным заполнением, с применением текущих параметров.



**Примечание** Если более половины узора находится за границей контура, он будет обрезан вдоль границы.

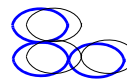
## Расположение узорного заполнения на экране

Узорное заполнение можно расположить на экране с помощью направляющих узора для изменения масштаба, интервала, преобразования и смещения всего узорного заполнения. Представлены три голубых направляющих узора. Остальные образцы узора показаны желтым. Каждая направляющая узора позволяет менять расположение разных элементов. При изменении направляющей узора с учетом этого будут изменены все узоры в заполнении.



**Совет** Этот метод также может быть использован для изменения параметров размещения таких видов заполнений как: **Чёрное заполнение**, **Заполнение Candlewick** и **Кружево**.

Использовать верхнюю направляющую узора, чтобы изменить интервал между рядами, смещение ряда или изменить масштаб всех узоров



Использовать боковую направляющую узора, чтобы изменить интервал между колонками и масштаб всех узоров

Использовать среднюю направляющую узора, чтобы передвинуть, повернуть, наклонить или изменить масштаб всех узоров.

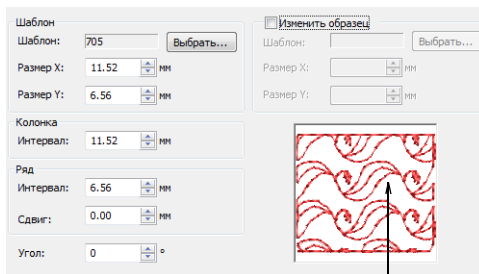


**Совет** Таким образом, будет определено размещение заполнения до оцифровки объекта. Если необходимо выровнять узоры по границе объекта, оцифруйте объект с использованием текущих параметров и затем измените их размещение.

### Как расположить узорное заполнение на экране

- 1 Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши на объект с узорным заполнением.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Заполнение стежками**.



Щелкнуть, чтобы изменить параметры размещения узоров.

- 2 Нажать **Раскладка**.

Диалоговое окно **Свойства объекта** будет временно закрыто для просмотра и редактирования направляющих компоновки. В окне дизайна появятся желтые образцы и голубые направляющие узора. При изменении направляющей узора с учетом этого будут изменены все узоры в заполнении.

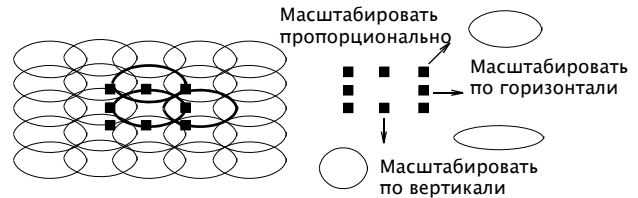


**Совет** Увеличиваем масштаб для выбора правильной направляющей узора.

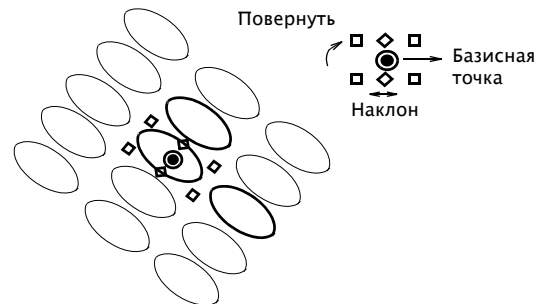
- 3 Изменяем параметры направляющих узора для достижения нужного эффекта.

- ◀ **Переместите** узоры с помощью выбора средней направляющей узора или перетащите ее на новую позицию.

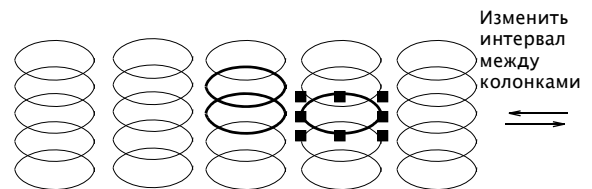
- ◀ **Масштабировать** узоры, выбирая направляющую узора и изменяя ее размер, используя маркеры выделения.



- ◀ **Повернуть** узоры, дважды щелкнув на среднюю направляющую, чтобы показать маркеры поворота. Щелкнуть на угловой маркер и перетащить для поворота.
- ◀ **Наклонить** узоры, дважды щелкнув на среднюю направляющую, а затем перетащить метки наклона.

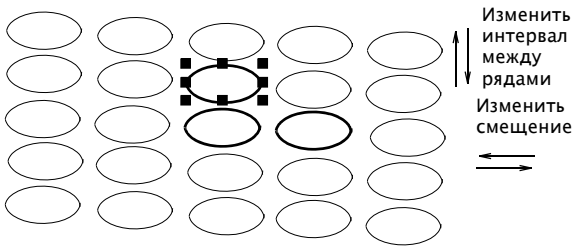


- ◀ **Изменить интервал между колонками**, выбрав боковую направляющую и перетащив ее влево или вправо.



- ◀ **Изменить интервал между рядами**, выбрав верхнюю направляющую и перетащив ее вверх или вниз.
- ◀ **Изменить смещение ряда**, выбрав верхнюю направляющую и перетащив ее

влево или вправо. Изменение смещения искажает ряды.



4 Нажать **Ввод** для завершения.

Диалоговое окно **Свойства объекта** откроется повторно, предоставляя возможность принять остальные настройки. Измененные размер и расположение будут применены к выбранным объектам и станут текущими. Шаблонное заполнение параметрами.

## Управление узорами

BERNINA Embroidery Software предоставляет различные методы управления узорами, включая параметры узоров, сохранение узоров и удаление узоров.

### Сохранение пользовательских узоров

Функция Создать узор позволяет сохранить пользовательские узоры для дальнейшего использования. Их можно хранить в собственном или существующем комплекте узоров. Они могут быть использованы для узорного заполнения или цепочек, или даже в качестве узорных штампов.

#### Как сохранить узор

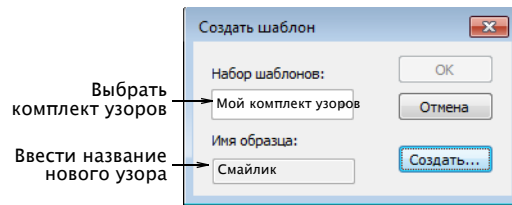
1 Выбрать **объект (объекты) вышивания**, которые необходимо сохранить.



**Совет** Чтобы создать объекты с отверстиями, обратитесь к **Добавление и заполнение отверстий** для подробной информации.

2 Выбрать **Параметры > Создать шаблон**.

Откроется диалоговое окно **Создать шаблон**.



3 Выбрать комплект узоров из всплывающего списка.



**Примечание** Внимательно выбираем комплект узоров, чтобы запомнить, где сохранены узоры. Смотрите также **Создание собственного комплекта узоров**.

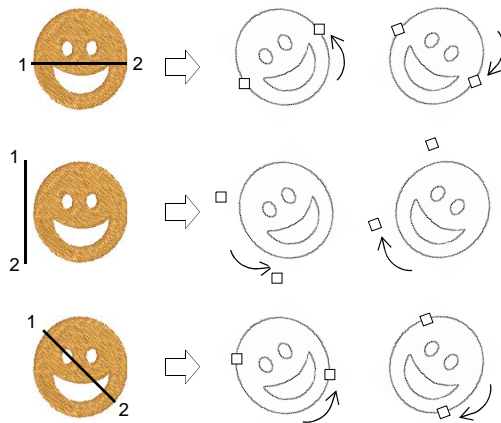
4 Ввести название для нового узора.

5 Нажать **ОК**.

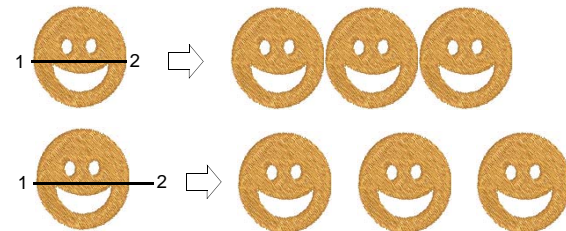
Программа предложит оцифровать контрольные точки.

6 Щелкнуть, чтобы отметить две контрольные точки для узора.

Они будут определять предустановленное направление узора.



Выбор контрольных точек по умолчанию устанавливает интервал между узорами.



7 Появится запрос подтверждения.

8 Нажать **ОК**.



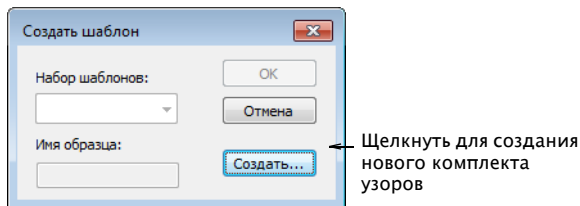
**Совет** Протестируйте новый узор. См. [Добавление узорных штампов](#), [Создание цепочки узоров](#) и [Создание узорного заполнения](#).

## Создание собственного комплекта узоров

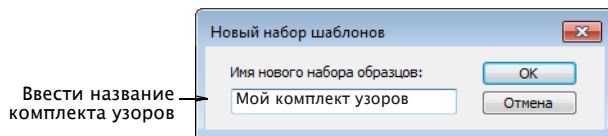
Функция **Создать узор** позволяет создавать собственные комплекты узоров для организации и классификации пользовательских узоров.

### Как создать собственный комплект узоров

- 1 Выбрать объект (объекты), которые необходимо сохранить качестве узоров. Смотрите подробнее [Сохранение пользовательских узоров](#).
- 2 Выбрать **Параметры > Создать шаблон**. Откроется диалоговое окно **Создать шаблон**.



- 3 Нажать **Новый набор**. Откроется диалоговое окно **Новый набор шаблонов**.



- 4 Ввести название для нового комплекта узоров и нажать **ОК**. **Набор шаблонов** готов к использованию

## Удаление узоров

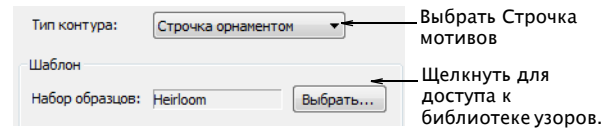


Выбрать **Свойства объекта** (на Главной панели), чтобы удалить узоры.

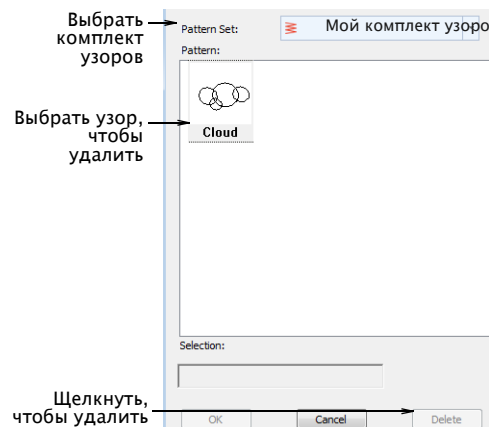
Удалить все неиспользуемые узоры из комплекта узоров. Удалить можно только шаблоны, созданные пользователем.

### Как удалить узор

- 1 Щелкнуть значок **Свойства объекта**.
- 2 Выбрать **Строчка мотивов** во вкладке **Контурный стежок** или **Шаблонное заполнение** во вкладке **Заполняющий стежок**.



- 3 Далее – **Выбрать**. Откроется диалоговое окно **Выбрать образец**, в котором будут показаны все доступные узоры в текущем комплекте.



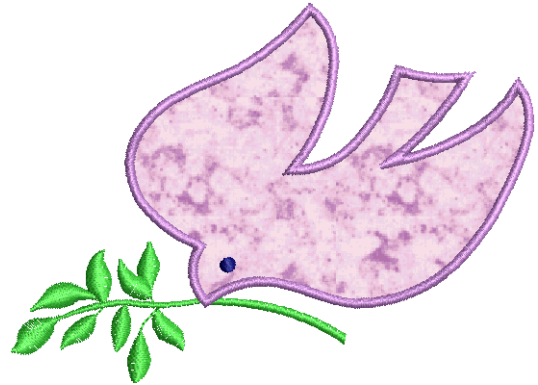
**Совет** Выбрать режим просмотра – доступна возможность сортировки узоров по картинке, по имени или оба вариант

- 4 Выбрать комплект узоров, в котором сохранен пользовательский узор (узоры).
- 5 Выбрать узор, который необходимо удалить, и нажать **Удалить**. Появится запрос подтверждения.
- 6 Нажать **ОК**.

# ГЛАВА 24

## Оцифровка аппликаций

Аппликация – это особый вид творчества и важная часть рукоделия, и функция Аппликация позволяет создать работу высокого качества. Используйте Аппликация для формирования вышивальных стежков, необходимых для создания замкнутых объектов аппликации. Возможно формирование до четырех слоев вышивки – линий размещения, линий обрезки, закрепляющих и покрывающих стежков. С помощью инструмента Убрать перекрытия



аппликации доступно создание объектов аппликации с частично покрывающим стежком для получения эффекта перекрытия без удвоения каймы. Иногда могут потребоваться дополнительные возможности для расширения диапазона вышивальных проектов. К примеру, дизайны, которые содержат открытые объекты не могут быть обработаны с помощью функции Аппликация. В таких случаях, специальный инструмент Сложная аппликация позволяет сформировать 'открытый объект аппликации' из одного или нескольких первичных объектов.

В данном разделе рассказано о создании замкнутых объектов аппликации, а также о частично покрывающей аппликации. Здесь также рассматривается создание открытого объекта аппликации.

### Создание замкнутых объектов аппликации

Используйте **Аппликация** для вышивальных дизайнов, где необходимо создание замкнутого объекта аппликации. Контур по форме аппликации оцифровывается аналогично контуру замкнутого **вышивального объекта**. Предусмотрено управление различными настройками – шириной, шагом стежков, смещением, а также типом покрывающего стежка – гладьевым или обметочным стежком. Автоматические настройки позволяют формировать до трех типов 'вторичных объектов':

- ◀ **Линии размещения:** В зависимости от дизайна, линии размещения используются в целях размещения лоскутов ткани аппликации или готовых фрагментов (пэтчей) на ткани фона.
- ◀ **Линии обрезки:** В зависимости от дизайна, линии обрезки обозначают место среза ткани для создания фрагмента аппликации на месте.
- ◀ **Закрепляющие стежки:** Это стежки по типу зигзага или стежки Run, выполняемые после разметки линий размещения и обрезки, которые используются для закрепления элементов аппликации на ткани фона перед покрывающим вышиванием.



**Совет** Возможно создание объектов аппликации с частично покрывающим стежком для получения эффекта перекрытия без удвоения каймы. Смотрите также [Создание частичного покрытия аппликации](#).

## Оцифровывание аппликации с Аппликация



Использовать функцию Оцифровка Аппликация для оцифровки замкнутого объекта аппликации с необходимым набором стежков.

Использовать **Аппликация** для создания вышивки, которая необходима для замкнутого объекта аппликации. Возможно формирование до четырех слоев вышивки – линий размещения, линий обрезки, закрепляющих и покрывающих стежков. Опции, определяющие одинарные или сложные контуры, а также положение вывода пялец настраивается в диалоговом окне **Опции**. Смотрите подробнее [Настройка опций аппликации](#).



**Совет** При вышивании объекта аппликации машина останавливается между слоями. Перед началом вышивания аппликации необходимо расположить ткань на эскизе дизайна и запустить машину. Когда будут прошиты направляющие линии, необходимо обрезать лишнюю ткань с аппликации и вновь запустить машину для прошивки закрепляющих и покрывающих стежков.

### Как создать аппликацию, используя Аппликация

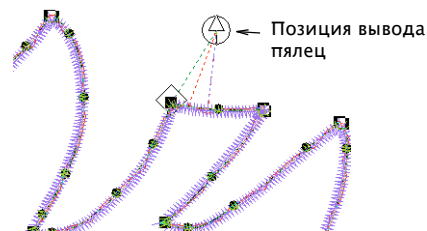
- 1 Загрузить картинку. Смотрите подробнее [Загрузка векторного изображения](#).

- 2 Щелкнуть **Аппликация** в окне **Дизайн** или **Действительный вид**.
- 3 Оцифровать контур аппликации, создав на нем контрольные точки.
  - ◀ Нажать, чтобы создать контрольную угловую точку.
  - ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы создать контрольную точку кривой.



**Совет** Следуйте подсказкам на **Строке состояния**, для помощи в оцифровывании. В случае ошибки, нажать **Пробел**, чтобы удалить последнюю контрольную точку, затем продолжить оцифровку.

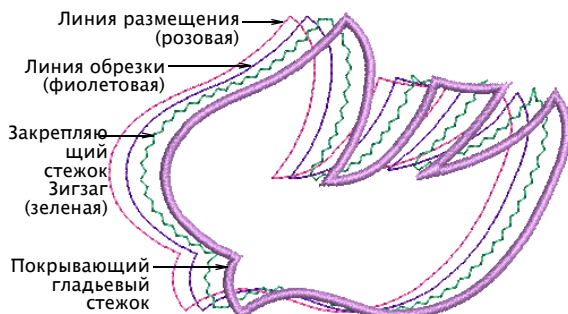
- 4 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы замкнуть форму.
- 5 Щелкнуть на линию контура, чтобы выбрать точку входа стежка и точку выхода. Или нажать клавишу **Ввод**, чтобы принять свойства по умолчанию.
- 6 В зависимости от выбранного способа вывод пялец, программа может предложить отметить позицию вывода пялец. Смотрите подробнее [Настройка опций аппликации](#).
  - ◀ **Автоматический выбор**: при выборе этой опции позиция вывода пялец назначается автоматически.
  - ◀ **Ручной выбор**: при выборе этой опции позиция вывода пялец определяется путем нажатия на место необходимого расположения.



- ◀ **Положение под покрывающими стежками:** при выборе этой опции позиция вывода пялец определяется местом последнего прокола иглы, произведенного перед выводом пялец.

## 7 Нажать клавишу **Ввод**.

Контур фигуры замкнут, возможно формирование до четырех слоев вышивки – линий размещения, линий обрезки, закрепляющих и покрывающих стежков. Смотрите подробнее **Настройка параметров Аппликация**.



**Примечание** Команда **Разгруппировать** недоступна, когда выбран объект Аппликация. Для получения доступа к элементам объектов, необходимо использовать инструмент **Разбить**. Смотрите подробнее **Разбиение на составляющие элементы**.

## Настройка параметров Аппликация



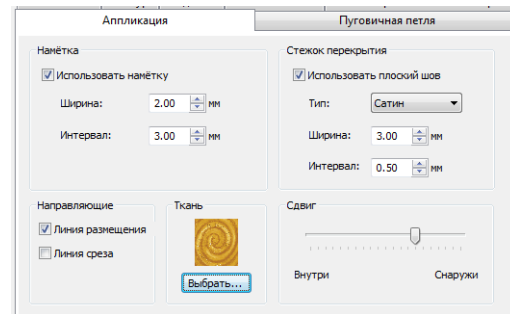
Использовать **Общие > Свойства объекта** для настройки текущих свойств.

Покрывающий стежок обозначает линии контура формы аппликации. Доступно управление различными настройками, включая тип покрывающего стежка, ширину, шаг стежков, а также смещение по отношению к оцифрованному контуру.

### Настроить параметры Аппликация

- 1 Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по объекту Аппликация.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Аппликация**.



**Совет** При отсутствии выбранных объектов, для изменения параметров перед оцифровыванием, открыть диалоговое окно **Свойства объекта > Аппликация**.

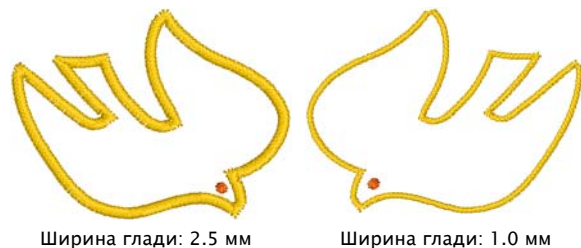
- 2 На панели **Покрывающий стежок** выбрать нужный вид покрывающего стежка – гладьевый или обметочный стежок.



**Примечание** Покрывающий стежок активирован по умолчанию. Данная функция настроек позволяет совмещать аппликации, которые созданы в 'Explorations' и не имеют опции 'без контура', с теми, которые созданы в BERNINA Embroidery Software.

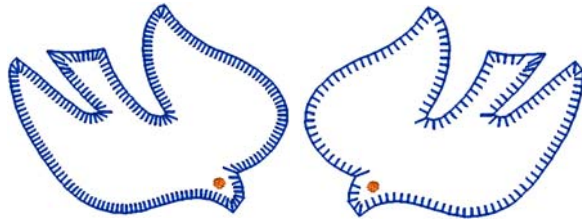
- 3 Настроить параметры ширины и шага покрывающего стежка:

- ◀ **Ширина:** Ввести значение гладьевого или обметочного валика.



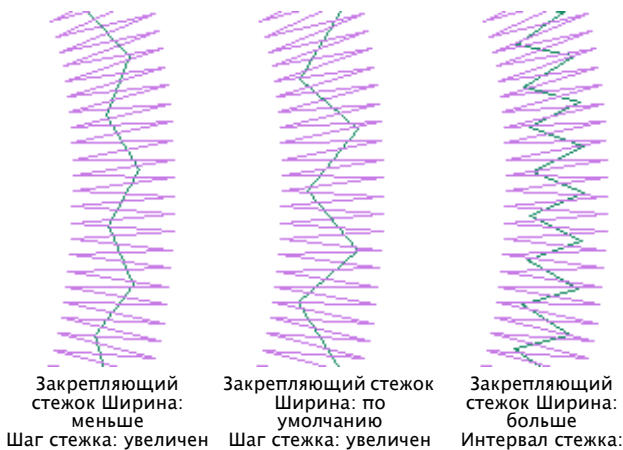


- ◀ **Интервал:** Ввести значение шага покрывающего стежка для гладьевого или обметочного валика.



Интервал Обметочный шов: 1.3 mm      Интервал Обметочный шов: 2.0 mm

- 4 При использовании гладьевого покрывающего стежка, при необходимости, поставить флажок **Использовать наметку** и откорректировать настройки ширины и шага. Ширина закрепляющего стежка не может быть больше ширины покрывающего стежка.



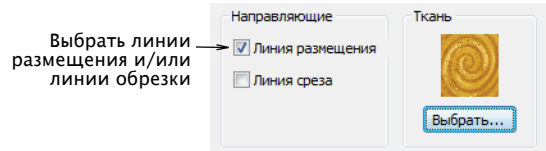
Закрепляющий стежок Ширина: меньше Шаг стежка: увеличен      Закрепляющий стежок Ширина: по умолчанию Шаг стежка: увеличен      Закрепляющий стежок Ширина: больше Интервал стежка:



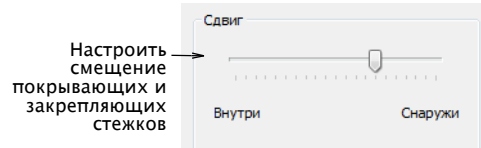
**Примечание** Закрепляющие стежки не доступны для обметочного покрывающего стежка.

- 5 Выбрать необходимые стили аппликации. Доступны две опции – **Линия размещения** и **Линия среза**. Использовать линии размещения в качестве направляющих, чтобы расположить готовые лоскуты ткани. Использовать линии обрезки, для фиксации

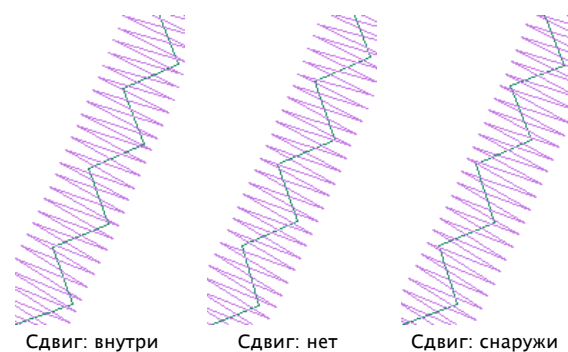
неотрезанных лоскутов, чтобы они были правильно отрезаны.



- 6 Использовать ползунок для смещения покрывающего стежка относительно линий размещения (внутри или наружу).



Гладьевый стежок по умолчанию не смещается, обметочный стежок смещен на 100 % внутрь.



- 7 Нажать **Применить**.

Текущие настройки применены к выбранным объектам.

## Расположение тканей в дизайне Аппликация



Использовать Вид > Показать ткань аппликации, чтобы показать или скрыть ткань/цвет фона любого объекта аппликации в дизайне.

Диалоговое окно **Свойства объекта** > **Аппликация** содержит панель **Ткань**, которая

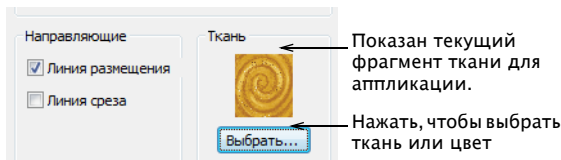
позволяет выбрать соответствующую ткань или однотонный цвет для детали аппликации.



### Как расположить ткань в дизайне Аппликация

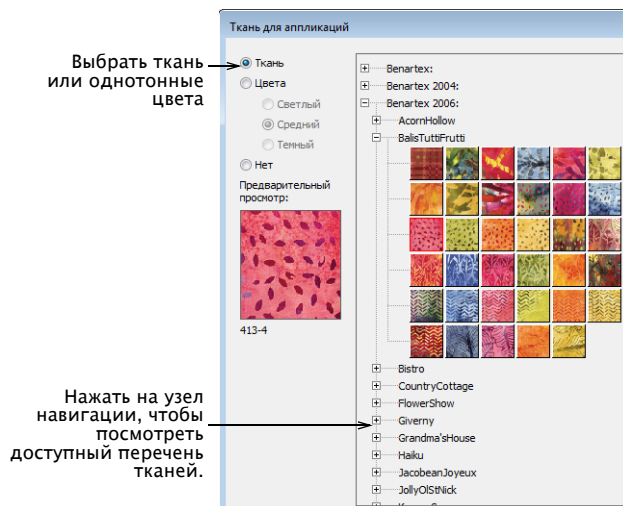
- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект аппликации.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Аппликация**.



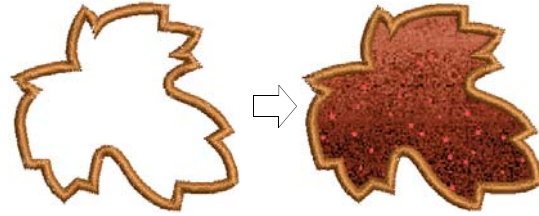
- 2 Нажать **Выбрать**, чтобы выбрать соответствующую ткань или однотонный цвет для детали аппликации.

Откроется диалоговое окно **Ткань для аппликации**. Опции **Ткань/Цвет/Нет** позволяют выбрать ткань и однотонные цвета. По умолчанию выбрана опция **Ткань**.



- 3 Прокрутить вниз панель дисплея, чтобы найти соответствующую категорию и щелкнуть по узлу на дереве тканей, чтобы посмотреть доступный перечень. Например, 'Anniversary Florals'.

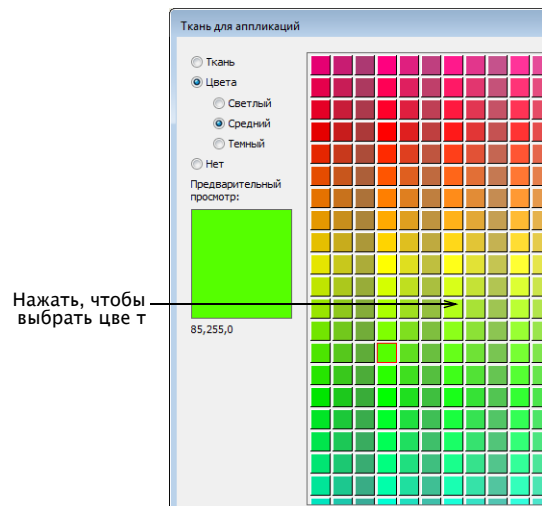
- 4 Нажать **ОК**, чтобы применить настройку к выбранному объекту аппликации.



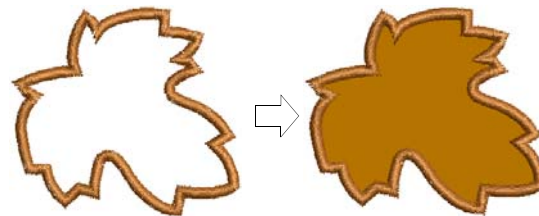
**Примечание** Перечень тканей 'Benartex' представлен в диалоговом окне **Свойства лоскутов**. Смотрите подробнее **Создание открытого объекта аппликации**.

- 5 По выбору пользователя указать цвет ткани к фрагменту аппликации, выбрать опцию **Цвет**.

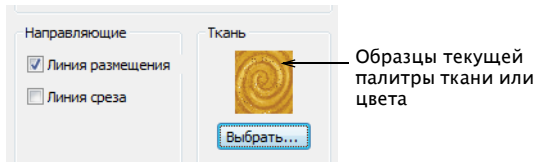
Диалоговое окно **Ткань для аппликации** обновится, чтобы показать различные цвета.



- 6 Выбрать тоновый диапазон - Светлый, Средний или Темный - затем выбрать цвет.



- 7 Нажатием **ОК** закрыть диалоговое окно и вставить ткань в диалоговое окно **Свойства объекта > Аппликация**.



- 8 Нажать **Применить** для применения к выбранному объекту аппликации.



**Совет** Использовать переключатель **Показать ткань аппликации**, чтобы включить или выключить показ тканей/цветов аппликации.

## Создание частичного покрытия аппликации

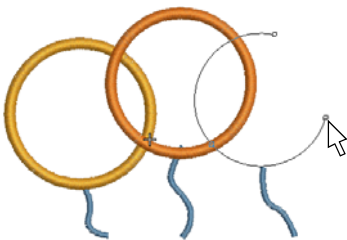


Нажать **Редактировать > Убрать перекрытия** аппликации, чтобы убрать ненужные слои подстилающих стежков с объектов аппликации.

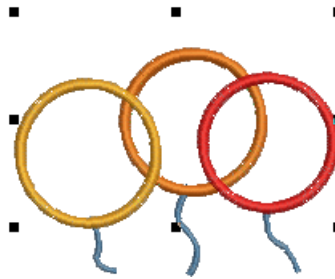
С помощью инструмента **Убрать перекрытия аппликации** возможно создание перекрытия объектов аппликации с частично покрывающими стежками без удвоения каймы. К нижним слоям будет применена частичная аппликация.

### Как создать частично покрытую аппликацию

- 1 Создать форму аппликации с помощью **Аппликация**. Смотрите подробнее [Оцифровывание аппликации с Аппликация](#).

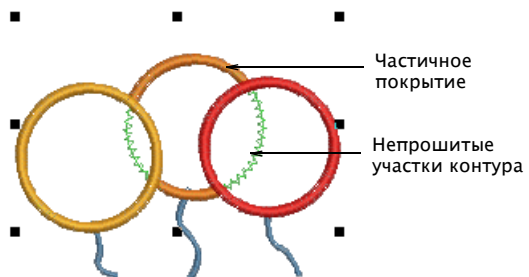


- 2 Выбрать объекты аппликации.



- 3 Нажать на значок **Убрать перекрытия** аппликации.

Покрывающие стежки удалены в местах перекрытия объектов, оставлены только вторичные объекты – закрепляющие стежки, линии размещения и обрезки.



## Создание открытого объекта аппликации

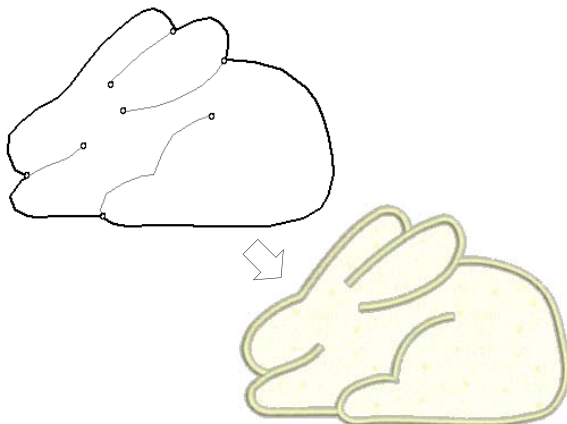
Аппликация – это особое искусство рукоделия, программный модуль **Аппликация** позволяет легко создавать нужный объект на высоком уровне качества. В ряде случаев могут потребоваться дополнительные возможности, для расширения диапазона доступных вышивальных дизайнов. К примеру, дизайны,

которые содержат открытые объекты не могут быть обработаны с помощью **Аппликация**.



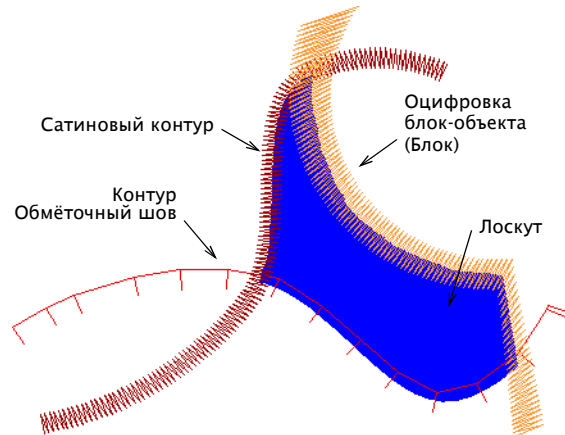
В данной иллюстрации дизайн-объекта стебель в центре листа должен быть вышит **после** линий размещения и линий обрезки вокруг контура листа, но **до** нанесения покрывающих стежков. Может быть выбран один или два фрагмента ткани. Если имеется только один лоскут ткани, для выполнения стебля не нужно применять стежки размещения и закрепления. Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должен быть сформирован стежками линий размещения и закрепления.

Другая проблема показана ниже на примере дизайн-объекта 'Кролик'. Фигура состоит из открытых кривых, при этом очень важен порядок швов. 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, необходимо выполнить кривые настолько естественным способом,

насколько это возможно, **а также** требуется правильно настроить программу для замкнутых зон. Для этого специальный инструмент **Сложная аппликация** позволяет создать 'объект открытой аппликации' из одного или нескольких 'первичных' объектов. Контуры могут быть определены смешиванием объектов, как показано здесь:



### Первичные объекты

Формирование и последовательность исходных или 'первичных' объектов, используемых в создании открытого объекта аппликации выполняется **до** выбора функциональных параметров. Эти объекты не подвергаются каким-либо изменениям при их включении в открытый объект аппликации. Может быть использовано несколько типов исходных объектов:

- ◀ Тип контурного стежка – Одинарная бегущий стежок, Сатиновый контур, и др.
- ◀ Замкнутый заполненный объект или
- ◀ Оцифрованный блок-объект.

В комбинации с указанными выше объектами могут быть использованы некоторые другие типы объектов. К ним относятся текстовые объекты, авто аппликации и даже некоторые открытые объекты аппликации.



**Примечание** Если BERNINA Embroidery Software определяет более одной области, воспользуйтесь опцией соединения их в один лоскут. Смотрите подробнее **Соединение и разъединение лоскутов**.

## Вторичные объекты

Автоматически может быть сформировано до трех типов 'вторичных объектов':

- ◄ **Линии размещения:** Эти линии используются, по выбору, для прошивки первого слоя аппликации. Линии размещения используются для расположения готовых лоскутов аппликации на материале фона.
- ◄ **Линия среза:** В этом случае, также по выбору, линии обрезки образуют направляющие при срезе лоскута ткани на месте.
- ◄ **Намётка:** Строчка стежками Зигзаг или стежками Run, которая выполняется после разметки линий размещения и линий обрезки. Используется для закрепления элементов аппликации на ткани фона перед покрывающим вышиванием.

Каждый 'сегмент границы' сформирует линию размещения, линию обрезки и/или закрепляющую строчку в зависимости от текущих параметров.



**Примечание** Вторичные объекты прошиваются **раньше** первичных объектов и поэтому показаны **подними**. Программой предусмотрена возможность назначения цвета нити для каждого вторичного объекта либо пользователем, либо с помощью программы BERNINA Embroidery Software.

## Создание дизайна открытого объекта аппликации



Использовать Создать > Сложная аппликация для формирования открытого объекта аппликации из одного или нескольких исходных объектов.

Для создания открытого объекта аппликации могут быть использованы разные типы 'первичных' объектов, включая разные типы контурного стежка – Одинарная бегущий стежок, Сатиновый контур, и др. – а также любой объект с заполнением или любой оцифрованный блок-объект. Дополнительно в качестве входных данных могут быть использованы некоторые другие объекты, включая текстовые объекты, авто аппликации и

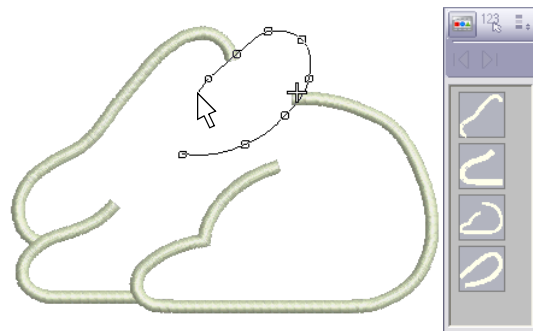
даже некоторые открытые объекты аппликации.



**Примечание** По умолчанию дизайн-объекты автоматически группируются при открытии или вставке в другой дизайн. При открытии дизайна аппликации после сохранения, необходимо сначала разгруппировать его, чтобы получить доступ к свойствам аппликации. Смотрите подробнее **Настройка прочих общих опций**.

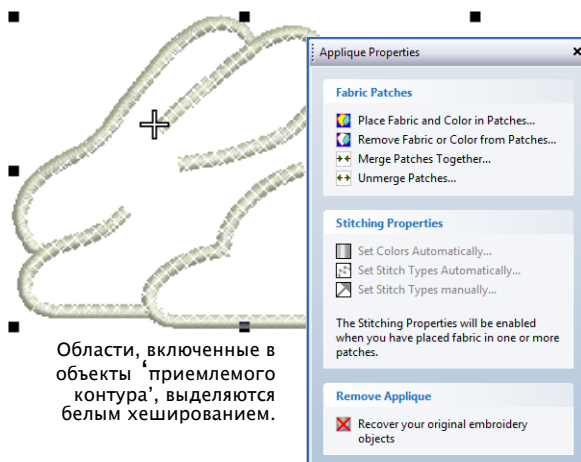
## Как создать дизайн открытого объекта аппликации

- 1 Создать необходимые объекты и включить в них авторские покрывающие стежки дизайна аппликации. Смотрите подробнее **Оцифровка открытых форм**.



- 2 Настроить свойства стежка и последовательность шитья этих объектов.
- 3 Выбрать все объекты, которые должны быть включены в открытый объект аппликации и нажать на значок **Сложная аппликация**. BERNINA Embroidery Software определяет, содержит ли выделение хотя бы один объект, пригодный для создания контура и правильно ли замкнута область. Если эти условия соблюдены, создается открытый

объект аппликации, и открывается диалоговое окно **Свойства аппликации**.



Области, включенные в объекты 'приемлемого контура', выделяются белым хешированием.



**Примечание** Формы являются 'правильными', если открытый объект аппликации создан первым. Это может привести к удалению небольших деталей сегментов. В любом случае, первичные объекты остаются неизменными.

4. Выбрать опцию **Разместите ткань в заплатках аппликации**, чтобы добавить ткань или цвет. См. **Размещение ткани в лоскутах** и **Разместите цвет в заплатках** ниже для подробной информации.



5. Нажать **Назад** после завершения.
6. Нажать **Закреть**, чтобы закрыть диалоговое окно.



**Совет** Открытые объекты аппликации можно выбирать и обрабатывать тем же способами, как сгруппированным объектом – то есть, они могут быть передвинуты, изменены в размере, наклонены или повернуты, используя метод перетаскивания мышью, применимый для всех объектов. Тем не менее, изменение формы открытых объектов

аппликации невозможно. Также невозможно выбрать отдельные объекты, первичные или вторичные, в открытом объекте аппликации, пока он не будет разделен. Смотрите подробнее **Разбиение на составляющие элементы**.

## Размещение ткани в лоскутах



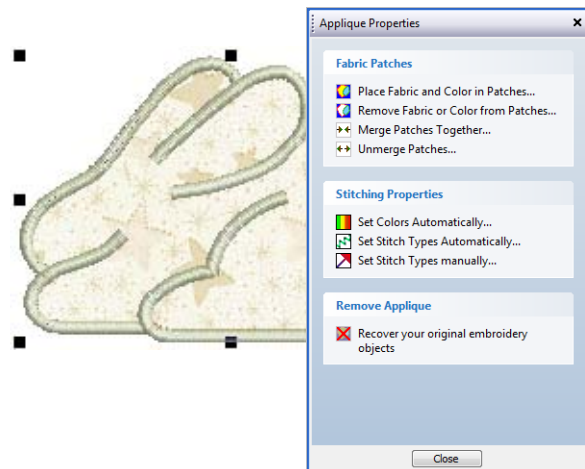
Использовать Вид > Показать ткань аппликации, чтобы показать или скрыть ткань/цвет фона любых объектов аппликации в дизайне.

Предусмотрена возможность добавления образцов ткани в открытый объект аппликации, когда он создается впервые или на любой последующей стадии.

### Как разместить ткань в лоскутах

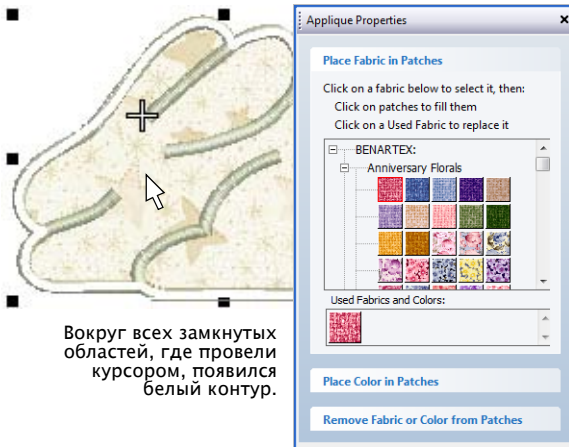
1. Для редактирования существующего открытого объекта аппликации, щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект.

Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации** (оно может быть уже открыто, если объект только что создан).



2. Выбрать опцию **Разместите ткань в заплатках аппликации**.

Смена диалогового окна для вывода на экран панели **Размещение ткани в заплатках приложения**.



Вокруг всех замкнутых областей, где провели курсором, появился белый контур.



**Примечание** На палитре **Используемые ткани и цвета** могут быть предустановлены выбранные элементы.

- 3 Выбрать ткань из дерева тканей, например, 'Vintage Shirtings' из палитры **Используемые ткани и цвета**.
- 4 Переместить курсор на область дизайна. Вокруг всех замкнутых областей, где провели курсором, появился белый контур.
- 5 Щелкнуть по области, которая в настоящее время хеширована или заполнена. Область заполнится выбранной тканью, и образец будет добавлен в палитру **Используемые ткани и цвета**.



**Примечание** Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышивальные объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и цвета ниток. См. **Настройка цвета стежка** и **Настройка типа стежков** для подробной информации.

- 6 Выбрать другие области, в которые необходимо добавить больше лоскутов.
- 7 Нажать **Назад** после завершения.
- 8 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Альтернативно для активирования других опций нажать **Разместить цвет в лоскутах** или **Убрать цвет из лоскутов**. См. **Разместите цвет в заплатках** и **Удаление ткани или цвета из лоскутов** для подробной информации.



**Совет** Использовать переключатель **Показать ткань для аппликации**, чтобы включить или выключить показ тканей/цветов аппликации.

## Разместите цвет в заплатках

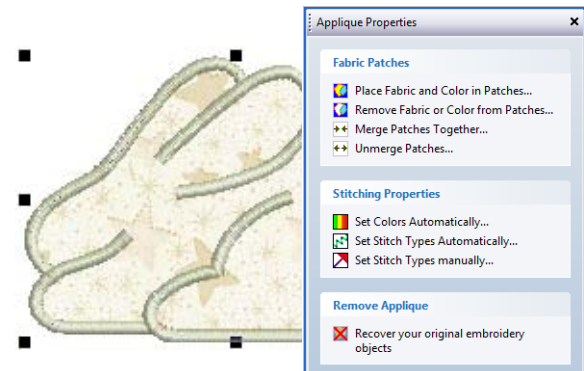


Использовать Вид > Показать ткань аппликации, чтобы показать или скрыть ткань/цвет фона любых объектов аппликации в дизайне.

Предусмотрена возможность добавления цвета образцов ткани в открытый объект аппликации, когда она создается впервые или на любой последующей стадии.

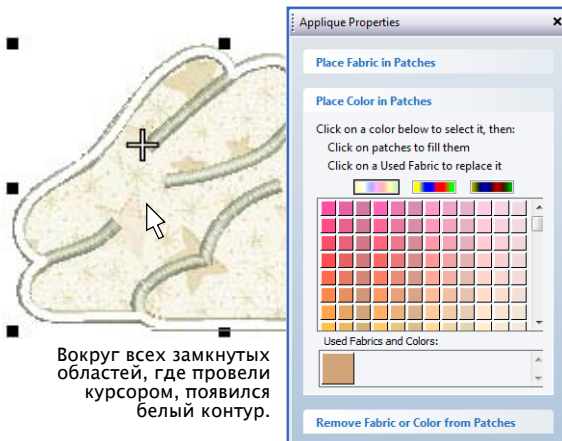
## Как установить цвет в лоскутах

- 1 Для редактирования существующего открытого объекта аппликации, щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект. Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации** (оно может быть уже открыто, если объект только что создан).



- 2 Выбрать опцию **Разместите ткань в заплатках приложения**.

Смена диалогового окна для вывода на экран панели **Разместить ткань в заплатках**. На палитре **Используемые ткани и цвета** могут быть предустановлены элементы.



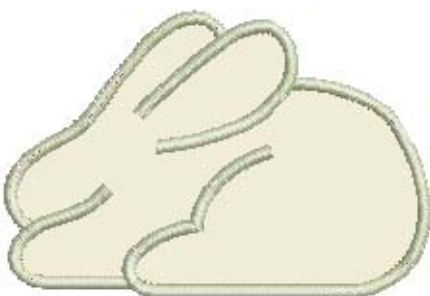
Вокруг всех замкнутых областей, где провели курсором, появился белый контур.



**Примечание** На палитре **Используемые ткани и цвета** могут быть предустановлены элементы.

- 3 Выбрать тоновый оттенок из диапазона – светлый (Light), средний (Mid) или темный (Dark) – используя один из трех переключателей в верхней части палитры.
- 4 Выбрать цвет в цветовой палитре.
- 5 Направить курсор на область дизайна. Вокруг всех замкнутых областей, где провели курсором, появился белый контур.
- 6 Щелкнуть по области с контуром, которая в настоящее время хэширована или заполнена.

Область заполнена выбранным цветом и образец цвета добавлен в палитру **Используемые ткани и цвета**.



**Примечание** Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышивальные объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и

цвета ниток. См. **Настройка цвета стежка** и **Настройка типа стежков** для подробной информации.

- 7 Выбрать другие области, в которые необходимо добавить больше цветов.
- 8 Нажать **Назад** после завершения.
- 9 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Альтернативно для активации других опций нажать **Разместить ткань в лоскутах** или **Убрать ткань из лоскутов**. См. **Размещение ткани в лоскутах** и **Удаление ткани или цвета из лоскутов** ниже для подробной информации.



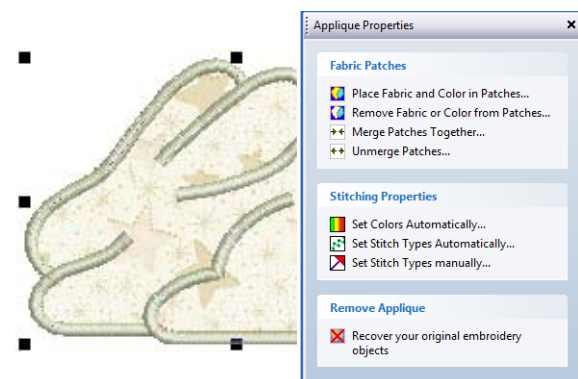
**Совет** Использовать переключатель **Показать ткань для аппликации**, чтобы включить или выключить показ тканей/цветов аппликации.

## Удаление ткани или цвета из лоскутов

Доступна возможность удалить цвета или ткань из открытого объекта аппликации на любом этапе.

### Как убрать ткань или цвет из лоскутов

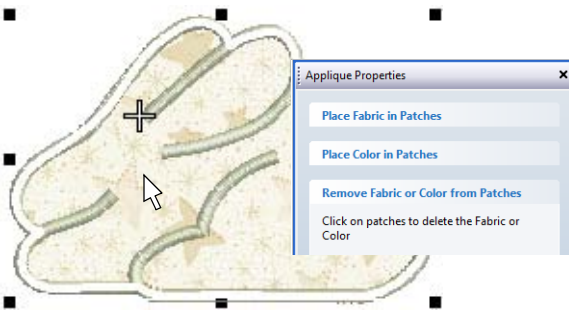
- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на открытый объект аппликации. Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации**.



- 2 Выбрать опцию **Убрать ткань из лоскутов**.

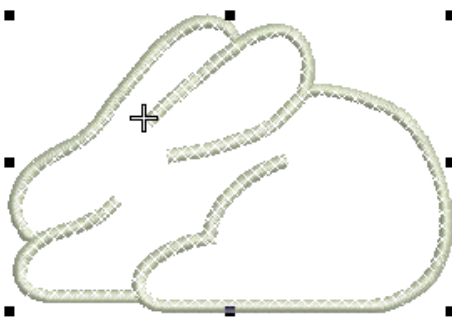


Смена диалогового окна для вывода на экран панели **Убрать ткань из лоскутов**.



- 3 Переместить курсор на область дизайна. Вокруг всех замкнутых областей, где провели курсором, появился белый контур.
- 4 Щелкнуть по области с контуром, которая в настоящее время хэширована или заполнена.

Ткань или цвет заменены на белое хэширование, и все сопутствующие вторичные объекты убраны.



**Примечание** Ткань или цвет также убраны из палитры **Используемые ткани и цвета**, если они использовались в качестве примера ткани или цвета.

- 5 Выбрать другие области, в которых необходимо убрать больше лоскутов.
- 6 Нажать **Назад** после для завершения.
- 7 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Альтернативно для активирования других опций нажать **Разместите ткань в лоскутах** или **Разместите цвет в лоскутах**. См. **Размещение ткани в лоскутах** и **Разместите цвет в заплатках** ниже для подробной информации.

## Соединение и разъединение лоскутов

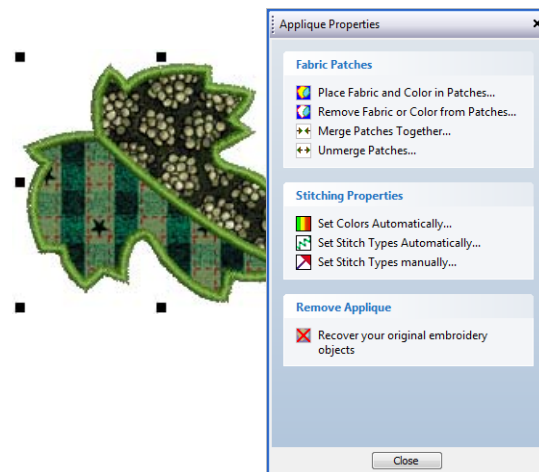
На примере, показанном ниже, может быть одна или две области ткани. Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должны быть снабжены стежками линий размещения и закрепления. Если имеется только один лоскут ткани, для стебля не требуются стежки размещения и закрепления. В этом случае две области ткани должны быть объединены в одну.



### Как соединить и разъединить лоскуты

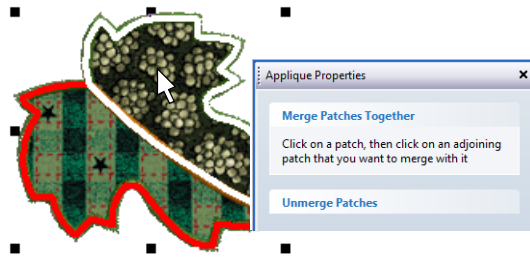
- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект Сложная аппликация.

Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации**.



- 2 Выбрать опцию **Объединить лоскуты**.

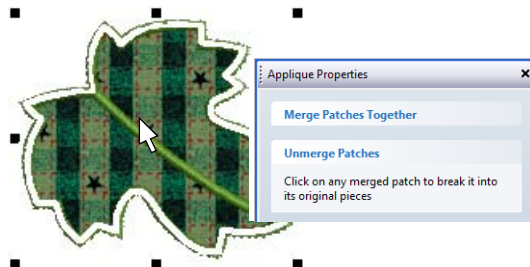
Будет показана панель **Объединить лоскуты**.



- 3 Выбрать подлежащий присоединению лоскут.  
Вокруг его контура появится красная линия.
- 4 Направить курсор на второй лоскут.  
Данный лоскут может быть заполнен или не заполнен тканью или цветом. Вокруг его контура появится белая линия.
- 5 Щелкнуть по лоскуту.  
Два лоскута объединены в один с использованием цвета или ткани первого лоскута. Все вторичные стежки удаляются из сегментов контура перед объединением лоскутов.



**Совет** Чтобы разъединить объединенный лоскут, Выбрать опцию **Разъединить заплат** на любом этапе и щелкнуть по объединенному лоскуту.



Объединенный лоскут разбит на исходные лоскуты, каждый со своими текущими (не исходными) тканью и цветом. Создаются новые вторичные объекты для общих контурных линий между вновь разделенными лоскутами.

- 6 Нажать **Назад** после завершения.
- 7 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.



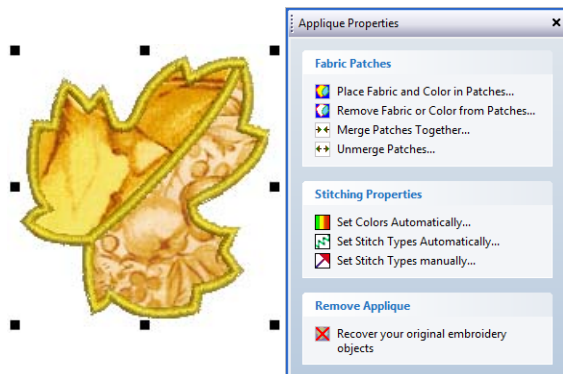
**Совет** Использовать переключатель **Показать ткань аппликации**, чтобы включить или выключить отображение тканей/цветов аппликации на экране.

## Настройка цвета стежка

Доступна возможность установить цвета автоматически или вручную. Для всех заново созданных открытых объектов аппликации вторичные объекты создаются с автоматической установкой цветов. Доступны две опции **Специальные цвета для каждого слоя** и **Подбор соответствующего цвета покрывающих стежков**. Смотрите также **Настройка типа стежков**.

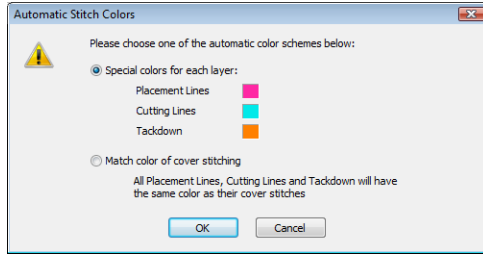
## Как настроить цвет стежков

- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект Сложная аппликация.  
Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации**.



- 2 Выбрать опцию **Установить цвета автоматически**.

Откроется диалоговое окно **Автоматический подбор цвета для стежков**.



3 Выбрать автоматическую цветовую схему из доступных опций

- ◀ При выборе **Подбор соответствующего цвета покрывающих стежков**, все вторичные объекты будут показаны в цвете сопутствующих им первичных объектов.
- ◀ При выборе **Специальный цвет для каждого слоя**, все вторичные объекты будут показаны и прошиты цветами, 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 Нажать **ОК** для завершения.
- 5 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.

### Настройка типа стежков

При выборе настроек типа стежков предусмотрено две опции для вторичных объектов: автоматическая и ручная. Для автоматической установки типов стежков выбрать опцию **Установить типы стежков автоматически** в диалоговом окне **Свойства аппликации**. Все типы стежков закрепления устанавливаются автоматически в соответствии с типом покрывающего стежка следующим образом:

- ◀ Если покрывающий стежок – это контурный гладьевый стежок, заполняющий гладьевый стежок, заполняющий простегивающий стежок или заполнение орнаментными стежками, для закрепления выбирается зигзаг.

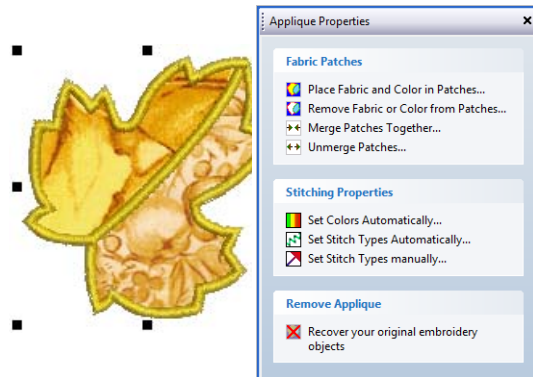
- ◀ Если покрывающими являются стежки другого типа, то для закрепления используется стежок Run.

Если требуется более тщательно подбирать типы стежков для линий размещения, линий обрезки и закрепления, используйте следующую процедуру. При ручной установке цвета, любое выполненное изменение отменяет автоматически выбранные цвета.

### Как настроить типы стежков

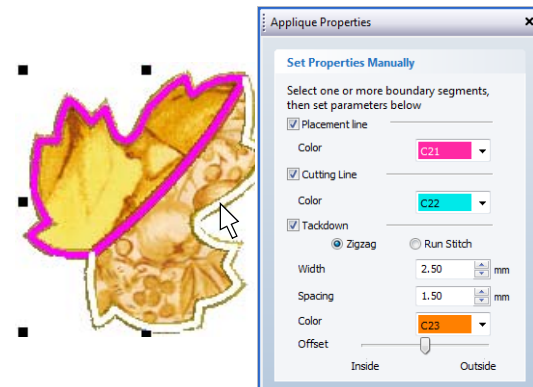
1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект Сложная аппликация.

Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации**.



2 Выбрать опцию **Установить типы стежков в ручном режиме**.

Будет показана панель **Установить свойства в ручном режиме**.



3 Для активации панели **Установить свойства в ручном режиме** выбрать сегмент контура следующим образом:

- ◀ При наведении указателя мыши на индивидуальный сегмент контура, он

подсвечивается белым. При наведении курсора мыши на заполненный лоскут, весь контур этого лоскута будет подсвечен белым. При последующем щелчке мышью, подсвеченный участок будет выделен. Контур выделенных сегментов окрасится в пурпурный цвет.

- ◀ Если удерживать клавишу **Ctrl** нажатой 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 Выбрать вторичные объекты, которые необходимо включить в открытый объект приложения:

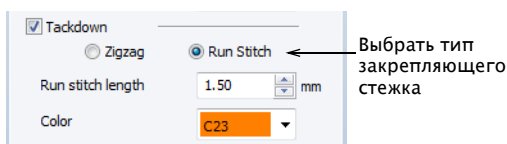
- ◀ **Линии размещения:** Эти линии используются, по выбору, для прошивки первого слоя приложения. Линии размещения используются для расположения готовых лоскутов приложения на материале фона.
- ◀ **Линия среза:** И в этом случае, по выбору, линии обрезки образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.
- ◀ **Намётка:** Выполняется стежками зигзаг или стежками Run, после разметки линий размещения и обрезки, которые используются для закрепления элементов приложения на ткани фона перед покрывающим вышиванием.

- 5 Установить цвет отображения для каждого из вторичных объектов, которые были выбраны: линии размещения, линии обрезки и/или закрепления.



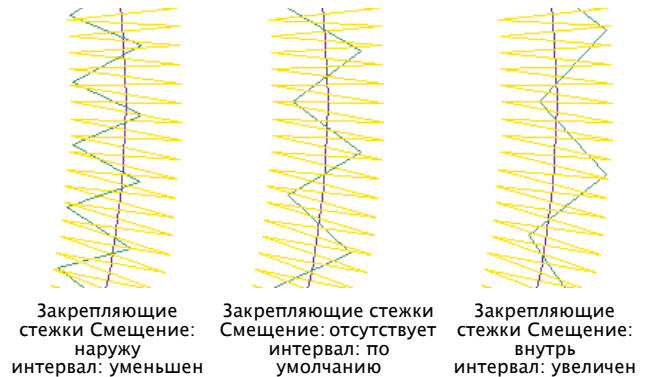
**Примечание** При ручной настройке цвета, любое изменение отменяет автоматически установленные цвета. Смотрите подробнее [Настройка цвета стежка](#).

- 6 При использовании закрепляющих стежков, выбрать необходимый тип:



**Зигзаг:** В этом случае можно управлять:

- ◀ **Ширина стежка:** установить ширину для стежка 'Зигзаг'.
- ◀ **Интервал:** установить шаг стежков.
- ◀ **Цвет:** установить цвет стежков.
- ◀ **Сдвиг:** установить положение строчки по отношению к вторичному объекту, как показано на рисунке:



**Ручной стежок:** В этом случае можно управлять:

- ◀ **Длина стежка:** установить длину стежка, подходящую для оцифрованной формы, – для кривых с резкими изгибами выбирается меньшая длина стежка, для пологих кривых можно увеличивать длину стежка для сокращения общего количества стежков.
  - ◀ **Цвет:** установить цвет стежков.
- 7 Нажать **Назад** для возврата.
  - 8 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.

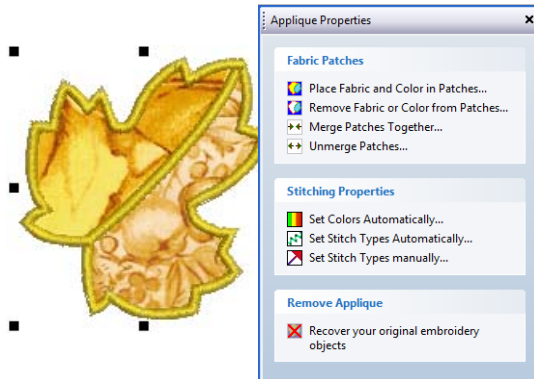
## Восстановление исходных вышивальных объектов

Первичные объекты могут быть восстановлены в любое время. BERNINA Embroidery Software удалит все вторичные объекты, разгруппирует первичные объекты и снова сделает их отдельными объектами. Смотрите также [Разбиение на составляющие элементы](#).

## Как восстановить исходные вышивальные объекты

- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на объект Сложная аппликация.

Откроется диалоговое окно **Свойства аппликации**.



- 2 Выбрать опцию **Восстановить исходные вышивальные объекты**.

Все вторичные объекты удалены и все первичные объекты разгруппированы.



- 3 Нажать **Заккрыть**, чтобы закрыть диалоговое окно.



**Примечание** Если для всего открытого объекта аппликации были выполнены изменения размера, перемещение или наклон, первичные объекты будут восстановлены с учетом измененного состояния дизайн-объекта.

# ГЛАВА 25

## Вышивка CutWork и StumpWork

Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты и методы для преобразования плоской поверхности вышивки в объемную или рельефную поверхность.

Техника 'Ришелье' или CutWork – это наиболее тонкая и деликатная работа среди всех видов рукоделия, при которой вырезаются фрагменты фоновой ткани, а края обшиваются вышивкой. Для дополнительного укрепления краев, получившиеся отверстия можно заполнить вышивкой или игольным кружевом.



С другой стороны, техника StumpWork – это объемные вышивальные объекты. Они создаются на подкладной ткани и переносятся на другую – 'основную ткань' вышивания. Приложение BERNINA Embroidery Software позволяет визуализировать все элементы дизайна StumpWork в отдельном окне дизайна. При этом, доступна возможность редактирования отдельных частей вышивки StumpWork и вывода их на машину.

В данном разделе рассматриваются инструменты и методы для преобразования поверхности плоской вышивки в объемную или рельефную поверхность с помощью техник CutWork и StumpWork.

### Бордюры CutWork/StumpWork

Приложение BERNINA Embroidery Software позволяет создать дизайн-объекты в технике CutWork и StumpWork с инструментом BERNINA CutWork. В этом модуле можно создавать и редактировать фигуры, которые могут быть вырезаны и использованы в создании дизайнов CutWork и StumpWork. Для получения нужного результата потребуется оборудование для вышивания BERNINA и инструмент CutWork, который можно вставить вместо иглы. Используя данный инструмент в швейных

изделиях, аксессуарах или квилтах можно достичь потрясающих результатов.



Дизайны в технике CutWork и StumpWork создаются с использованием общего набора инструментов. В технике 'Ришелье' или CutWork вырезаются фрагменты фоновой ткани, а края обшиваются вышивкой. Вышивка StumpWork может быть создана из частей CutWork, которые сшиты в один основной дизайн, обычно с добавлением проволоочной линии для придания дополнительной жесткости.

## Категории каймы

Бордюры CutWork делятся на три категории:

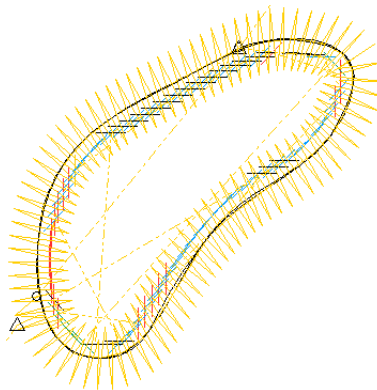
Категория	Применение
Вырезка	Открытая или замкнутая линия среза без вышивки. Такая кайма может быть использована для создания простых вырезанных элементов, которые в дальнейшем будут сшиты для создания вышивки StumpWork.
StumpWork / Деталь	Пользователь обычно работает с вырезанной фигурой. Остатки, скорее всего, не будут использоваться в этом дизайне. Данная техника – сочетание вышивки с вырезанием. Обычно детали используются для вышивки StumpWork. Смотрите также <b>Оцифровка объемной вышивки StumpWork</b> .

Категория	Применение
Отверстие	В первую очередь пользователю необходима ткань с вырезанным отверстием. Конечная деталь обычно состоит из вышивки, включающей вырезанные отверстия. Эти типы каймы подходят для вышивки CutWork.



В целом, вышивка CutWork – это отверстия, вырезанные в ткани, а вышивка StumpWork – это вырезанные детали StumpWork, похожие на нашивки. Поэтому, Бордюры StumpWork будет скорее 'элементом', а не 'отверстием'.




## Элементы CutWork

Элементы вышивки CutWork формируются и располагаются в последовательности согласно выбранному типу каймы. Аналогично аппликации, объекты CutWork – составные, то есть содержат несколько элементов вышивания и обрезки.



Могут быть включены некоторые или все из перечисленных ниже:

Компонент	Использовать
 Укрепляющий стежок	Используется, чтобы уменьшить деформацию материала до процесса обрезки или вышивания. В объекте CutWork может быть несколько типов укрепления.
 Линия среза:	Так как линия среза не будет соответствовать стандартному углу обрезки – 0°, 45°, 90° или 135° –, используется смешанный угол для приближения к линии среза. Предпочтительный способ работы – выполнить всю обрезку с одинаковым углом одновременно.

Компонент	Использовать
 Намётка строчки	Используется для закрепления стабилизатора после того, как будет вырезано отверстие. Закрепляющие стежки выполняется как простые стежки. Они не требуются для деталей CutWork.
 Заполнение сеткой	Заполнение сеткой вышивается на стабилизаторе, внутри вырезанного отверстия. Оно создается после вырезания отверстия и закрепления стабилизатора. После вышивания заполняющими стежками, выполняется покрытие краев, обычно с помощью гладьевого или стебельчатого стежка. Также доступны другие типы стежков. В последствии, стабилизатор растворяют с помощью воды, и остается только сеть стежков в отверстии.
 Вышивка	В зависимости от типа каймы, вышивание может быть использована, чтобы покрыть край отверстия. В качестве альтернативы можно оставить определенное расстояние от линии среза до вышивания до или после вырезания. Может быть выполнено гладьевым или обметочным стежком, с использованием проволоочной линии или стебельчатого стежка. Обычно для вышивки StumpWork используются гладьевый стежок и проволоочная линия. Смотрите также <a href="#">Оцифровка объемной вышивки StumpWork</a> .

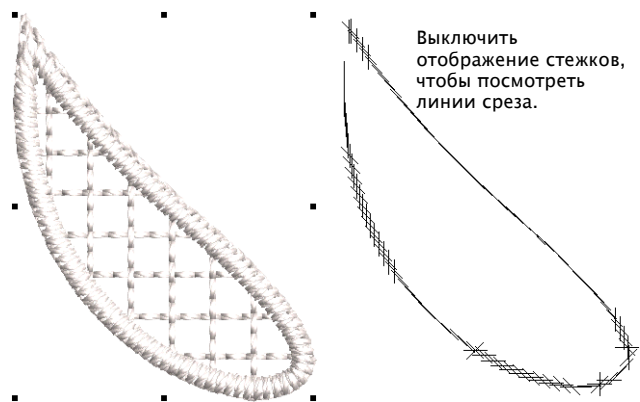


**Примечание** В отличии от аппликации, объекты CutWork не могут быть разбиты на отдельные самостоятельные объекты вышивания и элементы линии среза.

## Типы каймы

Выбранный вид каймы определяет, какие элементы будут включены в объект CutWork / StumpWork. В дальнейшем они могут быть изменены. Тип каймы также определяет порядок вышивания элементов и интервалы. Например, самая простая кайма создает только линию среза. В качестве альтернативы оцифрованный контур может формировать центральную линию гладьевого стежка, а

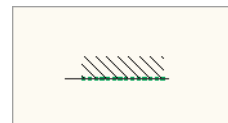
линия среза подсчитывается с соответствующим смещением.



**Совет** Линии среза не показаны в **Действительный вид**. Выключить отображение всех стежков, чтобы просмотреть только линии среза. Смотрите также [Просмотр элементов вышивания](#).

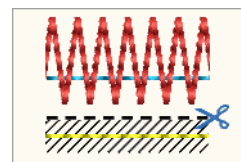
## Вырезать

Это самый простой тип каймы. Позволяет создать линию среза, которая может быть выполнена на машине, чтобы вырезать детали для вышивания объектов StumpWork или для использования в отдельной работе. Также ее можно использовать в сочетании с существующей каймой гладьевым валиком или другим видом каймы.



## StumpWork/Деталь

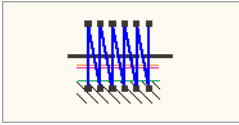
Данный тип каймы создает вырезанную фигуру из ткани с вышитой каймой. Рекомендуется использовать с гладьевым покрывающим стежком. Использует две укрепляющих строчки для более удобного вырезания.



## Отверстие-1

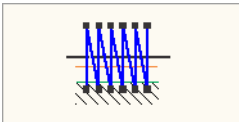


Этот тип каймы создает отверстие в ткани. Укрепляющий стежок пересекает участок, который необходимо вырезать. После вырезания, стабилизатор прикрепляется и фиксируется с помощью наметочного стежка. Затем выполняется конечная вышивка.



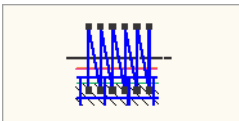
### Отверстие-2

Разновидность Отверстия-1, это кайма создает отверстие в ткани с вышитым краем, но без стабилизатора.



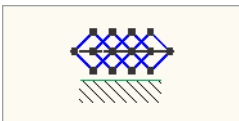
### Отверстие-3

Следующая разновидность Отверстия-1, кайма создает отверстие в ткани, используя стабилизатор и заполнение сеткой. После вырезания стабилизатор прикрепляется и фиксируется с помощью закрепляющего стежка. Затем выполняется заполнение сеткой и вышивальными стежками.



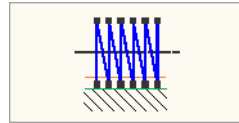
### Отверстие-4

Кайма для Отверстия-4 – один из наиболее простых типов, создающих вышитый край с последующим созданием отверстия. В этом случае, вырезание не вредит вышивке, которая выполняется позднее. Края могут иметь неаккуратный вид, так как они не обметаны.



### Отверстие-5

Разновидность Отверстия-4, данная кайма добавляет Укрепляющий стежок в самом начале.

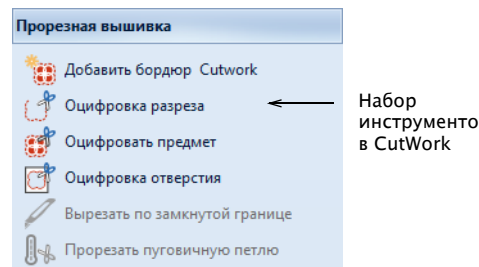


## Интерфейс CutWork

Функции CutWork состоят из трех основных элементов – набор инструментов, док-панель и свойства объектов.

### Набор инструментов CutWork

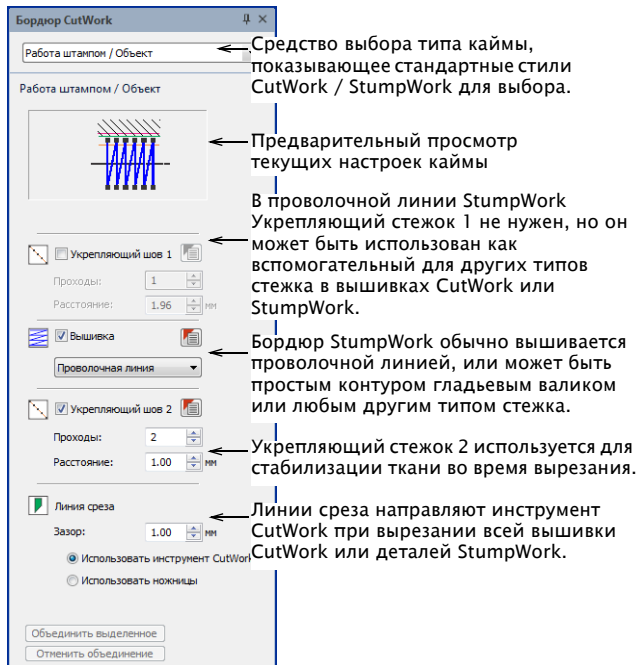
Набор инструментов содержит все необходимые инструменты для оцифровки CutWork или деталей StumpWork из временных файлов или создания из существующей вышивки.



- ◀ Инструменты **Оцифровка** позволяют создавать объекты CutWork – отверстия или детали – с использованием до пяти слоев вышивки и вырезанных элементов, включая Укрепляющий стежок, Намётка вышивание, вырезанные детали, вышивку и заполнение сеткой.
- ◀ Инструмент **Добавить бордюр CutWork** позволяет создать детали CutWork из существующих объектов. Обычно используется для вышивки StumpWork.
- ◀ Инструмент **Вырезать по замкнутой границе** обычно используется для деталей StumpWork, содержащих проволочную линию. Использовать данный инструмент для вырезания по замкнутой границе, оставляя открытыми отверстия для концов проволоки. Смотрите подробнее [Создание вышивки StumpWork с проволочной линией](#).

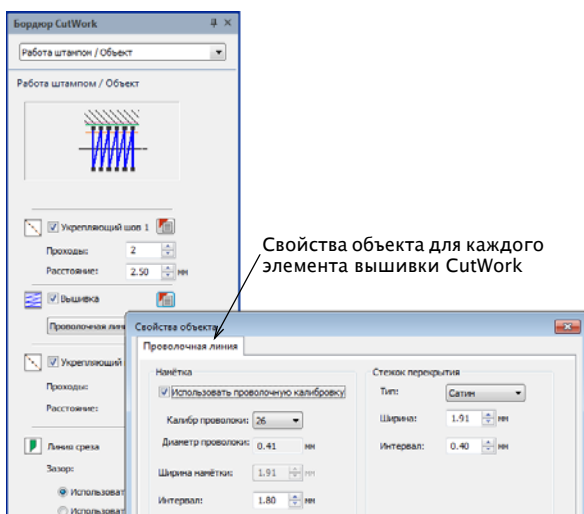
## Докер каймы CutWork

Докер **Бордюр CutWork** позволяет сохранить опции как для вышивки CutWork, так и для техники StumpWork.



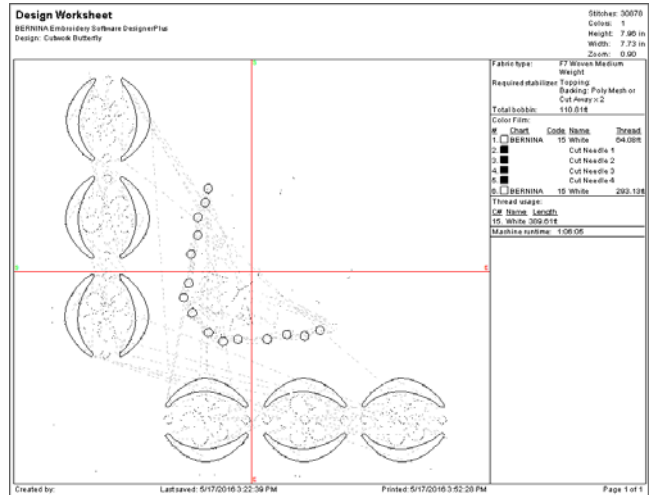
## Свойства объекта

Для каждого элемента объекта CutWork доступны собственные свойства объекта. Например, свойства проволоочной линии могут быть настроены в специальной вкладке **Проволоочная линия** в соответствующем окне **Свойства объекта**.



## Рабочая область вывода

Дополнительно к информации по ниткам, рабочая область дизайна содержит информацию об углах среза и порядке их размещения на машине. Они перечислены как 'Обрезка иглы 1', 'Обрезка иглы 2' и так далее и соответствуют маркерам положения на панели инструментов CutWork.



## Оцифровка вышивки CutWork

Техника 'Ришелье' или CutWork – наиболее тонкая и деликатная работа среди всех видов рукоделия, при которой вырезаются фрагменты фоновой ткани, а края обшиваются вышивкой. Для дополнительного усиления краев,

получившиеся отверстия можно заполнить вышивкой или игольным кружевом.



При наличии соответствующего вышивального оборудования, можно свести к минимуму ручные операции, связанные с вышивкой. Процесс создания практически одинаковый: дизайн вышивается на ткани с помощью машины, путем прикрепления инструментов CutWork. Вырезаются отверстия и детали. Инструмент CutWork может установлен в четырех положениях, с углом 0°, 45°, 90° и 135° соответственно.

### Общий порядок

Из-за количества и типов элементов вышивки CutWork функция **CutWork** строится на типах каймы. Выбранный вид каймы определяет,

какие элементы будут включены в объект CutWork / StumpWork.



В большинстве вышивок CutWork используется следующий процесс производства:

- ◀ Вышить дизайн на ткани.
- ◀ Загладить и закрепить его с помощью подкрахмаливающего спрея 'starch spray'.
- ◀ Разрезать ткань между вышитыми областями, используя хорошо заточенные ножницы.
- ◀ Убедиться, что нити вышивки не разрезаны.
- ◀ После завершения снова отгладить дизайн.

Для создания вышивки CutWork предпочтительны плотные ткани, такие как лен, которые не осыпаются. В зависимости от жесткости ткани, могут быть использованы стабилизаторы. Растворяющиеся стабилизаторы могут быть использованы для временной стабилизации ткани во время вышивания, и уничтожены после. После удаления фоновой ткани, полотно приобретает вид кружева.

### Оцифровка объектов CutWork



Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюр CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.



Использовать Меню CutWork > Оцифровать предмет, чтобы оцифровать вырезанные части на запяленной ткани вместе с вспомогательным вышиванием. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать Меню CutWork > Оцифровка отверстия, чтобы оцифровать отверстия на запяленной ткани вместе с вспомогательным вышиванием. Щелчок правой кнопкой для настроек.

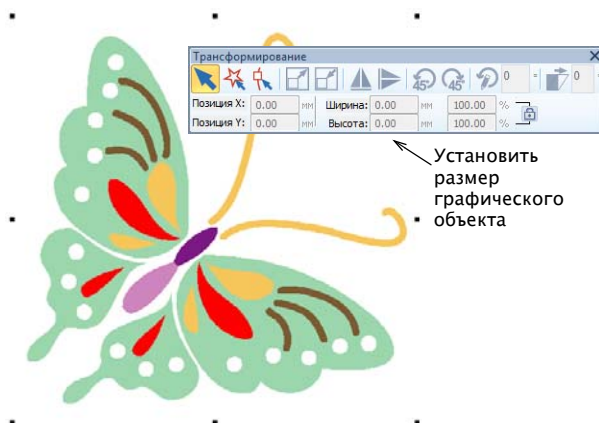


Использовать Меню CutWork > Оцифровка разреза, чтобы оцифровать простую обрезку с открытым или закрытым контуром на запяленной ткани. Щелчок правой кнопкой для настроек.

Оцифровка вышивки CutWork осуществляется аналогично оцифровке объектов приложения. Для начала выбрать тип каймы, который подходит к выполняемой работе. Если планируется создание вышивки StumpWork, обычно сначала создаются фрагменты с вышивкой CutWork.

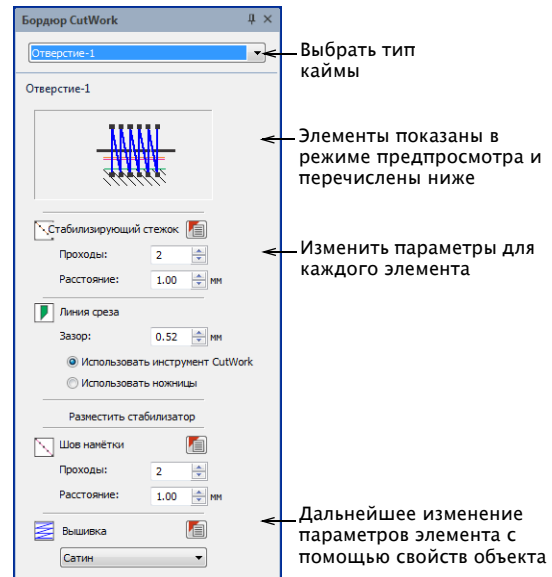
### Как оцифровать объект CutWork

- 1 Импортировать подходящий графический объект в качестве цифрового трафарета.

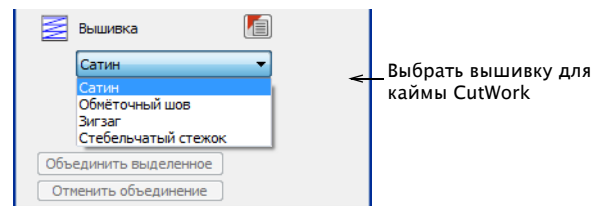


- 2 Внимательно изучите графический объект и определите, какие объекты будут выполнены в технике CutWork, а какие – обычной вышивкой.
- 3 Установить размер графического объекта для определения точных размеров применяемого приложения – например, скатерти.
- 4 Выбрать функцию **CutWork**. При оцифровке только вышивки CutWork, без вышивки StumpWork, потребуются только инструменты **Оцифровка отверстия** или **Оцифровка разреза**.

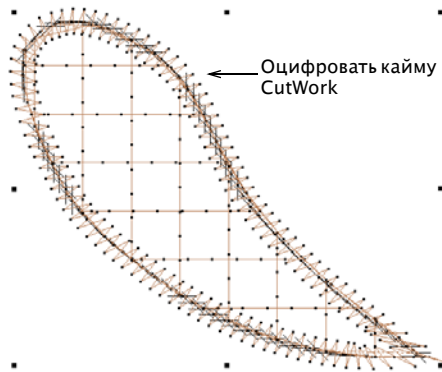
- 5 Правый щелчок кнопкой мыши, чтобы открыть докер **Бордюр CutWork**.



- 6 Выбрать тип каймы из всплывающего списка. Элементы расположены ниже в порядке вышивания.
- 7 Изменить параметры для выбора необходимого типа каймы. При необходимости, параметры могут быть изменены после оцифровки.
- 8 При использовании вышивки, выбрать тип из всплывающего списка **Вышивание** и изменить параметры.



- 9 Оцифровать вышивку CutWork аналогично замкнутому объекту.

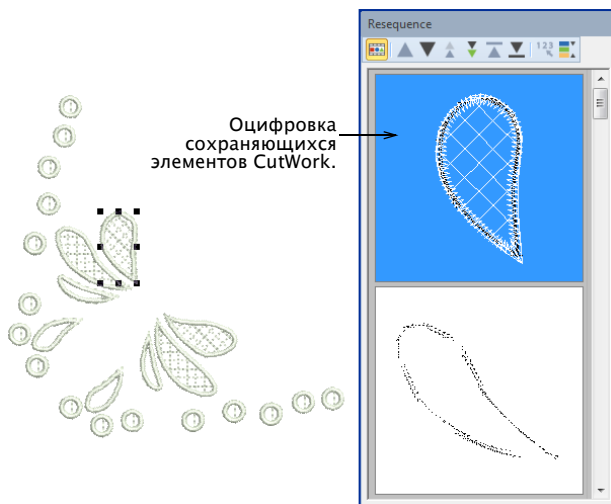


- 10 Нажать **Ввод**, чтобы замкнуть форму.

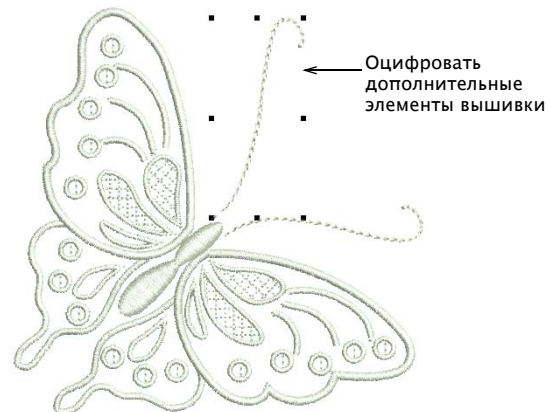
Кайма формируется в соответствии с выбранным типом и параметрами. Например:

- ◀ Первым применяется Укрепляющий стежок,
- ◀ Осуществляется разрез и
- ◀ для покрытых краев отверстий применяется гладьевая строчка.

- 11 Оцифровать остальные объекты CutWork с помощью подходящих типов каймы. Смотрите также **Типы каймы**.



- 12 Оцифровать любую дополнительную вышивку.



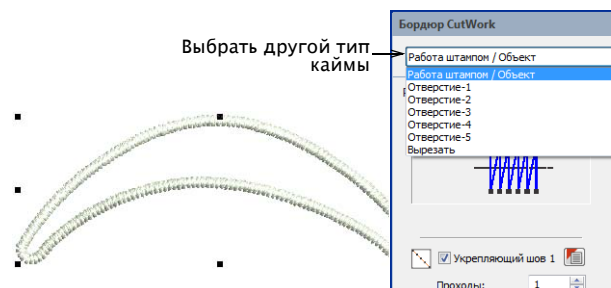
- 13 При необходимости, можно изменить последовательность вышивания и объектов CutWork. Обычно вышивание выполняется перед вышивкой CutWork. В идеале, все объекты CutWork следует вышивать одновременно.

### Изменение параметров CutWork

Объекты CutWork составлены из элементов вышивки CutWork, которые сформированы в соответствии с выбранным типом каймы. Они могут быть изменены в любое время. И так как эти элементы являются объектами вышивания, их свойства также можно менять.

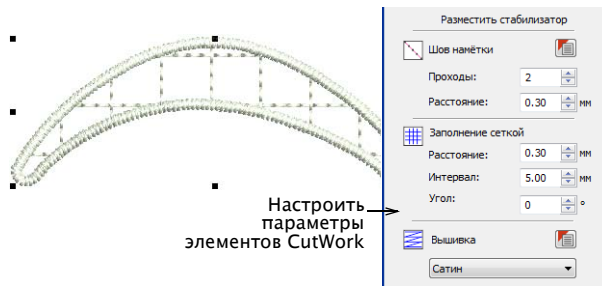
#### Как изменить параметры CutWork

- 1 Выбрать объект CutWork, который необходимо изменить.



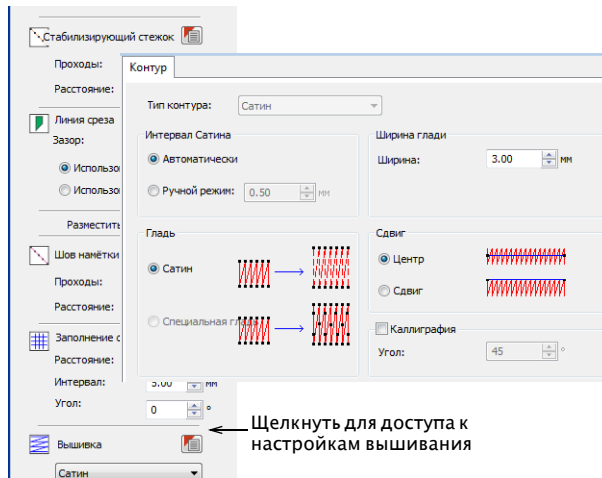
- 2 Что изменить тип каймы, выбрать подходящий из всплывающего списка **Тип**

**каймы** . Ниже расположены элементы в порядке вышивания.



Настроить параметры элементов CutWork

- 3 Настроить параметры элементов CutWork, например, тип вышивания, заполнение сеткой и т.д. Смотрите также **Бордюры CutWork/StumpWork**.
- 4 Для расширенного выбора параметров нужно выбрать функцию Свойства объекта. Например, чтобы изменить толщину контура гладьевым валиком, необходимо щелкнуть по значку рядом со значком **Вышивание**.



### Создание деталей CutWork из существующего вышивания



Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюры CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.



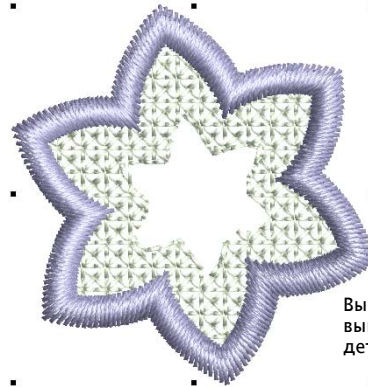
Использовать Меню CutWork > Добавить бордюры CutWork, чтобы сформировать кайму CutWork из выбранных объектов.

Часто возникает необходимость преобразовать существующую вышивку в деталь CutWork. Это может быть отдельная вышивка, или, чаще всего, вторичный дизайн в более крупном дизайне. Существует два варианта: Бордюры StumpWork, обычно с проволоочной линией, или

простое вырезание. В представленном здесь варианте существующая кайма превращена в кайму CutWork. Смотрите также **Оцифровка объемной вышивки StumpWork**.

### Как создать деталь CutWork из существующего вышивания

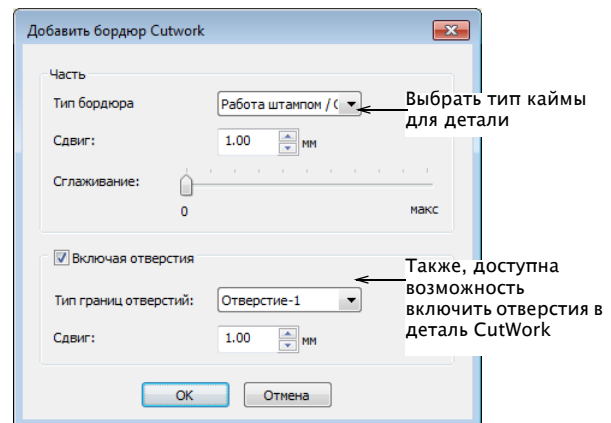
- 1 Открыть существующий дизайн или оцифровать необходимые объекты вышивки.



Выбрать исходную вышивку для создания детали CutWork.

- 2 Выбрать все объекты и щелкнуть по значку **Добавить бордюры CutWork**.

В диалоговом окне **Добавить бордюры CutWork** появится запрос о создании детали CutWork. Кроме того, если выбранный объект (объекты) содержат отверстия, они также могут быть преобразованы в вышивку CutWork.



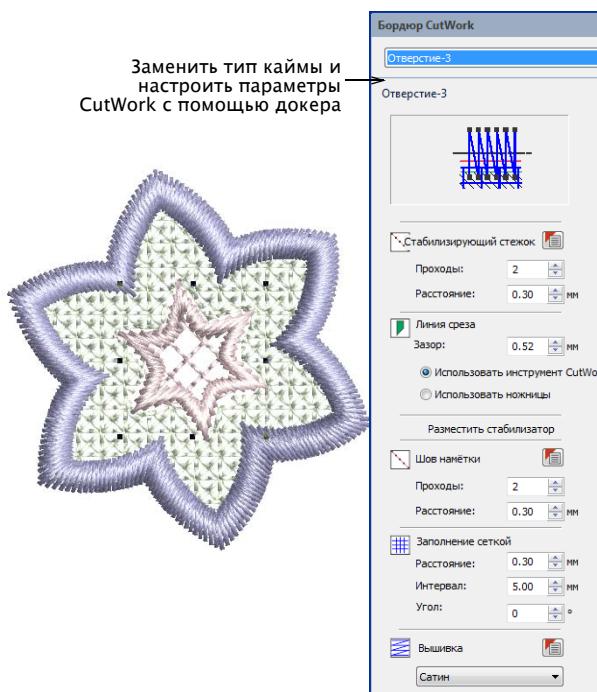
3 Определить тип каймы для использования:

Настройка	Назначение
Тип бордюра	Можно выбрать варианты: деталь StumpWork или простая обрезка.
Сдвиг	По умолчанию, деталь CutWork будет смещена от выбранного объекта (объектов) с небольшим припуском. При необходимости настроить параметры.
Сглаживание	В зависимости от выбранной формы, настроить сглаживание с помощью скользящего указателя. Данная функция определяет, насколько точно сформированная деталь CutWork соответствует исходной.

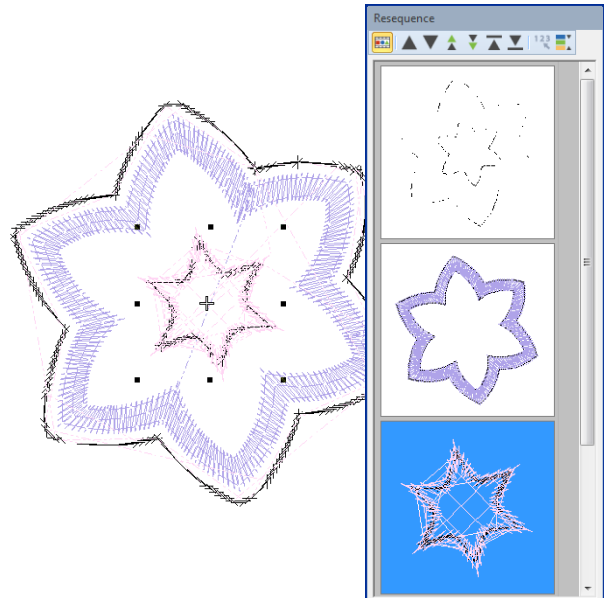
4 В качестве опции можно отметить **Включая отверстия**, если необходимо вернуть отверстия в детали вышивки CutWork.

- ◀ Можно выбрать из различных типов отверстий либо применить простое вырезание. Смотрите также **Типы каймы**.
- ◀ По умолчанию, отверстие CutWork также будет сдвинуто от исходного отверстия. Настроить нужные параметры.

5 Нажать **ОК**. Выполнить любые дополнительные изменения, используя докер **Бордюр CutWork**.



6 В качестве опции можно выключить **Вид вышивки (Т)**, чтобы посмотреть линии среза.

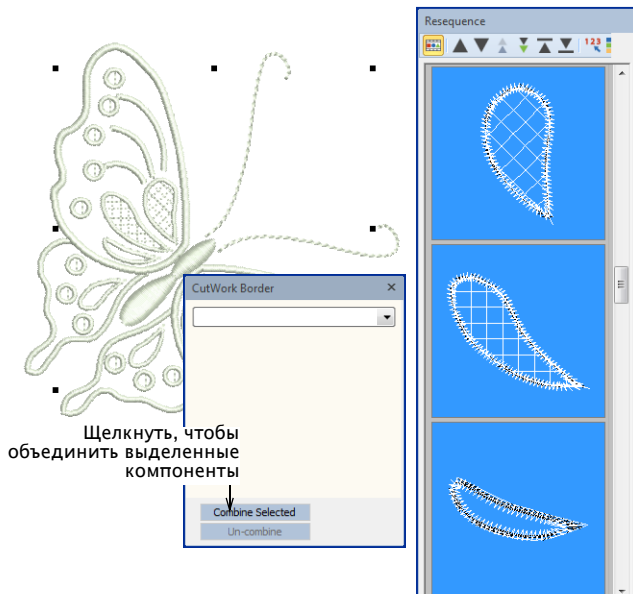


**Примечание** Итоговый объект считается самостоятельной деталью CutWork или он легко может быть превращен в вышивку StumpWork и включен в крупный дизайн. Смотрите подробнее **Оцифровка объемной вышивки StumpWork**.

### Объединение элементов CutWork

Во всем дизайне могут быть десятки объектов CutWork. Для элементов, относящихся к разным объектам CutWork может быть установлена последовательность, чтобы минимизировать смену углов обрезки. При выборе нескольких объектов CutWork, становится доступной кнопка **Объединить выделенное**. Щелкнуть, чтобы объединить выделенные элементы. Обрезка оптимизирована таким образом, что

четыре положения инструмента обрезки используются в дизайне один раз.



**Примечание** В сложных дизайнах, которые содержат смешанную вышивку и несколько вышивок CutWork, может оказаться невозможным упорядочить объекты CutWork вместе.

## Оцифровка объемной вышивки StumpWork

Детали StumpWork как правило создаются на подкладной ткани и переносятся на другую, 'основную', ткань. Обрезка всегда выполняется последней, после вышивания. С использованием подкладок, бусин, проволоки

и/или кружева, вышивка StumpWork получается трехмерной, в отличие от плоского вышивания.



Основная трудность для использующих эту технику вышивания – визуализировать дизайн целиком. BERNINA Embroidery Software демонстрирует все элементы дизайна 'StumpWork' в отдельном окне дизайна. В то же время, можно редактировать отдельные участки дизайна StumpWork и выводить их на машину. Смотрите также [Вывод дизайнов StumpWork](#).

## Варианты StumpWork

Вышивка StumpWork обычно соответствует одному из следующих вариантов:

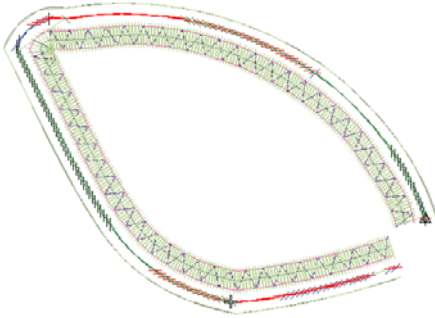
- ◀ Сформировать деталь StumpWork из существующей вышивки.
- ◀ Оцифровать детали StumpWork из временных файлов с проволочными линиями.
- ◀ Оцифровать дополнительные проволочные линии для придания поддержки и формы.
- ◀ Преобразовать получившиеся детали, включая дополнительную вышивку внутри каймы во 'вторичный дизайн' StumpWork.

## Традиционная вышивка StumpWork

Большинство вышивок StumpWork использует проволочные линии для придания формы и каркаса приподнятым объектам. Данный процесс предусматривает в первую очередь шитье направляющей канавки, где будет располагаться проволочная линия. Далее используется закрепление, чтобы вшить проволочную линию в направляющую канавку.







В завершении добавляется покрывающий стежок, обычно гладьевый.



### Элементы StumpWork

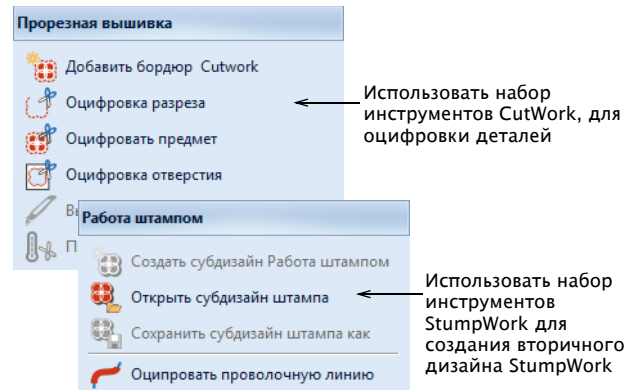
Вышивка StumpWork состоит из нескольких или всех оцифрованных элементов, перечисленных далее. Каждый из них отделен в последовательности вышивания остановкой машины.

Элементы	Примечания
 Укрепляющий стежок 1	Это собственный стежок StumpWork. Ему не требуется вышивка проволоочной линии, но могут потребоваться другие типы. Укрепляющий используется чтобы уменьшить деформацию материала до обрезки или вышивания.
 Вышитая кайма	Традиционная в вышивке StumpWork используется проволоочная линия, но могут быть использованы и другие типы каймы.
Остановка	При использовании проволоочной линии, все необходимое вышивание и остановки уже включены, чтобы предоставить возможность расположить и прошить проволоочную линию.
 Укрепляющий стежок 2	Это внешний стежок StumpWork. Обычно используется для стабилизации ткани перед вырезанием.
Остановка	Изменить инструмент обрезки или вырезать StumpWork от руки.
 Линия обрезки	На данный момент линия среза формируется автоматически для следования инструмента CutWork.

- ◀ Использовать ножное управление во время закрепления проволоки – так проще

### Набор инструментов StumpWork

В приложении BERNINA Embroidery Software, вышивка StumpWork считается разновидностью вышивки CutWork. Она предполагает в первую очередь создание деталей CutWork, а затем их преобразование во вторичные дизайны StumpWork. Два набора инструментов содержат все необходимое для оцифровки деталей CutWork и StumpWork из временных файлов или создания из существующей вышивки.



- ◀ Инструмент **Оцифровать делать** позволяет создавать объекты CutWork с использованием до пяти слоев вышивки и вырезанных элементов, включая Укрепляющий стежок, Намётка вышивание, вырезанные детали, вышивку и заполнение сеткой.
- ◀ Также, в качестве альтернативы, инструмент **Добавить бордюры Cutwork** позволяет создать детали CutWork из существующего вышивального дизайна.
- ◀ Набор инструментов **StumpWork** позволяет создавать вторичные дизайны CutWork. В результате получаются встроенные дизайны, которые показаны как часть 'основного дизайна', но не включены в вышивание. Вместо этого они вышиваются как отдельные элементы.




### Рекомендации для изготовления

Ниже приведены некоторые рекомендации для изготовления вышивки StumpWork на машине:

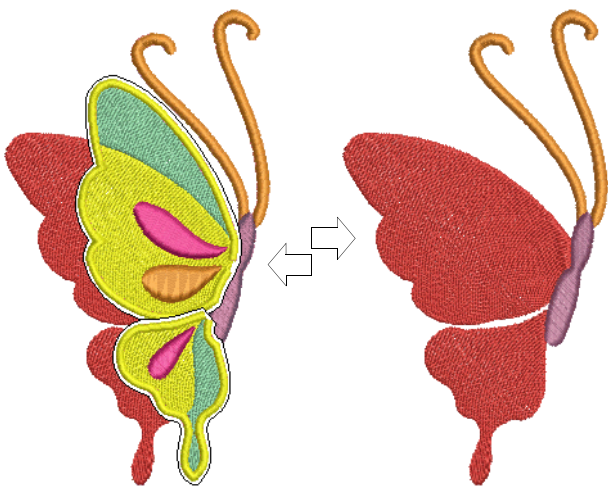
- ◀ Использовать Лапку 44С. Она прозрачная и достаточно большая для удержания на месте проволоки во время закрепления. остановиться и продолжить работу.

- ◀ Снизить скорость до минимальной с контролем скорости скольжения.
- ◀ После закрепления проволоки можно вышивать с более высокой скоростью.
- ◀ При работе с деталями StumpWork, которые имеют дополнительные проволоочные линии, например, лист с прожилками, убедиться, что внутренние проволоки не накладываются на кайму.
- ◀ Или же можно немного подрезать внутреннюю проволоку. Это означает что вышивание может продолжаться до каймы, тем самым избегая нежелательных промежутков.

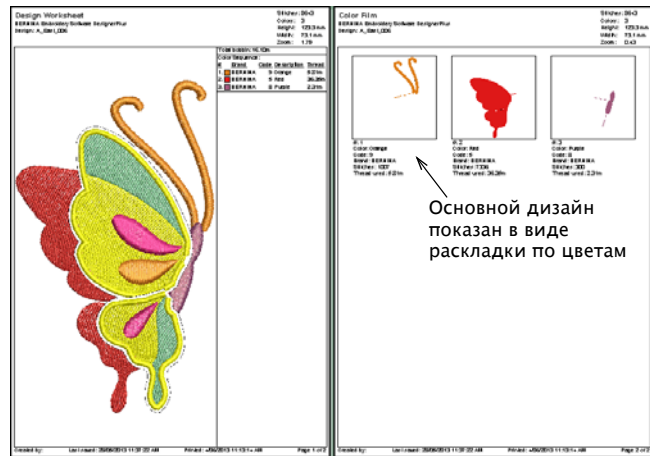
## Визуализация вышивки StumpWork

-  Использовать Меню Вид > Show StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны StumpWork, находящиеся в дизайне.
-  Использовать Меню StumpWork > Open StumpWork Sub-design, для просмотра и редактирования вторичного дизайна StumpWork.
-  Выбрать опцию Общие > Print Preview для предварительного просмотра печатного изображения на экране.

Включить опцию **Показать StumpWork** на панели **Просмотр**, чтобы показать или скрыть объекты StumpWork в дизайне.

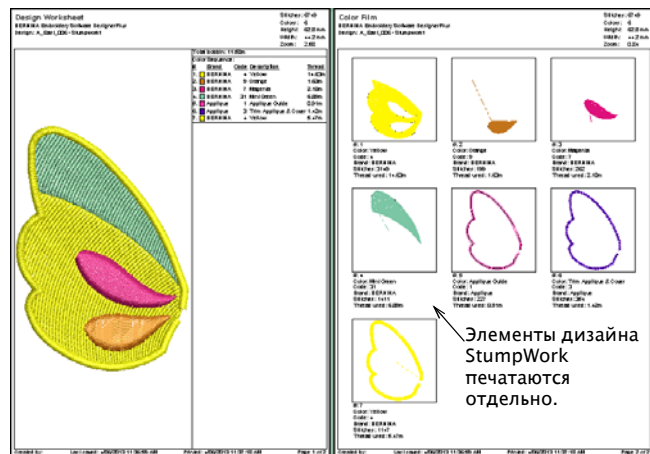


Предпросмотр рабочей области показывает весь дизайн StumpWork в окне предпросмотра, но только основной дизайн показан цветным.



Основной дизайн показан в виде раскладки по цветам

Чтобы распечатать части рабочей области в дизайне StumpWork, открыть объект StumpWork в отдельном окне и просмотреть его там.



Элементы дизайна StumpWork печатаются отдельно.








**Совет** Ознакомьтесь с дизайном StumpWork\_Sample3, который находится в папке дизайнов. Экспериментируйте с вышиванием, чтобы практиковать различные техники. Прочитайте документацию к машине BERNINA.

**Создание вышивки StumpWork из существующего вышивального дизайна.**



Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюр CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.

-  Использовать Меню Вид > Show StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны, содержащиеся в основном дизайне.
-  Использовать Меню CutWork > Add Бордюру CutWork, чтобы сформировать кайму CutWork из выбранных объектов.
-  Использовать Меню CutWork > Cut Closed Border, чтобы вырезать замкнутую кайму CutWork и оставить открытые отверстия для концов проволоки.
-  Использовать Меню StumpWork > Create StumpWork Sub-design, чтобы создать вышивку StumpWork из выбранной части вышивки CutWork.
-  Использовать Меню StumpWork > Open StumpWork Sub-design, для просмотра и редактирования вторичного дизайна StumpWork.

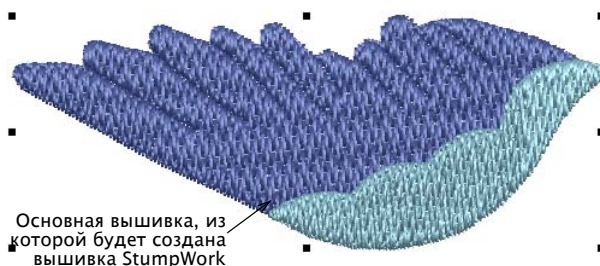
Создание вышивки StumpWork из существующей вышивки – это, пожалуй, самый распространенный вариант создания StumpWork. Процесс обычно состоит из двух этапов:

- ◀ Выбрать формы для вышивания и преобразовать их в детали CutWork.
- ◀ Такие вырезанные детали преобразуются во вторичные дизайны StumpWork в составе более крупного дизайна.

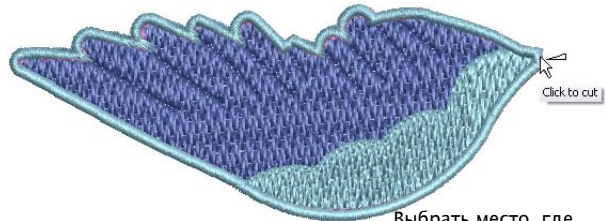
Конечная вышивка StumpWork обычно вышивается отдельно с использованием проволоки и каймы. Затем она вырезается и пришивается или прикрепляется к основному дизайну. Необходимые инструменты показаны выше.

### Как создать вышивку StumpWork из существующего вышивального дизайна

- 1 Открыть существующий дизайн или оцифровать необходимые объекты вышивания. По желанию, добавить эффекты стежка.



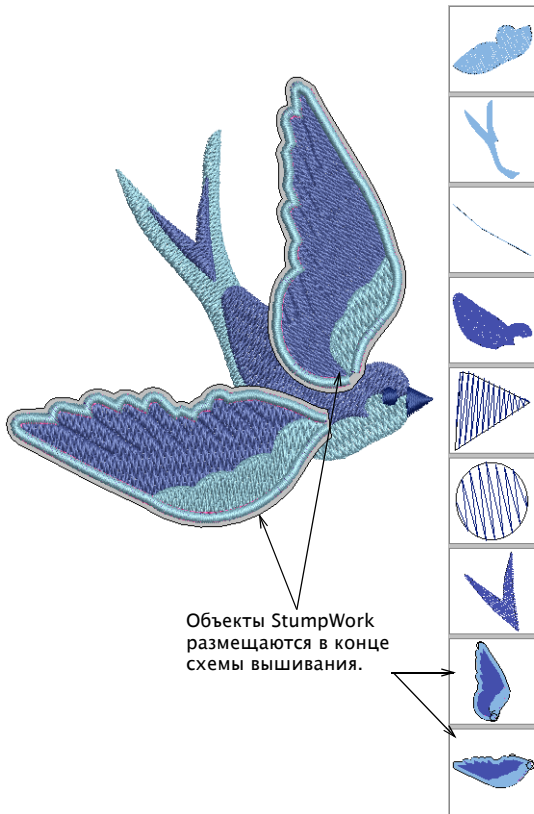
- 2 Выбрать все объекты и щелкнуть по значку **Добавить бордюру CutWork**, чтобы создать деталь StumpWork. Смотрите подробнее **Создание деталей CutWork из существующего вышивания**.
- 3 После создания детали CutWork, выбрать ее и использовать инструмент **Вырезать по замкнутой границе**, чтобы оставить открытые отверстия для концов проволоки. Появится подсказка: отметить точку среза.



Выбрать место, где сформировать отверстие для концов проволоки.

- 4 Выбрать итоговую группу объектов и щелкнуть по **Создать субдизайн StumpWork**. Выбранные объекты интегрированы в составной объект, который удобно расположен на отдельном слое дизайна. Его можно редактировать независимо от других с помощью двойного щелчка или выбрав функцию **Открыть субдизайн штампа**.

Смотрите подробнее **Редактирование StumpWork**.



**Совет** Ознакомьтесь с дизайном StumpWork\_Sample2, который находится в папке дизайнов. Экспериментируйте с вышиванием, чтобы практиковать различные техники. Прочитайте документацию к машине BERNINA.

### Создание вышивки StumpWork с проволочной линией



Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюры CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.



Использовать Меню Вид > Показать StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны находящиеся в основном дизайне.



Использовать Меню CutWork > Оцифровать предмет, чтобы оцифровать вырезанные части на запяленной ткани вместе с поддерживаемым вышиванием. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать Меню CutWork > Вырезать по замкнутой границе, чтобы вырезать замкнутую форму каймы CutWork и оставить открытые отверстия для концов проволоки.



Использовать Меню StumpWork > Оцифровать проволочную линию, чтобы добавить проволочную линию StumpWork к существующей детали. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать Меню StumpWork > Создать субдизайн StumpWork, чтобы создать вышивку StumpWork из выбранной детали вышивки CutWork.



Использовать Меню StumpWork > Открыть субдизайн штампа, для просмотра и редактирования вторичного дизайна StumpWork.



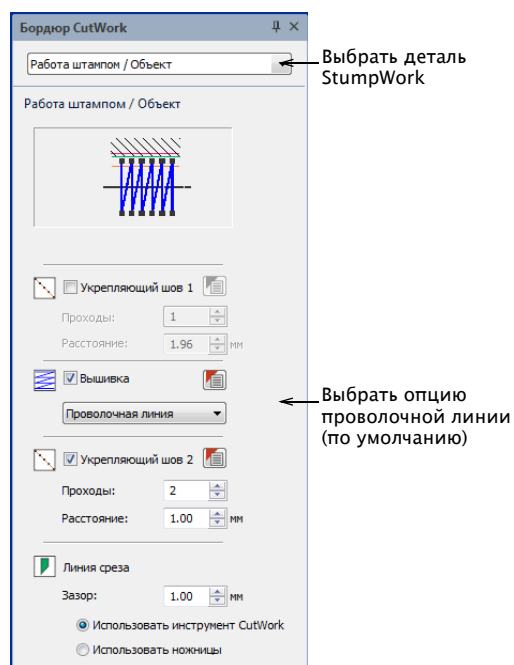
Использовать Меню StumpWork > Сохранить субдизайн штампа как, чтобы сохранить субдизайн StumpWork как отдельный файл дизайна.

Оцифровка с проволокой и тканью, возможно, самый стандартный вариант создания вышивального объекта StumpWork. Он предусматривает оцифровку простой детали CutWork и преобразования ее во вторичный дизайн StumpWork. Затем вышивку делают на отдельном фрагменте ткани, часто узорной, с вставленной проволокой, а потом его вырезают и прикрепляют к основному дизайну. Нужные инструменты перечислены выше.

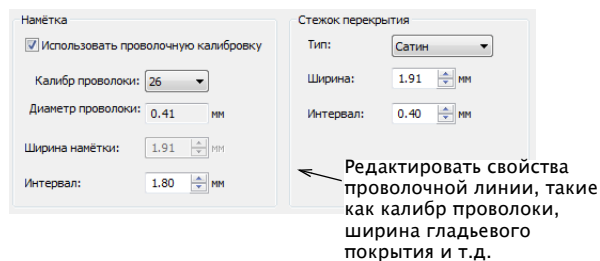
### Как оцифровать вышивку StumpWork с проволочной линией

- 1 Открыть докер **Бордюры CutWork** и задать настройки. Как правило, используется

проволочная линия. Смотрите подробнее **Бордюры CutWork/StumpWork**.



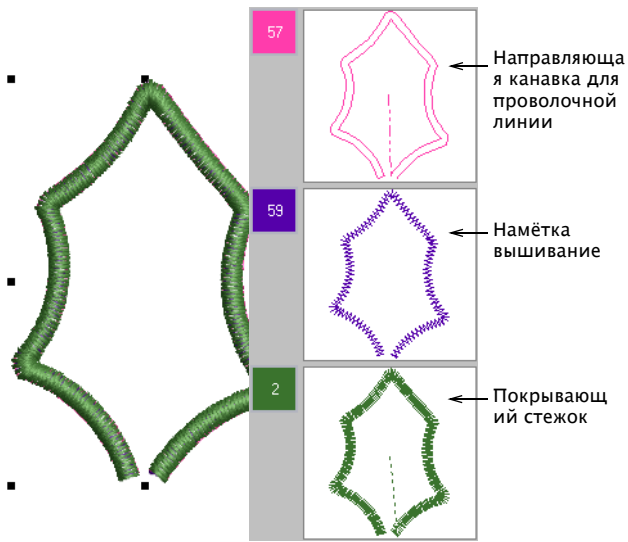
- 2 Выбрать инструмент (**Оцифровать предмет** и убедиться, что типом вышивки выбран тип **Проволочная линия**).
- 3 Открыть Свойства объектов для настройки калибра проволочной линии и свойств покрывающего стежка.



При выборе типа **Проволочной линии** в качестве типа вышивки, можно установить следующие параметры:

Настройки	Примечания
Намётка вышивание	Используемый калибр проволоки определяет ширину направляющей линии и закрепляющего стежка. Можно выбрать коэффициенты в свойствах CutWork или использовать значения по умолчанию.
Калибр проволоки	Номер калибра проволоки соотносится с кодами Американского калибра проволоки (AWG). Это стандартизированная система калибра проволоки для разных диаметров круглой, сплошной, электропроводной проволоки и проволоки из цветных металлов. Чем больше AWG-номер калибра проволоки, тем меньше ее реальный размер.
Стежок перекрытия	По умолчанию установлен гладьевый стежок. В качестве опции может быть использован обметочный стежок. Для обоих типов стежка могут быть настроены параметры ширины и шага.
4	Оцифровать кайму аналогично любому замкнутому объекту.
5	Нажать <b>Ввод</b> для завершения. Объекты StumpWork создаются на основе заданной заранее <b>Каймы StumpWork</b> .
6	Выбрать и использовать инструмент <b>Вырезать по замкнутой границе</b> , чтобы вырезать кайму и оставить отверстия для

концов проволоки. Появится подсказка: отметить точку среза.



7 В качестве опции можно использовать инструмент **Оцифровать проволочную линию**, чтобы вставить дополнительные проволочные линии для лучшей поддержки. Смотрите подробнее **Оцифровка дополнительных проволочных линий**.

8 Выбрать объекты и щелкнуть по **Создать вторичный дизайн StumpWork**.

Выбранные объекты скомбинированы в составной объект, который удобно расположен на отдельном от основы дизайна слое. Слой вышивки StumpWork не показан в **Раскладка по цветам**, так как он отделен от главного дизайна.

9 В качестве опции доступна возможность редактирования StumpWork путем двойного щелчка мыши или щелкнув по **Открыть вторичный дизайн StumpWork**.

Объекты StumpWork будут открыты в отдельном окне, где возможно редактирование свойств: калибр проволоки, ширина гладьевого перекрытия, смещения и так далее. Опционально можно добавить предварительный вариант фона для

используемой ткани. Смотрите подробнее **Редактирование StumpWork**.



**Совет** Изучите вышивальный дизайн StumpWork\_Sample1, который находится в папке дизайнов. Экспериментируйте с вышиванием, чтобы практиковать различные техники. Прочитайте документацию к машине BERNINA.

### Создание замкнутой каймы StumpWork



Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюр CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.



Использовать Меню Вид > Показать StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны находящиеся в дизайне.



Использовать Меню CutWork > Оцифровать предмет, чтобы оцифровать вырезанные части на запыленной ткани вместе с поддерживаемым вышиванием. Щелчок правой кнопкой для настроек.



Использовать Меню StumpWork > Создать субдизайн Stumpwork, чтобы создать вышивальный объект StumpWork из выбранного варианта вышивки CutWork.

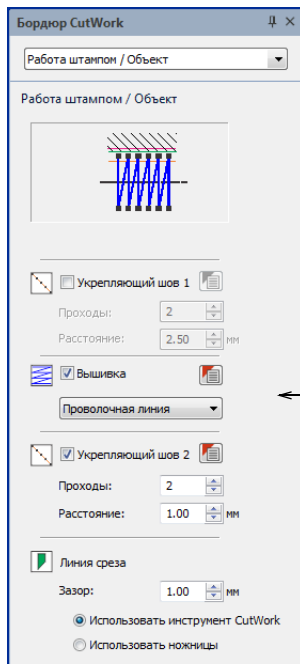
Другой простой вариант использования вышивки StumpWork предполагает создание элементов дизайна с замкнутой каймой. Аналогично вышивке StumpWork с открытой каймой, эти элементы или вторичные дизайны, вышиваются на отдельном участке ткани, обычно узорной, без вставленной проволоки. Затем они вырезаются и прикрепляются к

основному дизайну. Необходимые инструменты перечислены выше.



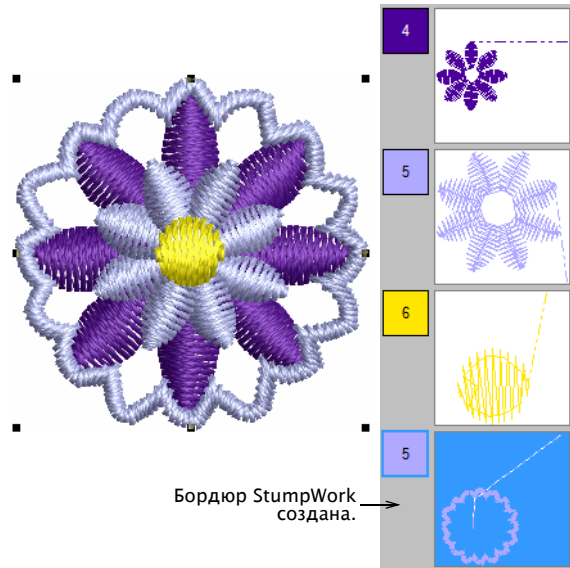
### Как оцифровать замкнутую кайму StumpWork

- 1 Используйте стандартные инструменты для вышивания, чтобы создать свой дизайн или внести изменения в существующий дизайн. Смотрите также [Методы оцифровки](#).
- 2 Выбрать инструменты **Оцифровать предмет** и настроить необходимый тип вышивания, например: Кайма гладью



← Выбрать вышивку для каймы, например: Сатин

- 3 Оцифровать кайму аналогично любому замкнутому объекту.



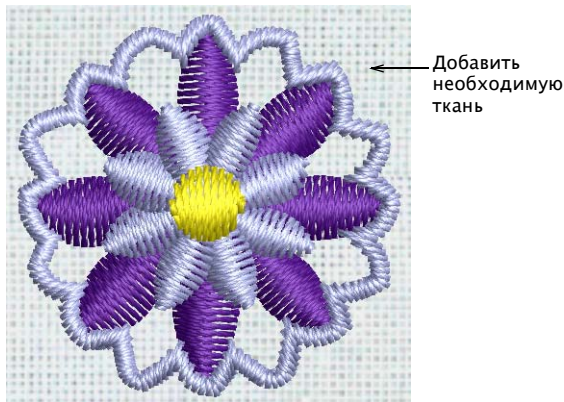
- 4 Нажмите **Ввод** для завершения. Объекты StumpWork создаются на основе заранее заданных параметров **Каймы CutWork**. Смотрите подробнее [Интерфейс CutWork](#).
- 5 Выбрать конечную кайму и все, что необходимо включить во вторичный дизайн StumpWork и щелкнуть по **Создать вторичный дизайн StumpWork**.

Выбранные объекты скомбинированы в составной объект, который удобно расположен на отдельном от основы дизайна слое.

- 6 В качестве опции доступна возможность редактирования объектов выбрав StumpWork или **Открыть вторичный дизайн StumpWork** двойным щелчком мыши.

Объект StumpWork открывается в отдельном окне, где доступно редактирование его свойств. В качестве опции можно добавить фон, показывающий ткань, предполагаемую






к использованию. Смотрите подробнее **Редактирование StumpWork**.



- 7 Закрывать вторичный дизайн для возврата к основному дизайну. Будет предложено сохранить дизайн.



## Редактирование StumpWork

-  Использовать Меню Общие > CutWork, чтобы показать или скрыть докер 'Бордюр CutWork'. Использовать в сочетании с набором инструментов CutWork.
-  Использовать Меню Вид > Показать StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны, находящиеся в дизайне.
-  Использовать Меню StumpWork > Открыть субдизайн штампа, для просмотра и редактирования вторичного дизайна StumpWork.
-  Использовать Меню CutWork > Вырезать по замкнутой границе, чтобы вырезать закрытую кайму CutWork и оставить открытой для концов проволоки.
-  Использовать Меню StumpWork > Оцифровать проволочную линию, чтобы добавить проволочную линию StumpWork к существующей детали. Для активизации настроек выполнить щелчок правой клавишей.

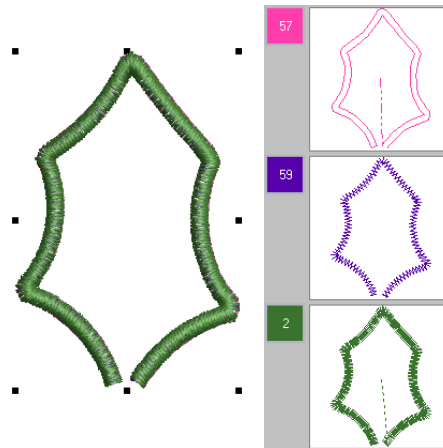


Использовать Меню StumpWork > Save StumpWork Sub-design As, чтобы сохранить вторичный дизайн StumpWork как отдельный файл вышивального дизайна.

С применением функции **Создать вторичный дизайн StumpWork** конечная вышивка StumpWork находится на отдельном слое в основном дизайне. Детали StumpWork можно редактировать как самостоятельные дизайн-объекты. Необходимые инструменты перечислены выше.

## Как редактировать StumpWork

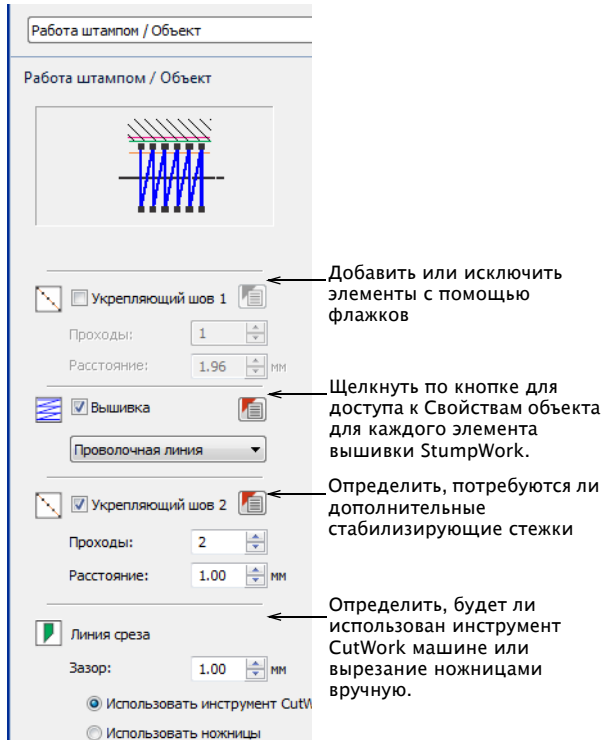
- ◀ Выбрать объект StumpWork, который хотите отредактировать.



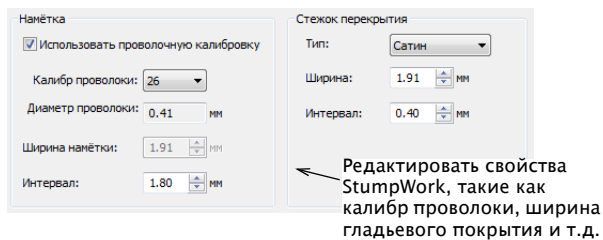
- ◀ Дважды щелкнуть по выделенному или щелкнуть по **Открыть вторичный дизайн StumpWork**. Вышивка StumpWork откроется в отдельной вкладке дизайна.
- ◀ Редактировать кайму с помощью докера **Бордюр CutWork**, например, добавить или убрать стабилизирующие стежки или линии



среза. Смотрите также **Бордю**  
**CutWork/StumpWork**.

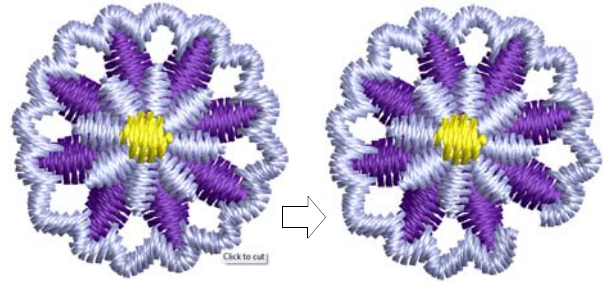


- Щелкнуть по значку **Свойства объекта** для доступа к дополнительным настройкам для каждого компонента вышивки StumpWork. Редактировать свойства проволочной линии, такие как калибр проволоки, ширина гладьевого покрытия и смещение.

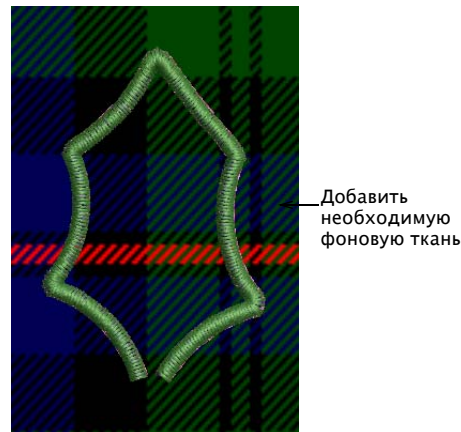


- Оцифровать другие необходимые объекты. Использовать инструмент **Оцифровать проволочную линию**, чтобы вставить проволочные линии для дополнительной поддержки и придания формы. Смотрите подробнее **Оцифровка дополнительных проволочных линий**.

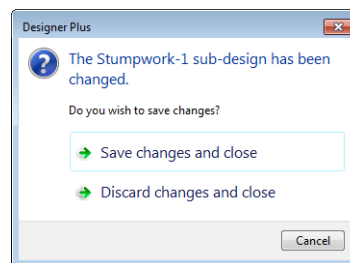
- Использовать инструмент **Вырезать по замкнутой границе**, чтобы оставить открытие отверстия для концов проволоки.



- Определить последовательность объектов в докере **Раскладка по цветам** как необходимо.
- Использовать команду **Дизайн > Фон**, для определения типа ткани, если создается вышивка StumpWork из ткани и проволоки.



- Закрыть вкладку дизайна-объекта для возврата к основному дизайну. Будет предложена подсказка, как на примере.



- В качестве опции можно щелкнуть по **Сохранить вторичный дизайн StumpWork** как, если хотите сохранить деталь StumpWork как отдельный файл дизайна.

## Оцифровка дополнительных проволочных линий



Использовать Меню StumpWork > Открыть субдизайн StumpWork, для просмотра и редактирования вторичного дизайна StumpWork.

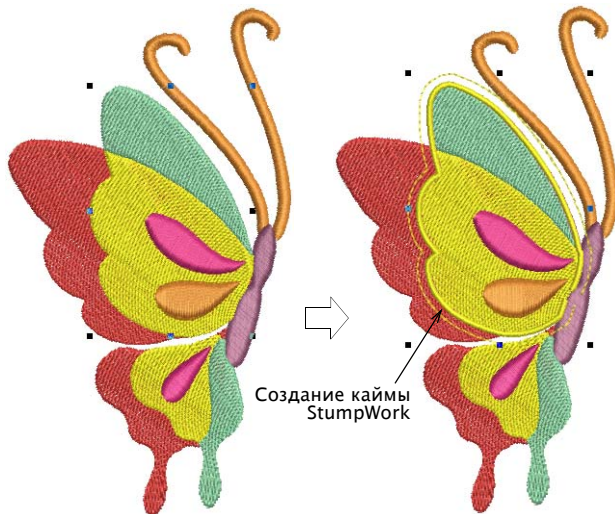


Использовать Меню StumpWork > Оцифровать проволочную линию, чтобы добавить проволочную линию StumpWork к существующей детали. Щелчок правой кнопкой для настроек.

Для упрочнения можно добавить дополнительные проволочные линии к существующим деталям StumpWork. Дополнительные проволочные линии обеспечивают лучшее сохранение формы по сравнению с обычной проволочной каймой.

### Как оцифровать дополнительные проволочные линии

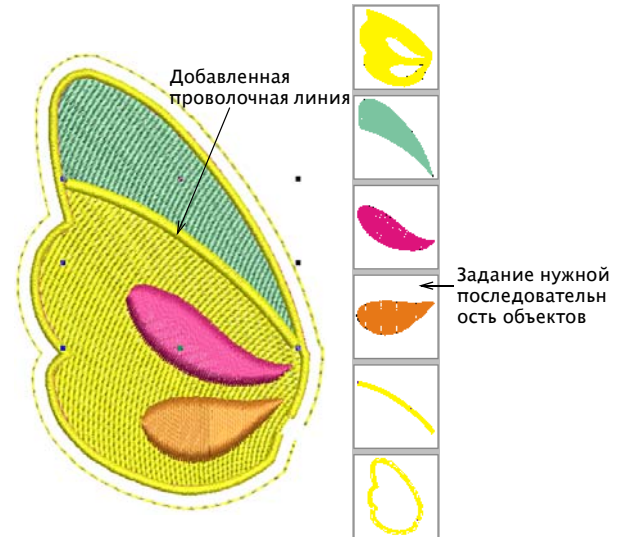
- ◀ Создать кайму CutWork из существующего дизайна или оцифровать в ручном режиме.



- ◀ Перед преобразованием выбранных объектов во вторичный дизайн StumpWork, выбрать инструмент **Оцифровать проволочную линию** и оцифровать дополнительные проволочные линии аналогично незамкнутому объекту.
- ◀ В качестве другого способа, если вторичный дизайн StumpWork уже создан, можно щелкнуть дважды или по значку **Открыть вторичный дизайн StumpWork**. Далее выбрать инструмент **Оцифровать**

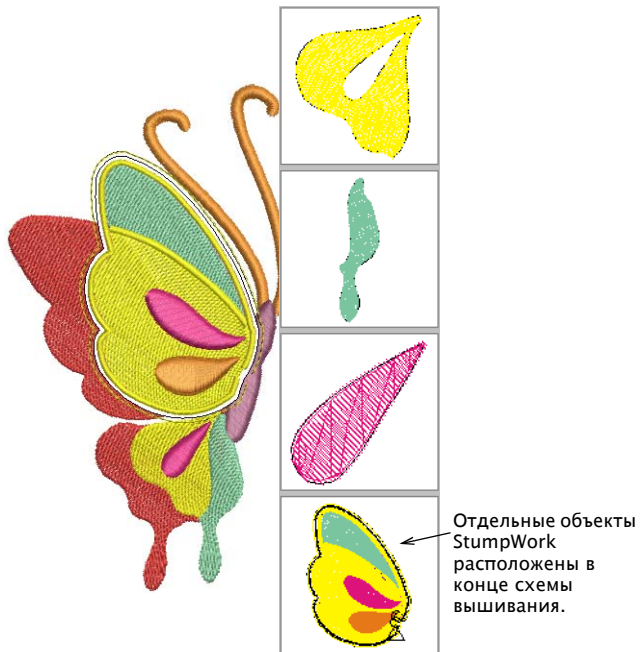
**проволочную линию** и добавить во вторичный дизайн проволочную линию.

Программа автоматически создаст канавку для размещения проволоки, ее закрепления, а также покрывающие стежки.



- ◀ Последовательность объектов, которые планируется включить в докер **Раскладка по цветам**.
- ◀ Если это еще не сделано, выбрать все объекты и щелкнуть по **Создать вторичный дизайн StumpWork**.

Выбранные объекты скомбинированы в составе сложного объекта, который удобно расположен на отдельном слое дизайна.



- ◀ При редактировании вторичного дизайна, закрыть вкладку, сохранить и вернуться к основному дизайну. Смотрите также [Редактирование StumpWork](#).

# ГЛАВА 26

## Объемная вышивка

Приложение BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты и методы для преобразования плоской поверхности вышивки в объемную или рельефную поверхность.

В вышивке Квилт трехмерный объем достигается за счет набивки или заполнения областей, для получения объемной поверхности. В BERNINA Embroidery Software, функция Квилтинг состоит из двух компонентов: Объемной глади для создания объемной вышивки «пуф» и контура Трапунто, чтобы преобразовывать вышивальные дизайны в дизайны трапунто.



Техника Игольный Фелтинг, которые еще называется 'сухой фелтинг' – это популярный вид ручного валяния без использования воды. В приложении BERNINA Embroidery Software, специальный инструмент PunchWork позволяет создавать объекты в технике фелтинг и дизайны для использования с пробивным приспособлением BERNINA.

Каучинг – это вид вышивания, относящийся к технике крепления шнура или тесьмы на ткани, обычно для украшения. BERNINA Embroidery Software позволяет создавать каучинг-дизайны для использования с латкой для каучинга #43 BERNINA на свободном ходу.

В данном разделе рассматриваются инструменты и методы для преобразования поверхности плоской вышивки в объемную или рельефную поверхность, с помощью вышивания квилтинг, игольного фелтинга и каучинга.

### Вышивка квилт

В вышивке Квилт трехмерный объем достигается за счет набивки или заполнения областей, для получения объемной поверхности. При этом используется техника,

известная как 'трапунто', которая также относится к 'набивной вышивке'.



### Техники Квилтинга

Для создания дизайнов трапунто существует несколько техник.



**Примечание** Откалибровать монитор, чтобы убедиться, что дизайн корректно представлен в режиме 3D, прежде всего, для **Объемной глади** в режиме **Просмотр вышивки**. Смотрите подробнее [Калибровка монитора](#).

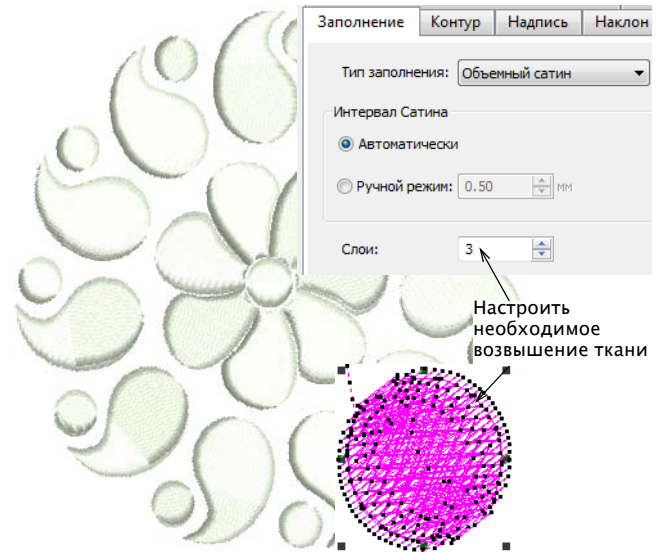
### Техники трапунто

В традиционной технике ручного трапунто предполагает сшивание двух слоев ткани с повторяющимся узорным контуром. Потом через прорезь внутрь добавляют синтепон или хлопок.

В современной технике трапунто, которая иногда называется машинное трапунто или трапунто с частичным разрезом – узор дизайна нанесен сверху ткани квилта с помощью смываемого водой маркера. Затем слой ватина закрепляется булавками с изнаночной стороны ткани и два слоя сшиваются вместе. Ватин обрезается близко к вышивке для формирования выпуклого дизайна. Затем к лицевой части квилта пришивается задняя часть квилта, а между ними располагается еще один слой ватина.

### Объемная гладь

Другая техника – использование слоев нитей вместо синтепона или ватина для формирования объема. Вышивальный дизайн, состоящий из нескольких слоев глади сначала вышивается на специальном **водорастворимом стабилизаторе**. Затем, добавляются верхний и нижний слой вместе с кантом, который пришивается по контуру дизайна. Смотрите также [Создание заполнения сатин](#).



**Примечание** Рекомендуемые настройки для наилучшего возвышения – 30 мм вручную для шага гладьевого стежка с 4 слоями.

### Квилтинг в BERNINA Embroidery Software



Использовать Редактировать > Создать контуры трапунто в сочетании с объемной гладью, чтобы создать стеганое вышивание в виде приподнятого квилта.



Использовать Стежки > Выпуклое заполнение гладью, чтобы создать выпуклое заполнение гладью, состоящее из нескольких слоев вышивания гладью.



Использовать Стежки > Выпуклое заполнение гладью, чтобы создать объемный гладьевый валик – можно использовать в квилтинге вместе с прокладкой шнура.

В приложении BERNINA Embroidery Software дизайн квилта выполняется, основываясь на двух основных инструментах:

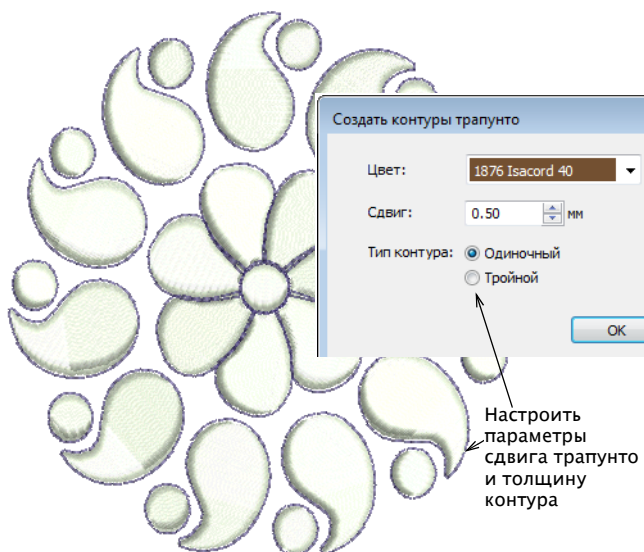
- ◀ **Объемная гладь:** позволяет создать объемное вышивание в стиле «пуф». Контуры могут быть использованы для

создания текста или специальных эффектов каллиграфии. Смотрите также [Создание «рукодельной» вышивки](#).

- ◀ **Контуры Трапунто:** позволяет превратить объемные дизайны вышивания в дизайны трапунто-квилтинга.

Компонент объемной вышивки 'пуф' (Puffy) позволяет создать объемное вышивание, состоящее из нескольких слоев гладьевого стежка. Это прекрасная альтернатива наполнению пряжей или ватой. Компонент трапунто позволяет вышивать слои ткани поверх объемной глади.

Функция **Контуры трапунто** 'используется только с функцией **Объемная гладь** для имитации квилта. При активации эта функция всегда настроена по умолчанию на следующий неиспользуемый цвет, чтобы остановить машину до вышивания контуров трапунто. Это позволяет расположить покрывающую ткань.

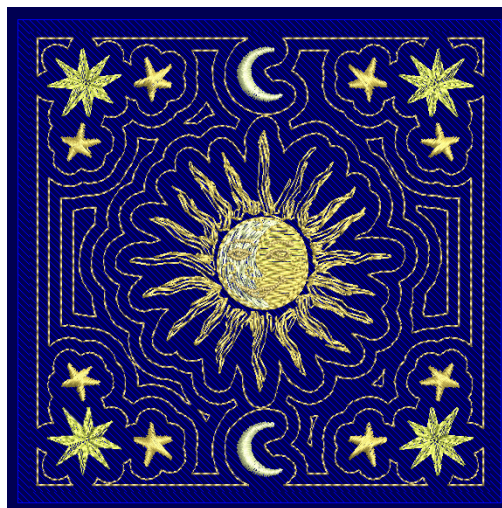


**Совет** Ознакомьтесь с дизайном квилтинга, который находится в папке дизайнов. Экспериментируйте с вышиванием, чтобы практиковаться в доступных методах. Прочитайте документацию к машине BERNINA.

## Создание компоновки блоков квилта

Использование инструментов **Раскладка** – простой способ задать блоки квилта определенного размера. Затем можно

разместить элементы вокруг блока с центральным элементом дизайна или без него. Смотрите также [Создание фона для квилтинга](#).



## Порядок действий

Предполагается следующий порядок действий:

- ◀ Создать или открыть дизайн или элемент дизайна, который помещается в одно запяливание.
- ◀ Задать размер и форму блока квилта
- ◀ Расположить автоматически размещенные и повернутые копии дизайна вокруг рабочей области.
- ◀ Задать многократное запяливание для компоновки дизайна.
- ◀ Разделить компоновку на отдельные вышивальные файлы.
- ◀ Вставить контрольные метки для размещения.



**Примечание** Рабочая область не связана с размером пялец. При использовании в сочетании с набором инструментов **Многократное запяливание** доступна возможность расположить многократное запяливание вокруг всей рабочей области. Смотрите подробнее [Создание многократного запяливания](#).

## Определение блоков квилта



Использовать Вид > Показать блок квилта, чтобы показать или скрыть блок квилта заданный компоновкой.

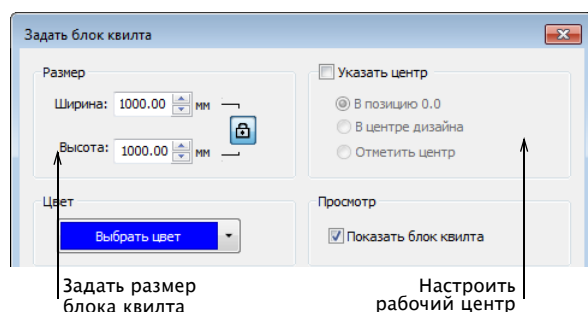


Использовать Раскладка > Задать блок квилта, чтобы задать блок квилта определенного размера.

Перед созданием компоновки дизайна, сначала необходимо определить блок квилта, соответствующий фрагменту, который планируете вышить. Хотя размеры блоков квилта как правило находятся в диапазоне от 8 x 8 дюймов до 12 x12 дюймов, ПО позволяет задать фрагмент дизайна до 10 x10 дюймов. Это позволяет создать блок, соответствующий окончательному размеру квилта. Затем, например, можете создать единый непрерывный фон для всего квилта.

### Как задать блок квилта

- ◀ Установить систему измерений с помощью всплывающего списка на **Общие** панели. Смотрите подробнее [Установка единиц измерения](#).
- ◀ Выбрать опцию **Задать блок квилта**, чтобы настроить новый блок квилта.

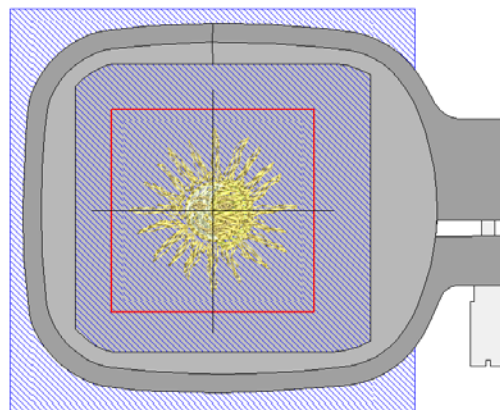


- ◀ Определить размер и цвет блока квилта.
  - ◀ Использовать инструмент блокировки, чтобы управлять пропорциями ширины и высоты в прямоугольной компоновке.
  - ◀ Цвет предназначен только для экранного просмотра. Он не влияет на вывод дизайна.

- ◀ Выбрать опцию центрирования:

Центр	Назначение
В позицию 0.0	Данная команда разместит блок квилта в центре области дизайна. Доступна возможность использования инструментов Размещения, чтобы расположить дизайн-объекты на блоке квилта.
В центре дизайна	Данная команда разместит блок квилта в центре области границ дизайна. В данном случае дизайн определенно будет находиться в центре блока квилта.
Отметить центр	Данная команда позволяет отметить центральную точку для блока квилта в любом месте дизайна. Данная команда позволяет сдвинуть квилт блока по отношению к действующему дизайну.

- ◀ Нажать **ОК** для подтверждения. При активном флажке в диалоговом окне, блок квилта будет показан по умолчанию. В остальных случаях использовать переключатель **Показать блок квилта**.



### Создание компоновки блока квилта

- ◀ Использовать **Общие** > Вставить вышивку, чтобы импортировать файлы дизайна вышивания в текущий дизайн.
- ◀ Использовать **Раскладка** > Авто-центрировка к блоку квилта, чтобы автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр блока квилта.
- ◀ Использовать **Раскладка** > Раскладка по углам прямоугольника, чтобы создать копии выделенного объекта (объектов) в каждом углу блока квилта.
- ◀ Использовать **Контекст** > Поля рабочей области, чтобы установить поля (в мм) между краем блока квилта и дизайнами.

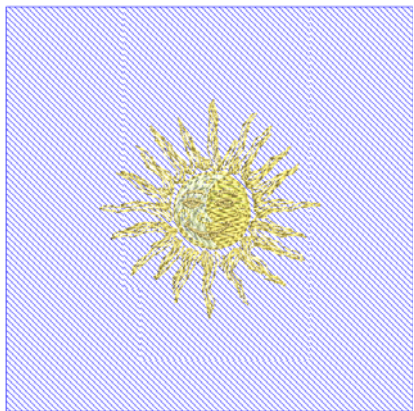


Использовать Контекст > Копировать в центр, чтобы создать копию выделенного объекта (объектов) в центре блока квилта.

Создать компоновку блока квилта с помощью инструментов **Раскладка** совместно с выбранным дизайном (дизайнами) и/или объектом (объектами).

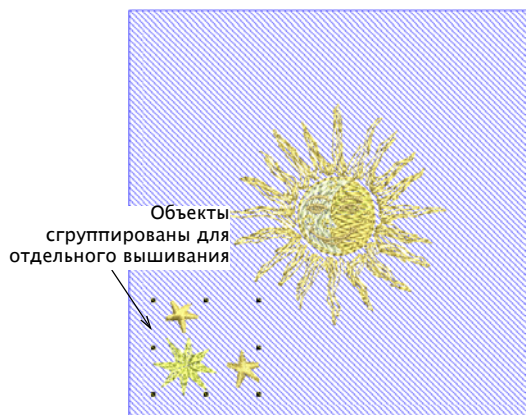
### Как создать компоновку блока квилта

- ◀ Задать компоновку блока квилта в соответствии с данным приложением. Смотрите подробнее **Определение блоков квилта**.
- ◀ Вставить дизайн и/или выбрать дизайн (дизайны) или объект (объекты) уже расположенные на экране. Смотрите подробнее **Вставка дизайнов**.

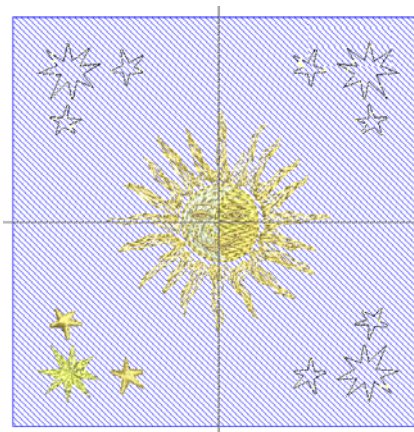


- ◀ Изменить размер при необходимости. По своему усмотрению, использовать инструмент **Авто центрирование в рабочей области**, чтобы передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области. Нажать клавишу **Ввод**, чтобы подтвердить.
- ◀ При необходимости добавить следующие объекты. Передвинуть на нужную позицию в рабочей области. Использовать

клавиши-стрелки, чтобы сдвинуть на позицию.



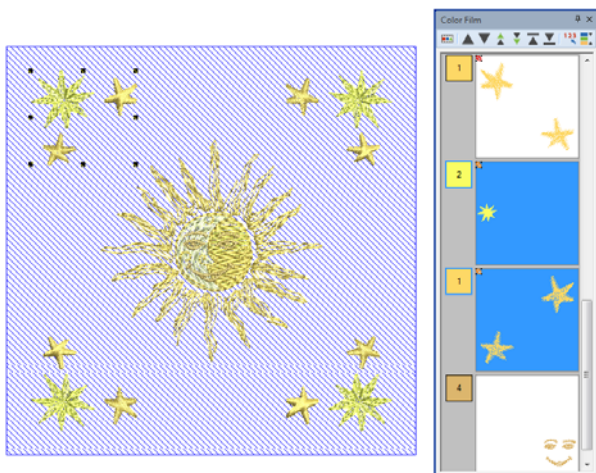
- ◀ Перед копированием дизайна в рабочую область, необходимо решить, будут ли объединены цветные блоки:
  - ◀ При желании вышить выбранные объекты в отдельных запяливаниях, убедитесь, что они предварительно сгруппированы.
  - ◀ В качестве альтернативы, можно оставить объекты разгруппированными и они будут оптимизированы по цвету для последовательного вышивания – один цветовой блок за другим.
- ◀ Нажать **Расположить на блоке квилта**. Базовые копии будут зеркально отражены по вертикальным и горизонтальным осям.



- ◀ Использовать панель **Контекст**, чтобы управлять дубликатами:
  - ◀ Использовать **Поля блока квилта**, чтобы установить поля (в мм) между краем блока квилта и дубликатами.



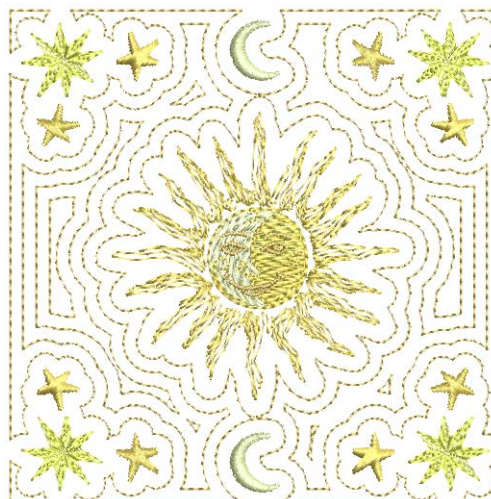
- ◀ По желанию, использовать **Копировать в центр**, чтобы создать копию выделенного объекта (объектов) в центре блока квилта.
- ◀ Нажать клавишу **Esc** для отмены или клавишу **Ввод** для подтверждения.
- ◀ Проверить компоновку дизайна в **Раскладка по цветам**. В случае необходимости, вручную изменить последовательность цветов. Смотрите подробнее **Установка последовательности вышивальных объектов**.



**Совет** При использовании совместно с набором инструментов **Множественное запыливание** можно расположить несколько пялец вокруг одинарного дизайн-объекта. Смотрите подробнее **Создание многократного запыливания**.

- ◀ По своему усмотрению, использовать инструменты **Отобразить/Объединить** или/и

**Фон для квилтинга**, чтобы добавить большее количество объектов и вышивок.



### Автоматическое изменение размера



Использовать **Общие > Вставить вышивку**, чтобы импортировать файлы дизайна вышивания в текущий дизайн.

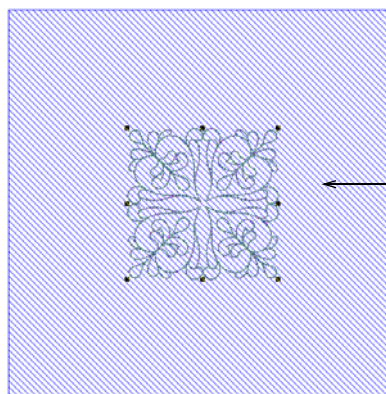


Использовать **Раскладка > Авто-центрировка** к блоку квилта, чтобы автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр блока квилта.



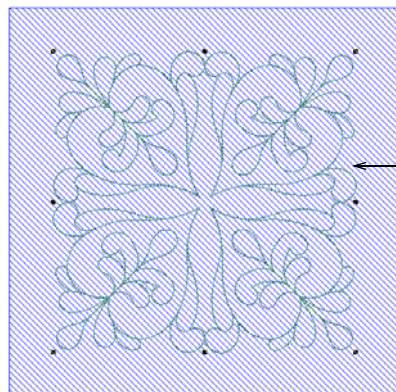
Использовать **Раскладка > Авто-подгонка** к блоку квилта, чтобы автоматически сопоставить выбранный объект (объекты) с блоком квилта.

Автоматическое изменение размера упрощает увеличение дизайна до максимального размера в заданном блоке квилта. Достаточно просто импортировать дизайн и расположить его на заданном блоке квилта.



← Расположить дизайн в блоке квилта

Затем нажать **Авто-подгонка к блоку квилта**, чтобы автоматически сопоставить выбранный объект (объекты) с заданным блоком квилта.



Размер дизайна автоматически изменен для соответствия блоку квилта

## Создание фона для квилтинга



Использовать Редактировать > Фон для квилтинга, чтобы создать блоки эхо-квилтинга.

Инструмент **Создать контур дизайна** иногда используется для создания дизайнов с технике эхо-квилтинга. В любом случае, опция **Фон для квилтинга** предоставляет выбор. Она используется, например, для создания в квилтинге пунктирной строчки для заполнения блоков. По желанию можно добавить отдельные сдвиги контура вокруг дизайна перед созданием фона квилтинга.



**Примечание** При использовании инструмента **Фон для квилтинга** для одного дизайна доступен только один фон для квилтинга. Фон для квилтинга не может быть применен ко второму объекту. При создании смешанного

квилтинга, потребуется создать новый дизайн с помощью вкладки **Файл > Новый**.

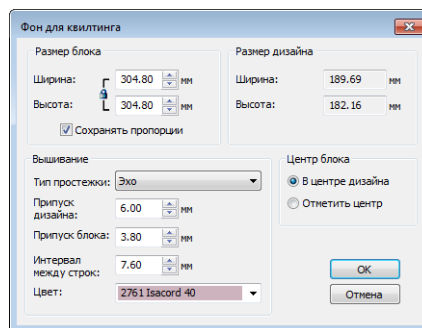
## Как создать фон для квилтинга

1 Открыть дизайн, которые необходимо включить в блок квилтинга.

Функция **Фон для квилтинга** активна, когда окно дизайна содержит один или более вышивальных объектов.

2 Нажать значок **Фон для квилтинга**.

Откроется диалоговое окно **Фон для квилтинга**. Диалоговое окно сгруппировано в виде четырех функциональных участков: Размер блока, Размер дизайна, Вышивание и Центр блока.



**Примечание** Панель **Размер дизайна** в качестве справочной информации показывает высоту и ширину вышивального дизайна при определении размера блока.

3 Настроить размер квилтинга на панели **Размер блока**.

Поля **Высота** и **Ширина** определяют границы, используемые для формирования узора квилта. Можно использовать флажок **Сохранять пропорции**. После проверки, ПО покажет символ блокировки – параметры пропорционально изменены.

- 4 Использовать панель **Вышивание**, чтобы определить характеристики вышивания:

Параметр	Описание
Тип квилтинга	Выбрать из множества узоров квилтинга: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Эхо</li> <li>· Завиток</li> <li>· Пунктирная строчка</li> <li>· Эхо усеченное</li> <li>· Завиток усеченный</li> </ul>
Припуск дизайна	Установить поля между эхо-квилтингом и дизайном.
Припуск блока	Установить поля между эхо-квилтингом и границей блока.
Интервал между строк	Установить расстояние между каждой линией квилтинга или интервал петель для пунктирной строчки.
Цвет	Выбрать цвет для формирования квилтинговых стежков из текущей палитры цвета. По умолчанию выбран последний цвет, использованный в дизайне.



**Совет** Все пространственные установки можно переключить для миллиметров и для дюймов, в зависимости от выбранной системы измерений. Смотрите подробнее [Установка единиц измерения](#).

- 5 Использовать панель **Центр блока**, чтобы центрировать дизайн в блоке квилтинга:

Параметр	Описание
В центре дизайна	Расположить дизайн в центре блока и сформировать вокруг него узор квилта.
Отметить центр	Оцифровать центр квилтинового блока. При выборе данной опции к размеру блока прикрепляется контур с помощью перекрестного курсора. Щелчком левой клавиши мыши расположить центр блока на выбранном месте в дизайне и сформировать вокруг него узор квилта.

- 6 Нажать **ОК** для формирования вышивания.



**Совет** По желанию, добавить отдельные сдвиги контура вокруг дизайна перед созданием фона квилтинга. Смотрите также [Создание контуров и смещений](#).



## Игольный фелтинг

Техника Игольный Фелтинг, которые еще называется 'сухой фелтинг' – это популярный вид ручного валяния без использования воды. Изделия в этой технике можно создать с помощью промышленных машин для фелтинга, оборудованными специальным инструментом для фелтинга BERNINA

needle-punch или с помощью ручных инструментов.



Иглы, используемые в технике сухого валяния имеют небольшие зазубрены с мягкими выступами. Во время протыкания основной ткани, они утапливают пряжу, как бы 'сбивая' ее в пучок. После прохождения зазубрин сверху вниз, пряжа остается в месте выхода иглы. При использовании одинарной иглы или небольшой группы иглы можно создать интересные изделия в данной технике. Популярна для работ фелтинга в формате 2D и 3D.

### BERNINA Rotary Hook Punch Инструмент

Инструмент The BERNINA 'needle-punch' – это набор из игл, которые используются для 'продергивания' нитей через ткань. Обычно этот процесс выполняется как вышивка

свободного хода, но он также может быть создан с помощью вышивальных пялец.



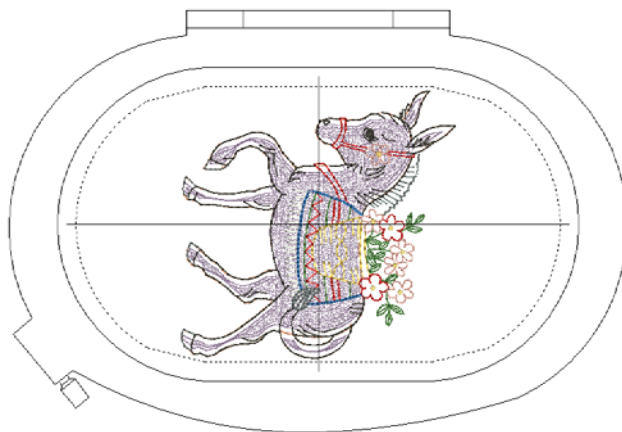
Наиболее подходящий инструмент для работы с пяльцами – это инструмент **Rotary Hook Punch**, так как с помощью прижимной лапки можно протянуть пряжу, тесьму и прочее под игольной лапкой. В комплекте содержится руководство.

### Фелтинг с BERNINA Embroidery Software



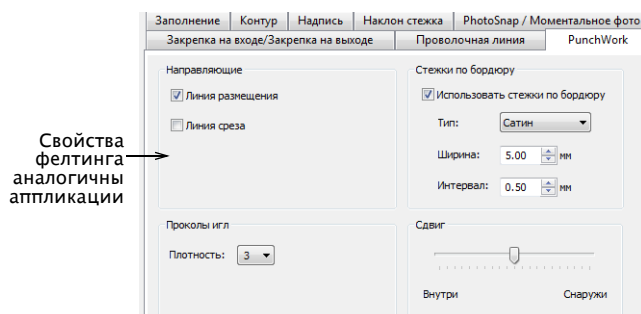
Использовать Создать > PunchWork, чтобы создать объекты и дизайны фелтинга для использования с инструментом BERNINA Rotary Hook Punch.

В приложении BERNINA Embroidery Software специальный инструмент **PunchWork** позволяет создавать объекты в технике фелтинг и дизайны для использования с инструментом BERNINA Rotary Hook Punch.



## PunchWork свойства

Свойства объекта в технике PunchWork аналогичны свойствам объекта аппликации. Метод оцифровки фактически тот же. Смотрите также [Создание замкнутых объектов аппликации](#).



Объект PunchWork состоит из следующих элементов, все из которых по-отдельности, кроме перфоленты, опциональны. Каждый элемент отделен в последовательности вышивания остановкой машины.

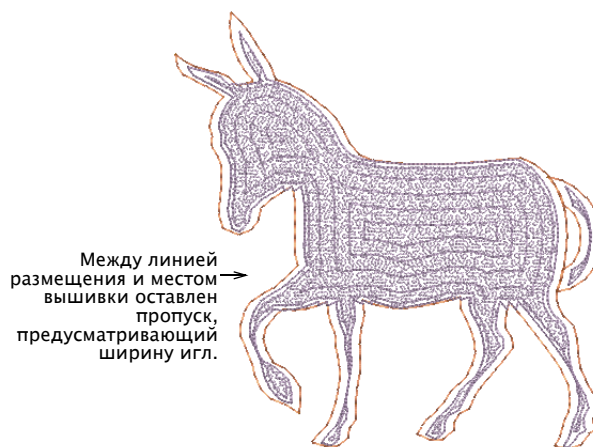
Компонент	Примечания
Линия размещения	Включить направляющую линию в целях размещения валяния.  Остановка: Расположить валяние равномерно на линии размещения.
Линия среза	Включить линию обрезки, для удерживания края валяния и отмечания формы.  Остановка: Отрезать лишнее валяние с краев. Изменить пластину и иглу перфоленты.
Проколы игл	† Перфолента фелтинга состоит из свободной наметки и вышивания пунктирной строчкой. При необходимости, настроить параметры плотности.  Остановка: При необходимости, удалить линию обрезки. Вернуться к пластине и игле вышивания.
Стежки по бордюру	Включить требуемую кайму – по умолчанию выбрана гладь. Также доступен обметочный стежок. Установить ширину каймы и шаг стежков.
Сдвиг	Использовать слайдер, чтобы сместить кайму по отношению к линии размещения. По умолчанию, гладьевый стежок расположен по центру, а обметочный стежок находится внутри линии размещения. При необходимости, настроить параметры.
† Обязательные настройки	



**Совет** Перед вышиванием проверить параметры ткани. При вышивании деталей по верху фелтинга может потребоваться выбрать более тяжелую ткань для компенсации. Смотрите также [Смена тканей](#).

## Техники вышивального дизайна

При наличии полного контроля над элементами дизайна PunchWork можно применять самые разные методики вышивания. В примере ниже содержится только линия размещения и фелтинг.



После размещения **валяния** в нужном положении, может быть применена вышивка каймы. В этом случае, вышивка каймой была оцифрована отдельно от контура ручным стежком.

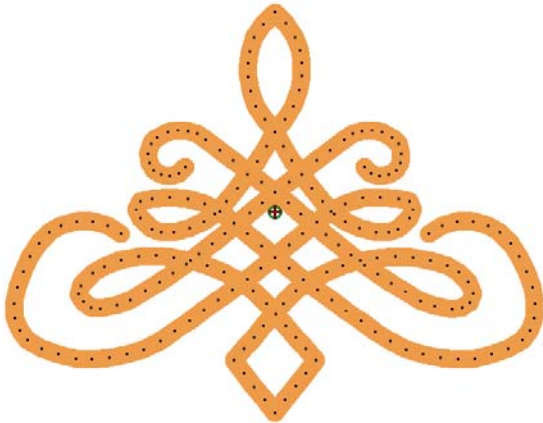


**Совет** Ознакомьтесь с дизайном ажурной вышивки Punchwork, который находится в папке дизайнов. Экспериментируйте с

вышиванием, чтобы практиковать доступные техники. Изучите документацию к машине BERNINA.

## Каучинг

Каучинг – это вид вышивания, относящийся к технике закрепления шнура или тесьмы на ткани, обычно для украшения.



### Опора для лапки каучинга на свободном ходу

BERNINA Embroidery Software позволяет создавать каучинг-дизайны для использования с лапкой для каучинга #43 BERNINA на свободном ходу.



Лапка для каучинга на свободном ходу – это специальное крепление для иглы, используемое для работы со шнурами, тесьмой и лентой. Шнуры вставляются непосредственно в иглу через полученное отверстие и могут быть вышиты в любом направлении. Данный

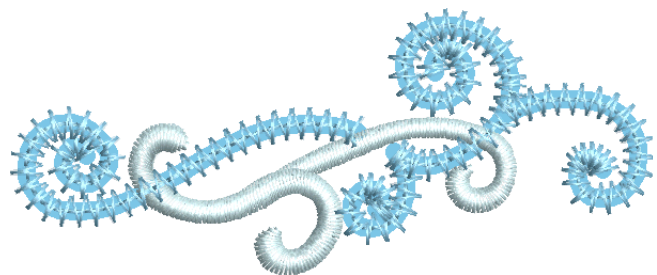
инструмент может быть использован для украшения столовых скатертей, швейных изделий и сумок красивым декором из шнуров. Необходимо учитывать следующее:

- ◀ Машина прошивает шнур прямым швом – механизм зигзаг не используется.
- ◀ Механизм может быть использован в сочетании с вышивальным модулем для автоматической вышивки шнуром, в качестве шнура при ручной свободно-ходовой вышивке.
- ◀ Такая лапка может быть использована со шнурами диаметром от 1,5 до 2,0 мм.
- ◀ Рекомендованный производителем Bernina размер иглы – 80.
- ◀ Шнур должен быть достаточно мягкий, чтобы можно было проткнуть его иглой и прикрепить к ткани.
- ◀ Вышивание может быть создано с любым наклоном при использовании данных о дизайне вышивки.
- ◀ Также возможно вышивание поверх фрагментов, которые уже вышиты шнуром.

Для более подробной информации о лапке для каучинга # 43, см. веб-сайт [Bernina](http://Bernina.com).

### Вышивание Каучинг

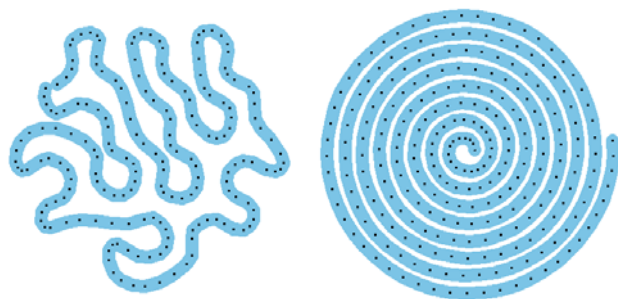
Каучинг может быть скомбинирован с существующими техниками контурных стежков.







При создании каучинг-дизайнов, в основном, используются контуры, выполненные с помощью прямых контурных стежков Run:

- ◀ Они могут непрерывно пересекаться друг с другом и другими объектами.
- ◀ Следует избегать длинных строчек перекрывающего шнура.
- ◀ Лучше разделить объекты каучинга с помощью обрезки или перехода.

- ◀ Можно создавать острые углы, но лучше избегать максимальные варианты.
- ◀ Возможно комбинирование стандартного вышивания и каучинга в одном дизайне.
- ◀ Возможно создание исключительно каучинг-дизайнов без других элементов вышивания.
- ◀ Возможно использование для каучинга существующих техник заполнения стежками, при настройке свойств объекта с разреженной плотностью без укрепляющих стежков.



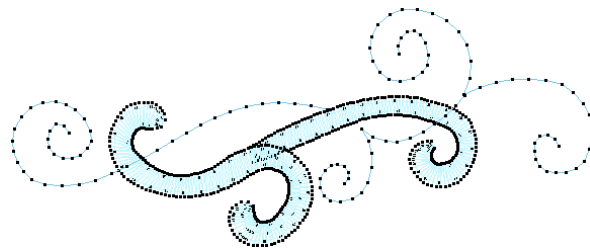
### Создание каучинг-дизайнов

-  Использовать Меню Стежки > Одинарный контур, чтобы создать одинарный ряд стежков вдоль оцифрованного контура – используется для каймы или деталей.
-  Использовать Эффекты > Каучинг, чтобы добавить шнур каучинга для использования вместе с латкой для каучинга #43 BERNINA на свободном ходу.
-  Нажать Вид > Показать стежки, чтобы показать или скрыть стежки вышивания.
-  Нажать Вид > Показать проколы игл, чтобы показать/скрыть точки прокола иглой на вышивке.

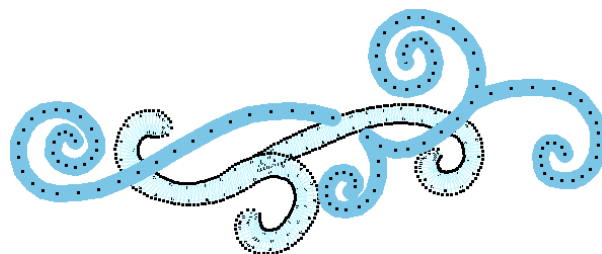
Чтобы создать каучинг-дизайн в BERNINA Embroidery Software, действовать следующим образом:

- ◀ Открыть или создать дизайн, который необходимо использовать

- ◀ Создать или назначить вышивание **Одинарный контур**, который будет формировать каучинг.



- ◀ Выбрать объекты Одинарного контура и применить эффект **Каучинг**. Шнур будет показан как толстая графическая линия. Ее цвет будет аналогичен цвету контура.
- ◀ Перейти в режим просмотра стежков и включить точки прокола иглы. Смотрите подробнее [Просмотр элементов вышивания](#).
- ◀ При необходимости настроить показ цветов для точек прокола иглы. Смотрите также [Настройка параметров отображения цветов](#).



- ◀ Постарайтесь минимизировать или исключить полностью переходы/соединители между разными объектами каучинга в дизайне. Не используйте переходы для автоматических соединителей.
- ◀ Постарайтесь минимизировать или полностью исключить пересекающиеся объекты каучинга.

### Добавить вышивание к шнуру каучинга

По желанию, можно добавить вышивание поверх шнура, который уже вышит на ткани, для создания декоративного эффекта или

технического эффекта, например создание 3D трафарета под вышивание.

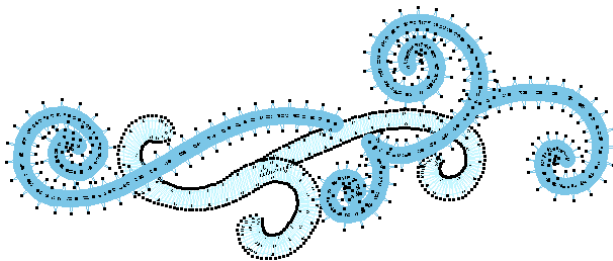


Например:

- ◀ Гладьевый стежок для объемного эффекта 3D поверх каучинга.
- ◀ Обметочный стежок или другая подходящая узорная строчка, чтобы скрыть шнур.
- ◀ Использовать контурный стебельчатый стежок для неплотного перекрытия.

Данные эффекты создаются вручную с использованием следующих методов (автоматическое создание невозможно):

- ◀ Создать необходимое каучинг-вышивание.
- ◀ Копировать и вставить дубликаты ручного стежка каучинга. При заполнении использовать инструмент **Разбить**.
- ◀ Поменять тип стежка дубликата на другой тип контурного стежка.



- ◀ Проверить, чтобы параметры стежка были заданы соответствующим образом – без Стабилизации ткани, проверить корректные настройки ширина контура, компенсации стягивания и прочее.
- ◀ Убедиться, что начальные/конечные точки не формируют нежелательные 'переходные стежки'.

Нецелесообразно переключаться вперед и назад между каучингом и вышиванием на основе последовательных объектов. Задать такую последовательность дизайна, чтобы:

- ◀ Несколько объектов каучинга вышиваются вместе в первую очередь, и использованием лапки для каучинга.

- ◀ Покрывающие стежки вышивались после, снова с лапкой для вышивания.

## Создание каучинга на машине

Как создать дизайн каучинга в сочетании с вышиванием...

- ◀ Создать вышивальный дизайн на основе параметров стежков, чтобы определить каучинг-узор для вышивания.
- ◀ Параметры стежка из файла дизайна останавливают машину, когда необходимо переключиться на каучинг, и сообщает пользователю, какие действия необходимо предпринять.
- ◀ Поменять ручную лапку для вышивания на лапку для каучинга, когда будет необходимо, и продеть шнур сквозь отверстие в лапке для вышивания.
- ◀ Выбрать вышивальную нить для вышивания шнура на ткани – соответствующую по цвету, контрастную или прозрачную.
- ◀ Машина автоматически вышивает дизайн, с зажатым шнуром в лапке для каучинга, в той форме, которая определена данными о стежке.
- ◀ По окончании раздела каучинга машина остановится, и можно будет обрезать шнур. Как и в случае с аппликацией, на машине показана инструкция.
- ◀ Ручную вернуть стандартную вышивальную лапку после завершения каучинга.
- ◀ Соответствующая информация о производстве также включена в рабочую таблицу дизайна:
  - ◀ Требуемая лапка для каучинга
  - ◀ Размер и цвет шнура
  - ◀ Требуемая длина шнура
  - ◀ Последовательность остановок показывает, где начать каучинг, обрезать каучинг и закончить каучинг.



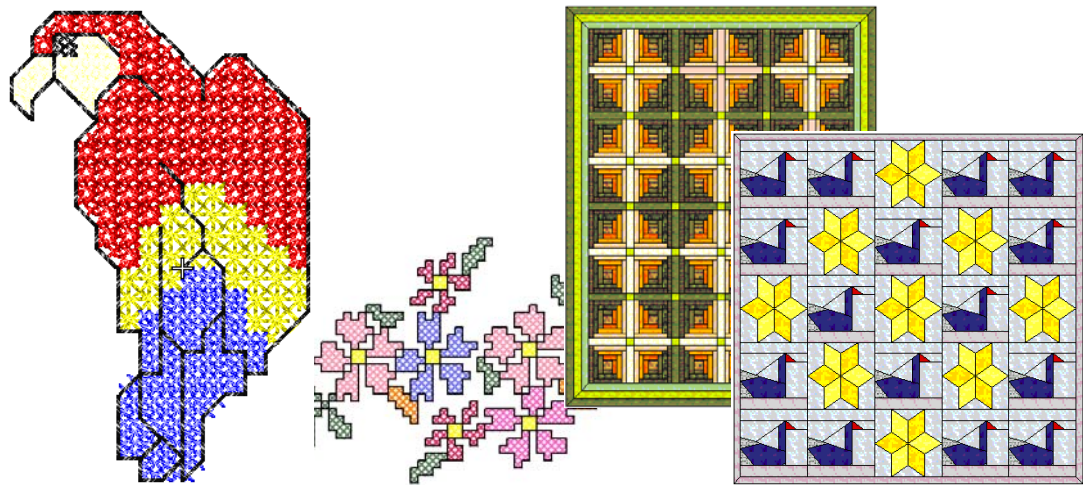
**Совет** Избегайте возможных пропусков между шнуром и покрывающим стежком. Чтобы минимизировать смещение ткани, необходимо использовать хорошие стабилизаторы.



# ГЛАВА 27

## Дополнительные приложения

В дополнение к CorelDRAW CorelDRAW®, ПО для вышивания BERNINA BERNINA Embroidery Software содержит дополнительные автономные приложения, которые можно запустить с помощью **Холст Вышивания**. Используя приложение BERNINA Вышивка крестиком, можно создать определенный дизайн вышивки «крестом» или же добавить его к имеющемуся вышиванию. Приложение BERNINA Quilter позволяет экспериментировать с разноцветными лоскутами и создавать прекрасные и неповторимые изделия в стиле пэчворк.



В данном разделе содержится обзор дополнений BERNINA Cross Stitch (BERNINA – вышивание «крестом») BERNINA Вышивка крестиком и BERNINA Quilter (BERNINA – квилтер) BERNINA Quilter, представленных в ПО для вышивания BERNINA BERNINA Embroidery Software.

### Знакомство с техникой вышивания «крестом»












Вышивка «крестом» – это популярная техника вышивания, позволяющая заполнить большой объем ткани, выполняя небольшое количество стежков. Данная техника также может быть использована для оформления контура и каймы. Ее применяют для украшения домашнего текстиля, скатертей, детской одежды и самодельного дизайна. Иногда

вышивка «крестом» используется в сочетании с аппликацией.

В отличие от машинного вышивания, где дизайн усовершенствован за счет различных видов стежков, наклонов и эффектов, в технике вышивания «крестом» можно использовать только цветовые оттенки, чтобы добавлять отличительные черты. Поэтому в большинстве схем для вышивания «крестом» используется значительно больше цветов, чем при машинном вышивании.

## Виды вышивки 'крестом'

Вышивка 'крестом' выполняется на клеточной матрице или 'пикселях'. Стежок может пересекать любую часть клетки с одного края по диагонали. Все виды стежков для вышивки 'крестом' приведены ниже.

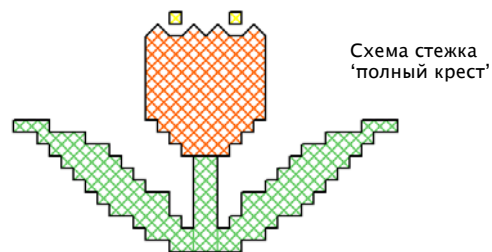
	Полный крестик		Прямой крестик
	Стежок 'три четверти креста'		Стежок 'двойной крест'
	Стежок 'полукрест'		Стежок 'удлиненный вертикальный крест'
	Стежок 'четверть креста'		Стежок 'удлиненный горизонтальный крест'
	Стежок 'петит-поинт'		Однострочный стежок
	Французский узелок		

## Заполнение крестами

В случае использования вышивки 'крестом' для заполнения, можно выбрать любую технику.

### Шов 'полный крест'

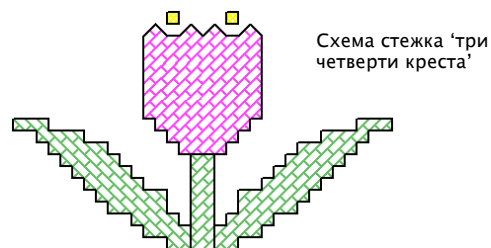
Стежок 'полный крест' состоит из двух стежков одинаковой длины, которые пересекаются в центре, образуя знак X. Общий результат заполнения зависит от того, какой стежок в знаке X находится снизу, а какой сверху. Для достижения особого результата можно использовать и сочетать разные цвета.



### Стежок 'три четверти креста'

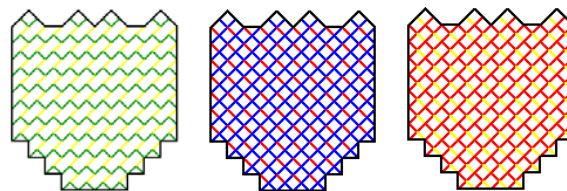
При выполнении стежка 'три четверти креста', вышивание, чаще всего, начинается с четверти стежка, а затем дополняется половиной креста. Чтобы достичь необычного эффекта, сначала

вышивают половину креста, а затем выполняют стежок в одну четверть.



**Примечание** Стежок 'три четверти креста' может быть расположен так / или так \.

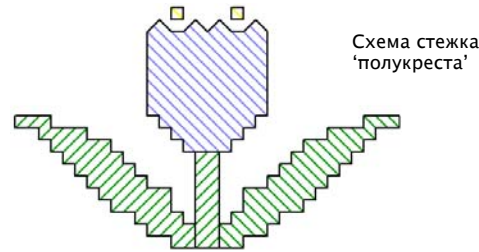
Зачастую, в одной клетке четверть стежка и три четверти стежка выполняются разными цветами. Комбинируйте и подбирайте различные последовательности стежков, чтобы получить удивительный результат.



Варианты комбинаций четверти стежка и три четверти стежка

### Стежок 'полукрест'

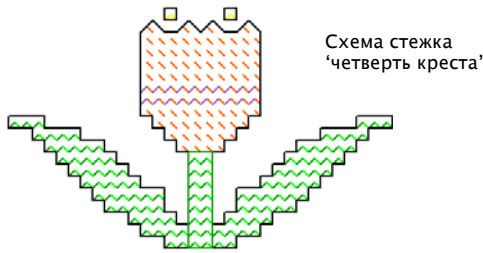
Стежок 'полукрест' – это простой стежок по диагонали, который выглядит так / или так \. Данная техника используется для создания теней и фона. Стежок может начинаться из любого угла клетки. Иногда для выполнения одного простого креста могут использоваться два полукреста разных цветов.



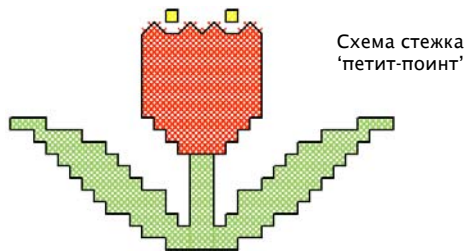
Стежок в полукресте может быть расположен в любом направлении в зависимости от необходимого эффекта. Например, если с помощью полукреста выполняется вышивание крыльев, то стежки будут располагаться по направлению перьев.

**Стежок 'четверть креста'**

Данная техника применяется при выполнении более сложных схем.

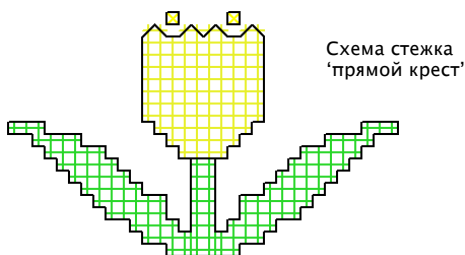
**Стежок 'петит-поинт'**

В данной технике выполняются два стежка одинаковой длины, которые пересекаются в центре, образуя форму X. При этом они занимают только четверть клетки. Стежок 'петит-поинт' используется при вышивании глаз или для придания плотности вышивке в определенных частях.

**Стежок 'прямой крест'**

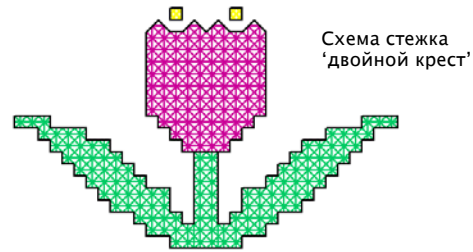
Прямой крест состоит из вертикальных и горизонтальных стежков.

Стежки на канве могут быть выполнены по вертикали или горизонтали.

**Стежок 'двойной крест'**

Данная техника предполагает выполнения двух полных крестов, расположенных друг на друге под углом 90°. Двойной крест похож на звезду.

Обычно используется для украшения края или для создания декоративной каймы в один ряд.



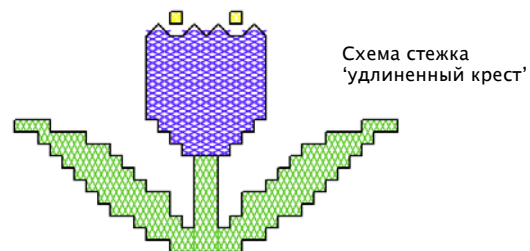
Обычно верхняя нить нижнего креста – это стежок, который повернут горизонтально на 135°, а верхняя нить наложенного креста – это горизонтальный стежок.

**Стежок 'удлиненный крест'**

Удлиненный крест состоит из двух стежков одинаковой длины, которые пересекаются, образуя форму X. Существует два вида стежка:

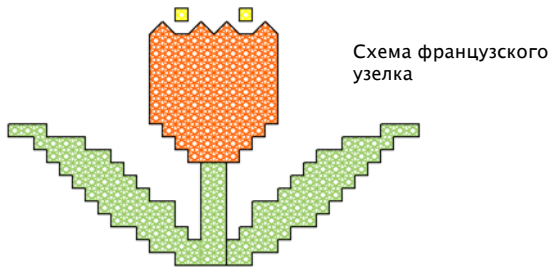
- ◀ удлиненный крест с горизонтальным стежком
- ◀ удлиненный крест с вертикальным стежком.

Горизонтальные стежки удлиненного креста – это половина высоты стандартного стежка, а вертикальные удлиненные стежки – это половина ширины стандартного стежка.

**Французский узелок**

Французский узелок изначально использовался для придания объема украшениям. Как правило их применяли в технике 'whitework' с отборным

хлопком и шелковым нитями высокого качества.



Французский узелок может использоваться в сочетании с другими видами вышивки крестом. Используйте данную технику при вышивании глаз, дверных ручек или бусинок на вышивках ручной работы – например, украшений рождественской ели или для обозначения точек в буквах, например, ‘i’. Также можно применять при выполнении контура или края. Экспериментируйте с металлизированными или разноцветными нитями. Для вышивки французских узелков удобнее использовать более крупную сетку.

### Вышивка каймы ‘крестом’

Вышивка ‘крестом’ может применяться для вышивания контура или каймы. Кроме того, можно сочетать вышивку ‘крестом’ с другими вышивальными техниками, чтобы получить неповторимый результат.

Можно выполнять контур, используя **Одинарную строчку** или стежок **Полный крест**, или же совмещать оба, чтобы сделать кайму более плотной. Контурная **Одинарная строчка** обрабатывается программой как кайма, а контурный стежок **Полный крест** как заполнение. Примите во внимание, что «Одинарную строчку» можно удалить как один объект в программе, а кайму со стежками «Полный крест» – нет.

### Контурная Одинарная строчка

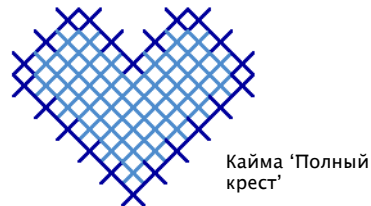
Стежки Одинарной строчкой используется только для каймы или добавления деталей. Одинарная строчка может быть расположена на любой части клетки. Выбрать ту сторону, где хотелось бы расположить линию. Можно разместить кайму на одной или всех сторонах клетки. Кроме того, кайма одинарной строчкой

может проходить и в той клетке, где уже вышит крестик.



### Кайма Полный крест

Полный крест тоже может использоваться в качестве декоративной каймы. В этом случае, он будет выглядеть так же как стежок ‘полный крест’, который указан в списке типов заполняющих стежков. Можно изменить данный параметр, выбрав другой тип заполняющего стежка.

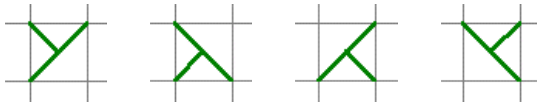


### Варианты вышивки ‘крестом’

Направление вышивки ‘крестом’ может меняться для создания различных узорных эффектов. Это возможно с помощью вышивания непосредственно точки за точкой или с помощью установки направления заполняющего стежка. Также можно сочетать различные виды вышивки ‘крестом’. Смотрите также [Виды вышивки ‘крестом’](#).

### Стежок ‘три четверти креста’

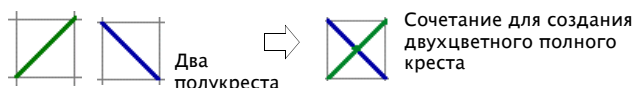
С помощью стежков ‘четверть креста’ и ‘три четверти креста’ можно сделать закругленные края. Смотрите также [Заполнение крестами](#).



### Стежок ‘полукрест’

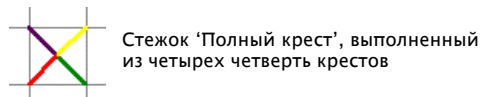
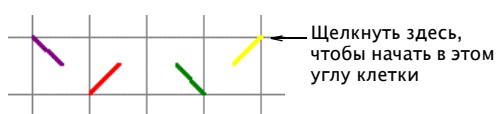
Стежок ‘полукрест’ используется для того, чтобы создать воздушное и легкое вышивание. Помимо этого, с помощью полукрестов можно

выполнить полный крест двух цветов. Смотрите также **Сочетание стежков**.



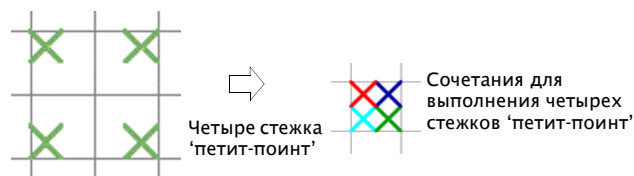
### Стежок 'четверть стежка'

Стежки 'четверть креста' и 'три четверти креста' используются для сглаживания круглых краев. Кроме того, с помощью стежка 'четверть креста' можно создать полный четырехцветный крест. Смотрите также **Сочетание стежков**.



### Стежок 'петит-поинт'

Использовать стежок «петит-поинт» для вышивания глаз или создания эффекта большей плотности на отдельных частях вышивки.



### Стежок 'удлиненный крест'

Вертикальный или горизонтальный удлиненные кресты выполняются из двух одинаковых стежков, которые, пересекаясь, образуют форму X. Они расположены слева, справа, наверху или внизу клетки.

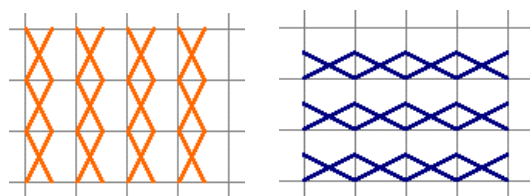


Схема стежка 'удлиненный крест'

### Сочетание стежков

Для выполнения крестов, состоящих из разных цветов, можно сочетать стежки 'четверть креста', 'полукрест' и 'крест три четверти'. Можно сочетать стежки 'петит-поинт', удлиненные вертикальные и горизонтальные кресты, а также контурные стежки.



### Создание BERNINA Вышивка крестиком

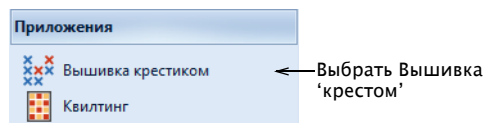


Использовать Приложения > Cross Stitch для запуска BERNINA - 'Вышивка «крестом»' в ПО для вышивания BERNINA.

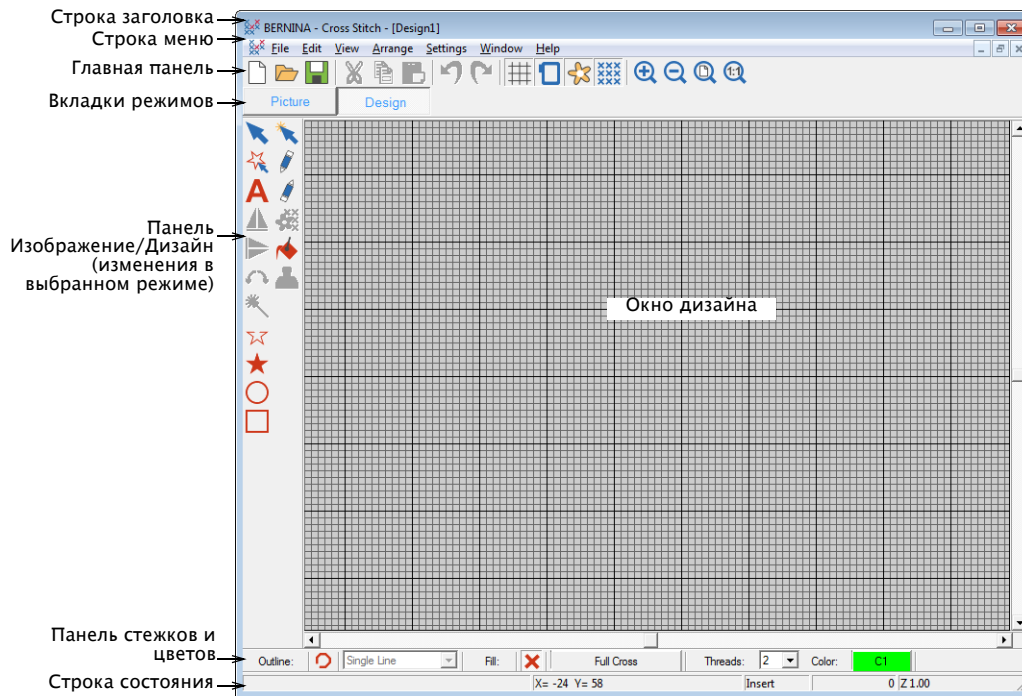
В дизайне 'Вышивка 'крестом' используются различные методы оцифровки для упрощения вышивания. Поэтому, для BERNINA Cross Stitch BERNINA Вышивка крестиком доступно отдельное окно дизайна, которое можно открыть с помощью ПО для вышивания BERNINA. BERNINA Embroidery Software.

### Для запуска BERNINA Cross Stitch BERNINA Вышивка крестиком

- ◀ Запустить BERNINA Embroidery Software.
- ◀ Перейти в инструментарий Приложения Свойства Аппликации и выбрать **Вышивка крестом**.



BERNINA Вышивка крестиком откроет его в окне дизайнов.



- ◀ Для дополнительной информации обратитесь в меню BERNINA Вышивка крестиком **Справка**.

## Знакомство с лоскутным и стеганым шитьем

Лоскутное шитье, пэчворк, – это популярная техника дизайна и сшивания лоскутов в блоки. BERNINA Quilter Данное приложение может быть использовано для техники лоскутного и стеганого шитья, основываясь как на существующих шаблонах и дизайнах, так и уникальных и индивидуальных дизайнах. Используйте BERNINA Quilter, чтобы экспериментировать с цветами и формами, создавая прекрасные персонализированные квилты.

Блоки на квилтах могут быть составлены из цветных или однотонных лоскутков. BERNINA Quilter содержит широкий выбор блоков и тканей для пэчворка, но можно отсканировать свой вариант и сохранить его в библиотеке квилта.

После того, как дизайн квилта завершен, можно распечатать его. На нем будет показано, как располагаются блоки, а также размерность, поля и детали обрезки.

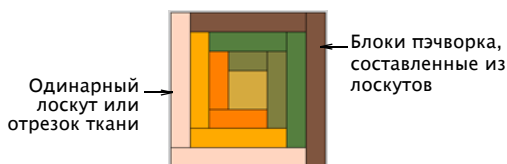
## Дизайны пэчворк квилт

Лоскутное и стеганное шитье – взаимосвязанные и взаимодополняющие техники. BERNINA Quilter – основной инструмент для дизайна, с помощью которого можно сочетать квилт с пэчворком, вышиванием и аппликациями. С помощью BERNINA Quilter можно создать компоновку и расположить блоки лоскутов на экране, выбрать ткани и добавить украшения: вышивку и аппликацию.

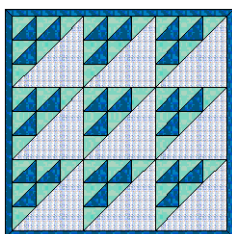
### Пэчворк

Блок пэчворка – это набор лоскутов, сшитых вместе обычно в правильной форме, например, в форме прямоугольника. Лоскут – это одинарный кусок ткани, сшитый с другими так, чтобы получился блок пэчворка. Лоскуты,

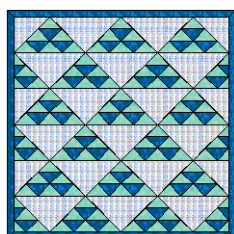
сшитые в блоки, называются 'лоскутное полотно'.



Затем блоки сшиваются вместе в форме квадрата или ромба.

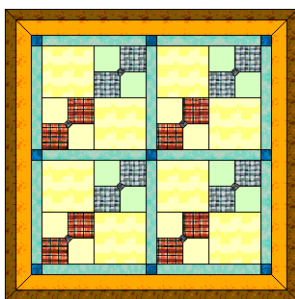


Квадрат



Ромбы

Несмотря на то, что в некоторых квилтах пэчворк расположен до края, все же в большинстве квилтов есть одна кайма или несколько. В некоторых так же присутствуют узкие полоски ткани, которые называются 'саше'. Они разделяют блоки. Каймы и саше могут изменить размер и внешний вид вашего квилта. Их используют, чтобы ограничить и смягчить перегруженный дизайн. С помощью каймы можно увеличить квилт, чтобы он подходил к стандартному размеру кровати, например. На каждом квилте может быть использовано более одной каймы.



С каймой и саше

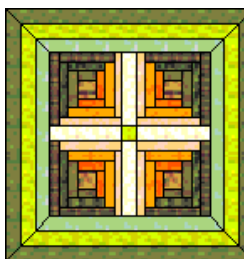
Во многих квилтах для создания фона используется сочетание тканей, схожих по цвету и размеру. Узоры пэчворка создаются при помощи контраста между светлыми, средними и темными тканями. Контраст глубины цвета исключительно важен в некоторых дизайнах.

Перед тем, как определить остальные цвета дизайна, будет удобнее выбрать цвет фона.



Контраст между светлой, средней и темной тканями

Если ткани тщательно подобраны, можно создать иллюзию трехмерного пространства. Сплошные или однотонные цвета располагаются таким образом, чтобы создать яркий контраст между блоками пэчворка. Работая с одинарным цветом, лучше выбрать широкий диапазон материалов ткани.



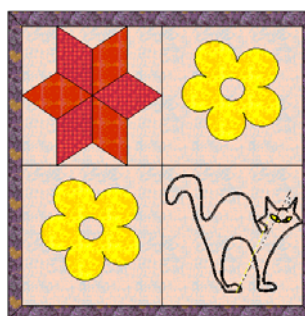
Создание 3D-эффектов



Использование основного цвета

С помощью BERNINA Quilter также можно добавить на квилт аппликацию или вышитые элементы.

Блок из 12 лоскутов



Один блок пэчворка с аппликацией

Кайма со скошенными углами без саше

Один блок пэчворка с вышитым элементом

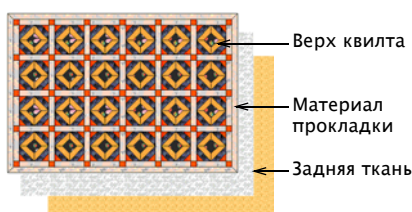
Квадратный квилт из четырех блоков

Продумайте свой квилт, определив общие размеры. Затем посчитайте, сколько понадобится блоков, каймы и саше. Определите, какие понадобятся блоки пэчворка и какой цвет необходимо использовать. Пробуйте разные схемы и цвета, пока не найдете понравившийся вариант.

## Дизайны квилта

Квилт похож на сэндвич, состоящий из трех слоев:

- ❖ **Верх квилта:** набор лоскутов, сшитых вместе обычно в правильной форме, например, в форме прямоугольника; может включать кайму и саше.
- ❖ **Прокладка:** Слой мягкого материала между верхней и нижней тканями для добавления толщины и массы.
- ❖ **Задняя ткань:** слой ткани, который добавляют к задней части квилта, чтобы скрыть прокладку.



Квилтинг предполагает сшивание декоративных дизайнов на квилте. В этих дизайнах используется стежок Rip, разделяющий ткани на секции и создающий выпуклый узор. Квилтинг может быть создан вручную или в свободном формате, с помощью швейной машины.



**Совет** Квилт может быть сочетанием пэчворка и квилтинга, с использованием блоков пэчворка, соединенных между собой квилтинговыми стежками.

## Размеры квилта

Для измерения дизайнов в BERNINA Quilter используются дюймы. Используйте таблицу для конвертирования между имперской и метрической системами измерения. После определения количества с помощью калькулятора, проще использовать десятичные эквиваленты для имперской системы измерений.

Метрическая (мм)	Имперская (дюймы)	Десятичная (дюймы)
3	1/8	0.125
6	1/4	0.25
9	3/8	0.375

Метрическая (мм)	Имперская (дюймы)	Десятичная (дюймы)
12	1/2	0.5
16	5/8	0.625
19	3/4	0.75
22	7/8	0.875
25	1	1.0
50	2	2.0
75	3	3.0
100	4	4.0
130	5	5.0
150	6	6.0
225	9	9.0
250	10	10.0
300	12	12.0
450	18	18.0
500	20	20.0
900	36 (1 ярд)	36.0
1000 (1 метр)	40	40.0

В качестве приблизительного справочника о наиболее распространенных размерах квилтов используйте приведенную таблицу. Значения могут меняться в соответствии с используемыми блоками.

Квилт	Имперская (дюймы)	Метрическая (см)
Люлька для малыша	36-45 x 45-54	90-115 x 115-137
Детская кроватка	42-48 x 54-60	107-122 x 137-152
Одноместная кровать	56-64 x 84-100	142-162 x 213-254
Двухместная кровать	70-80 x 84-100	178-203 x 213-254
Большая кровать	76-84 x 90-104	193-213 x 228-264
Очень большая кровать	92-100 x 90-104	234-254 x 228-264
Гигантская кровать	120-124 x 120-124	304-315 x 304-315

## Создание BERNINA Quilter



Использовать Applications > Quilter для запуска 'Quilter', ПО для вышивания BERNINA.

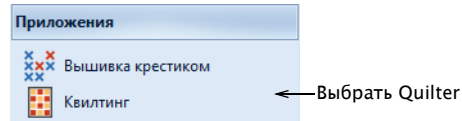
Запустить BERNINA Quilter с помощью BERNINA Embroidery Software.



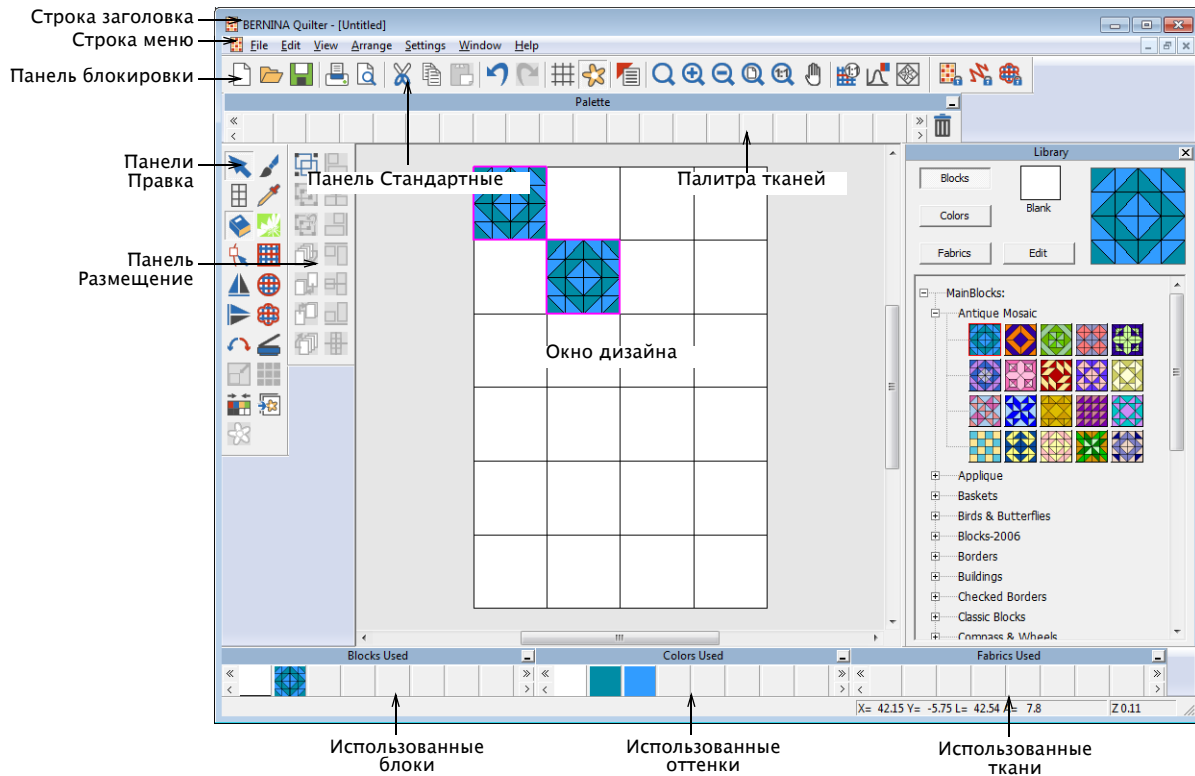
## Как запустить приложение BERNINA Quilter

- ◀ Запустить BERNINA Embroidery Software.

- ◀ Перейти в инструментарий **Приложения** и выбрать **Квилтер**.



- ◀ Кроме того, запустить BERNINA Quilter можно с помощью сочетания клавиш **Ctrl+Q**. BERNINA Quilter откроет приложение в окне дизайнов.



- ◀ Для дополнительной информации обратитесь в меню BERNINA Quilter **Справка**.



**Примечание** Если BERNINA Quilter не открывается с помощью BERNINA Embroidery Software, необходимо проверить, наличие установленного Internet Explorer V6 на компьютере. Это минимальные системные требования для запуска приложения.

# ЧАСТЬ VI

## Вышивание текста

Легкость и удобство вышивания текстовых объектов высокого качества. BERNINA Embroidery Software предоставляет широкий диапазон **шрифтов** разнообразных и оригинальных стилей и большой выбор цветов.

### Основы текста

В этом разделе описывается, как добавлять текст в дизайн вышивки. Здесь также рассматривается применение базовой линии текста, форматирование текста и настройка интервала между буквами. Смотрите подробнее **Основы текста**.

### Редактирование вышивального текста

Данная часть раздела описывает, как редактировать текст надписи. Здесь также рассматривается масштабирование текста и удаление стабилизатора для небольшого текста. Кроме того, в разделе описывается преобразование текстовых объектов, настройка параметров отдельных букв, а также изменение формы базовой линии. Смотрите подробнее **Редактирование вышивальных текстовых объектов**.

### Специальные эффекты для текста

Данный раздел описывает, как конвертировать шрифты TTF шрифт в вышивальные шрифты. В нем также объясняется, как добавить в дизайн специальные символы, оригинальный текст и монограммы. В этом разделе также рассматривается применение различных типов стежков в текстовых объектах и создание специальных эффектов с помощью Гибкого текстового объекта. Смотрите подробнее **Специальные функции текстового объекта**.

### Монограммы

В этой секции подробно описывается процесс создания текстовой вышивки в виде монограммы с инициалами или в виде имени, как добавлять орнаменты к монограммам и производить компоновку орнаментов. Также рассматривается добавление и создание собственной каймы. Смотрите подробнее **Создание монограммы**.

# ГЛАВА 28

## ОСНОВЫ ТЕКСТА

Добавить в дизайн текстовый объект легко и просто: в текущем окне с помощью имеющихся настроек, или с опцией Свойства объекта. Можно расположить текстовый объект по прямой горизонтальной или вертикальной линии, изогнуть в виде круга или дуги. Или оцифровать собственную произвольную базовую линию. К текстовым объектам может быть применено форматирование аналогично текстовому редактору, включая курсив, выделение жирным и правое/левое выравнивание по краю. Интервалы между буквами, словами и строками могут быть определены до или после создания текстовых объектов и размещения их в дизайне. Смотрите также [Вышивальные шрифты](#).



В этом разделе описывается, как добавлять текст в вышивальный дизайн. Здесь также рассматривается применение базовой линии текста, форматирование текстового объекта и настройка интервала между буквами.

### Добавить надпись в вышивальный дизайн

Можно добавить Надпись в дизайн путем вывода его прямо на экран. Настроить [Свойства объектов](#), чтобы задать форматирование текстового объекта до или после добавления его в дизайн. BERNINA Embroidery Software Предоставляет список [шрифтов](#) подходящих для большого числа приложений. Выбрать из поддерживаемых шрифтов или конвертировать шрифты TTF шрифт или OpenType.



**Совет** В сочетании с настройками [Гладьевого](#) стежка инструмент [Каллиграфия](#) при выборе функции [Свободное рисование от руки](#) может быть использована для создания вышивки в виде рукописного текста. Для лучших результатов вместо настроек по умолчанию

используйте стежок wider satin (широкая гладь) и большее количество слоев. Смотрите также [Создание «рукодельной» вышивки](#).



Эффект каллиграфии  
толстый/тонкий

### Создать надпись на экране

**A** Выбрать Создать > Надпись, чтобы создать текстовый объект вышивания на экране.

Если этого недостаточно, чтобы точно вписать буквы в определенную область, можно напечатать их прямо на экране. Текстовые объекты могут быть изменены непосредственно на экране для получения различных художественных эффектов. Внешний вид и расположение зависят от текущих параметров. Они могут

быть изменены в любое время. Смотрите подробнее [Редактирование вышивальных текстовых объектов](#).

### Создать надпись на экране

- 1 Выбрать значок **Надпись**.
- 2 Выбрать цвет в палитре **Палитра цветов**. Смотрите подробнее [Смена цвета нити](#).
- 3 Щелкнуть там, где необходимо начать печатать.  
На месте щелчка появится I-образный курсор.



- 4 Ввести буквы для вышивания.



**Совет** Нажать комбинацию клавиш **Shift+Ввод**, чтобы начать новую строку.

- 5 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.  
Стежки будут созданы немедленно.

**Prestige**



**Примечание** Внешний вид и расположение зависят от текущих настроек в диалоговом окне **Свойства объекта > Надпись**. Они могут быть изменены в любое время. Смотрите подробнее [Редактирование вышивальных текстовых объектов](#).

### Создание надписи с помощью диалогового окна

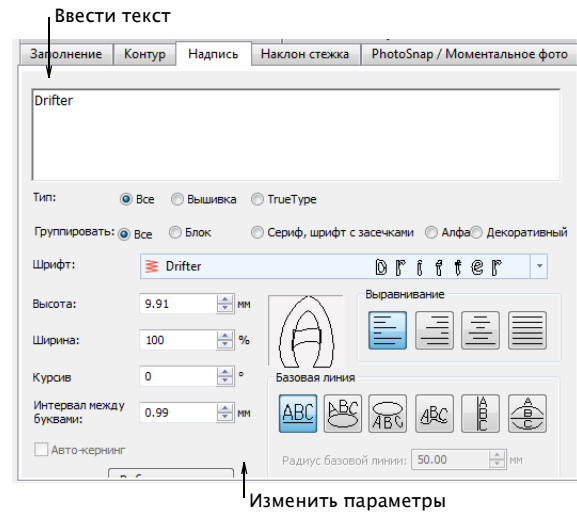
**A** Щелкнуть правой кнопкой мыши Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалоговом окне и изменить параметры вышитого текста.

Также можно задать формат текста перед добавлением его в дизайн. Выбрать из поддерживаемых шрифтов или конвертировать шрифты TTF шрифт или OpenType. При создании вышивки на детской одежде используйте простые шрифты, например, **Childs Play**. При создании вышивки на женском пеньюаре используйте элегантные буквенные шрифты, типа **Anniversary**.

### Создание надписи с помощью диалогового окна

- 1 Правой кнопкой мыши выбрать значок **Надпись**.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.



- 2 Вставить текст, которые нужно вышить, в панель ввода текста.

Нажать клавишу **Ввод**, чтобы начать новую строку.



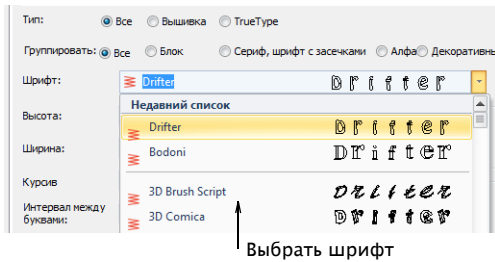
**Совет** Доступна возможность перехода цвета между двумя буквами путем ввода с клавиатуры символа (^). Буквы, следующие по порядку, по умолчанию будут тех цветов, которые установлены следующими в палитре.

- 3 Выбрать шрифт из списка **Алфавит**.

◀ Выбрать тип шрифта – Вышивание, TrueType, или оба. Смотрите также [Преобразование графических шрифтов в вышивальные](#).

◀ Выбрать группу шрифта – block, serif (шрифт с засечками), рукописный (script) или декоративный (decorative). Это применимо только к шрифтам TrueType.

- ◀ Ввести два (или более) символа названия шрифта для выбора предложенных шрифтов из списка.



**Совет** Проверить минимальные / максимальные рекомендации для каждого шрифта и выбрать наиболее подходящий. Смотрите также **Вышивальные шрифты**.

- 4 Настроить необходимые параметры форматирования и свойства базовой линии. Смотрите подробнее **Форматирование текстового объекта**.
- 5 Щелкнуть **Применить**.
- 6 Щелкнуть там, где собираетесь расположить Надпись или отметить контрольные точки для выбранной базовой линии. Смотрите подробнее **Применение базовых линий**.



**Примечание** Буквы заполнены стежками в соответствии с текущими настройками стежков в диалоговом окне **Свойства объекта**. Они могут быть изменены в любое время. Смотрите подробнее **Применение разных типов стежка и эффектов к тексту**.

## Применение базовых линий

Базовые линии определяют форму текстовых объектов в дизайне. Текстовый объект может быть расположен на прямой горизонтальной или вертикальной линии, изогнут по кругу или дуге. Кроме того, доступна возможность оцифровать собственную базовую линию. В зависимости от используемой базовой линии необходимы разные контрольные точки.

Предусмотрена оцифровка базовых линий на экране.



Настройки базовых линий для определения размер, интервала и углов заданы по умолчанию. BERNINA Embroidery Software предоставляет как и интерактивное, так и точное цифровое управление настройками базовых линий. С помощью имеющихся методов можно изменять тип базовой линии, длину, радиус и угол, а также положение базовой линии.



**Примечание** Функция BERNINA Embroidery Software запоминает последнюю использованную базовую линию и использует ее при печати на экране.

## Выбор базовых линий



Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.



Использовать опцию Открытая линия (Вкладка Надпись), чтобы создать прямые горизонтальные базовые линии с непостоянной или предварительно заданной длиной.



Использовать опцию Круг CW (Вкладка Надпись), чтобы создать базовую линию по часовой стрелке.



Использовать опцию Круг CCW (Вкладка Надпись), чтобы создать базовую линию против часовой стрелки



Использовать опцию Произвольная форма (Вкладка Надпись), чтобы расположить текст вокруг элементов в дизайне.



Использовать опцию Вертикальная открытая линия, чтобы создать прямые горизонтальные базовые линии с непостоянной или предварительно заданной длиной.



Использовать опцию Стандартная (Вкладка Надпись), чтобы создать множественные дуги базовой линии.

Для работы с новыми или выбранными текстовыми объектами доступны различные базовые линии. Настроить параметры свойств базовой линии можно интерактивно или через меню Свойства.

### Как выбрать базовые линии

- 1 Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на текстовый объект.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.



- 2 Выбрать базовую линию

Выбор базовой линии зависит от желаемого результата. Необходимо оцифровать различные контрольные точки в зависимости от типа выбранной базовой линии.

Возможные варианты:

- ◀ **Прямая по горизонтали:** Смотрите подробнее [Создание базовых линий по горизонтали](#).
- ◀ **По кругу по часовой стрелке:** Смотрите подробнее [Создание круговых базовых линий](#).
- ◀ **По кругу против часовой стрелке:** Смотрите подробнее [Создание круговых базовых линий](#).
- ◀ **Произвольная форма:** Смотрите подробнее [Создание пользовательских базовых линий](#).
- ◀ **По вертикали:** Смотрите подробнее [Создание базовой линии по вертикали](#).
- ◀ **Множественные:** Смотрите подробнее [Создание пользовательских базовых линий](#).

- 3 Щелкнуть Применить.

Базовая линия применена ко всем уже выбранным или создаваемым текстовым объектам.



**Совет** Создать одинаковые базовые линии с помощью дублирования или копирования в дизайн.

### Создание базовых линий по горизонтали



Правой кнопкой мыши выбрать значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.



Использовать опцию Открытая линия (Вкладка Надпись), чтобы создать прямые горизонтальные базовые линии с непостоянной или предварительно заданной длиной.

Открытая линия не имеют фиксированной или заданной длины. Они продолжают до тех пор, пока вводится текст.



### Как создать базовую линию по горизонтали

- 1 Нажать правой кнопкой иконку Надпись. Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 2 Ввести текст в панель ввода текста. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 3 Выбрать значок **Открытая линия**.
- 4 Нажать **Применить**.
- 5 Щелкнуть там, где нужно расположить буквы.

### Создание базовой линии по вертикали



Правой кнопкой мыши выбрать значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.



Использовать опцию **Вертикальная открытая линия** (Вкладка **Надпись**) чтобы создать прямые горизонтальные базовые линии с непостоянной или предварительно заданной длиной.

Открытая базовая линия по вертикали **Вертикальная открытая линия** – это прямая вертикальная базовая линия. Они не имеют фиксированной длины и продолжаются пока не будет введен весь текст. Интервал между строк определяется горизонтально, а межбуквенный интервал – вертикально. По умолчанию, буквы располагаются по центру вдоль вертикальных линий. По умолчанию, новые строки располагаются слева на право. Базовые линии по вертикали используются в вышивке на рукавах в качестве украшения, и для вышивания иероглифов.

ひらがな



**Совет** При вышивании латинских букв по вертикали лучше использовать заглавные буквы, так как нижние выносные элементы строчных букв не помещаются в межбуквенный интервал.

#### Как создать базовую линию по вертикали

- 1 Правой кнопкой мыши выбрать значок **Надпись**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 2 Ввести текст в панель ввода текста. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 3 Выбрать значок **Открытая линия по вертикали**.
- 4 Нажать **Применить**.
- 5 Щелкнуть там, где нужно расположить буквы.

#### Создание круговых базовых линий



Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Создать > Надпись**, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.



Использовать опцию **Круг CW** (Вкладка **Надпись**), чтобы создать базовую линию по часовой стрелке.



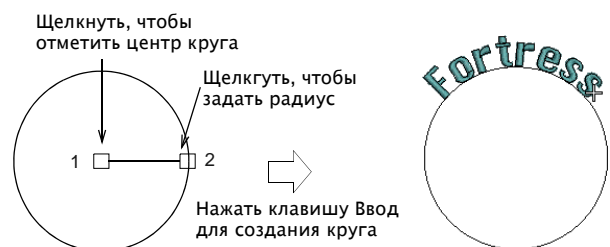
Использовать опцию **Круг CCW** (Вкладка **Надпись**), чтобы создать базовую линию против часовой стрелки

Использовать базовые линии **Круг CW** и **Круг CCW** чтобы расположить буквы вокруг круга или эллипса по часовой стрелке или против часовой стрелки. По умолчанию, буквы располагаются **выше** базовой линии по часовой стрелке и **ниже** базовой линии против часовой стрелки. По умолчанию, они выровнены по центру.

Fortress  
Fortress  
Fortress

#### Как создать круговую базовую линию

- 1 Правой кнопкой мыши выбрать значок **Надпись**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 2 Ввести текст в панель ввода текста. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).
- 3 Выбрать значок **Круг CW** или **Круг CCW** и нажать **Применить**.  
На **Строке состояния** появятся подсказки.
- 4 Отметить центр круга.

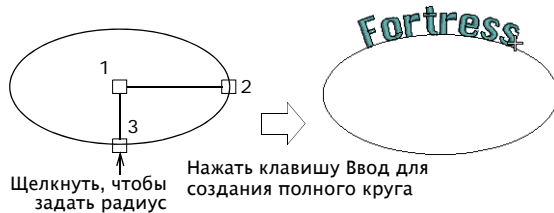


- 5 Отметить точку, чтобы определить радиус.

- 6 Нажать клавишу **Ввод** для создания круга.



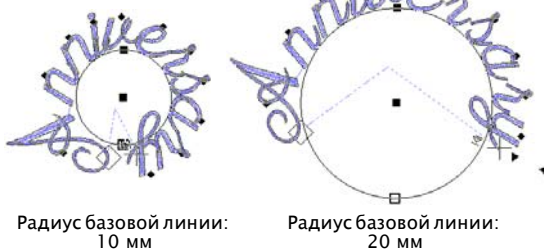
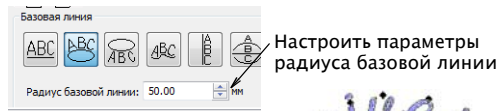
- 7 Дополнительно, при необходимости создать овальную базовую линию, отметьте третью контрольную точку.



- 8 Нажать клавишу **Ввод** для создания овала.



**Совет** Создать круг необходимого размера для текста. В случае, если он слишком мал, или текст слишком большой, буквы будут скучены. В этом случае можно настроить параметры радиуса базовой линии в диалоговом окне. Смотрите также [Изменение формы базовой линии](#).



**Совет** Изменяя настройки выравнивания (по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине), можно получить разные

результаты. Смотрите подробнее [Настройка выравнивания букв](#).



## Создание стандартных базовых линий

**A** Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.



Использовать опцию Стандартная (Вкладка Надпись), чтобы создать множественные дуги базовой линии.

Использовать **Стандартные базовые линии**, чтобы одной командой расположить дугой надпись, расположенную по часовой стрелке, с верхней части в середину и надпись, расположенную против часовой стрелки, - вокруг нижней части круга.

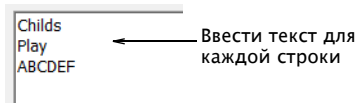


## Создать стандартную базовую линию

- 1 Правой кнопкой мыши выбрать значок **Надпись**.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).

- 2 Ввести текст строки по верху круга в панели ввода текста.
- 3 Нажать клавишу **Ввод**.






- 4 Ввести текст для строки середины круга в следующей строке и нажать клавишу **Ввод**.
- 5 Ввести текст для строки в нижней части круга в третьей строке.
- 6 Выбрать значок **Стандартные базовые линии**.
- 7 Нажать **Применить**.
- 8 Отметить центр круга. Смотрите подробнее **Создание круговых базовых линий**.
- 9 Отметить точку, чтобы определить радиус.

Childs  
Play  
ABCDEF

- 10 Нажать клавишу **Ввод** для создания круга или щелкнуть снова, для создания овала и нажать клавишу **Ввод**.

### Создание пользовательских базовых линий

**A** Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.

 Использовать опцию Произвольная форма (Вкладка Надпись), чтобы сформировать надпись вокруг элементов в дизайне.

Использовать базовые линии **Произвольная форма**, чтобы расположить текст вокруг элементов в дизайне. Создать базовые линии Произвольной формы, отмечая контрольные точки для формирования нужной линии. Количество контрольных точек и длина базовой линии практически не ограничены.

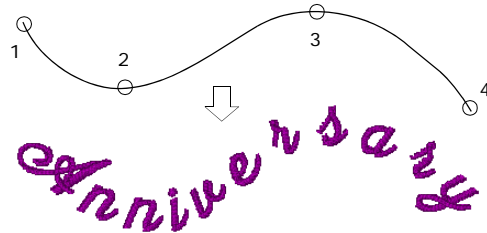
Apply to all

Если базовая линия содержит сильно изогнутые кривые или острые углы, буквы могут накладываться друг на друга. Для лучшего результата следует только отмечать точки

кривой и оцифровывать линии, которые имеют не резкие, плавные изгибы.

### Как создать пользовательскую базовую линию

- 1 Правой кнопкой мыши выбрать значок **Надпись**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись** .. Смотрите подробнее **Создание надписи с помощью диалогового окна**.
- 2 Ввести текст в панель ввода текста. Смотрите подробнее **Создание надписи с помощью диалогового окна**.
- 3 Выбрать значок **Произвольная форма** и нажать **Применить**.  
На **Строке состояния** появятся подсказки.
- 4 Щелкнуть, чтобы отметить контрольные точки.
  - ◀ Правый щелчок для точек кривой
  - ◀ Левый щелчок для угловых точек



- 5 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.

### Форматирование текстового объекта

Можно управлять настройками внешнего вида текстового объекта с помощью изменения **Свойств объекта** до или после добавления текста, аналогично управлению другими объектами.

### Создание Надписи курсивом

**A** Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.

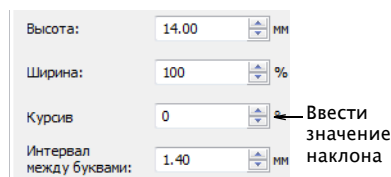
Буквы можно наклонять влево или вправо для создания эффекта курсива. По умолчанию наклон курсива – 0°, что означает обычный

шрифт. Наибольший наклон букв может составлять 45°.

### Как создать Надпись курсивом

- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на текстовый объект.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.



- Ввести наклон в поле **курсив**.  
Может быть введено значение в диапазоне от 45° до -45°.
- Нажать **Применить**.  
Настройки применены ко всем уже выбранным или создаваемым текстовым объектам.

**Blackboard**

Наклон курсива 0°

**Blackboard**

Наклон курсива -45°

**Blackboard**

Наклон курсива 45°

### Создание текста жирным шрифтом

- A** Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.

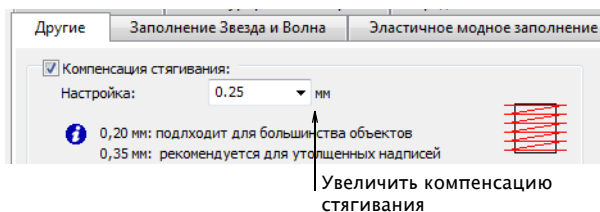
Создать эффект жирного шрифта в тексте можно с помощью увеличения **компенсации стягивания** в настройках для выбранных текстовых объектов.

### Как создать Надпись жирным шрифтом

- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на текстовый объект.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.

- Выбрать **Эффекты**.

Откроется диалоговое окно **Эффекты**.



- Выбрать вкладку **Прочие**.
- Отметить **Компенсация стягивания** и увеличить значения до 0,4–0,6 мм.



**Внимание** Не вводить значение больше 0,6 мм, так как буквы могут быть искажены.

- Нажать **Применить**.

Настройки применены ко всем уже выбранным или создаваемым текстовым объектам.

**Craft Craft**

Комп. стягивания: 0,2 мм

Комп. стягивания: 0,6 мм

### Настройка выравнивания букв

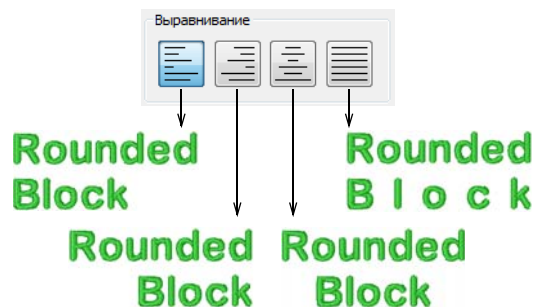
- A** Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Создать > Надпись, чтобы ввести текст в диалогом окне и изменить параметры текстового объекта вышивания.

Выравнивание – это метод расположения текста ровно на базовой линии. Выравнивание текста может быть произведено по левому или правому краю, по центру или по ширине. Выравнивание по ширине растягивает буквы, чтобы заполнить длину базовой линии.

### Как настроить выравнивание текста

- Щелкнуть дважды или правой кнопкой мыши на текстовый объект.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.

- 2 Выбрать настройки выравнивания – по левому краю, по правому краю, по центру или Выравнивание по ширине.



- 3 Нажать Применить.  
Настройки применены ко всем уже выбранным или создаваемым текстовым объектам.

## Изменение интервала

Интервалы между буквами, словами и строками могут быть установлены до или после создания текстовых объектов и их размещения в дизайне. Можно редактировать интервал на экране или с помощью опции **Свойства объектов**. Межбуквенный интервал определяется автоматически, в зависимости от типа выравнивания – Выравнивание по левому краю, Выравнивание по правому краю, Выравнивание по центру или Выравнивание по ширине. Смотрите также **Настройка выравнивания букв**.

## Изменение общего межбуквенного интервала на экране



Выбрать Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить межбуквенный интервал.

Интервал между буквами рассчитывается автоматически как процент от высоты буквы. Чаще всего используется интервал по умолчанию. Тем не менее, иногда необходимо изменить межбуквенный интервал во всем текстовом объекте.

## Как изменить общий межбуквенный интервал на экране

- 1 Выбрать текстовый объект и выбрать **Изменить форму объекта**.
- 2 Передвинуть треугольный манипулятор межбуквенного интервала влево или вправо. Буквы пропорционально перераспределены вдоль базовой линии.



- 3 Для завершения отпустить кнопку мыши и нажать клавишу Esc.

Fortress



**Совет** Если в тексте настроено выравнивание по ширине, буквы равномерно распределяются вдоль базовой линии. Чтобы изменить интервал выравнивания по ширине, измените длину базовой линии.

## Изменение интервала между отдельными буквами на экране



Выбрать Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить интервал между отдельными буквами.

Интервал между буквами рассчитывается автоматически как процент от высоты буквы. Чаще всего используется интервал по умолчанию. Тем не менее, иногда интервал между некоторыми буквами может выглядеть слишком большим или слишком маленьким в зависимости от формы соседних букв. Для устранения этого визуального эффекта, можно передвинуть одну или несколько букв ближе или дальше друг от друга вдоль базовой линии, чтобы скорректировать интервал.

### Изменить интервал между отдельными буквами на экране

- 1 Выбрать текстовый объект и выбрать **Изменить форму объекта**.

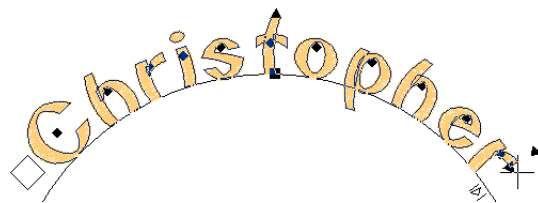


- 2 Нажать на манипулятор в центре буквы.



**Совет** Чтобы выбрать несколько букв, удерживайте клавишу **Ctrl** во время выбора.

- 3 Перетащить букву (буквы) вдоль базовой линии или использовать клавиши со стрелками, чтобы настроить интервал.



**Совет** Дополнительно, для перемещения нескольких букв, щелкнуть правой кнопкой мыши по манипулятору в виде ромба на первой букве и перетащить. Все буквы в конце строки будут перемещены как первая.

- 4 Для завершения отпустить кнопку мыши и нажать клавишу **Esc**.



### Настройка интервала между строк на экране



Выбрать **Трансформирование > Изменить форму объекта**, чтобы изменить интервал между строк.

Изменить интервал между строк в многострочном текстовом объекте с помощью инструмента **Изменить форму**.

### Настроить параметры интервала между строк на экране

- 1 Выбрать текстовый объект и выбрать **Изменить форму объекта**.



- 2 Передвинуть треугольный манипулятор межстрочного интервала вверх или вниз.



- 3 Для завершения отпустить кнопку мыши и нажать клавишу **Esc**.

### Применение авто-кернинг

BERNINA Embroidery Software включает в себя автоматический кернинг для вышивального текста. Кернинг автоматически настраивает интервал между парами или тройками букв. Данная функция способствует улучшению читабельности и внешнего вида. В отличие от интервала между символами, кернинг определяется для действующего шрифта.





**Совет** Для более подробной информации о кернинге, см. Windows Dev Center раздел [Выравнивание, Кернинг и Интервал](#).

# ГЛАВА 29

## Редактирование вышивальных текстовых объектов

BERNINA Embroidery Software предлагает интерактивное и точное цифровое управление многими функциями текстовых объектов. Предусмотрена возможность изменения текстовых объектов целиком и в виде отдельных букв.

Текст в вышивальном объекте может быть отредактирован непосредственно на экране или с помощью функции Свойства объекта. Когда текст только создается, он может оказаться слишком большим или слишком мелким. В этом случае размер можно установить интерактивно или задав числовые значения. В зависимости от используемой ткани и размера, иногда для небольших узких букв выполнение стабилизирующего стежка не требуется.

Можно использовать доступные инструменты, чтобы выполнить наклон или поворот текста. Предусмотрена возможность изменения отдельных букв по аналогии с другими вышивальными объектами. Изменить форму, настроить наклон стежков и цвет отдельных букв. Базовые линии могут быть изменены после размещения непосредственно на экране или с помощью функции Свойства объекта.

Данная часть раздела описывает, как редактировать текст вышивального объекта. Также здесь предусмотрено изменение размеров текста и удаление стабилизирующей простежки в небольшом тексте. Кроме того, в разделе описывается преобразование текстовых объектов, настройка параметров отдельных букв, а также изменение формы базовой линии.



### Редактирование текста вышивального объекта

После создания текстовый объект может быть выбран для редактирования и, при необходимости, изменен непосредственно на экране или помощью функции **Свойства объекта**.

### Редактирование текста вышивального объекта на экране

**A** Использовать функцию Создать > Надпись, чтобы отредактировать текстовый объект на экране.

Самый простой способ отредактировать текстовый объект – изменить его непосредственно на экране.

### Редактирование текста на экране

- 1 Щелкнуть на значок **Надпись**, а затем щелкнуть внутри текстового объекта. Появится I-образный курсор



- 2 Отредактировать текстовый объект по выбранным параметрам.



**Совет** Нажать сочетание клавиш **Shift+Ввод**, чтобы начать новую строку.

- 3 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.

**Bamboo**

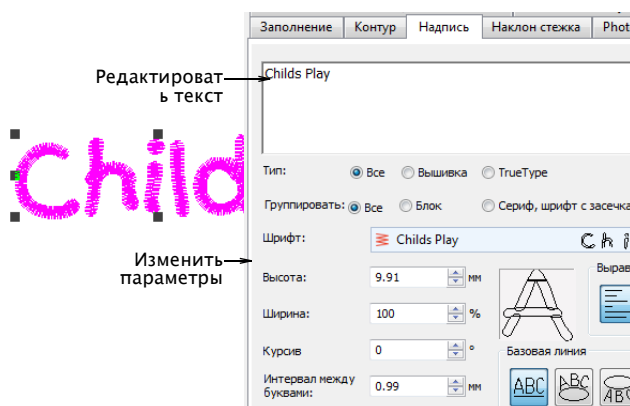
### Редактирование текста с помощью диалогового окна **Свойства объекта**

После создания текстовый объект может быть выбран и, при необходимости, изменен непосредственно на экране или помощью функции **Свойства объекта**.

### Как редактировать текстовый объект с использованием диалогового окна **Свойства объекта**

- 1 Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по текстовому объекту.

Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.



- 2 Редактировать текст в панели ввода текста требуемым образом.
- 3 Изменить параметры в соответствии с требованиями. Смотрите подробнее **Форматирование текстового объекта**.
- 4 Нажать Применить.

**Childs Play**



**Примечание** Буквы заполнены стежками в соответствии с текущими настройками стежков в диалоговом окне **Свойства объекта > Заполнение стежками**. Они могут быть изменены в любое время. Смотрите подробнее **Применение разных типов стежка и эффектов к тексту**.

### Изменение масштаба текстового объекта

После создания текстовый объект может оказаться слишком большим или слишком мелким. В этом случае размер можно установить интерактивно или задав числовые значения.

### Изменение масштаба с помощью функции **Выбрать объект (Выбрать объект)**



Использовать функцию **Трансформирование > Выбрать объект**, чтобы на экране изменить масштаб текстовых объектов.

Масштаб текстовых объектов может быть изменен по вертикали, по горизонтали и с

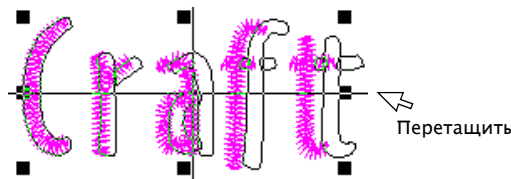
изменением пропорций с помощью инструмента **Выбрать объект**. Смотрите также **Преобразование текстового объекта с помощью функции Выбрать объект**.

### Изменение масштаба текстового объекта с помощью функции Выбрать объект

- 1 Щелкнуть на **Выбрать объект** и выбрать текстовый объект.



- 2 Щелкнуть и перетащить метку, чтобы изменить размер объекта по горизонтали, вертикали или пропорционально.



- 3 Отпустить кнопку мыши для завершения.

### Изменение масштаба текста с помощью функции Изменить форму объекта



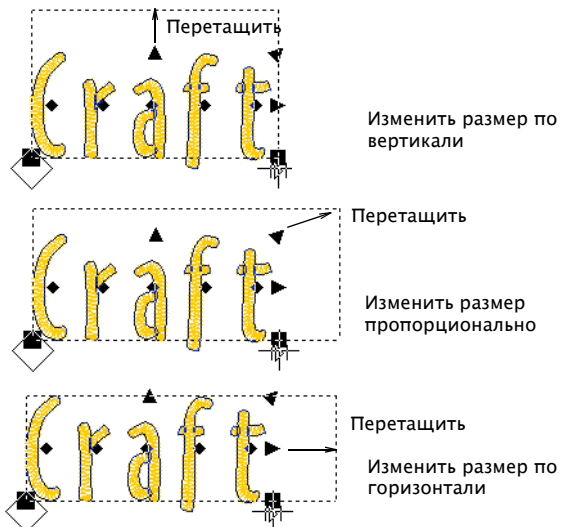
Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить масштаб текстовых объектов на экране.

Масштаб текста может быть изменен по вертикали, по горизонтали и пропорционально с помощью инструмента **Изменить форму объекта**. Смотрите также **Поворот текстового объекта с помощью функции Изменить форму объекта**.

### Как изменить масштаб текста с помощью функции Изменить форму объекта

- 1 Выбрать текстовый объект и щелкнуть на значок **Изменить форму объекта**.
- 2 Щелкнуть и перетащить черную треугольную метку, чтобы изменить масштаб объекта по

горизонтали, вертикали или пропорционально.



- 3 Для завершения отпустить кнопку мыши и нажать клавишу **Esc**.



### Настройка параметров размеров букв



Правый щелчок мыши на Создать > Надпись, чтобы настроить параметры размера букв.

Масштаб текстовых объектов может быть изменен по вертикали, по горизонтали и пропорционально с помощью Свойств объекта.

### Как настроить параметры размера букв

- 1 Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши по текстовому объекту.



Откроется диалоговое окно **Свойства объекта > Надпись**.

Высота:	14.00	мм	← Указать высоту
Ширина:	100	%	← Настроить процентное соотношение ширины
Курсив	0	°	
Интервал между буквами:	1.40	мм	

- 2 Указать высоту в поле **Высота**.



**Примечание** Высота букв может варьироваться от 1 до 200 мм. Смотрите также **Вышивальные шрифты**.

- 3 Указать ширину в процентном соотношении от высоты в поле **Ширина**.
- 4 Нажать **Применить**.

Настройки применены ко всем уже выбранным или вновь создаваемым текстовым объектам.



**Совет** В качестве опции, можно использовать кнопки регулирования ширины и высоты на панели Преобразование, чтобы изменить размер выбранных текстовых объектов.

X:	-112.58	мм	W:	3in	мм	162.17	%
Y:	-53.33	мм	H:	25.38	мм	162.17	%

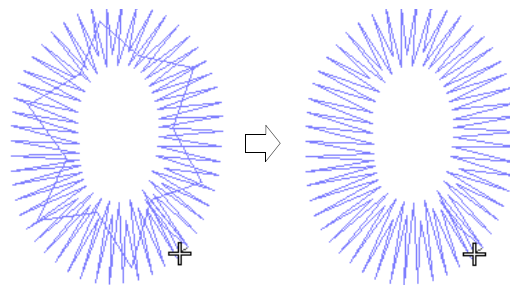
Проверить расположение выделенного объекта



Качество вышивки большинства текстовых объектов можно улучшить с помощью стабилизирующих стежков при условии применения тех же методов, которые используются при работе с другими **вышивальными объектами**. В зависимости от используемой ткани и размера, иногда для небольших узких букв выполнение стабилизирующих стежков не требуется. Смотрите также **Укрепление с помощью нижнего слоя**.

**Как удалить стабилизирующие стежки в небольшом текстовом объекте**

- 1 Выбрать текстовый объект.
- 2 Щелкнуть по значку Автоматическая стабилизация ткани. Стабилизирующие стежки удалены.



**Преобразование текстовых объектов**

Использовать доступные инструменты, чтобы наклонить или повернуть текстовые объекты. Смотрите также **Изменение масштаба текстового объекта**.



**Отключение функции Нижний слой в небольшом текстовом объекте**



Использовать функцию **Эффекты > Автоматическая нижний слой**, для придания прочности и стабилизации объектов автоматически выполняемыми стабилизирующими стежками.

**Преобразование текстового объекта с помощью функции Выбрать объект**



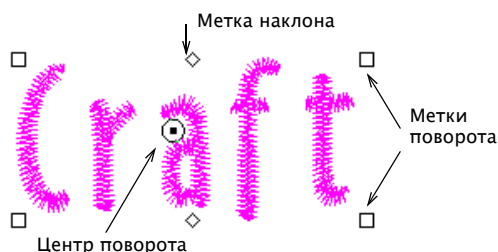
Использовать функцию **Трансформирование > Выбрать объект**, чтобы изменить масштаб текстовых объектов на экране.

Предусмотрена возможность преобразования текстовых объектов с помощью контрольных точек на экране, используя инструмент **Выбрать**

объект. Смотрите также [Изменение масштаба с помощью функции Выбрать объект \(Выбрать объект\)](#).

### Как преобразовать текстовый объект с помощью функции Выбрать объект

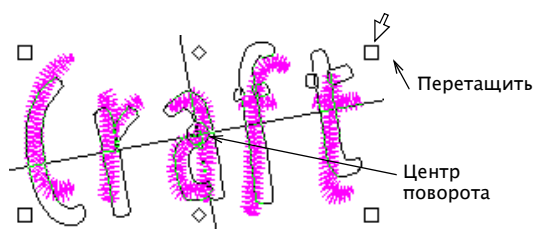
- 1 Щелкнуть по **Выбрать объект** и выбрать текстовый объект.  
Появятся метки выделения. С их помощью можно изменить масштаб объекта. Смотрите подробнее [Изменение масштаба с помощью функции Выбрать объект \(Выбрать объект\)](#).
- 2 Повторно щелкнуть по текстовому объекту.  
Появится другой набор меток выделения. С их помощью можно повернуть и наклонить объект.



- 3 Щелкнуть и перетащить одну из ромбовидных меток, чтобы наклонить текстовый объект по горизонтали.



- 4 Щелкнуть и перетащить одну из квадратных меток по периметру, чтобы повернуть объект.



**Совет** Перетащить центр поворота, если требуется расположить текстовый объект по-новому.



- 5 Отпустить кнопку мыши для завершения.

### Поворот текстового объекта с помощью функции Изменить форму объекта



Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы повернуть текстовые объекты на экране.

Предусмотрена возможность поворачивать текстовые объекты, управляя контрольными точками на экране. Смотрите также [Изменение масштаба с помощью функции Выбрать объект \(Выбрать объект\)](#).

### Как повернуть текстовый объект с помощью функции Изменить форму объекта

- 1 Выбрать текстовый объект и щелкнуть по значку **Изменить форму объекта**.  
Вокруг текстового объекта появятся **контрольные точки**.



- 2 Щелкнуть и перетащить квадратную метку, чтобы повернуть текстовый объект.



- 3 Для завершения отпустить кнопку мыши и нажать клавишу Esc.

Zurich

### Настройка параметров отдельных букв

Помимо **изменения размера** и поворота текстовых объектов, инструмент Изменить форму объектов используется для работы с отдельными буквами. Предусмотрена возможность изменения положения букв по отношению друг к другу, а также изменение масштаба, поворот и наклон. Кроме того, можно изменить форму отдельных букв, настроить параметры наклона стежка и изменить цвет отдельных букв.

Bamboo

### Изменение положения букв на экране



Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить положение отдельных букв на экране.

Предусмотрена возможность изменения положения отдельных букв с помощью инструмента Изменить форму объектов.

### Как изменить положение букв на экране

- 1 Выбрать текстовый объект.
- 2 Щелкнуть по Изменить форму объектов.
- 3 Щелкнуть по ромбовидной контрольной точке в центре буквы.



Щелкнуть по ромбовидным контрольным точкам



**Совет** Чтобы выбрать несколько букв или диапазон букв, удерживайте клавиши **Ctrl** или **Shift** во время выбора.

- 4 Щелкнуть и перетащить букву на новую позицию:
  - ◀ Чтобы передвинуть букву горизонтально, необходимо перетащить ее вдоль **базовой линии**.
  - ◀ Чтобы передвинуть букву вертикально, необходимо удерживать клавишу **Shift** во время перетаскивания.
  - ◀ Чтобы передвинуть букву произвольно, необходимо удерживать клавишу **Ctrl** во время перетаскивания.



- 5 Для завершения действия отпустить кнопку мыши и нажать клавишу Esc.



### Преобразование букв на экране



Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы преобразовать отдельные буквы на экране.

Предусмотрена возможность преобразования отдельных букв с помощью **контрольных точек** на экране, используя инструмент Изменить форму объектов.

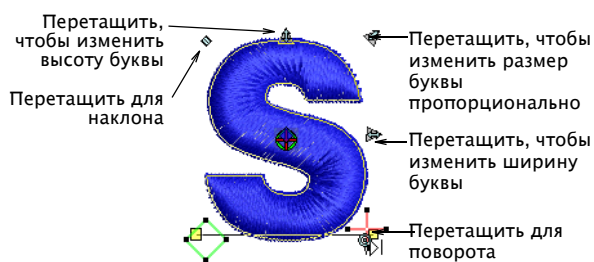
### Как преобразовать буквы на экране

- 1 Выбрать текстовый объект и щелкнуть по значку Изменить форму объектов.

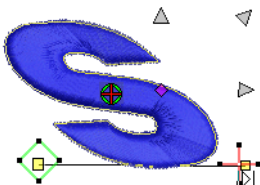


- 2 Щелкнуть по ромбовидной контрольной точке буквы.

Вокруг буквы появится набор узлов изменения формы.



- 3 Щелкнуть и перетащить узел изменения формы, находящийся рядом с буквой, для ее преобразования.



- 4 Нажать клавишу Esc для завершения.



### Изменение формы букв на экране

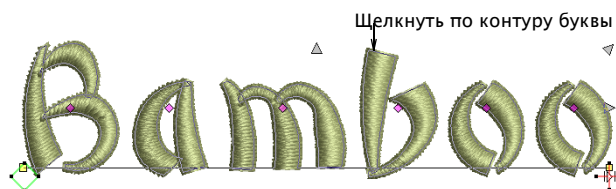


Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму, чтобы изменить форму отдельных букв.

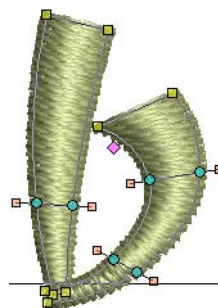
Создать специальные текстовые эффекты путем изменения контура буквы с инструментом Изменить форму объектов.

### Как изменить форму букв на экране

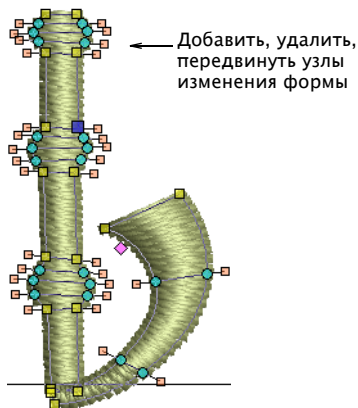
- 1 Выбрать текстовый объект и щелкнуть по значку Изменить форму объектов.



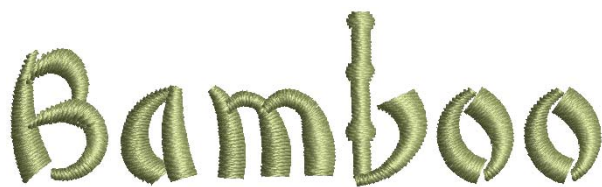
- 2 Щелкнуть по контуру буквы. Вокруг него появятся узлы изменения формы.



- 3 Увеличьте масштаб букв для точного изменения формы. Смотрите подробнее [Увеличение и Уменьшение масштаба](#).
- 4 Изменить форму буквы путем добавления, удаления, изменения или перемещения узлов изменения формы. Смотрите подробнее [Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы](#).



- 5 Нажать клавишу **Esc** и уменьшить масштаб для просмотра результатов.



### Разбивка текстового объекта для редактирования



Использовать функцию Редактирование > Разбить, чтобы разбить на фрагменты такие объекты, как монограммы, аппликации, текстовые объекты и элементы 'черной вышивки' Черный контур на компоненты.

При применении функции **Разбить** к текстовым объектам, они будут разбиты согласно логической последовательности вышивания с возможностью управления свойствами текстовых объектов. Свойства объекта могут быть отредактированы для отдельных строк, отдельных слов или даже символов. Последовательность их вышивания при этом сохраняется. Смотрите также **Разбиение на составляющие элементы**.



Последовательность вышивания выглядит следующим образом:

- ◀ Многострочные текстовые объекты могут быть разбиты на отдельные объекты по строкам.
- ◀ Отдельные строки могут быть разбиты на слова.

- ◀ Слова могут быть разбиты на отдельные буквы.
- ◀ Буквы могут быть разбиты на вышивальные элементы-патчи. Свойства текстового объекта будут утеряны, но можно изменить свойства каждого отдельно взятого элемента-патча.



**Совет** Исключение составляют однострочные объекты (состоящие из нескольких слов) с последовательностью вышивания из центра. Такие объекты будут разделены на объекты в виде одной буквы. Последовательность вышивания при этом сохраняется.

### Добавление наклона стежков к буквам

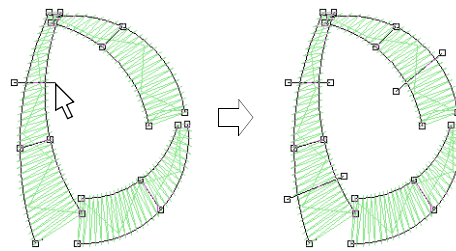


Использовать функцию Редактирование > Добавить наклон стежков, чтобы установить разный наклон стежков для выбранных букв.

Настроить разный наклон стежков для букв, щелкнув по значку **Наклон стежков**. Каждый сегмент буквы может иметь различный наклон стежков.

#### Как применить к буквам наклон стежков

- 1 Выбрать текстовый объект.
- 2 Щелкнуть по значку **Добавить наклон стежков**.  
Будет предложено указать **точку наклона 1**.
- 3 Оцифровать наклон стежков таким образом, чтобы они пересекли две стороны объекта.



**Примечание** Убедитесь, что наклоны стежков не пересекают друг друга.

- 4 Нажать клавишу **Ввод**. Стежки заново сформированы с новыми наклонами.

## Удаление наклона стежков букв

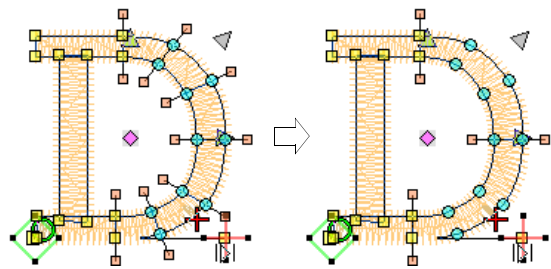


Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы удалить отдельные наклоны стежков в текстовых объектах.

Удалить отдельные наклоны стежков в текстовых объектах щелкнув по значку Изменить форму объекта.

### Как удалить наклоны стежков букв

- 1 Выбрать текстовый объект и щелкнуть по значку Изменить форму объекта.
- 2 Щелкнуть по ромбовидной метке в центре буквы.
- 3 Щелкнуть по контуру буквы. Вокруг него появятся узлы изменения формы.
- 4 Выбрать и удалить необходимые узлы изменения формы.



**Примечание** Контуров текста будут корректироваться после каждого удаления наклона.

## Изменение цвета букв



Использовать функцию Создать > Надпись, чтобы изменить цвет букв.

С помощью BERNINA Embroidery Software можно менять цвета отдельных букв текста.



**Совет** Также доступна возможность перехода цвета между двумя буквами путем ввода с клавиатуры символа (^). Буквы, следующие по порядку, по умолчанию будут тех цветов, которые установлены следующими в палитре. Смотрите подробнее [Создание надписи с помощью диалогового окна](#).

### Как изменить цвет букв

- 1 Щелкнуть по значку **Надпись**, а затем нажать внутри текстового объекта. Появится I-образный курсор.



- 2 Выбрать букву (буквы), перемещая курсор на букву/буквы.



- 3 Щелкнуть по цвету в палитре цветов.
- 4 Нажать клавишу **Ввод**, чтобы подтвердить изменения.



### Изменение формы базовой линии



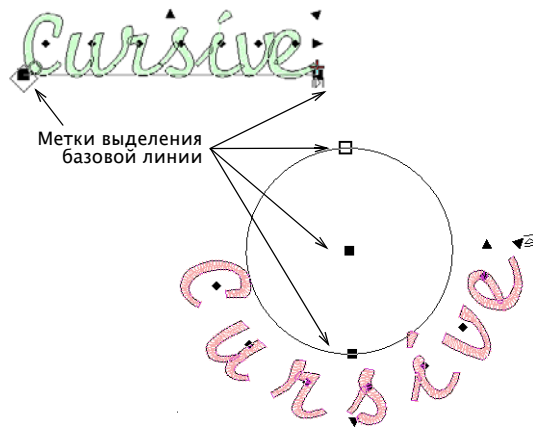
Использовать функцию Трансформирование > Изменить форму объекта, чтобы изменить форму базовых линий текстового объекта.

Параметры базовых линий могут быть настроены на экране после размещения линий в дизайне. Изменить форму прямых базовых линий, чтобы разместить их под углом. Для **вертикальных** базовых линий предусмотрена функция изменения длины базовой линии и межбуквенного интервала. Изменить форму **круга** и базовых линий, чтобы изменить изгиб кривой, точку выравнивания и длину базовой линии. Изменить **произвольную** форму базовых линий путем перемещения, изменения, добавления или удаления узлов изменения формы, расположенных вдоль базовой линии. Смотрите также [Применение базовых линий](#).

### Как изменить базовую линию

- ◀ Выбрать текстовый объект и щелкнуть по значку Изменить форму объекта.

Для разных типов базовых линий будут показаны разные **контрольные точки**.

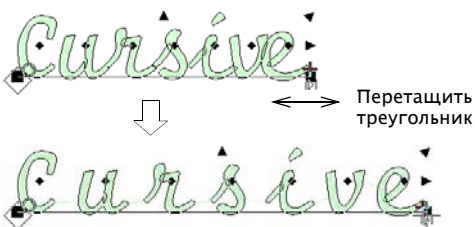


**Совет** Большой ромб и крест обозначают начальную и конечную точки. Возможно, потребуется передвинуть их для получения доступа к меткам выделения базовой линии. Они автоматически изменяют положения на основе выполненных изменений.

- ◀ Чтобы изменить наклон прямой вертикальной базовой линии, щелкнуть по большому квадрату и перетащить его.

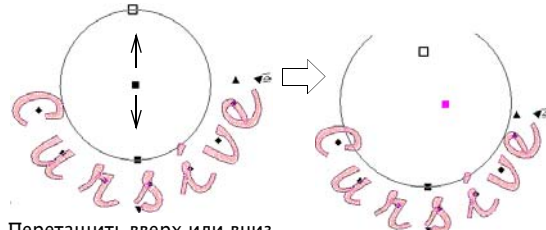


- ◀ Чтобы настроить параметры длины базовой линии, щелкнуть по открытой треугольной метке и перетащить ее. Настройка параметров межбуквенного интервала выполняется аналогичным способом.



- ◀ Чтобы изменить форму текстового объекта, расположенного на кольцевой базовой линии, необходимо перетащить метку в

центр круга для настройки параметров радиуса.



Перетащить вверх или вниз, чтобы изменить радиус круга.

- ◀ В действительности, на кольцевой базовой линии находятся две метки выделения. Они расположены на окружности круга, одна над другой. Переместите их в разные стороны, чтобы создать арки.



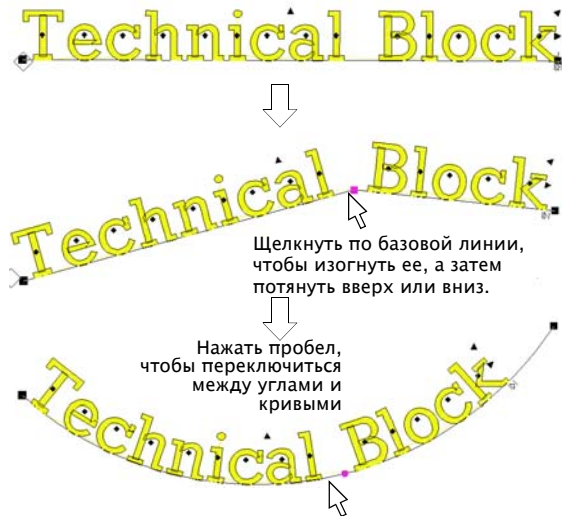
- ◀ Чтобы равномерно изменить межбуквенный интервал на круглой базовой линии, щелкнуть по треугольнику и перетащить его.



**Совет** Точное расположение букв зависит от выравнивания – Выравнивание по левому краю, Выравнивание по правому краю, Выравнивание по центру или Выравнивание по ширине. В случае, если базовая линия становится слишком короткой, межбуквенный интервал уменьшается и может образоваться наложение букв. Смотрите подробнее **Настройка выравнивания букв**.

- ◀ Чтобы настроить параметры произвольных базовых линий, добавьте, удалите, измените или передвиньте узлы изменения формы на

базовой линии аналогично действиям с любым другим вышивальным объектом. Смотрите подробнее **Изменение формы объектов с помощью узлов изменения формы**.



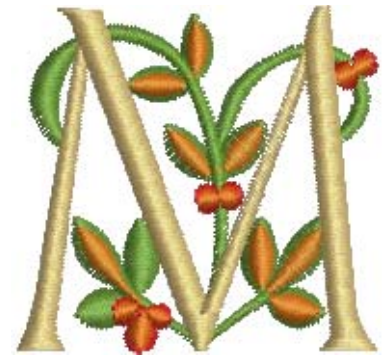
◀ Нажать клавишу **Esc** для завершения.



# ГЛАВА 30

## Специальные функции текстового объекта

Все TTF шрифт или шрифты OpenType, установленные на компьютере, доступны для использования при создании текста как элемента вышивальных дизайнов. BERNINA Embroidery Software позволяет добавлять специальные символы в текстовый объект, которые не доступны с клавиатуры. BERNINA Embroidery Software также предоставляет определенное количество специальных шрифтов для оригинальных текста, например, монограмм. Аналогично всем вышивальным объектам, каждый текстовый объект имеет собственные свойства. Эти свойства можно настроить до или после создания текстового объекта. BERNINA Embroidery Software также предусматривает полное управление углом наклона стежков отдельных букв. Модуль обеспечивает применение эффектов Эластичные буквы к текстовым объектам, чтобы сделать их выпуклыми или выгнутыми, растянутыми или сжатыми.



Данный раздел описывает, как конвертировать TTF шрифт шрифты в вышивальные. В нем также объясняется, как добавить в дизайн специальные символы, такие как оригинальные текста и монограммы. Помимо прочего, в данном разделе рассматривается применение различных типов стежков в текстовых объектах, а также создание специальных эффектов с помощью Эластичные буквы.

### Преобразование графических шрифтов в вышивальные

В дополнение к профессиональным **вышивальным шрифтам**, включенным в ПО, BERNINA Embroidery Software предоставляет различные методы для преобразования

шрифтов, установленных на TTF шрифт и OpenType в системе, в вышивальные шрифты.

**Broadway**

小塚ゴシックプロ

TRAJAN PRO



**Примечание** Не все TTF шрифт шрифты подходят для использования в вышивальных дизайнах. Экспериментируйте с понравившимися шрифтами и пробуйте различные параметры стежка.

## Преобразование текста в вышивание



Использовать Холст > Конвертировать изображение в вышивку, чтобы конвертировать текст в вышивальный текст гладью с поворотными стежками.

Инструмент **Конвертировать** преобразует выбранные CorelDRAW® текстовые объекты в следующие:

- ◀ Вышитый текст гладью с поворотными стежками, в случае, если текст не обведен и не имеет контура или
- ◀ Без включения текстового элемента, если соответствующий текст заключен в замкнутую форму и имеет контур.

### Конвертация текста в вышивальный объект

- 1 Выбрать режим **Холст для рисования** .

# Calibri

- 2 Выбрать один или более объектов и нажать **Конвертировать**.

BERNINA Embroidery Software автоматически переключается на **Холст Вышивания**. Исходный объект удален из дизайна.

# Calibri

После преобразования в формат вышивального шрифта, можно применить любой вышивальный шрифт на усмотрение пользователя.

# Calibri

↓

# Calibri



**Совет** Также можно использовать инструмент **Конвертировать** с простыми **векторными объектами**. Смотрите также **Конвертация векторной графики**.



**Примечание** Если выбранный дизайн для конвертации содержит текстовый и графический объекты на одной линии, в вышивальный объект будет преобразован только текст. Для решения задачи полной конвертации всех изображений необходимо конвертировать все объекты в кривые перед преобразованием.

## Преобразование шрифтов в вышивание



Щелкнуть правой кнопкой мыши Создать > Надпись, для конвертации шрифтов TTF шрифт в формат вышивальных шрифтов с помощью диалогового окна.

В MS Windows® предусмотрен список предустановленных TTF шрифт и OpenType шрифтов, а также возможность дополнения его другими шрифтами из разных источников, включая CorelDRAW® Graphics Suite SE. Все указанные шрифты можно использовать при создании текста в дизайне.

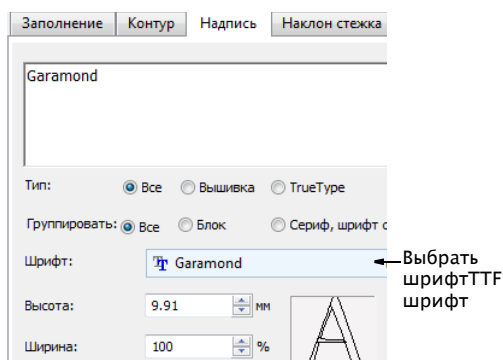


**Совет** Установить новые шрифты с помощью **Мой компьютер > Панель управления**. Щелкнуть дважды на папку **Шрифты**, а затем выбрать **Файл > Установить новый шрифт**. Чтобы новые шрифты стали доступны к использованию, необходимо перезагрузить компьютер. После этого в BERNINA Embroidery Software будут показаны новые шрифты в списке Алфавит.

### Как конвертировать шрифт в вышивание

- 1 Щелкнуть правой кнопкой значок **Надпись**.

Откроется диалоговое окно **Свойства объектов > Надпись**.



- 2 Выбрать шрифт из списка **Алфавит**.  
В списке обозначены все TTF шрифт или шрифты OpenType, установленные на компьютере.
- 3 Вставить текст, которые нужно вышить, в панель ввода текста.
- 4 Щелкнуть **Применить**.
- 5 Щелкнуть в соответствующем месте экрана, где планируется расположить буквы.  
Текст будет вышит выбранным шрифтом.

# Garamond



**Совет** Не все TTF шрифт шрифты подходят для использования в вышивальных дизайнах. Экспериментируйте с понравившимися шрифтами и пробуйте различные параметры стежка.

## Добавление специальных символов

В BERNINA Embroidery Software предусмотрена возможность добавления специальных знаков и символов напрямую из диалогового окна **Выбрать знаки** или с помощью MS Windows® **Таблицы символов**.

## Выбор специальных символов



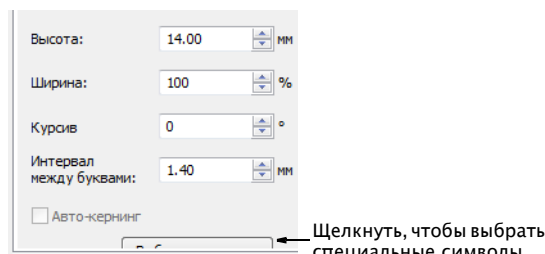
Щелкнуть правой кнопкой мыши **Создать > Надпись**, чтобы выбрать специальные символы в диалоговом окне.

Предусмотрена возможность быстро добавить специальные символы и знаки в дизайн текста. Если известна клавиша быстрого вызова для символа, можно добавить его в текст с помощью ввода сочетания клавиш на экране или в диалоговом окне **Свойства объектов > Надпись**.



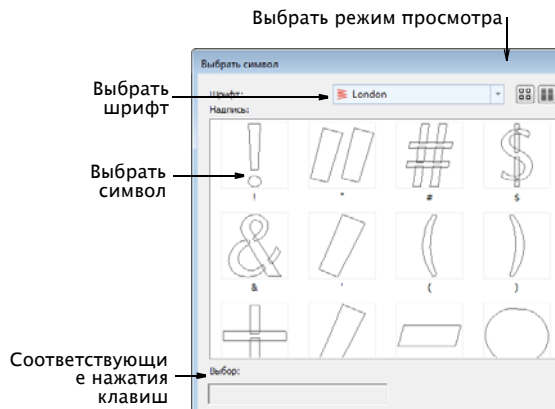
## Как выбрать специальные символы

- 1 Щелкнуть правой кнопкой значок **Надпись**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объектов > Надпись**.



**Совет** Если известен код нужного вам специального символа с клавишей **Alt**, его можно ввести непосредственно в поле ввода текста. Таблица символов предоставляет коды для всех символов. Смотрите подробнее **Использование Таблицы символов**.

- 2 Щелкнуть **Выбрать символ**.  
Откроется диалоговое окно **Выбрать символ**.





**Совет** Выбрать режим просмотра – предусмотрена возможность сортировки шрифтов по картинке, по имени или оба варианта

- 3 Выбрать шрифт из списка **Шрифт**.
- 4 Выбрать символ (символы), которые необходимо использовать.



**Совет** При выборе символа, в поле **Выбор** будет показано нажатие клавиш. Оно показывает комбинацию клавиш, необходимую, чтобы напечатать символ непосредственно на экране. Например, 'm' означает нажать клавишу **m**, а 'M' означает нажать сочетание клавиш **Shift+M**.

- 5 Нажать **ОК**.  
Выбранные символы отображаются на панели ввода текста.
- 6 Щелкнуть **Применить**.

!"#\$%&'()\*\*

### Использование Таблицы символов

Использовать MS Windows® **Таблицу символов**, для быстрого доступа к стандартным символам и буквам. Обычно, Таблица символов устанавливается как часть MS Windows® настроек. См. руководство MS Windows® для более подробной информации.

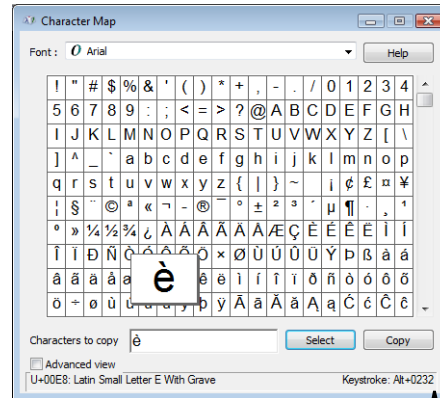


**Совет** Создание специальных символов доступно для каждого **шрифта** путем удерживания на клавиатуре клавиши **Alt** и ввода кода **0** (ноль), используя цифры вспомогательной клавишной панели. Например, чтобы напечатать **и** с кодом **232**, ввести **Alt+0232**. Символ появится после того, как будет отпущена клавиша **Alt**. Таблица символов предоставляет коды для всех символов.

### Как использовать таблицу символов

- 1 Открыть MS Windows® Таблицу символов.

По умолчанию, она находится в Меню **Старт Программы Аксессуары Системные инструменты Таблица символов**.



Комбинация с клавишей **Alt**

- 2 Дважды щелкнуть на символе, или выделить его и нажать **Выбрать**.

Символ появится в окошке **Символы для копирования**.



**Примечание** Подходящая комбинация с клавишей **Alt** показана на кнопке диалогового окна. Она может быть использована для ввода символа с помощью клавиш непосредственно на экране.

- 3 Нажать **Копировать**, чтобы копировать символ в буфер обмена.
- 4 Вставить его в текстовую панель, нажав сочетание клавиш **Ctrl+V**.
- 5 Щелкнуть **Применить**.

Продолжайте создание текстовых объектов обычным способом.

### Использование специальных шрифтов

BERNINA Embroidery Software предоставляет определенное количество специальных **шрифтов** для оригинального текста, например, монограмм. Смотрите также **Вышивальные шрифты**.

### Добавление оригинального надписи

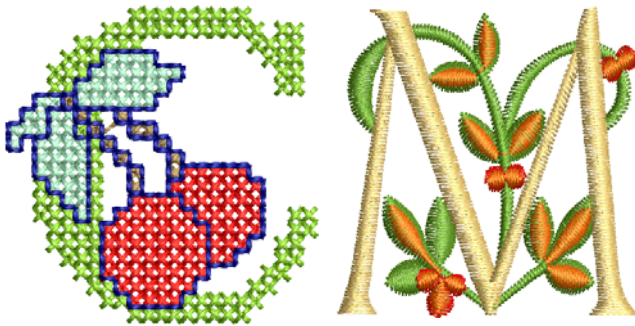


Щелкнуть правой кнопкой мыши Меню **Создать > Надпись**, чтобы добавить оригинальный текст с помощью диалогового окна.



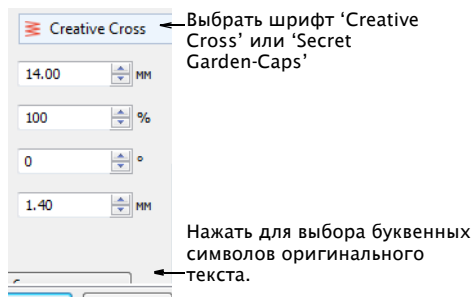
Использовать Редактировать > Разбить, чтобы разбить монограммы, аппликации, текст и черную вышивку Blackwork на компоненты объектов.

BERNINA Embroidery Software включает несколько оригинальных шрифтов, таких как **Creative Cross** и **Secret Garden-Caps**. В указанном списке шрифтов доступны есть версии с разными цветами и миниатюрными узорами. Фактически, каждая буква – это законченный дизайн. При добавлении цвета и определении последовательности она немного изменяется.



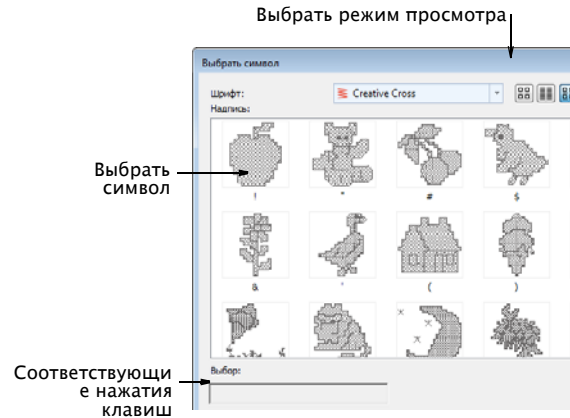
#### Как добавить оригинальный надпись

- Щелкнуть правой кнопкой значок **Надпись**.  
Откроется диалоговое окно **Свойства объектов > Надпись**.



- Выбрать один из включенных шрифтов из списка **Алфавит**, например, 'Creative Cross' или 'Secret Garden-Caps'.

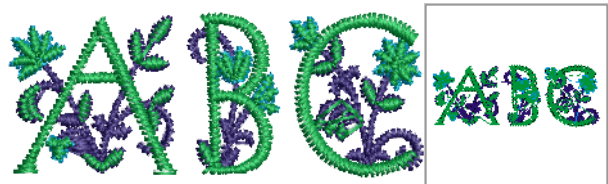
- Также можно использовать опцию **Выбрать символ**, чтобы предварительно просмотреть выбранные специальные символы.



**Совет** При выборе символа, в поле **Выделение** появится соответствующая обозначение клавиши. Его можно использовать для ввода символа непосредственно на экране, с учетом уже выбранного шрифта.

- Щелкнуть **Применить** и нажать на начальную точку на экране.

Цвета по умолчанию станут первоначальными в **Палитра цветов**. Буквы будут показаны в виде единого текстового объекта в **Раскладка по цветам**.



- Расположить и установить размер текстовых объектов в соответствии с пожеланиями. В этот момент не стоит волноваться о цветах.
- По желанию, чтобы сменить цвета, назначить их в диалоговом окне **Свойства дизайна > Цвет нитей**. Смотрите подробнее **Сопоставление нитей**.

Обратите внимание, что согласно списку объектов **Раскладка по цветам**, каждая буква

вышивается отдельно. Это предполагает множество вариаций цвета.



- 7 По желанию, использовать инструмент **Разбить**, чтобы разделить текстовый объект на компоненты. Смотрите подробнее [Разбивка текстового объекта для редактирования](#).

После этого их цвет и последовательность могут быть изменены при необходимости. Однако, в этом случае свойства текста будут утеряны.



## Добавление текста Flair Script

**A** Щелкнуть правой кнопкой мыши Создать > Надпись, чтобы добавить текст Flair Script с помощью диалогового окна.

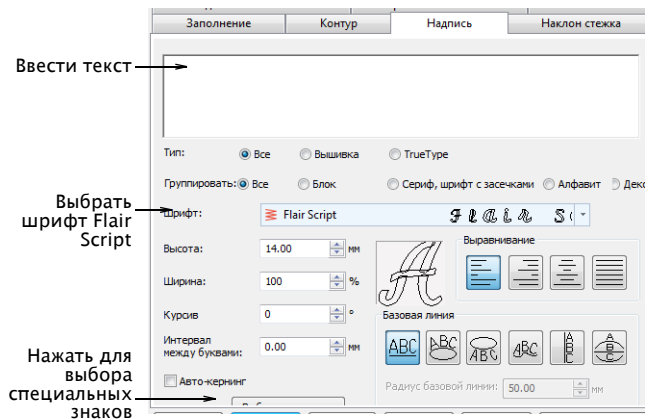
Шрифт Flair script – это специальный шрифт, позволяющий добавлять декоративный стиль в

конце текстовых объектов, имитируя вычурные закорючки почерка.

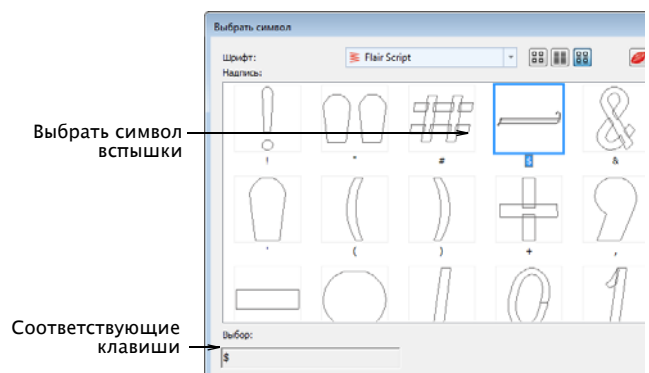


### Как добавить текст Flair Script

- Щелкнуть правой кнопкой значок **Надпись**. Откроется диалоговое окно **Детали объекта > Надпись**.



- Выбрать шрифт **Flair Script** из списка **Шрифт**.
- Ввести текст, которые необходимо вышить, в панель ввода текста.
- Щелкнуть **Выбор символа**. Откроется диалоговое окно **Выбор символа**.



- Выбрать символ (символы) вставки, которые необходимо использовать.

Прокрутить вниз для дополнительных опций. Смотрите также **Выбор специальных символов**.

- 6 Нажать **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно. Выбранные символы показаны на панели ввода текста.
- 7 При необходимости, настроить параметры текста. Смотрите подробнее **Добавить надпись в вышивальный дизайн**.
- 8 Нажать **ОК**.
- 9 Щелкнуть там, где собираетесь расположить текст или отметить контрольные точки для выбранной **базовой линии**.
- 10 Нажать **Ввод**.



**Совет** Экспериментируйте с разными символами образа вспышки, чтобы получить желаемый результат.

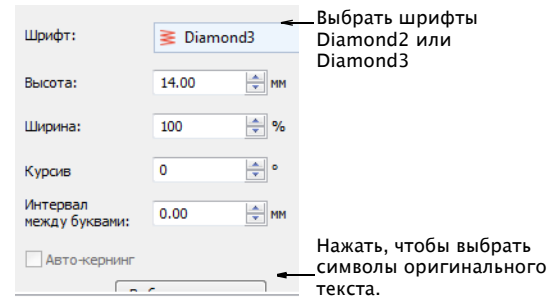
## Добавление монограммы

В дополнение к специальным опциям функции **Монограмма**, BERNINA Embroidery Software позволяет создавать дизайны монограмм с использованием специальных **шрифтов** для монограмм. Использовать шрифт Diamond2 для монограмм из двух букв и шрифт Diamond3 для монограмм из трех букв. Смотрите также **Создание монограммы**.

### Как добавить монограмму

- 1 Щелкнуть правой кнопкой значок **Надпись**.

Откроется диалоговое окно **Свойства объектов > Надпись**.



- 2 Выбрать необходимый шрифт монограммы:

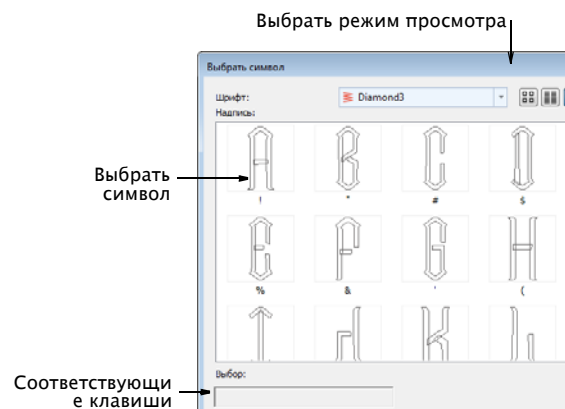
- ◀ Шрифт **Diamond2** для монограммы из двух букв: шрифт Diamond2 – это специальный шрифт, который содержит два варианта каждой буквы левого и правого положения, с дизайнами каймы и завитков для двух букв. Смотрите также **Вышивальные шрифты**.
- ◀ Использовать шрифт **Diamond3** для генерации диаграмм из трех букв: шрифт Diamond3 – это специальный шрифт, который содержит три варианта каждой буквы левого, центрального и правого положения, с дизайнами каймы и завитков для трех букв.

- 3 Нажать **Выбрать символ**.

Откроется диалоговое окно **Выбрать символ**.



**Совет** Выбрать режим просмотра – предусмотрена возможность сортировки шрифтов по картинке, по имени или оба варианта





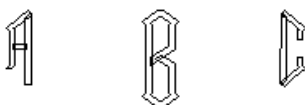
**Совет** При выборе символа, в поле **Выделение** отобразится нажатие клавиш. Оно показывает комбинацию клавиш, необходимую, чтобы напечатать символ непосредственно на экране. Например, 'm' означает нажать клавишу **m**, а 'M' означает нажать сочетание клавиш **Shift+M**.

- 4 Выбрать левую букву.

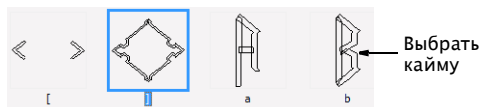


**Примечание** При выборе букв следует убедиться, что выбрано верное направление буквы. Например, в шрифте Diamond3 три варианта каждой буквы: один для левосторонней буквы, один для центральной и один для правосторонней.

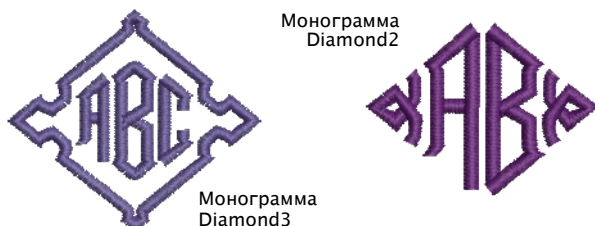
- 5 При использовании шрифта Diamond3 выбрать среднюю букву.
- 6 Выбрать правую букву.



- 7 При необходимости, выбрать кайму.



- 8 Нажать **ОК**.  
Выбранные символы показаны на панели ввода текста.
- 9 Щелкнуть **Применить**.



**Совет** Если в монограмме необходимо использовать буквы разных стилей, создайте каждую букву по-отдельности.

## Применение разных типов стежка и эффектов к тексту

По умолчанию, текстовые объекты заполняются гладьевыми стежками. Также могут быть применены другие типы заполняющих стежков, например, **Шаг** или **Заливка**, аналогично любому **вышивальному объекту**.



## Настройка параметров гладьевого стежка для использования в надписи

По умолчанию, текстовые объекты заполняются гладьевыми стежками. Также можно заполнить фигуры текста стежками **Специальная гладь**, аналогично обычному гладьевому стежку. Данный вид стежка отлично подходит для заполнения крупных фигур неправильной формы, которые слишком велики для заполнения гладьевым стежком. Смотрите подробнее **Создание заполнения сатин**.



В местах, где буква сужается, стежки становятся сплошными, соответственно требуется меньше стежков, чтобы покрыть ткань. В тех местах, где колонка очень узкая, стежки должны быть менее частыми, поскольку слишком большое количество проникновений иглы может



повредить ткань. Смотрите также [Настройка шага сатинового стежка](#).



**Примечание** В крупных текстовых объектах для управления длинными стежками доступны различные техники. Смотрите подробнее [Сохранение длинных стежков](#). Смотрите также [Разделение длинных стежков в заполнении сатином](#).

### Применение Объемной глади в тексте

Объемный сатин может быть применен к текстовому объекту с использованием контуров трапунто или без них, чтобы создать объемный надпись. Смотрите также [Вышивка квилт](#).



### Применение параметров простегивающего стежка в тексте

Фигуры текста могут быть заполнены простегивающим стежком. Данный вид стежка отлично подходит для заполнения крупных

фигур неправильной формы. Настроить необходимые плотность и узор стежка. Смотрите подробнее [Создание заполняющих простегивающих стежков](#).



### Применение параметров орнаментного стежка в надпись

Также можно заполнить фигуры текста [Заливка](#) стежками аналогично обычному гладьевому стежку. Данный вид стежка отлично подходит для заполнения крупных фигур неправильной формы, которые слишком велики для заполнения гладьевым стежком. Плотность определяется параметрами шага стежков. Смотрите также [Создание орнаментного заполнения](#).



### Создание эффекта 'Гибкий текстовый объект'

Применить эффекты [Эластичные буквы](#) к текстовым объектам, чтобы сделать их выпуклыми или выгнутыми, растянутыми или сжатыми. Можно создать текст с наклонными или печатными буквами с прямой [Эластичные](#) буквы. Можно создать выпуклый или выгнутый текст, с помощью эластичных кривых.

Эластичные буквы может быть использовано с любой базовой линией.



**Внимание** При появлении ошибки 'Out of Memory' (Недостаточно памяти) на вышивальных машинах моделей A200 или A730 существует два возможных решения:

- ◀ Выбрать текстовый объект и нажать на инструмент Разбить перед отправкой дизайна. Данная процедура преобразует текст в часть вышивания, то есть теперь это не текстовый объект. Смотрите подробнее [Разбиение на составляющие элементы](#).
- ◀ Сохранить как EXP и отправить на машину в файле формата EXP.

### Искривление текстовых объектов

Доступны четыре Эластичные буквы типа эффектов – Прямая, Кривая, Перспектива и Ромб.

#### Как искривить текстовые объекты

- 1 Выбрать текстовый объект, который необходимо искривить.
- 2 Выбрать Редактировать > Эластичные буквы.

- 3 Выбрать тип гибкого эффекта среди возможных:



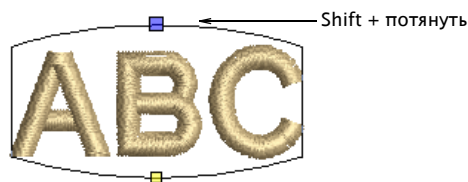
В зависимости от типа Эластичные буквы, по контуру объекта будут показаны разные метки.



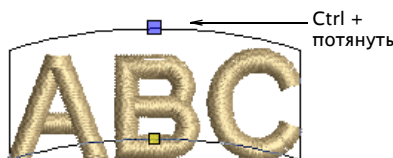
Метки изменения формы Кривая

- 4 Потянуть метки, чтобы изменить форму объекта:

- ◀ Чтобы передвинуть две метки в противоположных направлениях, удерживать клавишу **Shift** во время перетягивания меток.



- ◀ Чтобы передвинуть метки в одном направлении, удерживать клавишу **Ctrl** во время перетягивания меток.



- 5 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.

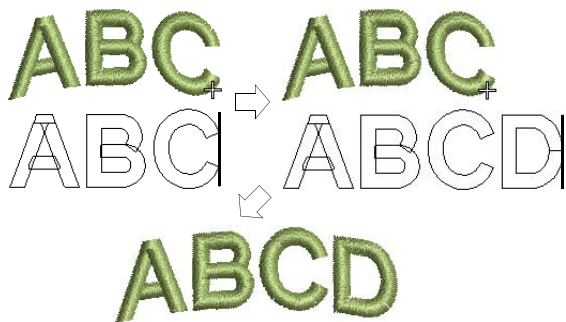
### Редактирование надписи в Эластичные буквы

**A** Щелкнуть Создать > Надпись, чтобы редактировать обведенные буквы на экране.

Редактирование текста в Эластичные буквы на экране аналогично редактированию стандартного текста. При нажатии внутри текста, ниже контура будет показан дубликат.

#### Как редактировать текст в Эластичные буквы

- 1 Щелкнуть значок **Надпись**, а затем нажать внутри текстового объекта.  
Дублированные буквы появятся в исходном виде ниже выбранных фигур. Курсор примет форму I-образного курсора и появится после последней буквы.
- 2 Нажать внутри дублированного текстового объекта и редактировать текст как требуется.



- 3 Нажать клавишу **Ввод** для завершения.  
Текст в Эластичные буквы обновлен.

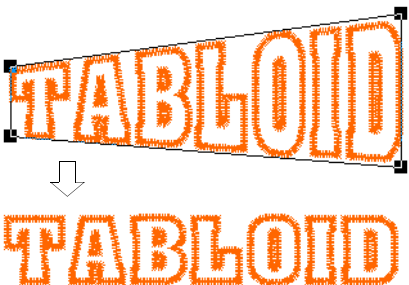
#### Удаление Эластичные буквы

Вернуть объект в исходную форму можно путем удаления Эластичные буквы.

#### Как удалить Эластичные буквы

- 1 Выделить текстовый объект.
- 2 Выбрать **Редактировать > Эластичные буквы > Нет**.

Эластичные буквы удален и буквы приведены в исходную форму.



# ГЛАВА 31

## Создание монограммы

Монограмма – это дизайн, составленный из одной или более букв, обычно инициалов имени, использующийся как опознавательный знак. Функция Монограмма предлагает простой способ создания персональных монограмм, используя выборку заданных стилей для монограмм, форм обрамлений и орнаментов, вместе с набором инструментов, помогающим Вам творчески и красиво разместить все эти элементы.

В этом разделе подробно описывается процесс создания надписи для монограммы из инициалов или имени, как добавлять орнаменты к монограммам и как производить компоновку орнаментов. Также рассматривается добавление уже имеющихся кайм и создание собственных.



### Дизайны монограмм

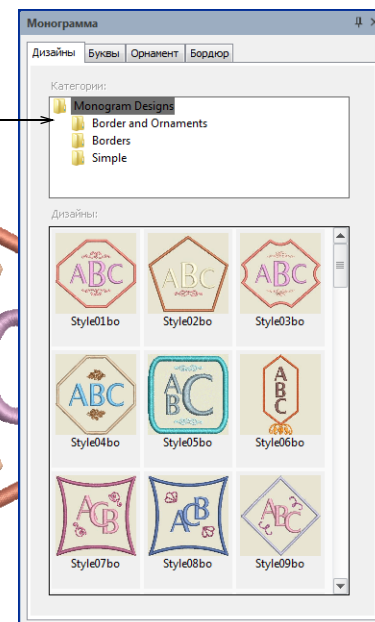
пользуясь средствами, представленными на других вкладках.



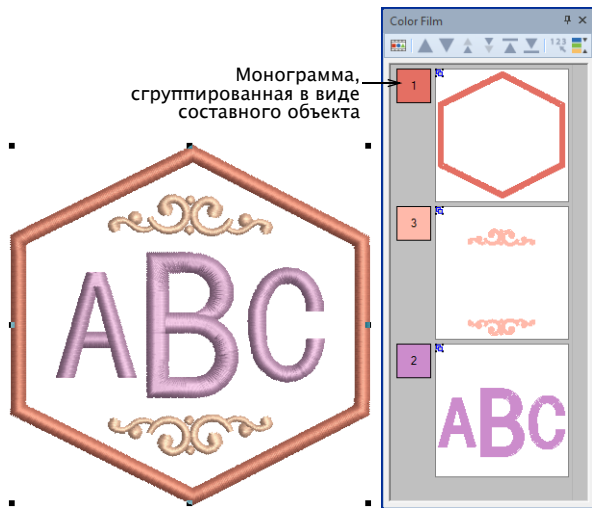
Использовать Создать > Монограмма, чтобы создать персонализированные монограммы на основе заложенных стилей для монограмм, форм кайм и орнаментов.

Монограммы формируются при помощи док-панели **Создание монограммы**. Самый простой способ создания монограммы – выбрать базовый дизайн из новой вкладки **Дизайны**. В этой вкладке можно выбрать различные шаблоны дизайнов: монограммы только из букв, монограммы с каймой и/или с орнаментом. Сначала следует выбрать какой-либо шаблон и затем изменить его,

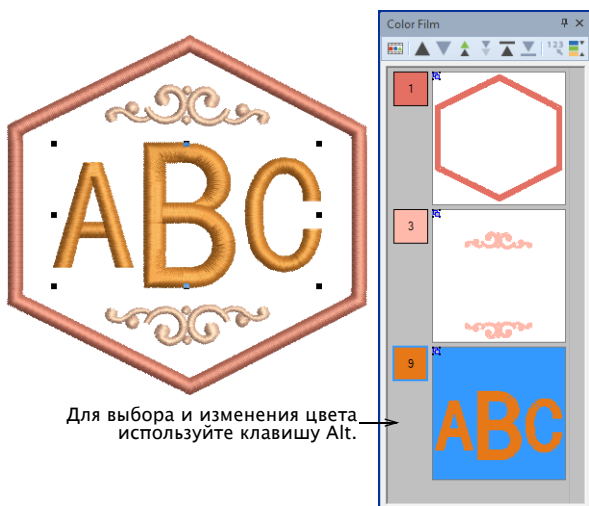
Выбрать тип монограммы и шаблон дизайна



Обратите внимание, что дизайн монограммы группируется в док-панели **Раскладка по цветам**. Он обрабатывается как единый составной объект. Редактировать его можно только в док-панели **Создание монограммы**. Его нельзя разгруппировать, однако можно разбить на отдельные компоненты. Смотрите также [Разбивка текстового объекта для редактирования](#).



Помните, что если вам необходимо изменить цвет элементов монограммы, это можно сделать и без разбиения монограммы. Для этого необходимо выбрать требуемый объект, удерживая клавишу **Alt**.

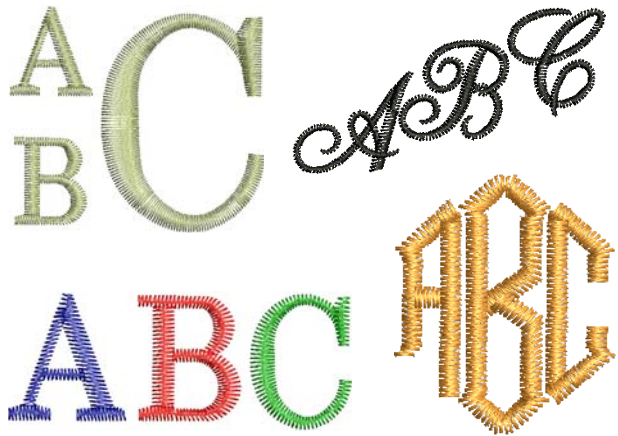


## Создание текстового объекта Монограмма



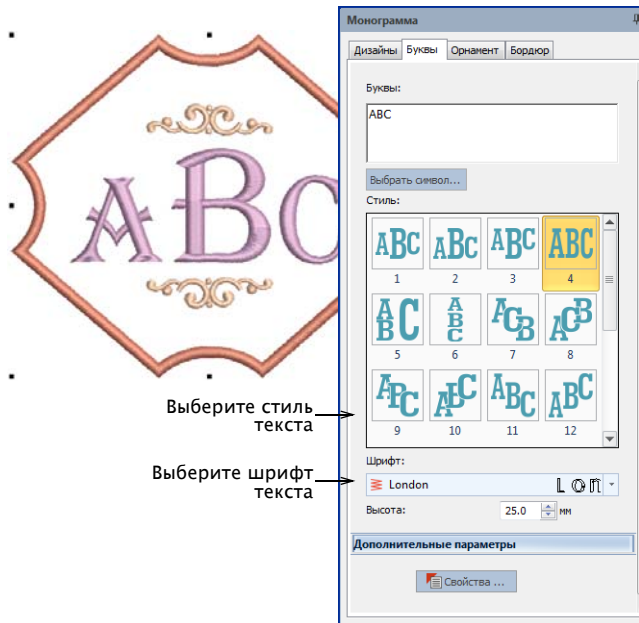
Использовать Создать > Создание монограммы, чтобы создать персонализированные монограммы на основе заложенных стилей для монограмм, форм кайм и орнаментов.

Вкладка **Буквы** окна **Монограмма** позволяет создавать индивидуальные монограммы из инициалов, в том числе с использованием специальных знаков и символов; количество строк символов не ограничено. В дизайн монограммы можно ввести любое число буквенных символов, а также специальных символов и символьных представлений.

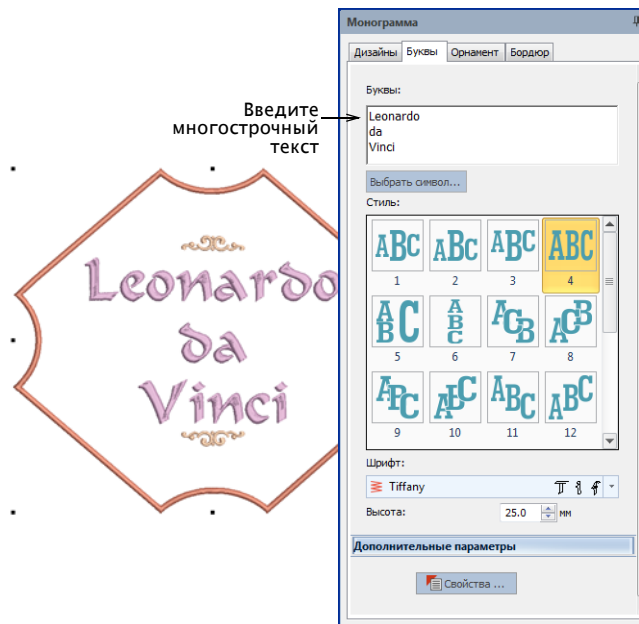


Вкладка **Буквы** предоставляет возможности, аналогичные вкладке **Текст** окна **Свойства объектов**. Если Вы используете дизайн из шаблона, наиболее простой способ адаптировать его – применение другого стиля. Задайте нужные инициалы и выберите любой из заложенных вышивальных шрифтов либо шрифтов TrueType, установленных в системе.

Кроме того, в этой вкладке можно выбрать и стиль текста.

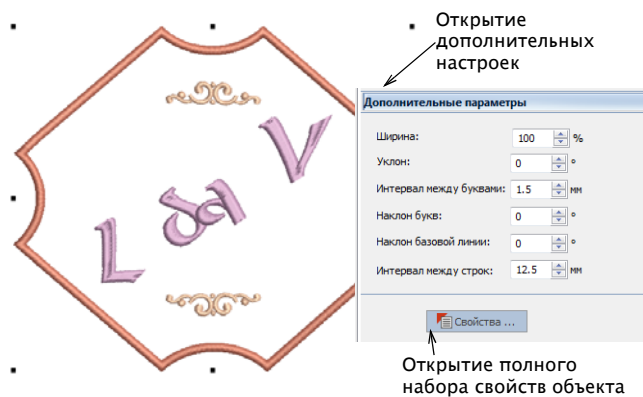


На этой же вкладке вместо отдельных букв можно ввести текст из нескольких строк.

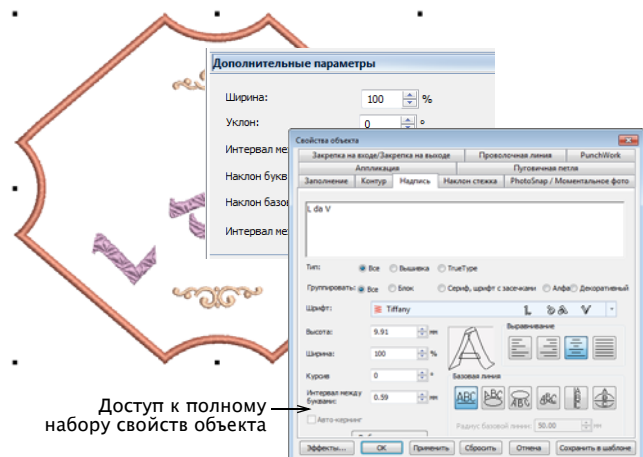


Если Вы не вполне удовлетворены выбранным стилем, откройте панель **Дополнительные параметры** для доступа к большему числу настроек. С помощью этой панели можно изменить ширину букв, расстояние между ними и т. д. Откорректируйте поворот букв и наклон

базовой линии. Можно повернуть как отдельные буквы, так и всю базовую линию.



Для дальнейшей настройки, например, типа стежка, нажмите кнопку **Свойства**. Настройки текста монограмм, заданные по умолчанию, отличаются от настроек, заданных для обычных текстовых объектов. Тем не менее, все настройки можно корректировать в диалоговом окне **Свойства объекта**.



## Орнаменты в монограммах



Использовать Создать > Монограмма, чтобы создать персонализированные монограммы на основе заложенных стилей для монограмм, форм кайм и орнаментов.

Орнаменты в монограмму можно добавлять либо из шаблонов мотивов, либо из любого файла дизайна. Предусмотрены следующие возможности:

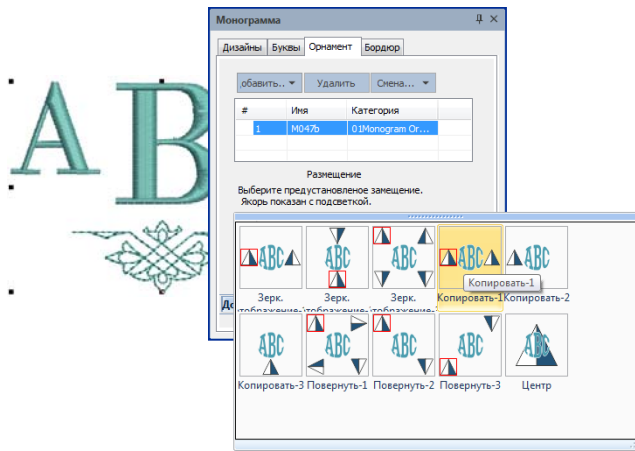
- ◀ Добавление орнамента из шаблона мотивов или дизайна

- ◀ Создание компоновки одиночного орнамента
- ◀ Создание компоновки составного орнамента.



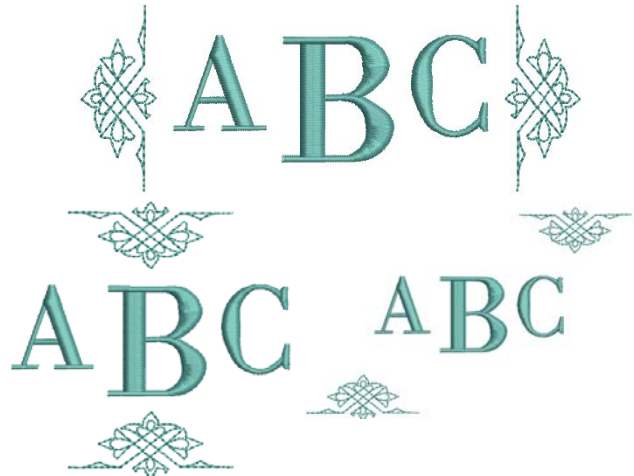
### Изменение орнаментов

Если Вы используете дизайн из шаблона или меняете существующую монограмму, то изменить тип или конфигурацию орнамента достаточно просто. Для добавления, удаления или изменения орнаментов предусмотрены соответствующие кнопки в верхней части вкладки **Орнаменты** (Add, Delete и Change).

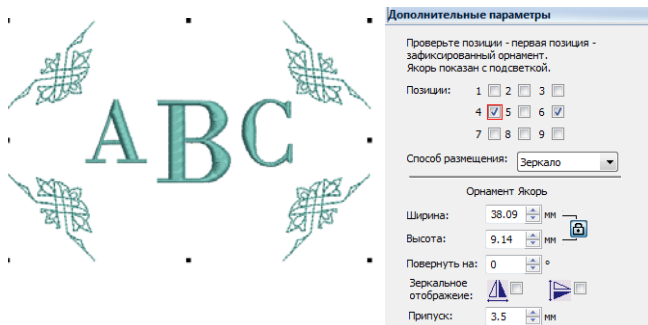


Можно выбрать различные шаблоны размещения, такие как Зеркальное отображение, Дублирование, и Цикл. Обратите внимание, что иконки в виде пирамидок позволяют выбрать не только размещение, но и

ориентацию шаблона в горизонтальной и вертикальной плоскостях.



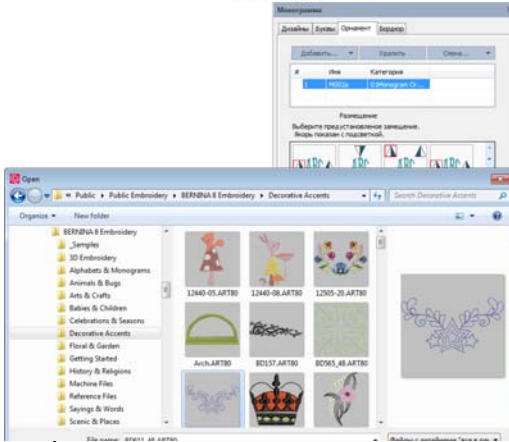
Если вы не вполне удовлетворены галереей программных шаблонов, откройте панель **Дополнительные параметры**, на которой можно изменить такие настройки орнамента, как размещение, размер, поворот, ориентация и смещение.



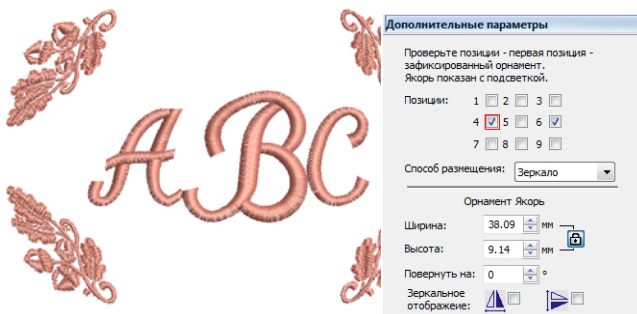
### Добавление орнаментов

Имеется возможность добавить в дизайн монограммы до десяти видов орнаментов, а также в любое время их менять. Можно воспользоваться любым из доступных наборов шаблонов. Также имеется готовый набор

дизайнов орнаментов, которые хранятся в отдельной папке – **Decorative Accents**.



Для добавления до восьми экземпляров выбранного орнамента отметьте их флажками, и они будут размещены относительно текста в соответствии с компоновкой орнамента. Может использоваться любая комбинация флажков, кроме позиции 5.



Позиция, которая была отмечена первой, служит «базисной», или опорной позицией (выделяется красным). Все прочие элементы орнамента масштабируются, поворачиваются и «отзеркаливаются»; относительно нее. Для изменения ширины и высоты орнамента необходимо откорректировать значения полей **Ширина** и **Высота** соответственно. При выбранном флажке **Блокировать соотношение размеров** сохраняются пропорции ширины и высоты. Настройка Поля используется для сдвига элементов орнамента относительно текста.

## Создание компоновки одиночного орнамента

Для того, чтобы вставить орнамент как не зависящий от остальных элементов, в наборе **Position** (Положение) выбрать 5. Все остальные флажки снимутся автоматически. При этом останутся доступными для изменения поля **Ширина**, **Высота** и **Повернуть по**, а также флажок **Зеркальное отображение**. Набор элементов **Смещение** заменяет набор элементов **Margin** (Поля).



Размещение орнамента относительно текстового объекта

Для расположения орнамента по горизонтали или по вертикали относительно текстового объекта укажите значения в полях **X** и **Y** на панели **Смещение**. Данные значения определяют расположение центра орнамента относительно центра текстового объекта.

## Создание компоновки составного орнамента

Вы можете добавить до восьми экземпляров выбранного орнамента в монограмму. Может быть использована любая комбинация орнаментов и их положения. Добавьте нужные наборы орнаментов и укажите для каждого параметры их размещения.



Помните, если Вам необходимо изменить цвет элементов монограммы, это можно сделать и



без разбиения монограммы. Для этого необходимо выбрать требуемый объект, удерживая клавишу **Alt**.

## Каймы монограмм



Использовать Создать > Монограмма, чтобы создать персонализированные монограммы на основе заложенных стилей для монограмм, форм кайм и орнаментов.

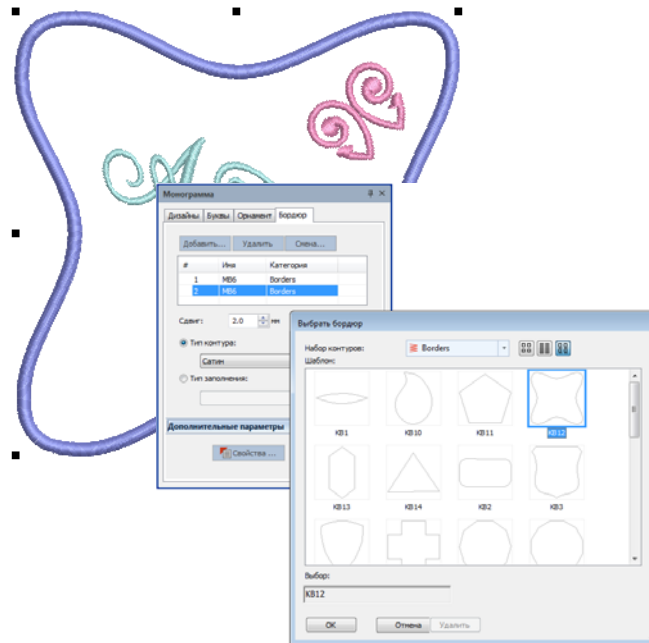
Вы можете добавить до типов каймы одинаковой формы в дизайн монограммы.



## Изменение кайм

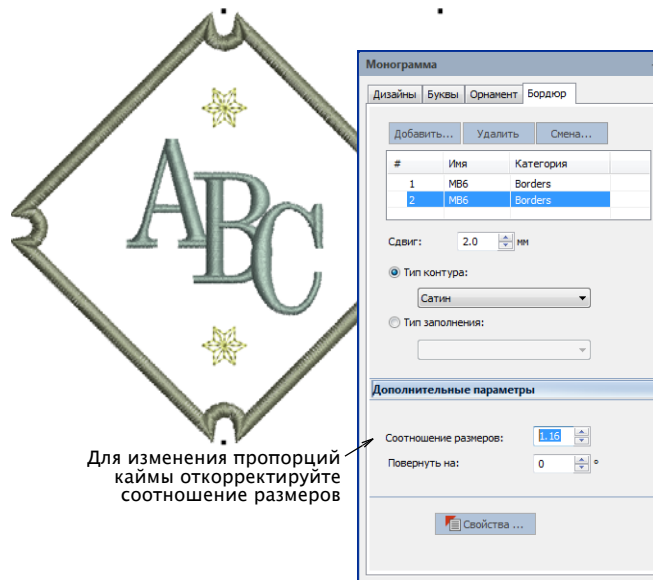
При использовании дизайна из шаблона кайму изменить достаточно просто. Для выбора

требуемого варианта нажмите на кнопку Смена на вкладке Бордюры.

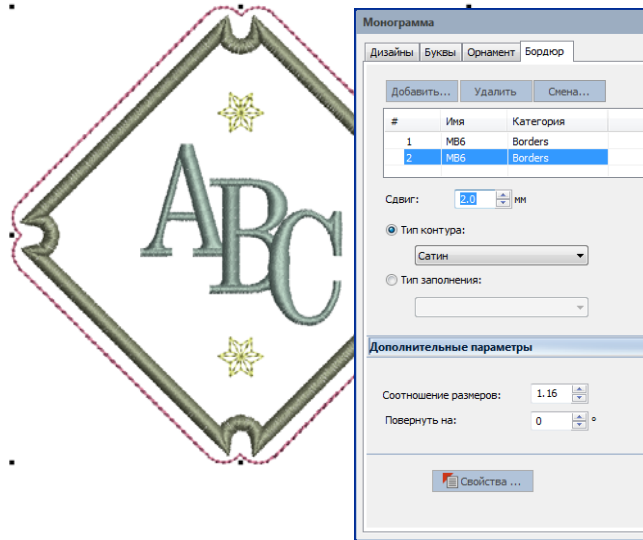


## Изменение формы и смещение каймы

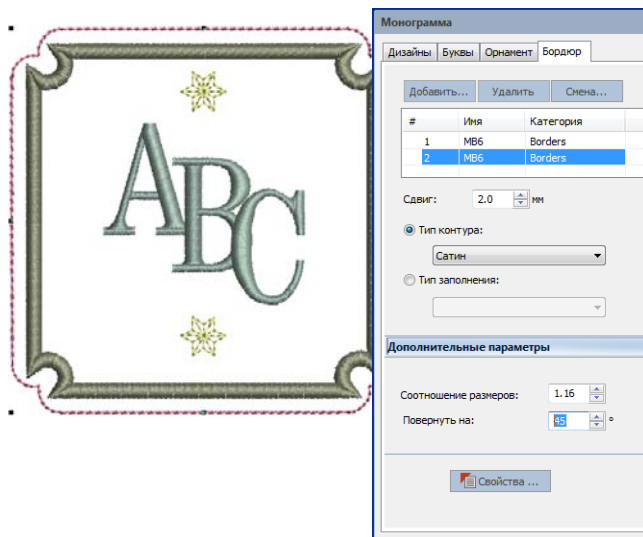
Настройка Соотношение размеров позволяет корректировать пропорции высоты и ширины.



Поле **Сдвиг** позволяет настроить точные значения для смещения каймы от текстового объекта, а также одной каймы от другой.



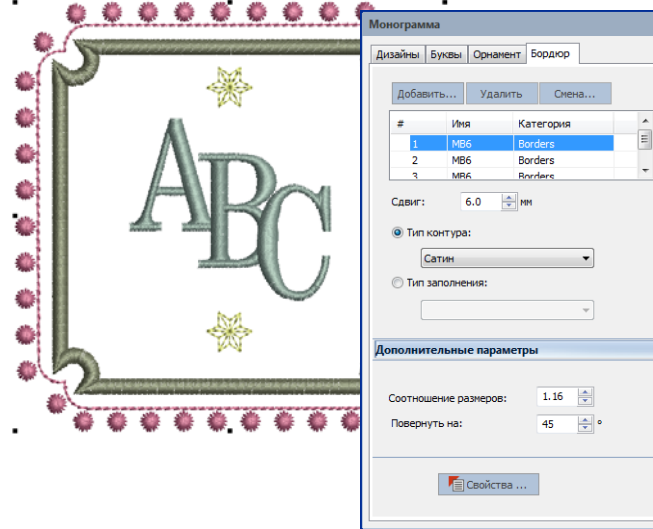
Поле **Повернуть** позволяет изменить ориентацию каймы.



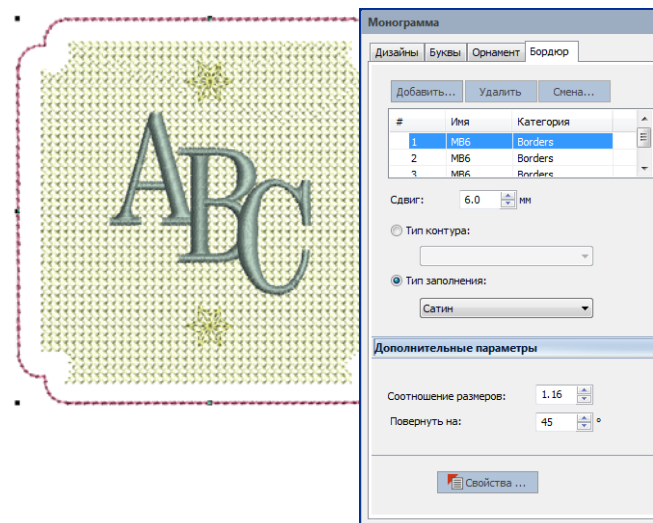
### Добавление нескольких кайм

В выбранную монограмму можно добавить до четырех кайм. Отступы между каймами изменяются с помощью поля **Сдвиг**. Предусмотрена возможность задать отрицательное значение отступа, за счет чего

можно создать несколько перекрывающихся друг друга кайм.



С помощью кнопок **Тип стежка** можно изменить тип строчки или заполняющего стежка для выбранной каймы. Типом стежка по умолчанию является **Satin Line** (гладьевая строчка). В кайме можно использовать все типы строчек и заполняющих стежков, предусмотренных данным программным обеспечением. Для изменения дополнительных параметров выберите **Properties** (Свойства).



Помните, что если Вам необходимо изменить цвет элементов монограммы, это можно сделать и без разбиения монограммы. Для этого необходимо выбрать требуемый объект, удерживая клавишу **Alt**.

## Пользовательская кайма

В диалоговом окне **Добавить кайму** имеется список заранее заданных форм кайм. Кроме того, имеется возможность создания собственных с добавлением их в библиотеку. Их можно сохранить в набор по умолчанию (Borders) или созданный пользователем. Каймы должны быть замкнутыми. Кроме того, для каймы типом стежка по умолчанию всегда определен гладьевый стежок. После выбора каймы эту настройку можно изменить в диалоговом окне **Создание монограммы** (Создание монограммы).



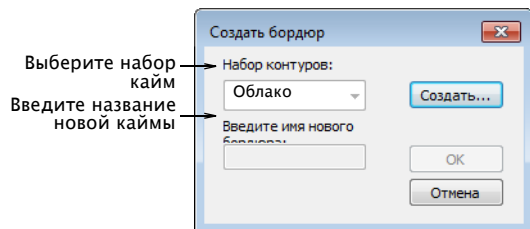
**Совет** Аналогично кайме, для монограмм предусмотрена возможность создавать пользовательские шаблоны орнаментов с помощью инструмента **Создать узор**. Смотрите подробнее [Управление узорами](#).

### Как создать пользовательскую кайму

- 1 Выделите замкнутый вышивальный объект, который необходимо сохранить как кайму.

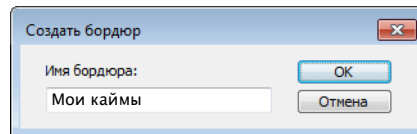


- 2 Выберите **Настройки > Создать кайму**. Откроется диалоговое окно **Создать кайму**.



- 3 Выберите набор кайм из списка.

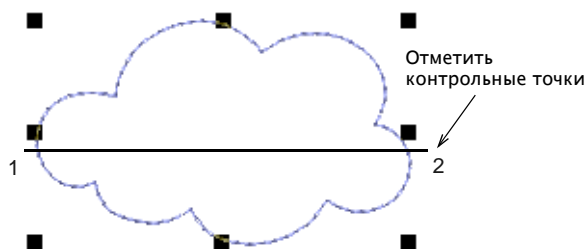
Либо нажмите **Создать** для создания нового набора кайм. Введите название и нажмите **ОК**.



- 4 Введите название для нового набора кайм и нажмите **ОК**. Будет предложено задать начальную и конечную точку каймы.

- 5 Щелкнуть кнопкой мыши, чтобы задать контрольные точки каймы.

Контрольные точки задают стандартную ориентацию каймы.



- 6 Нажмите **ОК**.

Новая кайма будет сохранена в набор кайм и появится сообщение с подтверждением.

# ЧАСТЬ VII

# Обработка дизайна и Вывод

---

На определенном этапе потребуется вывести дизайн на принтер, машину или устройство хранения данных. Для этого необходимо понимание различных функций принтера, типов вышивальных файлов и доступной среды хранения данных.

## **Запяливание дизайнов**

Данный раздел описывает, как выбрать и показать пяльцы в BERNINA Embroidery Software. Также в разделе рассматривается процесс создания и изменения пользовательских пялец. Кроме того, в разделе описывается процесс запяливания крупных дизайн-объектов. Смотрите подробнее [Запяливание дизайна](#).

## **Вывод дизайнов**

В данном разделе описывается, как печатать рабочие таблицы дизайна, узоры аппликации, раскладку по цветам и таблицы нитей. Здесь также рассматривается вышивание дизайнов, как одинарных, так и состоящих из многократного запяливания. Смотрите подробнее [Вывод дизайнов](#).

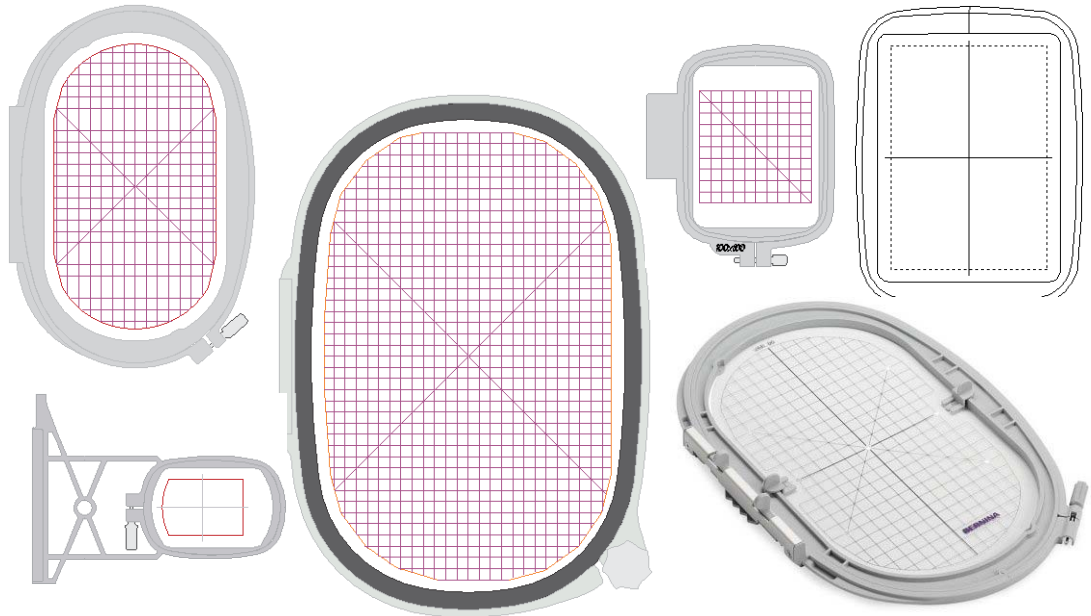
## **Машинные файлы**

В данном разделе описывается как выбрать способы конвертирования для открытия и сохранения различных стежковых и контурных форматов дизайнов. Здесь также рассматривается хранение дизайнов на карте дизайнов. Смотрите подробнее [Работа с машинными файлами](#).

# ГЛАВА 32

## Запяливание дизайна

До начала вышивания на машине ткани должны быть запылены. BERNINA Embroidery Software предлагает на выбор широкий диапазон стандартных пялец, поставляемых производителями. Если проект содержит крупные дизайн-объекты или несколько небольших дизайн-объектов, можно воспользоваться функцией многократного запыливания. При выборе пялец, которых нет в списке, можно задать пользовательские пяльцы с нуля или использовать в качестве основы стандартные пяльцы. Смотрите также [Показать Пяльцы](#).



В этом разделе описывается, как выбирать и отображать пяльцы в программе BERNINA Embroidery Software. Объясняется, как создавать и модифицировать пользовательские пяльцы. Также включены инструкции о процессе запыливания крупных дизайн-объектов.

### Принципы запыливания

При запыливании дизайна в BERNINA Embroidery Software есть четыре основных метода:

- ◀ Одинарный дизайн-объект, которому подходят одинарные пяльцы.
- ◀ Одинарный, постоянно повторяющийся дизайн-объект, которому подходят одинарные пяльцы.
- ◀ Крупные объекты с компоновками, содержащие несколько дизайн-объектов, каждому из которых требуется собственное запыливание.
- ◀ Одинарный дизайн-объект, которому подходят одинарные пяльцы.

- Крупные одинарные дизайн-объекты, которые не помещаются в одинарные пяльцы и требуют многократного запяливания.

Для каждого запяливания существует основная контрольная точка – центр пялец. Он необходим, когда машины автоматически выравнивают дизайн по центру. Если дизайн-объекты расположены на крупном изделии, такой как скатерть, дизайн растягивается и геометрический центр становится необходим для позиционирования.

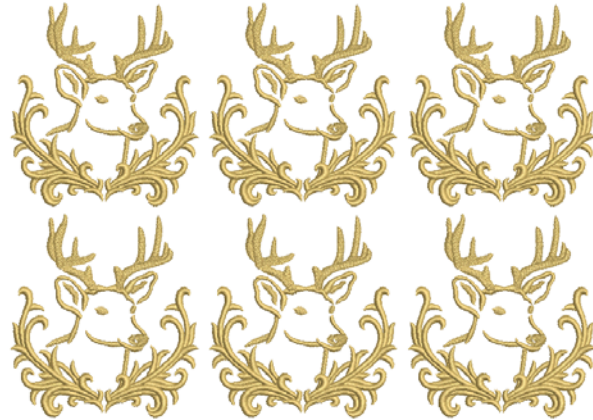
#### Одинарный дизайн-объект в одиночном запяливании

Начинающие пользователи обычно используют дизайн объекты, которые полностью помещаются в доступные для машины пяльцы. Чаще всего в программе и в машине используются настройки по умолчанию. Центр пялец становится контрольной точкой для всех дизайн-объектов, выполняемых в данной технике. Это метод является основой для всех остальных используемых методов. Смотрите подробнее [Вышивание одинарных дизайнов](#).



#### Непрерывное вышивание

Непрерывное вышивание состоит из одинарного, повторяющегося дизайн-объекта, которому подходят одинарные пяльцы.



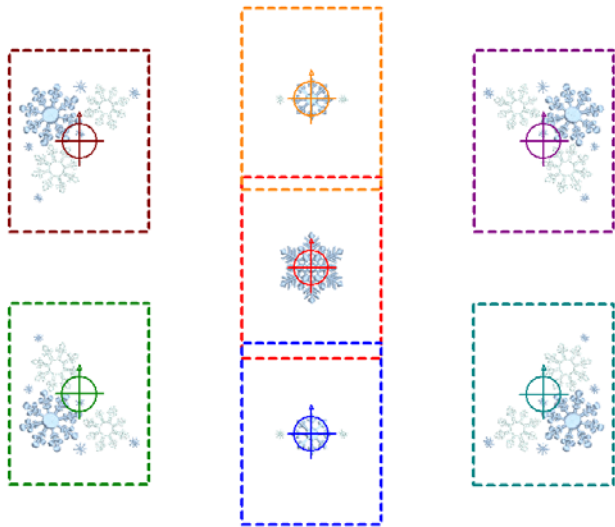
В приложении BERNINA Embroidery Software непрерывное вышивание можно создать одним из двух способов:

- Непрерывное вышивание в автоматическом режиме включает несколько повторяющихся дизайн-объектов, и требует многократного запяливания для создания файлов вывода с автоматическими метками совмещения. Смотрите подробнее [Автоматическое непрерывное вышивание](#).
- Непрерывное вышивание в ручном режиме состоит из одинарного дизайн-объекта с ручной вставкой маркера наметочного стежка или графического маркера в начале и конце дизайна для выравнивания. Смотрите подробнее [Ручное непрерывное вышивание](#).

#### Компоновка изделия для одинарных пялец

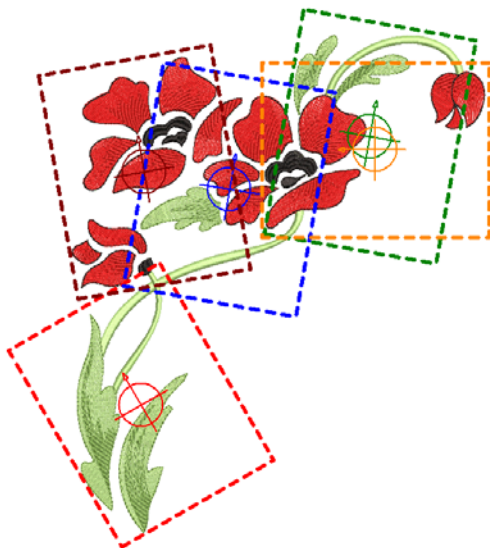
Опытный пользователь может создавать компоновки дизайна на больших изделиях. Каждый дизайн-объект будет располагаться в одинарных пяльцах, но на изделии может быть и несколько дизайн-объектов. Каждое запяливание имеет собственную контрольную точку, которая используется с шаблоном пялец для точного расположения дизайн-объектов в правильном направлении. Так как в запяливании расположен только один дизайн-объект, нет необходимости создавать вторичные точки размещения. Основное преимущество данного метода в том, что законченная компоновка может быть

расположена в одном файле дизайна с ссылками на все изделия и элементы. Смотрите подробнее [Вышивание компоновки изделия](#).



### Дизайны с многократным запяливанием

Если дизайн слишком большой или занимает большую рабочую область, примените опцию 'Разделить на несколько запяливаний'. Набор инструментов **Многократное запяливание** позволяет размещать пяльцы до тех пор, пока не будет достигнуто минимальное число запяливаний, необходимых для охвата всей компоновки дизайна.



Каждое запяливание содержит объект или группу объектов, которые могут быть вышиты по-отдельности. Вышивание запяливаний осуществляется последовательно для создания всего дизайна. Они могут быть отправлены на

машину или сохранены в файл. Смотрите подробнее [Создание многократного запяливания](#).

### Выбор пялец

После создания нового дизайна, в окне дизайна по умолчанию появляются одинарные пяльцы, которые прилагаются к вышивальной машине. Доступен выбор размеров пялец для поддерживаемых типов машин. Позиция пялец может быть изменена на экране для упрощения оцифровки.

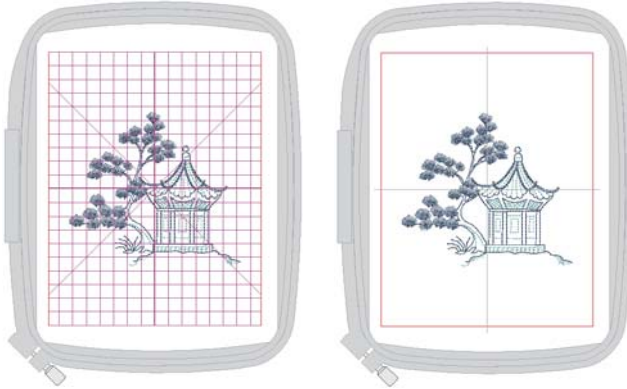
### Пяльцы и шаблоны

В начале вышивания, важно четко выровнять ткань в пяльцах, с равномерным натяжением на всех сторонах, а также расположить узоры ткани и волны перпендикулярно пяльцам. В противном случае, возможен перекося ткани. Это может вызвать искажение вышивки и приведет к сморщиванию ткани. На рамках всех пялец отмечены вертикальные и горизонтальные метки середины. Это необходимо для выравнивания ткани и дизайна.



Пяльцы Bernina также оснащены пластиковым шаблоном наложения. Сюда входят: линии выравнивания с мелкими отверстиями, которые позволяют создавать отметки для размещения. Шаблоны для всех пялец Bernina содержатся в программе BERNINA Embroidery Software.

Шаблоны пялец могут быть включены или выключены независимо от самих пялец.



ПО также позволяет установить лапку для выбранных пялец. Затем, с учетом этого, адаптируется область шитья.



Латка вышивания # 15





Латка вышивания # 26

Используется функция...

- ◀ Шаблоны показаны с учетом выравнивания и направляющих меток совмещения. Данная функция позволяет выровнять на экране дизайн в пяльцах относительно меток.
- ◀ Шаблоны печатаются с учетом выравнивания и меток совмещения. Это позволяет вырезать напечатанный дизайн и выровнять его в пяльцах с помощью аппаратного шаблона.

## Смена пялец

-  Выбрать Просмотр > Показать Пяльцы, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
-  Выбрать Вид > Показать шаблон пялец, чтобы показать или скрыть шаблоны пялец.

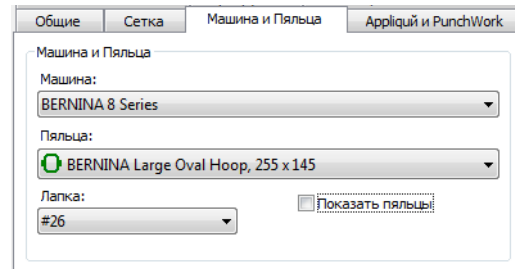
Из доступных размеров пялец выбирайте наименьшие, в которых уместится дизайн. Они будут держать ткань натянутой во время вышивки. При выборе новых пялец, они

становятся 'текущими' пяльцами до их смены в действующем или следующем сеансе.

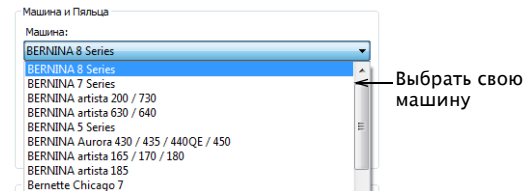
## Как сменить пяльцы

- ◀ Щелкнуть правой кнопкой мыши на значок Показать Пяльцы.

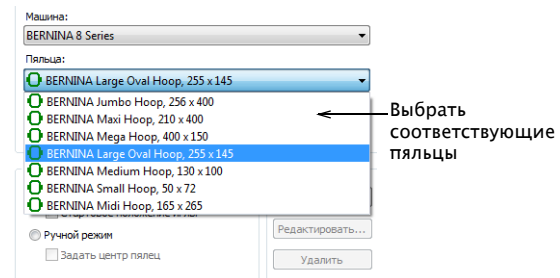
Откроется диалоговое окно Опции > Машина и Пяльцы.



- ◀ Выбрать свою машину. Список пялец будет отсортирован для отображения совместимых пялец.



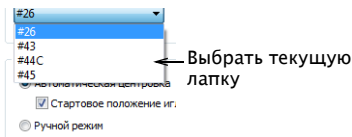
- ◀ Выбрать соответствующие пяльцы для текущего дизайна.



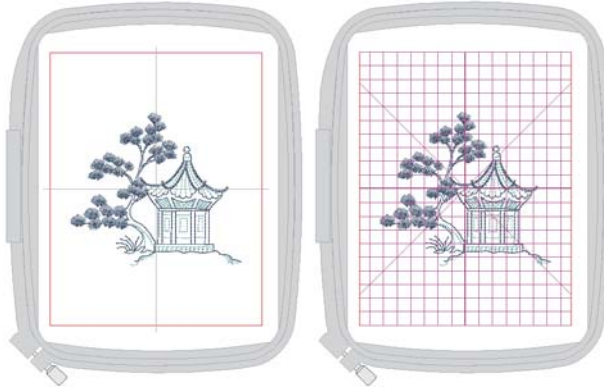
**Примечание** Во всплывающем списке пялец, заводские пяльцы показаны зеленым прямоугольным значком с закругленными углами, а пользовательские пяльцы показаны круглым серым значком.



- Выбрать лапку, которая используется в текущий момент. Это область в пальцах, доступная для создания вышивки.



- Включить или выключить отображение пялец с помощью флажка переключателя.



- В качестве опции, использовать переключатели на панели **Просмотр** для включения/выключения пялец и/или шаблона пялец. Шаблон можно использовать, чтобы лучше расположить дизайн в пальцах. Смотрите также [Изображение шаблонов сеток и пялец](#).



**Совет** Рабочая область дизайна может включать шаблон пялец, а также выравнивание и направляющие меток совмещения. Это позволяет вырезать напечатанный дизайн и выровнять его в пальцах с помощью аппаратного шаблона. Использовать метки шаблона для выравнивания в аппаратном шаблоне пялец. Смотрите подробнее [Печать дизайнов с многократным запяливанием](#).

## Центрирование пялец



Выбрать **Просмотр > Показать Пяльцы**, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения параметров пялец.

По умолчанию, программа BERNINA Embroidery Software отслеживает, чтобы дизайн всегда был центрирован в пальцах. Кроме того, для

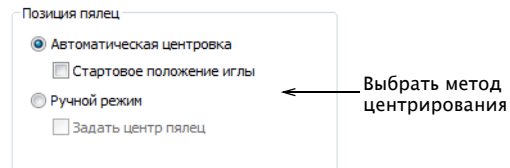
блокировки позиции пялец можно задать опции вручную. В этом случае во время оцифровки пяльцы не будут центрированы автоматически. При создании одинарного запяливания, в любом случае, необходимо включить авто центрирование, чтобы проверить, что дизайн помещается в выбранные пяльцы.



**Примечание** Некоторые модели вышивальных машин всегда центрируют дизайн. Можно настроить ПО для использования определенного режима работы вышивальной машины.

## Установка центра пялец

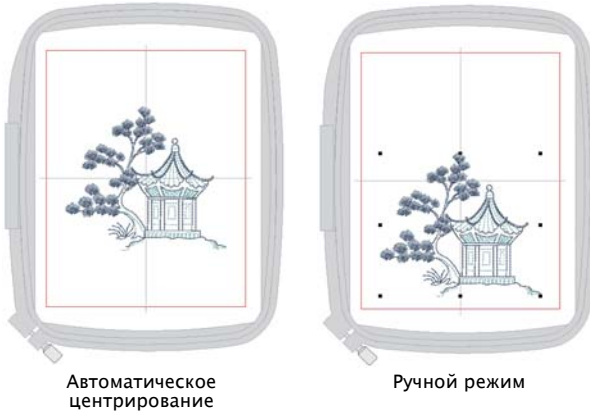
- Выбрать **Параметры > Опции** и выбрать вкладку **Пяльцы** или щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **Показать Пяльцы**. Откроется диалоговое окно **Опции > Машина и пяльцы**.



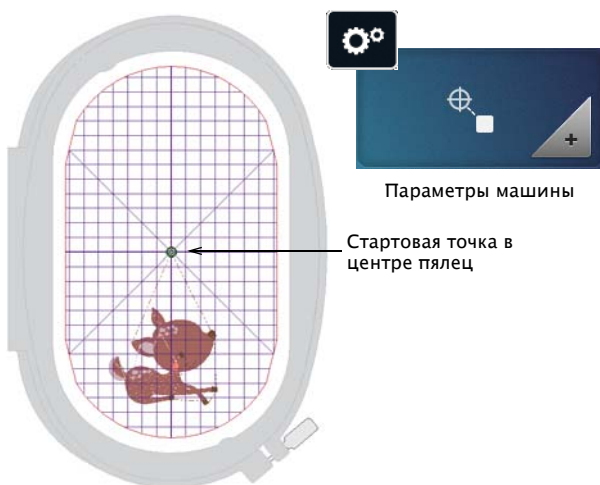
- На панели **Позиция** определите способ центрирования пялец:

Опция	Назначение
Автоматическое центрирование	Пяльцы самостоятельно автоматически центрируются вокруг центра дизайна.
На позиции старта иглы	Пяльцы самостоятельно центрируются вокруг точки старта иглы. При использовании данной опции следует выключить опцию <b>Поддерживать автоматически</b> на панели <b>Авто старт/стоп</b> . Смотрите также <a href="#">Настройка автоматического выбора начальных и конечных точек</a> .
Ручной режим	Позволяет вручную размещать дизайн в любом месте внутри пялец. Подходит только для машин, которые позволяют отключить авто центрирование в пальцах.
Задать центр пялец	Позволяет создать произвольный центр пялец с помощью оцифровки точки в окне дизайна.

- ◀ Нажать **ОК**.
- ◀ После выбора **Установить центр пялец**, кликнуть на точке в окне дизайна, где необходимо центрировать пяльцы.

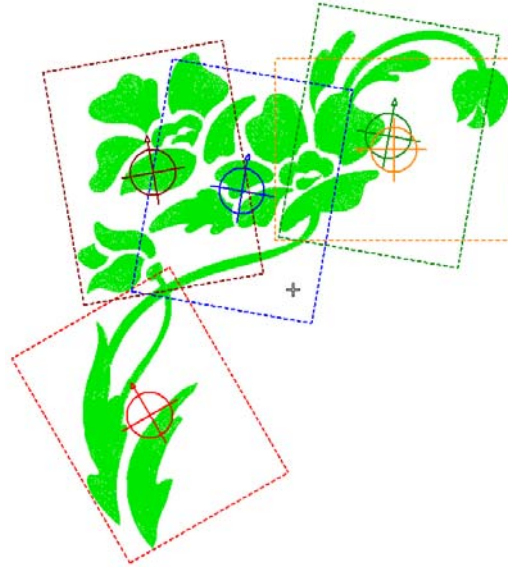


- ◀ Для отмены автоматического центрирования дизайна, выключите опцию **Поддерживать автоматически**. Данная функция полезна при создании непрерывных дизайнов или для дизайнов специального размещения, например, карманов. Использовать данную функцию при работе с машинами, которые допускают управление соединителями начала и конца. Смотрите также **Создание вышивки на одежде**.
- ◀ При работе с машинами, которые начинают работу в центре пялец, следует убедиться, что автоматическое центрирование настроено на стартовую позицию иглы. Смотрите также **Настройка автоматического выбора начальных и конечных точек**.



## Создание многократного запяливания

BERNINA Embroidery Software позволяет установить многократное запяливание вручную или автоматически. В целом, ручное запяливание предпочтительнее автоматического, за исключением случаев с простыми дизайнами. Так или иначе, необходимо более глубокое понимание процессов создания и изготовления.



**Примечание** Если для крупного дизайн-объекта необходимо многократное запяливание, важно определить последовательность вышивания, чтобы объекты первого плана были вышиты после тех, которые располагаются фоном. Это обычный порядок для любого дизайна. Смотрите подробнее **Объединение и определение последовательности объектов**.

## Принципы многократного запяливания

Цель многократного запяливания- это:

- ◀ Размещение дизайна с наименьшим количеством запяливаний.
- ◀ Максимально увеличить перекрытия между чередующимися запяливаниями.
- ◀ Расположить пяльцы дизайна с наибольшими полями меток совмещения.
- ◀ Настроить разделительные линии на областях перекрытия, там, где объект не может быть размещен с помощью одинарного запяливания.



**Примечание** Понятия ‘Запяливание’ и ‘Позиция пялец’ – не одно и то же. Запяливаний может быть больше, чем позиций пялец, но никогда не меньше. Другими словами, одинарная позиция пялец может создавать более одного запяливания, чтобы сохранить последовательность дизайн-объектов.

### Правила многократного запяливания

Когда программа BERNINA Embroidery Software определяет несколько запяливаний, она пытается включить все объекты в последовательное запяливание. В случаях, когда один объект накладывается на другой, **нижний объект** должен быть вышит раньше **наложенного** объекта. Поэтому:

- ◀ Расположение запяливания должно быть максимально похоже на порядок последовательности объектов в дизайне.
- ◀ Каждое последующее запяливание накладывается на предыдущее вышитое запяливание.



**Примечание** Для дизайна, в котором необходимо многократное запяливание, используйте доступный для данной модели машины размер пялец.

### Характеристики многократного запяливания

В приложении BERNINA Embroidery Software многократное запяливание включает в себя следующие характеристики:

- ◀ Дизайны автоматически разделены на объекты. Это обеспечивает лучшие результаты вышивки.
- ◀ Создаются метки совмещения.
  - ◀ Нет необходимости оцифровывать метки вручную.
  - ◀ В случае смены позиции пялец, запяливание автоматически пересчитывается.
  - ◀ Автоматические метки совмещения не являются постоянным компонентом дизайна.
- ◀ Объекты, которые слишком велики для любых отдельных пялец, могут быть разделены вручную. Разделение происходит

без дополнительных проколов иглы, что сохраняет внешний вид объекта.

- ◀ Стабилизирующие стежки автоматически пересчитываются для разделенных объектов, чтобы обеспечить лучшую стабилизацию.
- ◀ Дизайны могут быть сохранены со всеми пяльцами, как одинарный ‘основной’ дизайн многократного запяливания.
- ◀ Метки совмещения могут быть выключены при необходимости оцифровать пользовательские метки совмещения.

### Время вычисления

Время, необходимое для запяливания дизайна, зависит от количества дизайн-объектов и позиции пялец, чем от количества стежков. Дизайны, конвертированные из форматов EXP, PES, HUS и т.д. как правило, в конечном виде имеют большее число объектов, по сравнению с исходным BERNINA Embroidery Software дизайном. Хотя, для подсчета этих дизайнов потребуется больше времени. Тем не менее, даже в случае с чистыми файлами формата ART, если дизайн сложный, крупный и содержит много позиций пялец, подсчет может занять определенное время.

### Создание автоматических многократных запяливаний



Выбрать Просмотр > Показать Пяльцы, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения параметров пялец.



Использовать инструмент Многократное запяливание > Добавить пяльцы автоматически, чтобы добавить положение пялец автоматически.



Использовать Многократное запяливание > Многократное запяливание Опции, чтобы проверить настройки запяливания.

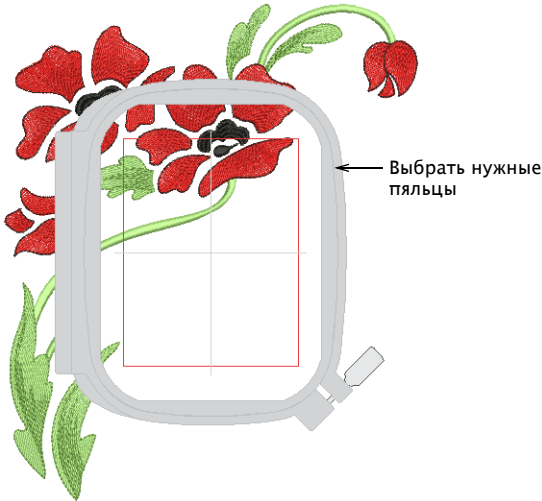


Использовать инструмент Многократное запяливание > Предварительный просмотр запяливаний для предпросмотра положения пялец в док-панели последовательности запяливания.

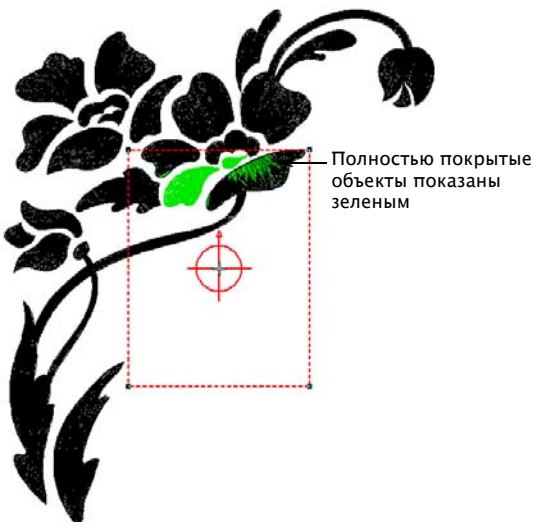
Самый простой способ рассчитать позицию пялец – использование инструмента **Добавить пяльцы автоматически**. Необходимо учесть, что данный метод использует алгоритм, основанный исключительно на правилах программы. Лучше использовать при работе с простыми дизайнами.

### Как создать автоматические многократные запыливания

- ◀ Выбрать пяльцы, которые планируете использовать. Поскольку определенная вышивка может использовать только один размер пялец, необходимо выбрать такие пяльцы, которые смогут покрыть **самый крупный** объект в дизайне. Смотрите подробнее [Смена пялец](#).

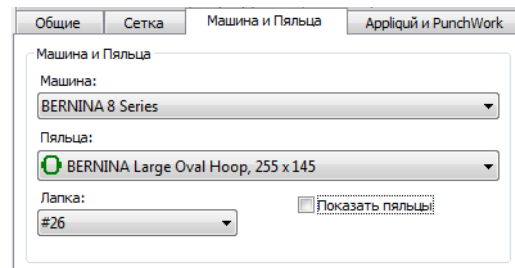


- ◀ Перейти в режим **Многократное запыливание**. При нажатии **Многократное запыливание** в Инструментарии, покрытые объекты – те, которые полностью соответствуют пяльцам – будут показаны зелеными стежками. Непокрытые объекты – те, которые **я** соответствуют – будут показаны черными стежками.

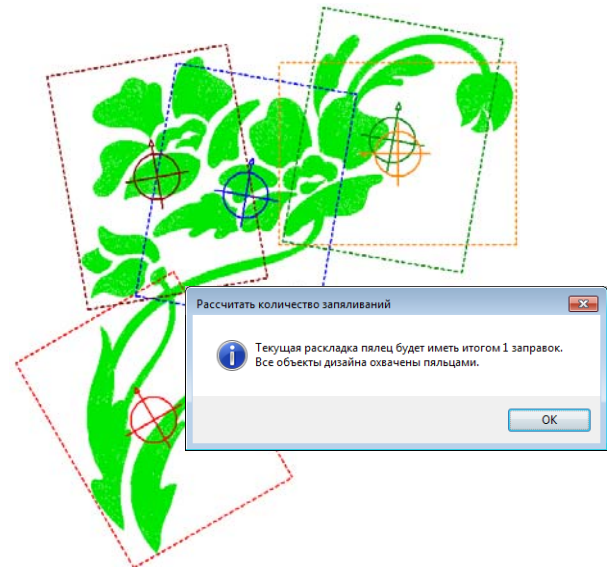


**Примечание** В режиме **Многократное запыливание** вышивальный объект не может быть выбран для дальнейших действий с ним.

- ◀ Проверить параметры пялец с помощью команды **Опции**. При необходимости сменить пяльцы. Убедиться, что настройки **Лапки** соответствуют используемой лапке. Это будет влиять на доступную в пяльцах зону вышивания.

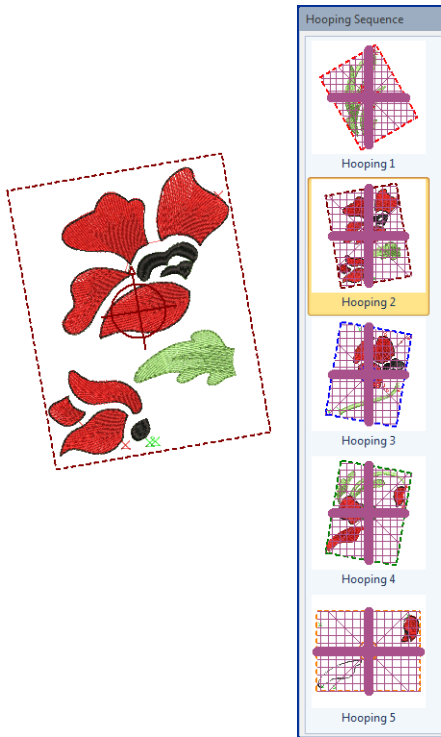


- ◀ Использовать инструмент **Добавить пяльцы автоматически**, чтобы добавить позицию пялец автоматически. Подсчет будет осуществлен в соответствии с последовательностью объектов.



- ◀ Использовать инструмент **Предварительный просмотр запыливания** для предварительного просмотра позиции пялец в док-панели **Последовательность**

**запяливания.** Выбрать и удерживать для выделения запяливания в окне дизайна.



- ◀ Программа всегда пытается включить все объекты в последовательность запяливания. Там, где это невозможно, объекты будут разделены между запяливаниями. Хотя линии разделения видны только в режиме **Многократное запяливание**, они сохраняются при переключении в другие режимы. Они не влияют на целостность объектов. Смотрите также **Разделение объектов между запяливаниями**.
- ◀ Если одинаковая позиция пялец повторяется в последовательности вышивания, метка запяливания это покажет. Незначительное перемещение пялец, чтобы включить показанные объекты, может снизить количество повторов запяливаний.
- ◀ Каждое запяливание содержит объект или группу объектов, которые могут быть вышиты при одинарном запяливании. Они вышиваются последовательно для создания всего дизайна.
- ◀ Теперь можно сохранить дизайн в одном или нескольких файлах или отправить его на машину. Смотрите подробнее **Вывод дизайнов с многократным запяливанием**.



**Совет** Распечатать копию дизайна, с обозначенной позицией пялец, для вышивания в правильном порядке запяливаний. Смотрите подробнее **Печать дизайнов с многократным запяливанием**.

## Выводящие метки совмещения



Использовать Многократное запяливание > Многократное запяливание Опции, чтобы проверить настройки запяливания.



Использовать инструмент Многократное запяливание > Предварительный просмотр запяливаний для предпросмотра положения пялец в док-панели последовательности запяливания.

Чтобы правильно выровнять последовательное запяливание при вышивании, можно добавить метки совмещения для каждого запяливания. При каждом последующем запяливании формируются два набора меток на областях наложения. Один набор предоставлен для конечных стежков предыдущего запяливания. Следующий набор используется в качестве первоначальных параметров в последующем запяливании. Эти стежки не являются частью дизайна и не сохраняются в файле дизайна. Они добавляются во время вывода и доступны к просмотру в предпросмотре запяливания и рабочей таблице.

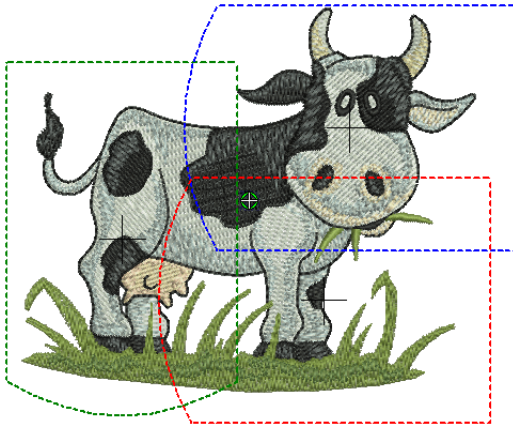


**Совет** Для правильного выравнивания дизайнов с многократным запяливанием требуется определенная практика. Сторонние тренировочные программы, доступные в интернете, могут продемонстрировать верную технику. Рекомендовано использование легко удаляемого стабилизатора на липкой основе. Он достаточно тяжелый, чтобы метки совмещения его не сорвали. Используйте булавки в метках совмещения одного запяливания, чтобы выровнять метки, соответствующие следующему запяливанию.

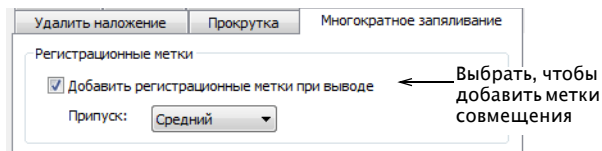
## Как вывести метки совмещения

- ◀ Открыть или создать крупный дизайн или компоновку, которую вы планируете

вышивать. Смотрите также [Создание макетов дизайна](#).

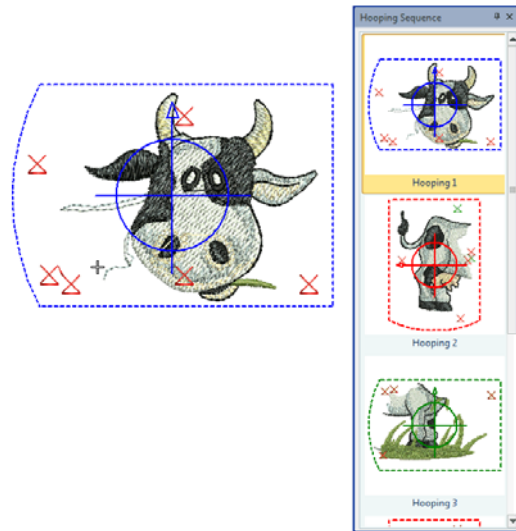


- Кликнуть на значок **Опции** и выбрать вкладку **Многократное запяливание**.

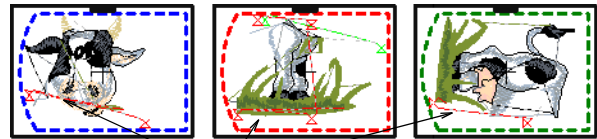


- Выбрать опцию **Добавить метки совмещения при выходе**.
- Настроить требуемые параметры полей.  
Чем больше поля, тем больше дистанция между метками совмещения и максимумом области вышивания в пяльцах. Это упрощает выравнивание, но возможна погрешность.
- Использовать инструмент **Предварительный просмотр запяливаний**, чтобы проверить, были ли добавлены метки совмещения. Нажать и удерживать для выделения запяливания в окне дизайна. Красные отметки показывают конец

запяливания, а зеленые – начало следующего.



- Метки совмещения также показаны в списке запяливаний в **Предварительный просмотр**. Смотрите подробнее [Вывод дизайнов с многократным запяливанием](#).



Метки совмещения включены

- Так как метки совмещения – не является постоянным элементом дизайна, они не могут быть передвинуты. С помощью настройки параметров позиции пялец и использования **Рассчитать количество запяливаний**, можно менять расположение меток совмещения на позициях наложения пялец.
- В процессе изготовления, выровнять последние прошитые метки совмещения с отметками на стабилизаторе, и разгладить ткань на липкой основе. Чтобы упростить процесс, можно воткнуть булавки в центр меток совмещения.
- По возможности, всегда старайтесь расположить запяливание максимально близко к действующей последовательности вышивания.

## Многokrатное запяливание в ручном режиме

В целом, ручной режим запяливания лучше автоматического, но в этом случае необходимо более глубокое понимание процессов создания и изготовления.

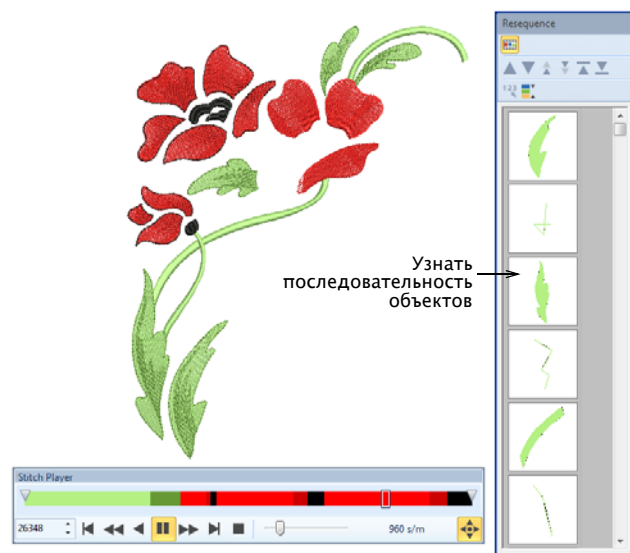
Опытный вышивальщик сможет тщательнее обдумать все варианты, чем это сделает алгоритм программы, который действует только на основе правил. Особенно это касается разбивки объектов между разными запяливаниями. Кроме того, у опытного вышивальщика, возможно, будут собственные идеи, как лучше расположить пяльцы, чтобы было проще разложить ткани и уменьшить погрешность совмещения.



**Совет** Запяливание в ручном режиме также предпочтительнее при работе с 'распознаванием' машинных файлов. Смотрите также [Другие собственные форматы](#).

### Оценка последовательности объектов

Понимание последовательности объектов помогает расположить пяльцы в наилучшей последовательности запяливания. Использовать инструмент [Раскладка по цветам](#), чтобы узнать последовательность объектов. Смотрите также [Просмотр и выбор цветовых блоков](#).






Еще один полезный инструмент – **Симулятор стежков**. При запуске данного инструмента необходимо убедиться, что все разделяемые объекты разбиты между **смежными** пяльцами – с точки зрения позиции и расположения пялец – и что объект, с которого начинается вышивания находится в предшествующем запяливании. Смотрите также [Моделирование дизайна вышивания](#).

### Настройка последовательности объектов

Несмотря на то, что верное расположение пялец снижает количество запяливаний, иногда последовательность объектов может быть неидеальной. Может оказаться, что единственный способ уменьшить число запяливаний – это полностью изменить последовательность всего дизайна. Следует учесть следующее:

- ◀ Для имеющихся дизайнов, которые были созданы для одинарных пялец последовательность, обычно задана таким образом, чтобы минимизировать число смен цвета.
- ◀ Увеличение имеющегося дизайна до размеров, при которых потребуются многократное запяливание, может привести к необходимости изменения последовательности объектов.
- ◀ Поскольку определенная вышивка может использовать только один размер пялец, необходимо выбрать такие пяльцы, которые смогут покрыть **самый крупный** объект в дизайне.

### Создание многократных запяливаний вручную

-  Использовать инструмент Многократное запяливание > Добавить пяльцы, чтобы добавить новые пяльцы к макету многократного запяливания
-  Использовать инструмент Многократное запяливание > Удалить пяльцы, чтобы удалить выбранные пяльцы из компоновки запяливания.
-  Использовать инструмент Многократное запяливание > Добавить пяльцы слева/справа, чтобы расположить новое запяливание слева или справа от выбранных пялец. Допускается перекрытие 10 мм между полями вышивания.



Использовать инструмент Многократное запыливание > Добавить N-ное количество пялец вокруг, чтобы сформировать 4/8 запыливания вокруг выбранных пялец. Допускается перекрытие 10 мм между полями вышивания.



Использовать инструмент Многократное запыливание > Добавить разделительную линию, для оцифровки одной или нескольких направляющих для распределения объектов по разным пяльцам.



Использовать инструмент Многократное запыливание > Рассчитать количество запыливаний, чтобы рассчитать количество запыливаний исходя из текущей компоновки.

BERNINA Embroidery Software предоставляет специализированный набор инструментов, предназначенный для создания многократного запыливания в ручном режиме. Используйте данную опцию, если невозможно достичь нужный результат в автоматическом режиме.

#### Как создать многократные запыливания вручную

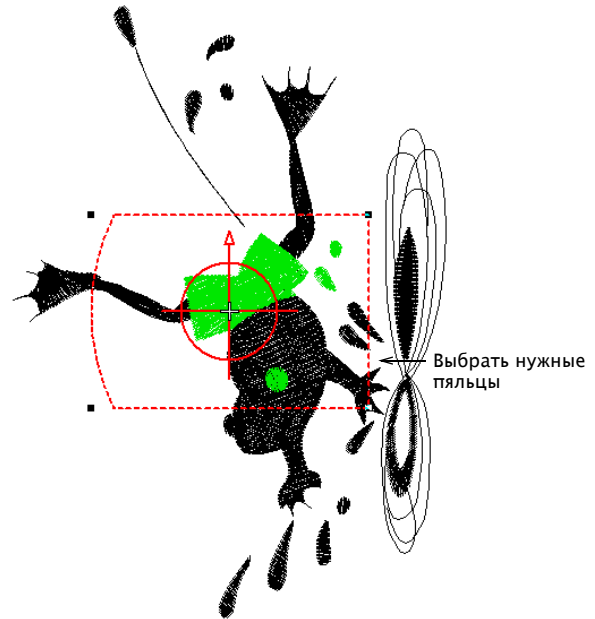
- ◀ Выбрать пяльцы, которые планируете использовать. Выбрать лапку, которая используется в текущий момент. Это область в пяльцах, доступная для создания вышивки. Смотрите подробнее [Смена пялец](#).



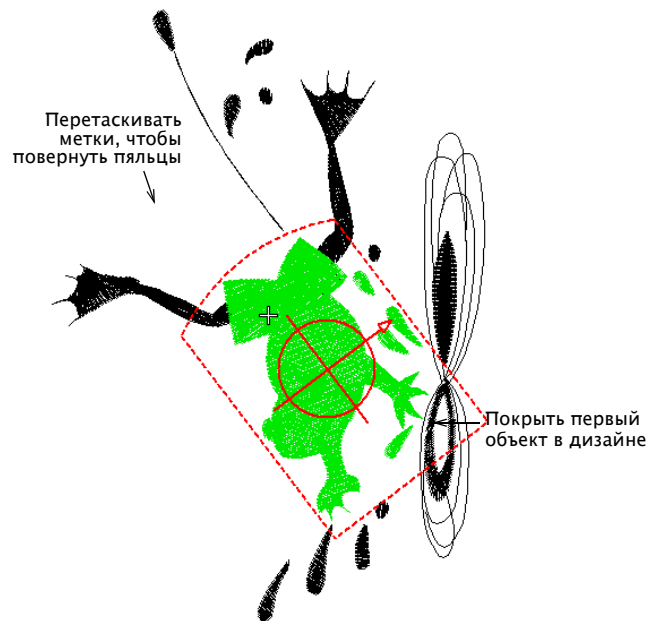
**Совет** Поскольку определенная вышивка может использовать только один размер пялец, необходимо выбрать такие пяльцы, которые смогут выполнить покрытие для **наиболее крупного** объекта в дизайне.

- ◀ Перейти в режим **Многократное запыливание**. При нажатии **Многократное запыливание** в Инструментарии, покрытые объекты – те, которые полностью соответствуют пяльцам – будут показаны зелеными стежками. Непокрытые объекты –

те, которые **я** соответствуют – будут показаны черными стежками.



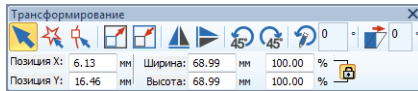
- ◀ Выбрать контур пялец и перетаскивать его до тех пор, пока он не покроет первый объект в дизайне.



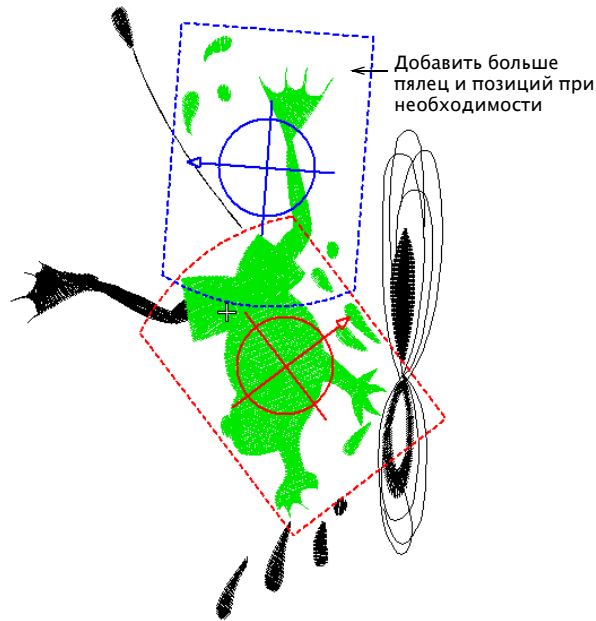
- ◀ Повторно кликнуть на пяльцы и использовать метки вращения для нужного расположения. Или в качестве альтернативы, использовать управление вращением на



панели **Преобразование**, чтобы повернуть пяльцы согласно заданным измерениям.



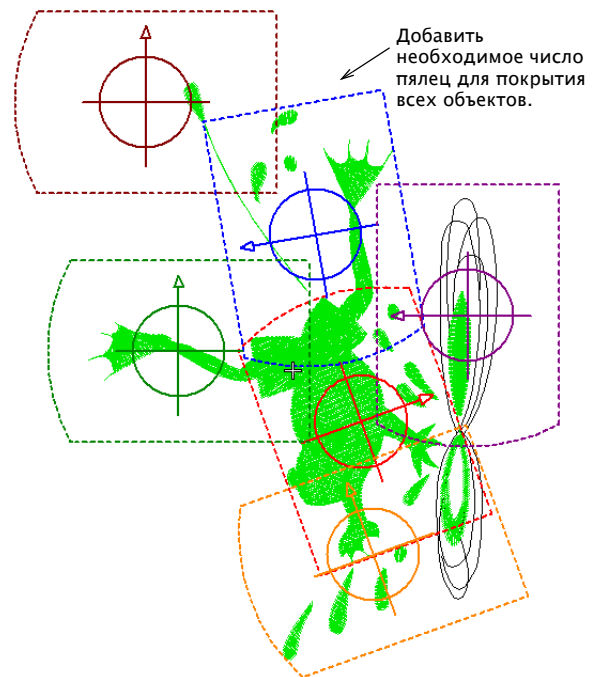
- ◀ Использовать инструменты **Добавить пяльцы**, чтобы добавить одну или более позицию пялец. Старайтесь учитывать последовательность вышивания.



**Примечание** После перемещения или объединения, автоматическое центрирование становится неактивным, что означает, что пяльцы больше не располагаются строго по центру вокруг объектов автоматически. При удалении всех пялец в дизайне и создании новых, автоматическое центрирование снова становится активным.

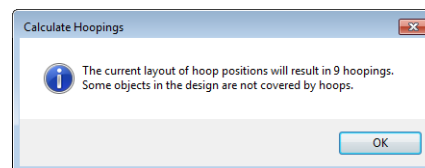
- ◀ Сменить позицию и повернуть дополнительные пяльцы до тех пор пока они полностью не покроют все объекты в дизайне.

- ◀ Сдвинуть выбранные пяльцы в нужную позицию, используя клавиши-стрелки.



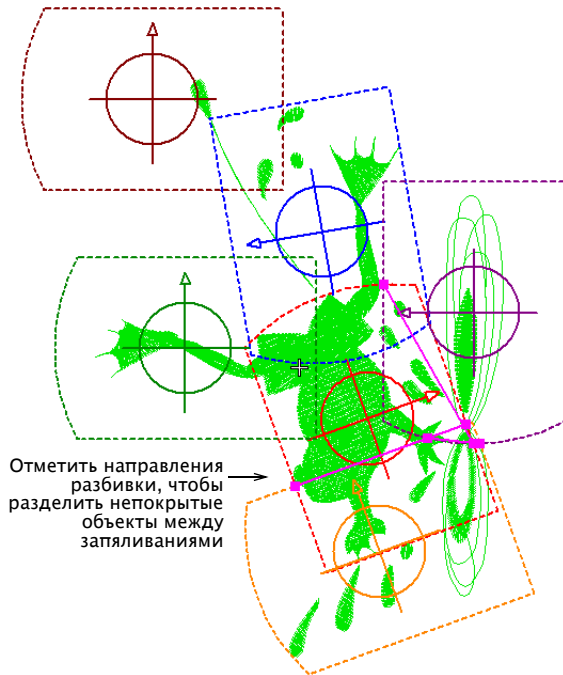
- ◀ В завершение, выбрать функцию **Рассчитать количество запыливаний**, чтобы оценить запыливания, которые получатся из текущей компоновки пялец.

Даже когда дизайн может быть полностью покрыт отдельными позициями пялец, некоторые объекты могут оставаться непокрытыми. В этом случае появится сообщение о подтверждении и непокрытые объекты будут показаны черным.

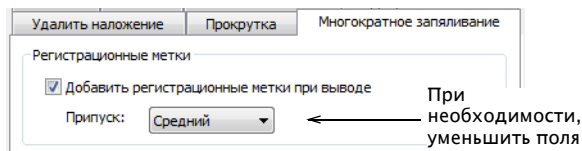


- ◀ Использовать инструмент **Добавить разделительную линию**, чтобы разделить объекты, которые не умещаются в

запяливание. Смотрите подробнее [Разделение объектов между запяливаниями](#).



- ◀ В качестве опции, добавить метки совмещения с помощью вкладки **Опции** > **Многократное запяливание**. Смотрите подробнее [Создание автоматических многократных запяливаний](#).
- ◀ Использовать инструмент **Предварительный просмотр запяливаний**, чтобы проверить, были ли добавлены метки совмещения. Если они не были добавлены, значит между запяливаниями есть неполное наложение. Можно либо увеличить наложение путем смены положения. Или уменьшить поля для меток совмещения.



- ◀ Теперь можно сохранить дизайн в одном или нескольких файлах или отправить его на машину. Смотрите подробнее [Вывод дизайнов с многократным запяливанием](#).



**Совет** Распечатать копию дизайна, с обозначенной позицией пялец, для вышивания в правильном порядке

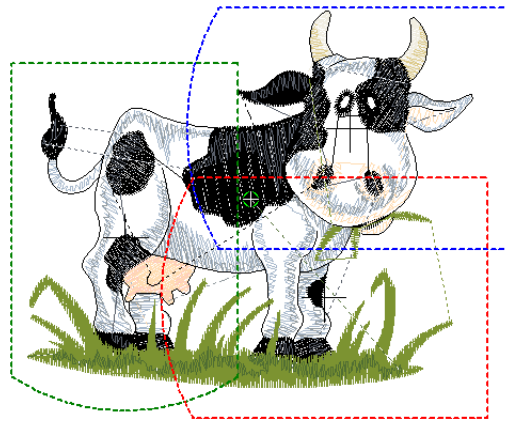
запяливаний. Смотрите подробнее [Печать дизайнов с многократным запяливанием](#).

## Разделение объектов между запяливаниями



Использовать инструмент **Многократное запяливание** > **Добавить разделительную линию**, чтобы разделить объекты между запяливаниями в компоновках многократного запяливания. Оцифровать направляющие поверх непокрытых частей дизайна.

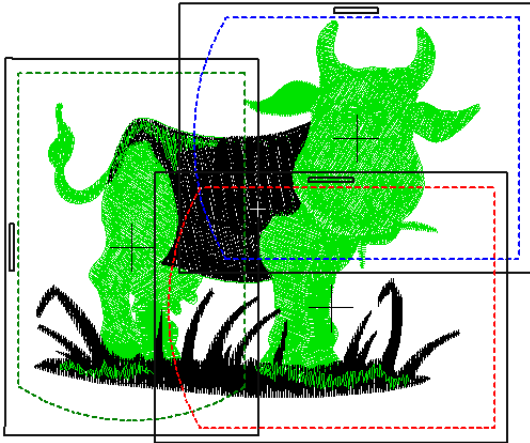
Инструмент **Добавить разделительную линию** позволяет разделить объекты, которые не укладываются в запяливание. В действительности, это позволяет оцифровать одну или несколько линий разделения в дизайне многократного запяливания до вывода в файл, машину или карту памяти. И хотя линии разделения видны только в режиме **Многократное запяливание**, они сохраняются при переключении в другие режимы. Линии разделения не влияют на целостность объектов, поэтому возможность изменения формы и преобразования разделенных объектов сохраняется как и прежде.



## Как разделить объекты между запяливаниями

- ◀ Создать многократное запяливание в ручном режиме. Смотрите подробнее [Создание многократных запяливаний вручную](#).  
Даже когда дизайн может быть полностью оснащен отдельными позициями пялец, некоторые объекты могут оставаться

непокрытыми. Непокрытое вышивание будет показано черным.

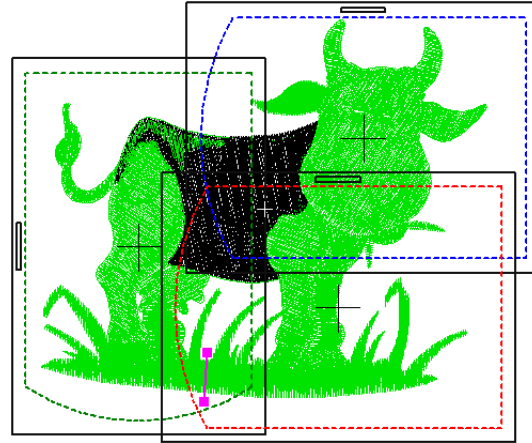


- ◀ Выбрать инструмент **Добавить разделительную линию**. Программа предложит ввести разделительную линию.

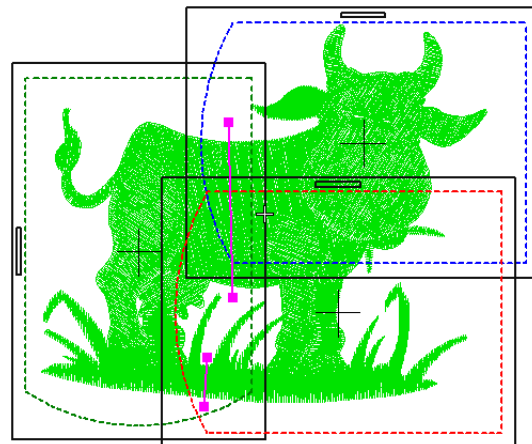


- ◀ Оцифровать разделительные линии аналогично открытым изогнутым объектам, используя щелчок правой кнопкой мыши для контрольных точек кривых и щелчок

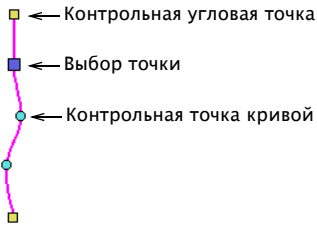
левой кнопкой мыши для контрольных угловых точек.



- ◀ Пока разбивка находится в поле вышивания наложенного запяливания, итоговые 'разделенные объекты' становятся покрытыми и показаны зеленым цветом.
- ◀ Целостностью объектов можно управлять, но при выводе они будут разделены. Итоговые объекты сохраняют свой исходный тип, угол наклона стежка, параметры и цвет.
- ◀ Повторить при необходимости или нажать клавишу **Ввод** для завершения.



- ◀ Форма линий разделения может быть изменена с помощью инструмента **Изменить форму**.



## Добавление ручных контрольных маркеров



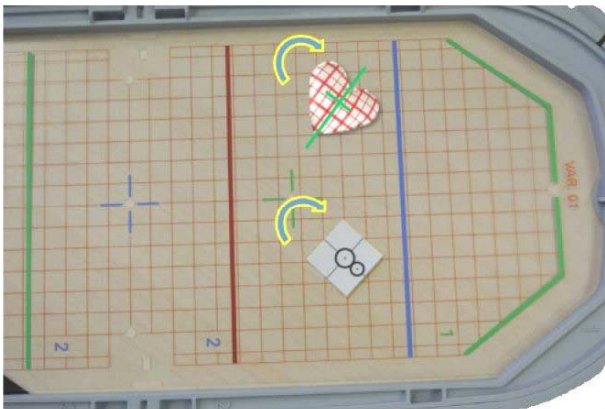
Использовать инструмент Создать > Маркер наметочного стежка чтобы вставить контрольный маркер в любом углу или позиции.



Использовать инструмент Создать > Вставить графический маркер, чтобы вставить графический маркер, представляющий из себя самоклеящийся стикер, прикрепленный к ткани для определения размещения и ориентации.

Иногда контрольные маркеры необходимы для непрерывного вышивания и возможной компоновки изделий. BERNINA Embroidery Software Включает в себя два вида контрольных маркеров:

- ◀ Графические контрольные маркеры, представляющие из себя различные стикеры для компоновки, доступные в продаже.
- ◀ Маркеры наметочного стежка различных форм и размеров.



Можно выбрать и вручную расположить контрольные маркеры в дизайне под любым углом и на любой позиции. Процесс

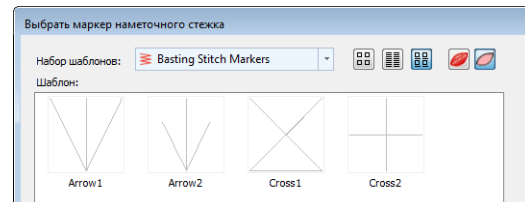
использования каждого из них в дизайне с одиночными пальцами описывается ниже.

### Советы...

- ◀ В первую очередь вышивайте контрольные маркеры, чтобы было проще выровнять ткань в пальцах.
- ◀ Расположите их в начале последовательности дизайна.
- ◀ Добавьте липкие стикеры на ткань, чтобы промаркировать расположение и направление пялец.
- ◀ Используйте маркеры наметочного стежка для сопоставления с данными стикерами.

### Как добавить маркеры наметочного стежка

- 1 Использовать инструмент **Маркер наметочного стежка**, чтобы вставить маркер наметочного стежка и расположить вышивальный дизайн таким образом, чтобы данный маркер вышивался первым. Доступны различные размеры и формы.



- 2 Вставить дизайн. Сгруппировать, если еще не сгруппирован.
- 3 Выбрать его вместе с наметочным стежком и выровнять центры.
- 4 Сгруппировать наметочный стежок с вышиванием.
- 5 Расположить и, при необходимости, повернуть в дизайне.
- 6 Распечатать шаблон компоновки дизайна и использовать стикер отметки позиции в том же месте и с тем же направлением, как и маркер наметочного стежка.
- 7 Отправить дизайн-объект на машину. Маркер наметочного стежка будет вышиваться первым.
- 8 Передвинуть стартовую позицию иглы в центр стикера на рабочей детали.
- 9 Начать вышивание маркера наметочного стежка, чтобы подтвердить расположение и

направление. Настроить необходимые параметры.

## 10 Вышивка дизайн-объекта.

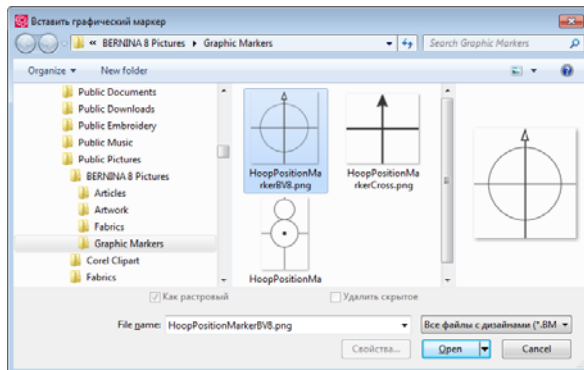


**Совет** По усмотрению пользователя вручную создать дизайн с многократным запяливанием или непрерывный вышивальный дизайн с одинарным дизайн-объектом, в качестве опции вставить маркер наметочного стежка или растровые маркеры в конце дизайна.

Обратите внимание, что для дизайна с многократным запяливанием метки совмещения автоматически формируются при включении.

### Как добавить графические контрольные маркеры

- ◀ Сгруппировать вышивальный дизайн, если он еще не сгруппирован.
- ◀ Использовать инструмент **Вставить графический маркер**, чтобы вставить маркеры.



- ◀ Выбрать оба и использовать выравнивание по центру.
- ◀ Соединение графики и вышивания.
- ◀ Расположить и при необходимости повернуть в дизайне.
- ◀ Распечатать графику с дизайном, используя опцию **Свойства печати**.
- ◀ Распечатать шаблон компоновки дизайна и использовать стикер отметки позиции в том же месте и с тем же направлением, как и позиция маркера графики.
- ◀ Отправить дизайн на машину.

- ◀ Передвинуть стартовую позицию иглы в центр стикера.
- ◀ Вышивание дизайн-объекта.

## Создание пользовательский пялец

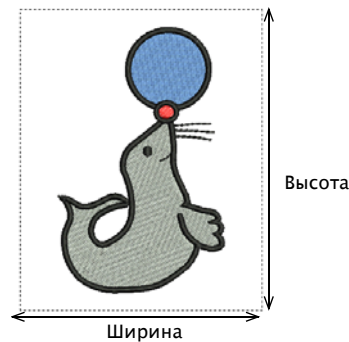
При использовании пялец, которых нет в списке пялец, можно задать пользовательские пяльцы и сохранить их для дальнейшего использования.

### Типы пользовательских пялец

Доступна возможность создания или редактирования четырех основных типов пялец: прямоугольные, овальные, раздвижные и 3x-позиционные.

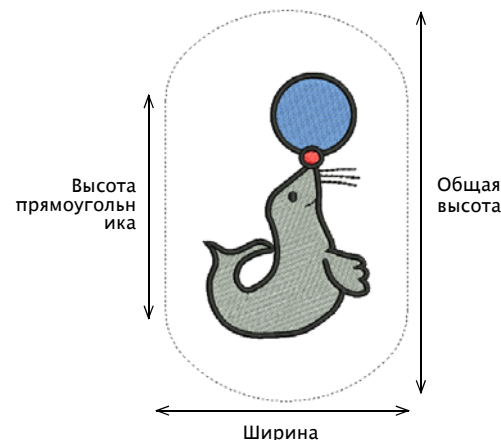
#### Прямоугольные пяльцы

Настроить высоту и ширину в соответствии с размерами используемых пялец.



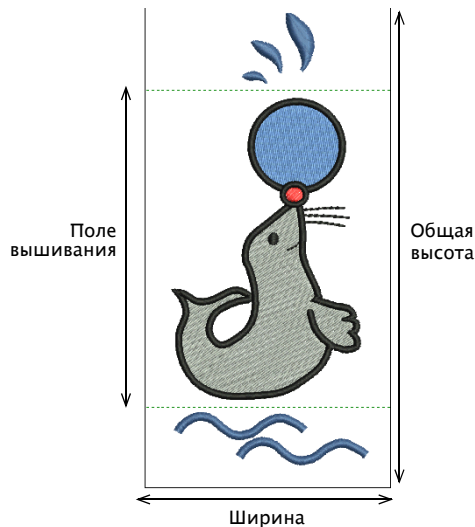
#### Овальные пяльцы

Настроить высоту и ширину овала в соответствии с размерами используемых пялец.



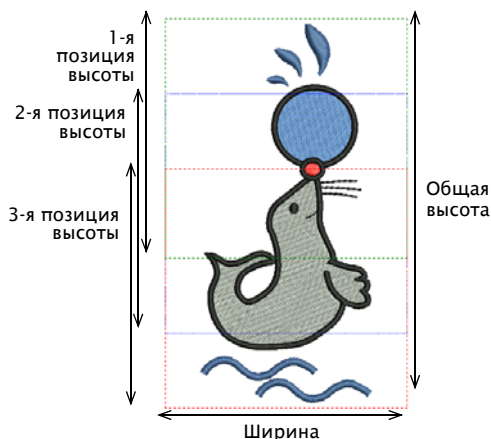
## Раздвижные пяльцы

Раздвижные пяльцы – это специальные пяльцы с настраиваемыми рамами для соответствия дизайнам нестандартного размера. Настроить высоту и ширину пялец с помощью поля вышивания.



## 3-позиционные пяльцы

3-позиционные пяльцы позволяют вручную разделить крупный дизайн и вышить их без обычных проблем совмещения. В отличие от раздвижных пялец, позиции полей вышивания зафиксированы определенными значениями, что упрощает совмещение положения вышиваемых объектов. В программе они показаны в виде трех точечных прямоугольников. Верхний треугольник показан зеленым цветом, средний – синим, а нижний – красным. Определите собственные 3-позиционные пяльцы в соответствии со значениями используемых пялец.



## Установка пользовательских пялец

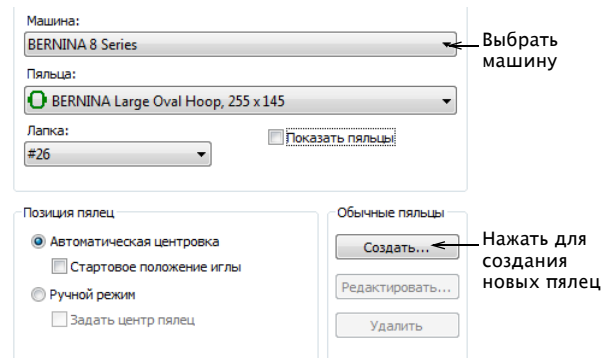


Выбрать Просмотр > Показать Пяльцы, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения параметров пялец.

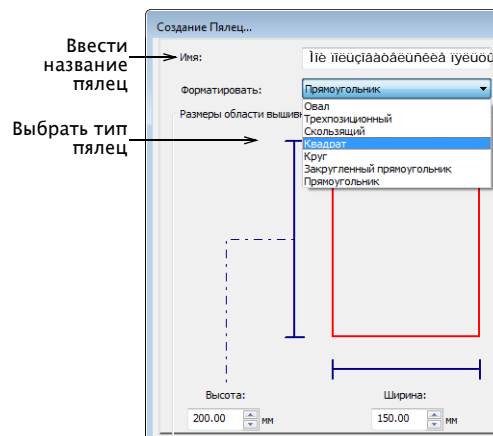
Способ установки собственных пялец – прямоугольных, овальных, раздвижных или 3-позиционных – аналогичен описанному выше. Единственное различие – размерность, необходимая для каждого типа пялец.

### Как установить пользовательские пяльцы

- 1 Правый щелчок мыши на значок **Показать Пяльцы** или выбрать **Показать > Пяльцы**. Откроется диалоговое окно **Опции > Машина и пяльцы**.



- 2 Выбрать машину, с которой работаете. В качестве альтернативы, использовать 'Другие', если намерены создать общедоступные пяльцы.
- 3 Выбрать **Создать**.



- 4 Ввести название пользовательских пялец.
- 5 Выбрать тип пялец, с которым хотите работать.

- 6 Определить размерность для выбранного типа пялец:
- ◀ Прямоугольник: ввести **Высоту** и **Ширину**.
  - ◀ Овал: ввести **Высоту** прямоугольника, **Общую высоту** и **Ширину**.
  - ◀ Раздвижные: ввести **Поле вышивания**, **Общую высоту** и **Ширину**.
  - ◀ 3-позиционные пяльцы: ввести **Общую высоту**, высоту для 1-й, 2-й позиции ) и 3-й, следующих за **Шириной** пялец.



**Совет** Лучше всего сначала ввести общую высоту пялец. В случае, если поле вышивания больше, чем заданная общая высота, размер по умолчанию будет приравнен к меньшему.

- 7 Выбрать функцию **Сохранить** пяльцы.

Теперь пользовательские пяльцы доступны для использования во вкладке **Опции > Пяльцы**.

## Редактирование пользовательских пялец

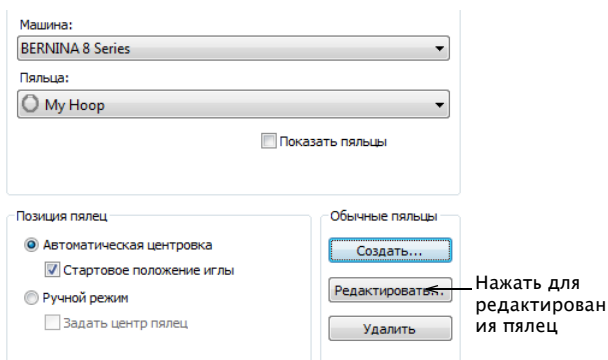


Выбрать **Просмотр > Показать Пяльцы**, чтобы показать или скрыть пяльцы. Щелкнуть правой кнопкой мыши для изменения параметров пялец.

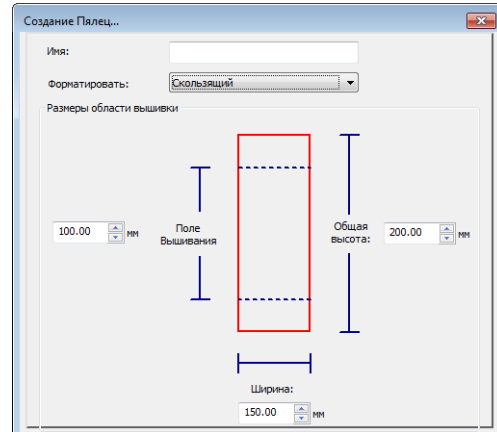
При необходимости, доступна возможность редактирования и удаления пользовательских пялец.

### Как редактировать пользовательские пяльцы

- ◀ Правый щелчок мыши на значок **Показать Пяльцы** или выбрать **Просмотр > Пяльцы**. Откроется диалоговое окно **Опции > Пяльцы**.



- ◀ В списке **Пяльцы** выбрать пользовательские пяльцы. Только пользовательские пяльцы могут быть изменены.
- ◀ Выбрать **Редактировать**. Откроется диалоговое окно **Создать**.



- ◀ Ввести новые размеры.
- ◀ Или выбрать **Удвоить Пяльцы**. Пяльцы будут удалены навсегда.
- ◀ Выбрать **Сохранить Пяльцы**, чтобы сохранить изменения.

## Методы размещения и изготовления

Для упрощения точного размещения дизайнов в более сложных случаях BERNINA Embroidery Software использует следующее сочетание:

- ◀ Шаблоны компоновки дизайна
- ◀ Рабочие таблицы дизайна с напечатанными маркерами размещения
- ◀ Маркеры позиционирования – стикеры или наметочные стежки
- ◀ Шаблоны пялец.

Если для конечного дизайна необходимо многократное запяливание, то размещение и выравнивание многократного запяливания во время вышивания, или же повторение одинакового дизайна может быть запутанным. Чтобы получить точное выравнивание там, где в дизайне требуется повторное запяливание, необходима практика. Продвинутый пользователь, возможно, захочет создавать дизайны большего размера, чем любые доступные пяльцы. Это может быть

одинарный крупный дизайн или непрерывный вышивальный дизайн с повторяющимися узорами. Непрерывное вышивание похоже на функцию 'бесконечное вышивание', доступную для некоторых машин.

### Вышивание одинарных дизайнов

Начинающие пользователи обычно используют дизайн объекты, которые полностью помещаются в доступные для машины пяльцы. Чаще всего в программе и в машине используются настройки по умолчанию. Центр пялец становится контрольной точкой для всех дизайн-объектов, выполняемых в данной технике. Это метод является основой для всех остальных используемых методов.

#### Вышивание одинарного дизайн-объекта

- 1 Вставить или открыть дизайн.
  - ◀ Пяльцы автоматически центрируются вокруг области дизайна, как в вышивальных машинах BERNINA.



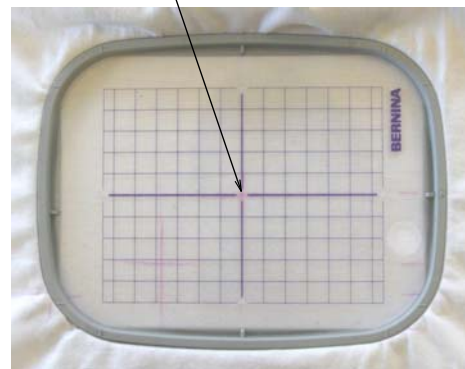
- ◀ Используя шаблон пялец вместо сетки, можно убедиться, что центр пялец

выровнен с сеткой шаблона пялец, как и центр пялец вокруг дизайна.



- 2 По усмотрению пользователя можно настроить размер дизайна или сменить пяльцы для соответствия дизайну. Смотрите подробнее [Смена пялец](#).
- 3 Распечатать рабочую таблицу дизайна. Рабочая таблица может содержать маркер положения пялец. Смотрите подробнее [Печать дизайнов](#).
- 4 Отправить дизайн на машину. Дизайн автоматически центрируется на машине BERNINA. Смотрите подробнее [Вышивка дизайнов](#).
- 5 Зафиксировать рабочую таблицу дизайна на ткани.
- 6 Зафиксировать ткань в пяльцах. Выровнять рабочую таблицу маркера положения пялец с центральной линией шаблона пялец.

Выровнять рабочую таблицу маркера положения пялец с центральной линией шаблона пялец.

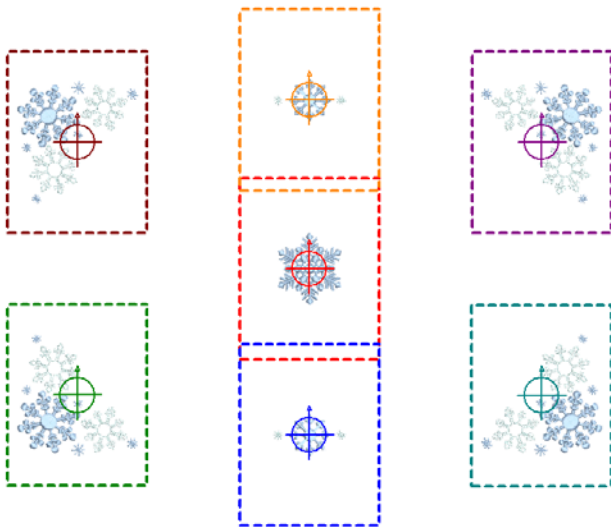


- 7 Запустить машину. Игла переместится к центру пялец. Смотрите также [Центрирование пялец](#).
- 8 Вышивание дизайна.



## Вышивание компоновки изделия

Опытный пользователь может создавать компоновки дизайна на больших изделиях. Каждый дизайн-объект будет располагаться в одинарных пяльцах, но возможно несколько дизайн-объектов на одной компоновке. Каждое запяливание имеет собственную контрольную точку, которая используется с шаблоном пялец для точного расположения дизайн-объектов в правильном направлении. Так как в запяливании расположен только один дизайн-объект, нет необходимости создавать вторичные точки размещения. Основное преимущество данного метода в том, что законченная компоновка может быть расположена в одном файле дизайна с ссылками на все изделия и элементы.



### Как вышить компоновку изделия

- 1 Вставить или открыть дизайн. Пяльцы автоматически центрируются вокруг области дизайна, как в вышивальных машинах BERNINA.
- 2 В качестве опции, настроить размер дизайна или сменить пяльцы для соответствия дизайну. Смотрите также [Масштабирование объектов](#).
- 3 Создать компоновку дизайна, комбинируя дизайны и элементы дизайна.
  - ◀ В Программе доступны различные функции для простого и быстрого создания геометрического расположения дизайна – Отобразить/Объединить,

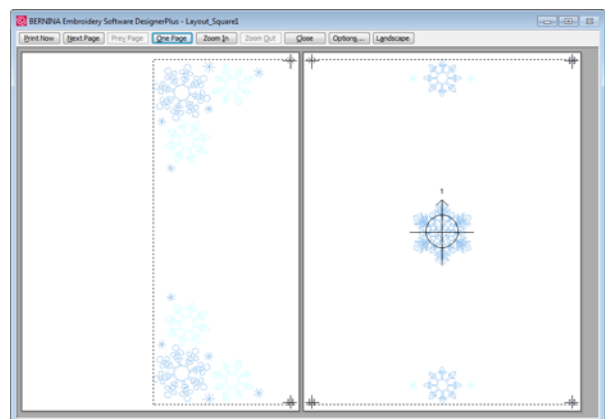
Компоновки и др. Смотрите также [Размещение дизайна](#).

- ◀ В качестве альтернативы можно расположить дизайн вручную.
  - ◀ По своему усмотрению, добавить фон для швейного изделия или крупного изделия. Смотрите также [Визуализация готовых изделий](#).
- 4 Использовать многократное запяливание для автоматического расположения пялец для каждого размещения дизайна. Можно использовать автоматические функции даже для больших компоновок. Смотрите подробнее [Создание многократного запяливания](#).



**Примечание** При работе с компоновками изделий нет необходимости добавлять метки совмещения, но необходимо добавить маркеры положения пялец для каждого расположения пялец. Это будет показывать положение и направление каждого дизайн-объекта в компоновке.

- 5 Распечатать шаблон компоновки с рабочей таблицей дизайна. Большие компоновки могут быть распечатаны на бумаге небольшого формата и соединены вместе. Это установит все пяльцы в правильном пространственном расположении. Смотрите также [Печать дизайнов с многократным запяливанием](#).



- 6 Соединить вместе все рабочие таблицы дизайна, чтобы показать всю компоновку. Рабочая таблица показывается маркер положения пялец. Каждый маркер положения пялец имеет номер,

показывающий его положение в последовательности запяливания.

- 7 Отправить дизайн на машину. Дизайн автоматически центрируется на машине BERNINA. Смотрите также [Отправка дизайнов с многократным запяливанием на машину](#).
- 8 Зафиксировать шаблон компоновки на изделии. По своему усмотрению можно удалить секции без вышивания из рабочей таблицы дизайна, чтобы упростить работу с изделием.
- 9 Запялить изделие, используя напечатанный шаблон компоновки дизайна и шаблон пялец.
 

Выровнять рабочую таблицу маркера положения пялец с центральной линией шаблона пялец.
- 10 После запяливания, удалить шаблон компоновки и вышить компоненты дизайна для этого запяливания.
  - ◀ Номер расположения пялец включен в маркер положения пялец.
  - ◀ После отправки на машину, дизайны содержат номер положения пялец, добавленный к имени файла компоновки дизайна.
- 11 Вышивание дизайна.
- 12 Расположить следующие пяльцы в нужной последовательности и повторить.

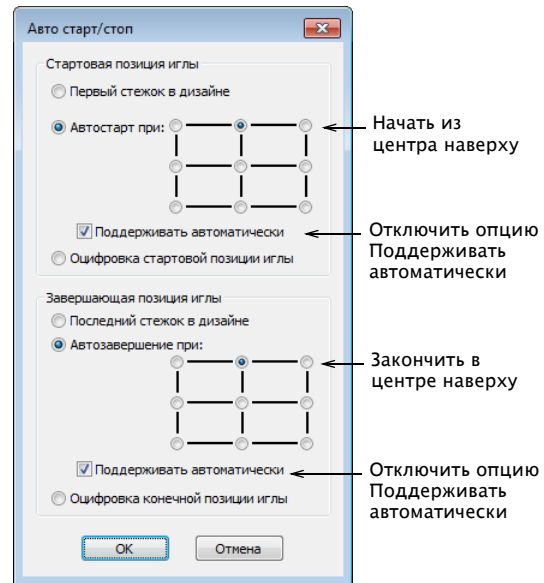
### Создание вышивки на одежде

Иногда необходимо вышить определенные участки на одежде, кепках и других вещах. Например, рассмотрим случай, когда нужно вышивание дизайна монограммы на кармане рубашки. Использовать это при работе с машинами, которые допускают управление соединителями начала и конца.

#### Как создать вышивание на одежде

- 1 Открыть пустой дизайн.
- 2 Установить точки начала и конца в центре ближе к верхней части. Это поможет расположить монограмму на кармане рубашки. Смотрите также [Настройка](#)

автоматического выбора начальных и конечных точек.



- 3 Отключить опцию **Поддерживать автоматически**, таким образом начало и конец всегда зафиксированы в этой точке пялец.
- 4 Используя инструмент **Текст**, создать дизайн текста или монограммы. Обратите внимание, что центр пялец движется к центру вверху текста. Смотрите также [Создание монограммы](#).



- 5 По своему усмотрению можно включить фон для используемого изделия. Смотрите подробнее [Визуализация готовых изделий](#).
- 6 При необходимости можно распечатать рабочую таблицу дизайна. Рабочая таблица показывает маркер положения пялец в дизайне на экране. Смотрите также

### Предварительный просмотр и печать рабочих таблиц дизайна.

- 7 Отправить дизайн на машину. Дизайн расположен в том же месте, которое показано на экране, так как использует соединители начала и конца чтобы расположить дизайн относительно центра пялец.
- 8 Запялить изделие, используя шаблон пялец с вертикальной центральной линией для расположения центра кармана, а также расположить горизонтальную центральную линию ниже верхней части кармана на 10 мм.
- 9 Вышивание дизайна. Машина запустит дизайн в центре пялец.

### Автоматическое непрерывное вышивание

Автоматическое непрерывное вышивание состоит из следующих элементов:

- ◀ Множественные повторения дизайна в одинарном файле с использованием функций автоматического расположения.
- ◀ Многократное запяливание для создания файлов вывода с автоматическими метками совмещения.

#### Выполнение автоматического непрерывного вышивания

- 1 Вставить или открыть исходный дизайн.
- 2 Создание повторных дизайн-объектов.



**Совет** Использовать инструменты **Блок и Отражение**, чтобы автоматически сформировать дизайн непрерывного вышивания. Смотрите подробнее [Зеркальное отображение объектов](#).

- 3 Установить число колонок и строк, необходимых для конечного изделия.



- 4 Открыть инструментарий **Многократное запяливание** и использовать автоматическое запяливание, чтобы покрыть все объекты в дизайне. Смотрите подробнее [Создание автоматических многократных запяливаний](#).

Пяльцы должны быть расположены как минимум с 3 см наложением для правильного формирования меток совмещения.

- 5 Отправить дизайн с многократным запяливанием на машину. Смотрите подробнее [Отправка дизайнов с многократным запяливанием на машину](#).

### Ручное непрерывное вышивание

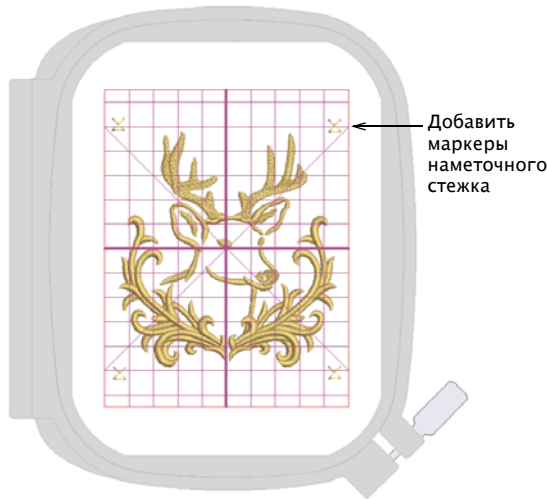
Ручное непрерывное вышивание состоит из следующих элементов:

- ◀ Одинарный дизайн в файле
- ◀ Ручная вставка маркера наметочного стежка или графического маркера в начале и конце дизайна для выравнивания.
- ◀ Повторение дизайна на машине в ручном режиме с использованием ручных контрольных маркеров для выравнивания запяливания.

#### Как создать ручное непрерывное вышивание

- 1 Вставить или открыть исходный дизайн.
- 2 Передвинуть дизайн на нужное положение в пяльцах. Соединители начала и конца зафиксированы в центре пялец.

- 3 По своему усмотрению настроить размер дизайна или сменить пальцы для соответствия дизайну.
- 4 Использовать команду **Маркер наметочного стежка**, чтобы вставить маркер наметочного стежка – два рядом с верхом с любой стороны дизайна и два внизу, с любой стороны дизайна. Смотрите подробнее [Добавление ручных контрольных маркеров](#).



- 5 Выровнять соответствующий маркер наметочного стежка с меткой левого нижнего угла области дизайна:
  - ◀ Выбрать левую нижнюю метку маркера наметочного стежка.
  - ◀ С помощью клавиши **Ctrl** выбрать дизайн.
  - ◀ Выбрать **Разместить > Выровнять > Нижний край**, а затем **Разместить > Выровнять > Слева**.
- 6 Повторить для каждого маркера наметочного стежка и расположить их в каждом углу.
- 7 Выбрать два маркера наметочного стежка сверху. С помощью **Раскладка по цветам**, передвинуть их в начало дизайна. Убедиться, что два нижних маркера наметочного стежка упорядочены в конце дизайна.
- 8 Распечатать рабочую таблицу дизайна. Рабочая таблица показывает маркер положения пялец. Каждый маркер положения пялец имеет номер, показывающий его положение в последовательности запыливания. Смотрите

также [Предварительный просмотр и печать рабочих таблиц дизайна](#).

- 9 Отправить дизайн на машину. Дизайн расположен на том же месте, как показано на экране. В нем используются соединители начала и конца для размещения дизайна относительно центра пялец. Машина начнет вышивание в центре пялец. Смотрите подробнее [Вышивка дизайнов](#).
- 10 Зафиксировать рабочую таблицу дизайна на ткани в нужном положении для первой части бесконечного вышивания.
- 11 Зафиксировать ткань в пяльцах. Выровнять рабочую таблицу маркера положения пялец с центральной линией шаблона пялец.
- 12 Этапы после первых двух маркеров наметочного стежка необходимы только для второго и последующих дизайнов. Вышивание дизайна.
- 13 Запылить деталь стабилизатора с липкой основой для второго запыливания.
- 14 Вышить первые два маркера наметочного стежка на стабилизаторе.
- 15 Расположить ткань на стабилизаторе с липким слоем, выравнявая маркеры наметочного стежка на ткани в линию с уже вышитыми на стабилизаторе. Разгладить ткань на месте.
- 16 Вышить следующее повторение дизайна.
- 17 Повторять процедуру пока все повторения не будут завершены.

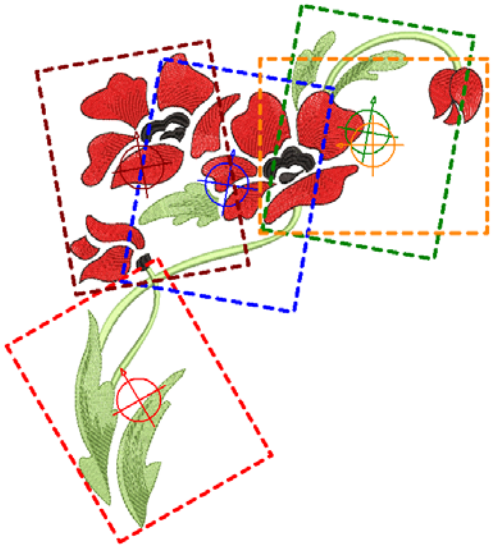


**Совет** Вставка графики для реальных контрольных маркеров может быть заменена маркерами наметочного стежка. Они могут быть выровнены относительно центра дизайна и дизайн вместе с контрольными точками при необходимости повернут.

### Вышивание много-пальцевых дизайнов

Если дизайн слишком большой или занимает большую рабочую область, примените опцию 'Разделить на несколько запыливаний'. Набор инструментов **Многократное запыливание** позволяет размещать пальцы до тех пор, пока не будет достигнуто минимальное число

запяливаний, необходимых для охвата всей компоновки дизайна.



Каждое запыливание содержит объект или группу объектов, которые могут быть вышиты по-отдельности. Вышивание запыливаний осуществляется последовательно для создания всего дизайна. Они могут быть отправлены на машину или сохранены в файл.

#### Вышивание дизайна с многократным запыливанием

- 1 Создать крупный дизайн, сочетающий много элементов дизайна.
- 2 Добавить пяльцы с помощью опции **Многократное запыливание**, чтобы покрыть каждый элемент дизайна в компоновке. Можно использовать автоматические функции даже для крупных компоновок. Смотрите подробнее **Создание многократного запыливания**.
- 3 В качестве опции, можно установить фон используемого изделия. Смотрите подробнее **Визуализация готовых изделий**.
- 4 Распечатать шаблон компоновки из программы. Большие компоновки могут быть распечатаны на бумаге небольшого формата и соединены вместе. Это установит все пяльцы в правильном пространственном расположении.
- 5 Зафиксировать шаблон на изделии. Удалить ненужные детали из компоновки, чтобы выделить отдельные запыливания.
- 6 Запылить ткань (или изделие) и вышить первое запыливание. Метки совмещения вышиваются последними. Использовать маркер положения пялец, чтобы разместить или повернуть изделия, используя реальный шаблон пялец.
- 7 Извлечь ткань из пялец.
- 8 Запылить деталь стабилизатора с липким слоем и удалить защитную бумагу.
- 9 Вышить метки совмещения в начале следующего запыливания на стабилизаторе.
- 10 Выровнять последние прошитые метки совмещения с отметками на стабилизаторе, и разгладить ткань на липкой основе. Чтобы упростить процесс, можно воткнуть булавки в центр меток совмещения.
- 11 Вышить следующее запыливание.
- 12 Повторить, пока не будет завершен весь дизайн.

# ГЛАВА 33

## Работа с машинными файлами

По общему правилу BERNINA Embroidery Software сохраняет дизайны в 'собственном' формате. Данный формат содержит всю необходимую информацию как для вышивания объектов, так и для дальнейшего изменения.

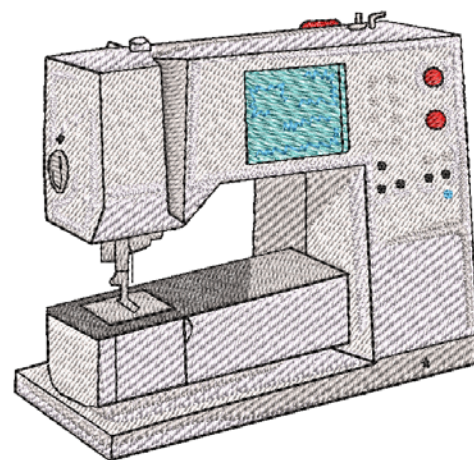
При этом пользователь BERNINA Embroidery Software может открывать и сохранять дизайны в других вышивальных форматах файла, а также в формате машинных файлов. При открытии машинных файлов, программа BERNINA Embroidery Software конвертирует данные о вышивании в описание, поэтому их можно изменить, используя функции редактирования.

При отправке дизайнов на машину, они не сохраняются при выключении машины. Помимо сохранения на жесткий диск, дискету или архивации на CD, также доступна возможность сохранения дизайнов путем записи их в память вышивальной машины, карты дизайнов или на USB-носитель.



**Note** Если сразу предполагается вышивание дизайна, тогда его нужно отправить напрямую на машину. Смотрите подробнее [Вышивка дизайнов](#).

В данном разделе описывается как выбрать параметры конвертирования для открытия и сохранения различных стежковых и контурных форматов дизайнов. Здесь также рассматривается хранение дизайнов на карте дизайнов.





### Форматы файлов

BERNINA Embroidery Software открывает и сохраняет собственные форматы дизайна 'ART', а также большое количество 'не родных' форматов. При открытии машинных форматов в BERNINA Embroidery Software, программа считывает данные и, в зависимости от настроек, пытается определить контуры объекта и его свойств, для последующего изменения дизайна.

### Вышивальные файлы

Собственные дизайны 'ART', такие как 'EMB' и 'JAN' являются вышивальными форматами файлов категории 'Grade A'. Они считываются и записываются с помощью BERNINA Embroidery Software. Такие файлы называются 'Grade A', так как они содержат полный набор информации о дизайне в одном файле – контуры объекта, свойства, стежки, цвета нити, эскизы изображений и примечания. Существует еще три категории вышивальных файлов. Необходимо отметить, что только файлы

уровня 'Grade A' позволяют 100% масштабирование и преобразование дизайна.

Кат.	Описание
 A	Чистые вышивальные файлы, созданные программой BERNINA или аналогичным ПО. Данные файлы содержат объекты, контуры и стежки.
 B	Дизайны считываются с иерархического формата, например, 'GNC' и сохраняются в форматах ART / EMB / JAN. Такие дизайны не могут быть открыты напрямую в BERNINA Embroidery Software, но после конвертации могут использоваться как дизайны категории 'Grade B'.
C	Дизайны считываются с машинных файлов – EXP, DST, PES и т.д. – в которых стежки конвертированы в объекты. Смотрите подробнее <a href="#">Открытие машинных файлов</a> .
D	Дизайны считываются с машинных файлов, в которых стежки НЕ конвертированы в объекты. Смотрите подробнее <a href="#">Открытие машинных файлов</a> .



**Совет** Для получения информации об исходном файле дизайна, нужно выбрать диалоговое окно Открыть или окно Свойства дизайна. Смотрите подробнее [Просмотр информации о дизайне](#). Смотрите также [Открытие дизайна](#).

### Поддерживаемые форматы вышивальных файлов

BERNINA Embroidery Software поддерживает следующие форматы вышивальных файлов:

Формат	Файл	Кат.	Чте.	Зап.
BERNINA All-in-One Vx	ARTx0	A	●	●
BERNINA All-in-One V4/V3	ART	^ A	●	●
BERNINA A730/A200	ART	* A	●	●
OESD All-in-One	ART42	A	●	●
Janome/Elna All-in-One	JAN	A	●	

Запись форматов ^ V1 и V2 ART больше не поддерживается  
 Файлы \* A730/A200 могут быть считаны напрямую некоторыми моделями машин BERNINA  
 ‡ Несмотря на то, что формат ARX является файлом не вышивального формата, он является внутренним файлом BERNINA и может быть открыт BERNINA Embroidery Software  
 † Использовать данный формат при открытии в программах Wilcom e3.  
 † Запись форматов AMT50 и AMT60 больше не поддерживается.

Формат	Файл	Кат.	Чте.	Зап.
Дизайны Wilcom All-in-One	EMB	A	●	●
Дизайны Wilcom All-in-One e3	EMB	† A	●	●
artista Вышивка крестиком	ARX	‡ D	●	
BERNINA Шаблон V8.0	AMT80	† A	●	●
BERNINA Шаблон V7.0	AMT70	A	●	●

Запись форматов ^ V1 и V2 ART больше не поддерживается  
 Файлы \* A730/A200 могут быть считаны напрямую некоторыми моделями машин BERNINA  
 ‡ Несмотря на то, что формат ARX является файлом не вышивального формата, он является внутренним файлом BERNINA и может быть открыт BERNINA Embroidery Software  
 † Использовать данный формат при открытии в программах Wilcom e3.  
 † Запись форматов AMT50 и AMT60 больше не поддерживается.

### Другие собственные форматы

BERNINA Embroidery Software поддерживает следующие форматы художественных файлов:

Формат	Файл	Кат.	Чте.	Зап.
Художественная техника Вышивка 'крестом'	ARX	‡ D	●	●
Художественная техника Квилтер	ARQ	† D	●	●

‡ Приложение только для Вышивки 'крестом' † Приложение только для Квилтер

### Машинные файлы

Разные вышивальные машины работают на разных языках программирования. Каждый язык имеет собственные команды для управления различными функциями машины. Перед началом вышивания, необходимо убедиться, что формат дизайна будет 'понятен' машине. Машинные или 'вышивальные' файлы предназначены для прямого использования вышивальными машинами. Они содержат только координаты стежков и машинные функции. Они создаются 'в процессе' во время отправки дизайна на машину. Они также могут быть выведены на диск вышивания или карту дизайна.

## Поддерживаемые форматы машинных файлов

BERNINA Embroidery Software поддерживает следующие форматы машинных файлов:

Формат	Файл	Кат.	Чте.	Зап.
BERNINA A730/A200	ART	*	A	● ●
BERNINA USB-накопитель	EXP			●
Janome/Elna/Kenmore	SEW	C		● ●
Elna Xpressive	EMD	C		● ●
Deco, Brother, Babylock	PEC	C		● ●
Deco, Brother, Babylock	PES	C		● ●
Husqvarna Viking / Pfaff	VP3	C		● ●
Husqvarna Viking / Pfaff	VIP	C		● ●
Husqvarna/Viking	SHV	^	C	● ●
Husqvarna/Viking	HUS	C		● ●
Pfaff	PCS	C		● ●
Pfaff	PCD	C		● ●
Pfaff	PCQ	C		● ●
Pfaff	PCM	C		● ●
Singer	XXX	C		● ●
Poem, Huskygram, Singer EU	CSD	C		● ●
Melco	EXP	C		● ●
Tajima	DST	C		● ●
Great Notions	GNC	B		●

Файлы \* A730/A200 могут быть открыты напрямую некоторыми моделями машин BERNINA  
 ^ Снова сохранить в формате SHV, но не конвертировать в SHV

## Сравнение вышивальных и машинных файлов

BERNINA Embroidery Software считывает форматы файлов вышивания: ART, EMB или JAN. В таблице ниже показан тип данных, которые находятся в этих файлах, в сравнении с машинными файлами.

Включено в файл	Вышивка	Машина
Свойства объекта	Да	Нет
Данные о стежке	Да	Нет
Типы стежков	Да	Нет
Включает координаты стежков	Да	Да

Включено в файл	Вышивка	Машина
Цвета нитей	Да	Некоторые
Примечания	Да	Нет
Настройка компенсации стягивания	Да	Нет
Настройки авто-шага	Да	Нет

## Распознавание машинных файлов

При считывании в программе BERNINA Embroidery Software, машинные файлы не содержат таких технических данных, как контуры или типы стежков, а распознаются как набор 'блоков стежков'. Вышивальные блоки стежков создаются, если в дизайне обнаруживается изменение цвета или обрезки. Подобные файлы могут быть открыты с помощью функции 'преобразование объекта' или без нее.



**Примечание** После открытия машинные файлы могут быть сохранены как вышивальные файлы категории C или D, в зависимости от преобразования.

## Преобразованные машинные файлы

При масштабировании чистого вышивального дизайна, программа BERNINA Embroidery Software автоматически пересчитывает и перерисовывает все стежки. Это гарантирует, что дизайн будет вышит так же, как показано на экране. Несмотря на то, что машинные файлы совершенно не предназначены для изменения, программа BERNINA Embroidery Software довольно успешно способна распознавать контуры объектов, типы и шаг стежков, используя данные о стежках.

При открытии машинного файла, он по умолчанию преобразовывается в файл категории C. В конвертированных дизайнах



может быть изменен масштаб или пересчитаны стежки. Тем не менее, пересчитанная вышивка может отличаться от исходной.

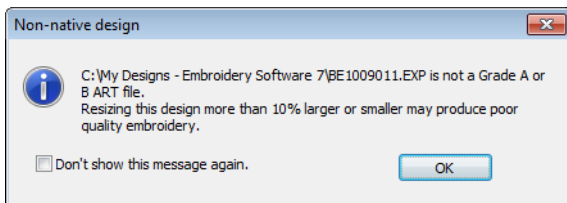
Кат.	Источник	Открыть	Содержит...
A	ART / EMB / JAN	Стандартно	Контурные стежки
B	Контурный файл не собственного формата	Стандартно	Конвертированные контурные стежки
C	Машинный файл	С преобразованием объекта	Расчетные контурные и конвертированные стежки
D	Машинный файл	Без преобразования объекта	Нет контура, только стежки

### Открытие без конвертации

Тем не менее, доступна возможность открыть машинный файл **без** конвертации. Дизайны, открытые таким образом, могут быть сохранены как вышивальные дизайны категории D, или же они могут быть сохранены в других форматах машинных файлов.

Смотрите подробнее [Открытие машинных файлов](#).

Это не помешает масштабировать машинные файлы, открытые без конвертации объектов. Тем не менее, в связи с тем, что стежки не пересчитываются, плотность может меняться вместе с размером дизайна. В общем, не стоит масштабировать дизайн вышивки более, чем на  $\pm 10\%$ . В противном случае некоторые области могут быть покрыты неравномерно: слишком плотно или слишком редко. В случае, если открываемый дизайн не предназначен для масштабирования, появится предупреждение.



**Совет** Отображение данного предупреждения при открытии дизайнов можно настроить в Меню Справка > Показать предупреждение проекта.



## Выбор устройства

При выводе или считывании дизайнов, взаимодействие с устройствами осуществляется с помощью диалогового окна Выбор устройства.



При присоединении USB-накопителя к компьютеру, появятся четыре активные иконки, показанные выше. Еще две кнопки станут активны после соединения с машиной. Данное диалоговое окно – интерфейс для следующих функций.

Устр.	Описание
	Область применения: <ul style="list-style-type: none"> <li>Запись дизайнов в формате EXP на USB-накопитель</li> <li>Считывание дизайнов в формате EXP с USB-накопителя.</li> </ul>
	Область применения: загрузка дизайнов, готовых к вышиванию, на машину.
	Область применения: <ul style="list-style-type: none"> <li>Запись дизайнов на машину или USB-накопитель, подключенный к машине</li> <li>Считывание дизайнов с машины или USB-накопителя, подключенного к машине.</li> </ul>
	Область применения: <ul style="list-style-type: none"> <li>Запись дизайнов EXP на карту памяти для моделей: deco 330/bernette 340 deco; или на USB-носитель для модели bernette 340 deco</li> <li>Считывание дизайны EXP с карты памяти для моделей: deco 330/bernette 340 deco; или с USB-носителя для модели bernette 340 deco.</li> </ul>

Устр.	Описание
	<p>Область применения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Запись дизайнов EXP на модели: artista 165, artista 185 или на серийное устройство Чтения/Записи.</li> <li>Считывание дизайнов EXP с модели: artista 165 на модель artista 185 или с серийного устройства Чтения/Записи.</li> </ul>
	<p>Область применения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Запись дизайнов в формате artista 200/730(ART V4) на USB-накопитель</li> <li>Считывание дизайнов artista 200/730(ART V4) с USB-накопителя.</li> </ul>

## Экспорт и открытие машинных файлов

BERNINA Embroidery Software может открывать поддерживаемые машинные файлы, хранящиеся на компьютере, из различных источников – жесткого диска, дискеты, USB-накопителя или диска CD ROM. После открытия их можно проверить или отредактировать перед тем, как отправить на машину для вышивания или на хранение. Аналогично, в программе доступна возможность экспортировать любой поддерживаемый формат файла для перемещения на вышивальную машину. Смотрите также [Поддерживаемые форматы машинных файлов](#).

## Экспорт машинных файлов

BERNINA Embroidery Software дизайны могут быть экспортированы в собственном машинном формате EXP, а также в некоторых не собственных форматах.

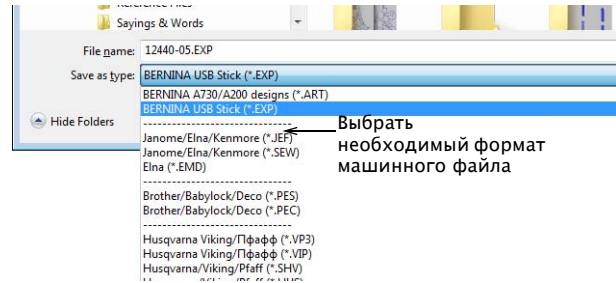


**Примечание** Диалоговое окно Сохранить как сохраняет в папке библиотеки Мои дизайны только оригинальные форматы файлов, например, ART. Диалоговое окно Экспорт машинных файлов сохраняет машинные (EXP) и другие форматы файлов (PES и пр.) в папку библиотеки Мои машинные файлы.

### Как экспортировать машинный файл

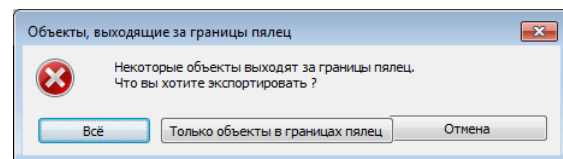
- 1 Открыть дизайн, который необходимо экспортировать на машину.

## 2 Выбрать Файл > Экспорт машинных файлов.



- 3 Выбрать формат машинного файла. Обычно используются файлы BERNINA All-in-One V4 ART или BERNINA USB Stick EXP.

- 4 Изменить имя файла, где нужно, выбрать папку размещения и нажать Сохранить. Если система обнаружит, что не все объекты покрыты пяльцами, будет выведено предупреждение. Смотрите подробнее [Запяливание дизайна](#).



**Примечание** Также доступна функция записи дизайнов в память вышивальной машины или на карте дизайнов BERNINA. Смотрите подробнее [Вышивка дизайнов](#).

## Открытие машинных файлов



Использовать инструмент Общие > Открыть, чтобы открыть существующий дизайн.

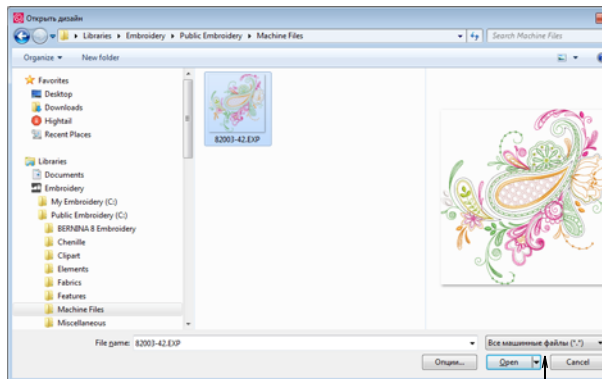
По общему правилу, машинные файлы преобразовываются в контуры и объекты во время открытия. Дизайн конвертирован в файл категории 'Grade C'. В конвертированных дизайнах может быть изменен масштаб или пересчитаны стежки. Обработка эффективна для большинства вышивальных дизайнов, но не может обеспечить уровень качества оригинального контура и может быть недоступна для некоторых типов узорных стежков.

В некоторые случаи может возникнуть необходимость отключить обработку стежков. При открытии машинного файла без конвертации объектов, доступна возможность

вывода дизайна без изменения, редактирования отдельных стежков, а также уменьшение масштаба и преобразование без потери информации об исходных стежках. При открытии машинных файлов без конвертации объектов, дизайн конвертируется в файл категории D.

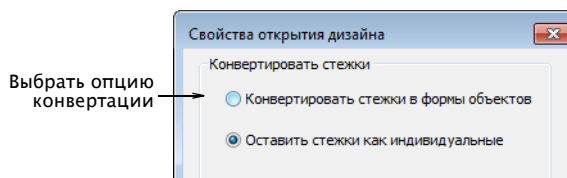
### Как открыть машинный файл

- 1 Нажать **Открыть**, чтобы открыть дизайн с жесткого диска или USB-носителя.



Выбрать тип файла

- 2 Выбрать папку и выбрать формат машинного файла из списка **Файлы типа**, затем выбрать файл для открытия. Смотрите подробнее [Поддерживаемые форматы машинных файлов](#).
- 3 Выбрать **Опции**. Откроется диалоговое окно **Опции открытия дизайна**.



- 4 Выбрать опцию конвертации и нажать **ОК**.
- 5 Нажать **Открыть**. В зависимости от опции конвертации:
  - ◀ Дизайн обрабатывается и конвертируется в объект со свойствами контурного или заполняющего стежка в качестве основных свойств. Если объект не распознан, у него есть только основные свойства.

- ◀ Дизайн откроется в виде набора стежков только с основными свойствами.



**Совет** Чтобы убедиться, что контуры объектов, типы стежков, плотность стежков и цвета являются правильными, всегда лучше проверять и редактировать дизайны после преобразования.

### Считывание дизайнов с машины

В BERNINA Embroidery Software считывание дизайнов доступно из множества источников, как в компьютере, так и в вышивальной машине. После открытия их можно проверить или отредактировать до сохранения на жестком диске или отправки на машину для вышивания или на хранение. При считывании дизайнов с машины доступны три опции:

- ◀ **Вышивальная машина:** В большинстве машин доступна возможность хранения дизайнов и считывания их с памяти машины. Этот функционал аналогичен встроенной дизайн-карте.
- ◀ **Дизайн-карта:** Дизайны также можно хранить на дизайн-карте, прикрепленной к

вышивальной машине (или к устройству чтения/записи вышивальных карт).



- 4 **USB-носитель:** Дизайны также могут быть считаны с USB-накопителя, соединенного с вышивальной машиной. Смотрите также [Запись дизайнов на машину](#).



**Примечание** Кроме того, USB-носители могут быть вставлены непосредственно в компьютер и тогда дизайн считывается в BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Экспорт и открытие машинных файлов](#).

#### Как считать дизайны с машины

- 1 Открыть новый, пустой файл.
- 2 При необходимости считать дизайны с карты или USB-носитель, вставить устройство для хранения данных в машину (или в устройство чтения/записи вышивальных карт).



**Примечание** Для описания соединения, воспользуйтесь инструкцией, которая прилагается к Устройству чтения/записи вышивальных карт.

- 3 Выбрать **Файл > Card/Machine Read**.  
При первом открытии после загрузки дизайна при включении машины или

устройства, откроется диалоговое окно **Выбор устройства**.

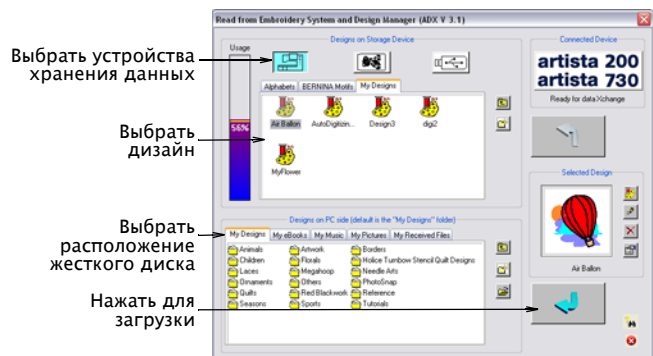


- 4 Выбрать вышивальную машину или устройство для чтения, или, если будет предложено, COM-порт. Смотрите также [Выбор устройства](#).

- 5 Нажать **ОК**.

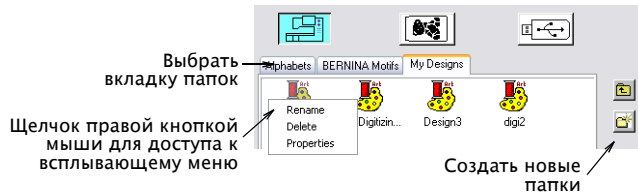
При активном машинном соединении откроется диалоговое окно **Записать в систему вышивания**. Будут показаны имя и эскизы изображений.

Откроется диалоговое окно **Считать из системы вышивания и работа с дизайном**.



- 6 Выбрать необходимый источник для хранения, нажав на соответствующую кнопку – вышивальная машина, дизайн-карта или USB-накопитель.

При выборе кнопки, показаны все папки и дизайны, которые в настоящее время хранятся на устройстве.



**Совет** Щелчок правой кнопкой мыши по значку дизайна для доступа к всплывающему меню – используется для переименования, удаления или просмотра Свойств дизайна.

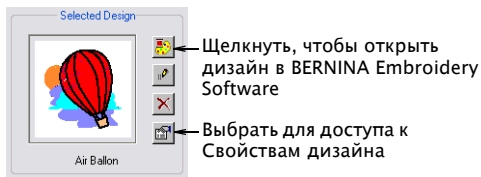
- 7 Нажать на вкладку папок (если папок более одной) и/или папку для размещения дизайна.



**Совет** Использовать значки справа на панели дисплея, чтобы создать новые папки или для навигации в структуре папок.

- 8 Выбрать дизайн

Изображение предварительного просмотра показано на панели Выбранный дизайн.

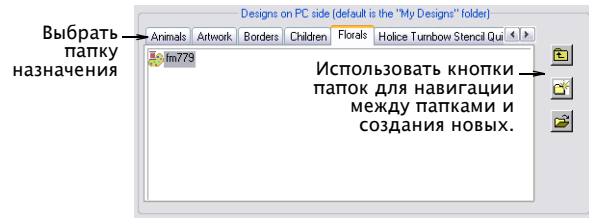


- 9 Использовать кнопки индикаторной панели при необходимости, чтобы:

- ◀ Открыть дизайн напрямую в BERNINA Embroidery Software для редактирования.
- ◀ Переименовать дизайн.
- ◀ Удалить дизайн.
- ◀ Получить доступ к параметрам дизайна.



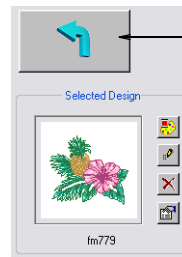
- 10 Выбрать папку назначения на жестком диске для хранения дизайна.



- 11 Щелкнуть кнопку со стрелкой Скачать, чтобы открыть дизайн и сохранить его на жестком диске.



**Примечание** Доступна возможность перезаписать дизайны соответствующего формата с жесткого диска на устройство для хранения данных с помощью кнопки-стрелки Загрузить.



## Запись дизайнов на машину



Использовать инструмент Общие > Записать на карту/машину, чтобы записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.



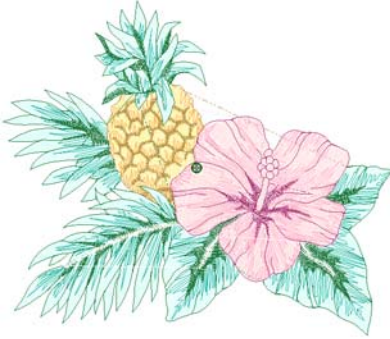
Выбор Вид > Показать стежки, чтобы включить/выключить режим отображения стежков.

Если Вы вышиваете только при подключении машины к данному компьютеру, храните дизайны на жестком диске компьютера. Также можно использовать команду **Записать на карту/машину**, чтобы сохранить дизайн для дальнейшего использования независимо от компьютера. Дизайны, расположенные на любом носителе – вышивальной машине, карте дизайна или USB-накопителе – могут быть вышиты столько раз, сколько необходимо. Данная функция снимает необходимость постоянного подключения вышивальной машины к компьютеру по время вышивания.

См. руководство швейную машину BERNINA для более подробной информации.

### Как записать дизайны на машину

- 1 Открыть дизайн и отключить функцию **Действительный вид**. Смотрите подробнее **Открытие дизайна**.



**Примечание** Машина (или внешнее Устройство чтения/записи вышивальных карт) должна быть включена до вставки карты. В противном случае, дизайн не будет показан или загружен на машину.

- 2 При необходимости записать дизайн на карту или USB-носитель, вставить устройство для хранения данных в машину (или в устройство чтения/записи вышивальных карт).

Для описания соединения, воспользуйтесь инструкцией, которая прилагается к Устройство чтения/записи вышивальных карт.

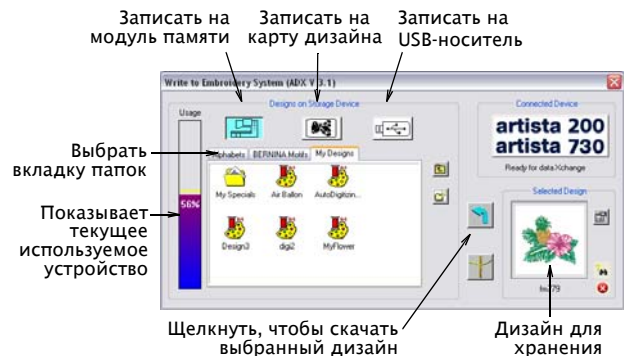
- 3 Нажать **Записать на карту/машину** .  
При первом открытии после загрузки дизайна при включении машины или

устройства считывания, откроется диалоговое окно **Выбор устройства**.



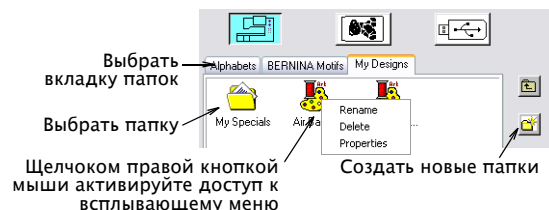
- 4 Выбрать вышивальную машину или устройство для чтения, или, если будет предложено, COM-порт. Смотрите также **Выбор устройства**.
- 5 Нажать **ОК**.

При активном машинном соединении откроется диалоговое окно **Записать в систему вышивани** . Будут показаны имя и эскизы изображений.



- 6 Выбрать необходимое устройство для хранения, нажав на соответствующую кнопку – вышивальная машина, дизайн-карта или USB-накопитель.

При выборе кнопки, показаны все папки и дизайны, которые в настоящее время хранятся на устройстве.



- 7 Нажать на вкладку папок (если более одной папки) и/или на папку, чтобы выбрать, где сохранить дизайн.



**Совет** Использовать значки справа на панели дисплея, чтобы создать новые папки или для навигации в структуре папок. Щелчок правой кнопкой мыши по значку дизайна для доступа к всплывающему меню – используется для переименования, удаления или просмотра Свойств дизайна.



**Внимание** Перед скачиванием дизайнов, убедитесь, что игольный рычаг на машине поднят.

- 8 Выбрать кнопку-стрелку Скачать, чтобы записать дизайн.
- Сенсорная панель машины отключается во время скачивания. После того, как дизайн сохранен на выбранном устройстве, его можно вышить в любое время без подключения компьютера к машине. См. руководство швейную машину BERNINA для более подробной информации.

## Запись дизайнов на карту памяти



Использовать инструмент Общие > Записать на карту/машину, чтобы записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.



Выбрать Вид > Показать стежки, чтобы включить/выключить режим отображения стежков.

Дизайны могут быть сохранены на специальной USB карте памяти BERNINA или OESD USB, которая подключается напрямую к компьютеру. При копировании дизайнов напрямую с жесткого диска на карту памяти с помощью MS Windows® Explorer, выполнить копирование, используя BERNINA Embroidery Software. При

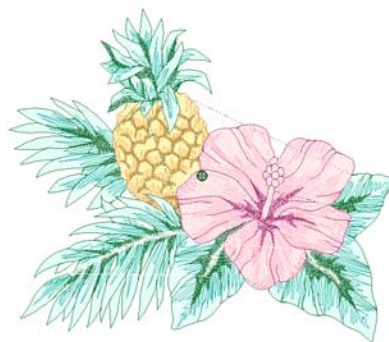
сохранении дизайна, BERNINA Embroidery Software автоматически конвертирует его в подходящий формат для вышивания.



**Примечание** Могут быть использованы и другие типы карт памяти, но они не распознаются программой автоматически.

### Как записать дизайн на карту памяти

- 1 Открыть дизайн и отключить функцию **Действительный вид**. Смотрите подробнее **Открытие дизайна**.



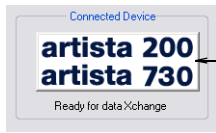
- 2 Вставить USB карту памяти BERNINA или OESD USB в USB-порт компьютера.
- 3 Нажать **Записать на карту/машину** (Записать на карту/машину).

При первом открытии после загрузки дизайна при включении машины или устройства считывания, откроется диалоговое окно **Выбор устройства**. Смотрите также **Выбор устройства**.



**Совет** При наличии соединения с вышивальной системой, нажать на кнопку **Присоединенные устройства** в диалоговом

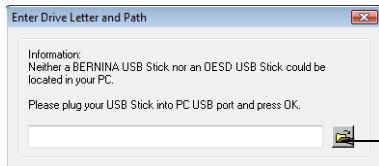
окне **Записать в систему вышивания**, чтобы получить доступ к диалоговому окну **Выбор устройства**. Смотрите также **Запись дизайнов на машину**.



Нажать для доступа к диалоговому окну Выбор устройства Bernina.

- Выбрать соответствующую опцию **BERNINA USB Stick** для вышивальной системы, которая будет использоваться для вышивания дизайна и нажать **ОК**.

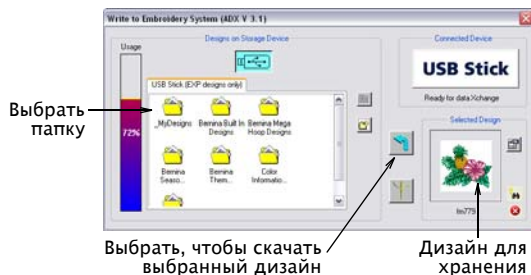
При использовании карты памяти, отличной от BERNINA или OESD, откроется диалоговое окно Ввести символ устройства и путь к устройству с предложением указать расположение устройства.



Щелчком выбрать 'показать устройства USB'

- Показать расположение устройства на компьютере при необходимости.

При активном машинном соединении откроется диалоговое окно **Записать в систему вышивания**. Будут отражены имя и предпросмотр дизайна. Также будут указаны папки и дизайны, уже сохраненные на данном устройстве.



Выбрать папку

Выбрать, чтобы скачать выбранный дизайн

Дизайн для хранения

- Выбрать расположение для хранения дизайна.



**Совет** Использовать значки справа на панели дисплея, чтобы создать новые папки или перейти на уровень выше в структуре папок. Щелчок правой кнопкой мыши по файлам дизайна, которые уже сохранены, для доступа к всплывающему меню –

используется для переименования, удаления или просмотра Параметров дизайна.

- Щелкнуть кнопку-стрелку **Скачать**, чтобы записать дизайн на карту памяти.

При сохранении дизайна, BERNINA Embroidery Software автоматически конвертирует его в подходящий формат для вышивания. См. соответствующее руководство BERNINA Embroidery Software для подробной информации о том, как вышивать с карты памяти USB.

## Сохранение дизайнов в формате PES

PES – это файловый формат стежков 'Brother', которые использует различные сочетания размера пялец и версии файлов. При сохранении дизайнов в формате PES, необходимо выполнить следующие действия.

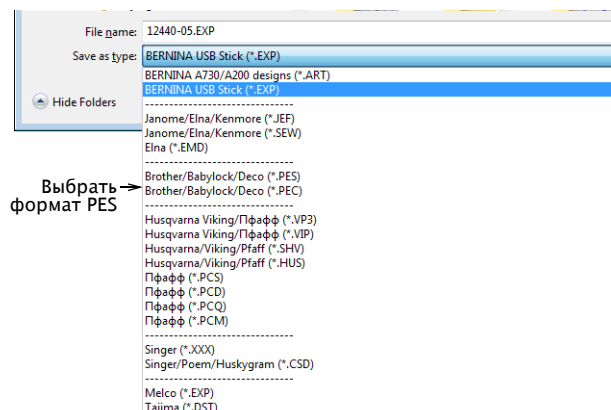
### Как сохранить дизайн в формате PES

- Открыть файл, который необходимо экспортировать, и выбрать подходящие пяльцы Brother. Смотрите подробнее **Выбор пялец**.



**Примечание** Если размер дизайна не соответствует размеру пялец, появится предупреждение.

- Выбрать **Файл > Экспорт машинных файлов**.

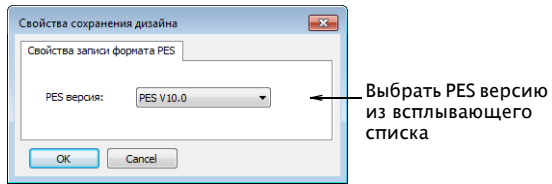


Выбрать формат PES

- Выбрать формат PES как тип файла.



Откроеется диалоговое окно Свойства записи формата PES.



- 4 Выбрать необходимую PES версию из всплывающего списка и нажать Сохранить. Диалоговое окно **Экспорт машинных файлов** сохраняет машинные (EXP) и другие форматы файлов (PES и пр.) в папку библиотеки Мои машинные файлы.

# ГЛАВА 34

## Вывод дизайнов

Программа предоставляет целый ряд разных способов создания и вывода дизайнов – это печать рабочей таблицы, аппликация с узорами, раскладка по цветам или таблица нитей. BERNINA Embroidery Software также позволяет сохранять дизайны как изображения в целях использования с приложениями для работы с тканью или швейными изделиями. Можно отправить их напрямую в машину для вышивания. При работе с дизайнами, которые больше доступных физических пялец, можно разделить их на части, каждая из которых будет содержать объект или группу дизайн-объектов. ПО автоматически подсчитывает, какие файлы должны быть отправлены и показывает, как они будут выглядеть.



В данном разделе описывается, как печатать рабочие таблицы дизайна, узоры аппликации, раскладку по цветам и таблицы нитей. Здесь также рассматривается вышивание дизайнов, как одинарных, так и состоящих из многократного запяливания.

### Печать дизайнов

Можно распечатать дизайн, используя настройки по умолчанию или пользовательские настройки печати. Предварительный просмотр дизайнов перед печатью. Настроить параметры принтера для вывода на экран необходимой информации. При использовании цветного принтера возможна печать в **Действительный вид**. Можно даже распечатать таблицы нитей в качестве образца для покупки.

### Предварительный просмотр и печать рабочих таблиц дизайна



Использовать функцию **Общие > Предварительный просмотр**, чтобы предварительно просмотреть дизайн перед печатью.

С помощью функции **Предварительный просмотр** можно посмотреть информацию о

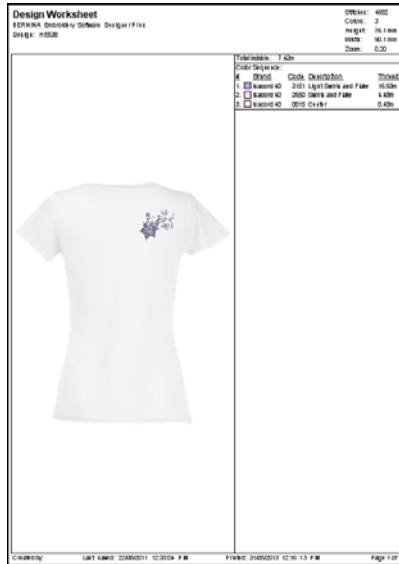
вышивании. Использовать данную функцию для проверки последовательности вышивания перед вышиванием дизайна. Можно распечатать дизайн, используя настройки по умолчанию или пользовательские настройки печати.

### Предварительный просмотр и печать рабочей таблицы дизайна

- Щелкнуть значок **Предварительный просмотр**.

Дизайн показан в том виде, в котором будет напечатан. Большие дизайны могут быть

отображены на нескольких страницах, если печатаются в натуральную величину.



- ◀ При необходимости использовать кнопки Предварительный просмотр.

Поле	Описание
Следующая страница	Просмотр следующей страницы.
Предыдущая страница	Просмотр предыдущей страницы.
Две страницы	Показать две страницы в Окне предварительного просмотра.
Книжная/Альбомная	Переключить отображение дизайна между альбомным и книжным видом.
Приблизить/Отдалить	Использовать для детального рассмотрения фрагментов дизайна или для чтения производственной информации.

- ◀ Выбрать **Опции**, чтобы настроить **Параметры печати**. Смотрите подробнее **Настройка параметров рабочей таблицы дизайна**.
- ◀ Выбрать **Напечатать сейчас**, чтобы приступить к печати. Откроется диалоговое окно MS Windows® Печать, в котором можно выбрать принтер и настроить необходимые параметры печати. Смотрите также **Настройка параметров рабочей таблицы дизайна**.

## Настройка параметров рабочей таблицы дизайна



Использовать инструмент **Общие > Печать**, чтобы напечатать активный дизайн с использованием текущих настроек



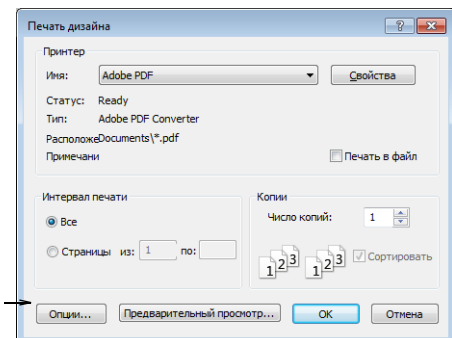
Использовать инструмент **Общие > Предварительный просмотр**, чтобы предварительно просмотреть дизайн перед печатью.

Параметры печати предоставляют точное управление печатью дизайна. Для различных целей доступны различные конфигурации – рабочая таблица дизайна, последовательность цветов, узор аппликации, а также последовательность запыливания. Любая конфигурация в дальнейшем может быть изменена пользователем.

### Как настроить параметры рабочей таблицы дизайна

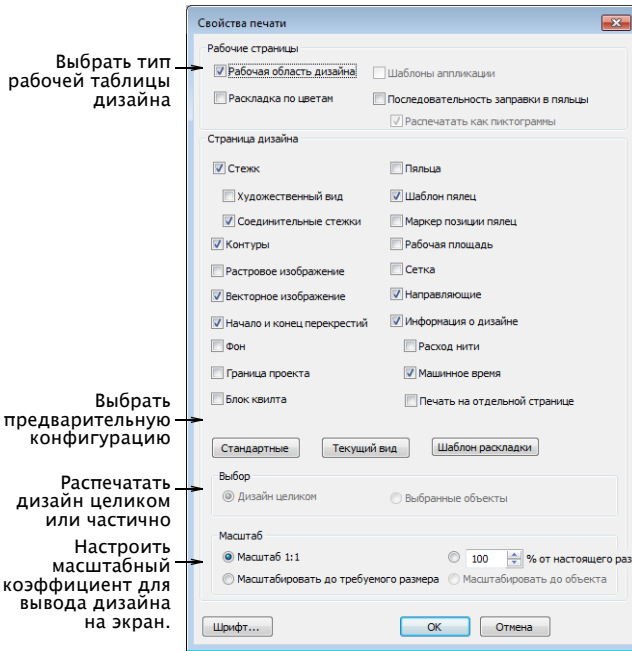
- ◀ По усмотрению пользователя можно выбрать печать всего дизайна или только выбранных объектов. В последнем случае, выбрать объекты перед открытием диалогового окна **Параметры печати** (Параметры печати).
- ◀ Выбрать **Файл > Печать**.
- ◀ Щелкнуть значок **Печать** или **Предварительный просмотр**. В обоих диалоговых окнах доступна кнопка **Опции**.

Щелкнуть для доступа к параметрам печати



- ◀ Выбрать **Опции** для последующей настройки **Параметров печати**.

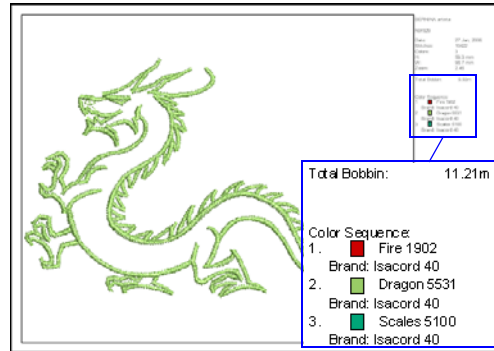
Тип рабочей таблицы по умолчанию – это ‘рабочая таблица дизайна’.



Выбор тип рабочей таблицы дизайна:

Тип	Назначение
Рабочая таблица дизайна	Напечатать всю относящуюся к производству информацию – длина шпульки, размер дизайна, ткань изделия и т.д.
Узоры аппликации	Напечатать узоры аппликации, информацию о выкройках, отдельно от дизайна. Может быть использовано в качестве руководства для вырезания деталей из ткани. Смотрите также <b>Оцифровка аппликаций.</b>
Раскладка по цветам	Напечатать список цветов и объектов, использованных в дизайне вместе с информацией о цветах и стежках для каждого слоя вышивания. Смотрите также <b>Установка последовательности вышивальных объектов.</b>
Последовательность запяливания	Если в дизайне более одного запяливания, данная опция показывает запяливания в правильной последовательности. Смотрите также <b>Создание многократного запяливания.</b>

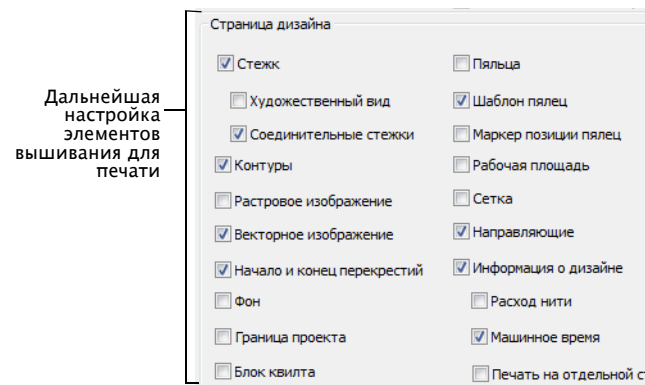
Отметить флажок, при желании напечатать дизайн в качестве рабочей таблицы дизайна.



При выборе ‘рабочей таблицы дизайна’, доступны три заранее установленные настройки:

Заданные настройки	Назначение
Стандартный	Сбросить опции рабочей таблицы к параметрам по умолчанию.
Текущий вид	Показать дизайн таким, как он выглядит в окне дизайнера.
Шаблон компоновки	Показать дизайн в его натуральную величину (1:1) только с контурами объектов (без стежков).

При необходимости, дальнейшая настройка параметров рабочей таблицы дизайнера:



#### ◀ Возможные варианты:

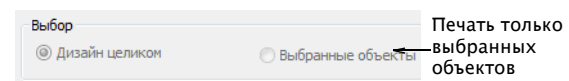
Вариант	Назначение
Стежки	Показать дизайн в качестве стежков с Действительный вид или без. При показе стежков, также могут быть показаны соединители. Использовать их в качестве направляющих при сохранении нескольких файлов для размещения многократного запяливания.
Контур	При отображении стежков, контуры помогают обрисовать фигуры. В качестве альтернативы, выключить отображение стежков и напечатать только контуры.
Графические изображения	Выбрать, чтобы включить растровое или векторное изображение в печать.
Начальное и конечное перекрестия	Начальная/конечная позиция иглы включена в печать. Смотрите также <b>Настройка автоматического выбора начальных и конечных точек</b> .
Фон	Включить фон дизайна (при наличии), например, чтобы показать внешний вид ткани или расположение на изделии. Смотрите также <b>Установка фонов</b> .
Граница дизайна	Показать прямоугольные границы дизайна и контрольные точки, похожие на машинное отображение. Это означает, что положения начальной и конечной точек можно легко определить. Если дизайн-объекты расположены на крупной части вышивки, такой как скатерть, дизайн растягивается, для позиционирования важно определить геометрический центр.
Блок квилта	
Пяльцы	В некоторых случаях необходимо включить пяльцы в печать, для определения положения. В качестве альтернативы, использовать маркер положения пялец для выравнивания иглы и направления пялец.
Шаблон пялец	Печать шаблона пялец позволяет вырезать напечатанный дизайн и выровнять его в пяльцах с помощью аппаратного шаблона. Использовать метки шаблона для выравнивания в аппаратном шаблоне пялец.

Вариант	Назначение
Маркер положения пялец	Показывает центр пялец и направление для более точного запяливания.
Рабочая площадь	Позволяет разместить многократное запяливание на изделии или ткани для вышивания. Его следует печатать вместе с маркером положения пялец. Смотрите также <b>Создание макетов дизайна</b> .
Сетка/направляющие	Можно использовать для помощи при выравнивании линий шаблонов пялец. <b>Нііодеоā оāēæā řāñōđíēēā řāđāíāōđíā řāđēē.</b>

- ◀ По выбору пользователя, **Информацию о дизайне**, чтобы включить производственную информацию в печать:

Информация	Назначение
Расход нити	Помогает определить длину нитей, необходимую для производства. Расход нитей показан под списком цветовой последовательности.
Машинное время	Расчетное оперативное время основано на текущем типе машины. Смотрите также <b>Смена пялец</b> .
Печать на отдельной странице	Печать всей информации о дизайне на отдельной странице для легкого доступа. Например, многопальцевый дизайн может содержать много смен цвета, для отображения каждой из которых необходима отдельная страница.

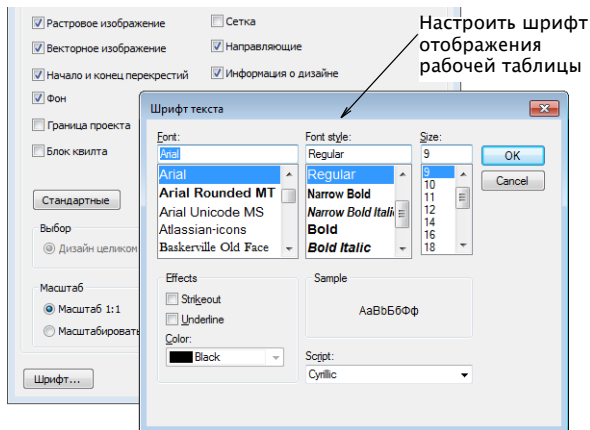
- ◀ На выбор возможна печать всего дизайна или только выбранных объектов. Доступно только при наличии выделения в окне дизайна.



- Выбрать опции размера для просмотра дизайна в рабочей таблице:

Тип	Назначение
Масштаб 1:1	Выбрать (по умолчанию), если необходимо просмотреть дизайн в натуральную величину.
Масштабировать до нужного размера	Использовать, если необходимо просмотреть дизайн, используя все доступное место рабочей таблице.
% от фактического размера	Использовать, если необходима увеличенная печать по отношению к оригиналу, например удвоить оригинал (200%).
Масштабировать до нужного размера объекта	Использовать, если необходимо визуализировать расположение дизайна на реальном швейном изделии или предмете одежды.

- По желанию, нажать кнопку **Шрифт**, чтобы настроить шрифт отображения рабочей таблицы.



**Совет** В файлах форматов JEF и SEW поддерживается разметка клосетера, но не поддерживаются контуры. Так как форматы JEF и SEW – это машинные форматы файлов, они содержат только данные о стежках, без контуров. Альтернативное решение – показать файлы JEF и SEW с включенными стежками и разметкой клосетера.

## Печать узоров аппликации

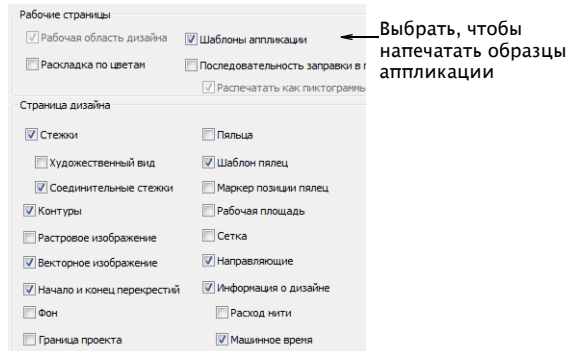


Использовать инструмент **Общие > Предварительный просмотр**, чтобы предварительно просмотреть дизайн перед печатью.

Печать копии образца аппликации, чтобы вырезать фрагменты ткани. Каждый образец аппликации нумеруется в соответствии с последовательностью вышивания.

## Напечатать образцы аппликации

- Щелкнуть значок **Предварительный просмотр**.
- Выбрать **Опции**. Откроется диалоговое окно **Параметры печати**



- Выбрать **Аппликация Образцы**.
- Нажать **ОК**.

Каждый образец аппликации нумеруется в соответствии с последовательностью вышивания.



Сборная страница аппликации



Страница образцов аппликации



**Примечание** При выбранной опции **Масштаб 1:1** на отдельных страницах создаются сгруппированные компоновки аппликаций и отдельные образцы в натуральную величину. При выбранных опциях **Масштабировать до нужного**

размера или % от фактического сборные компоновки аппликации будут созданы выбранного размера, а отдельные образцы аппликаций будут по-прежнему напечатаны на отдельных страницах.

## 5 Нажать Печать.

## Раскладка по цветам

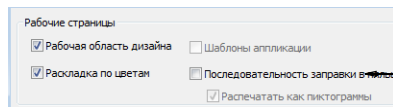


Использовать инструмент Общие > Предварительный просмотр, чтобы предварительно просмотреть дизайн перед печатью.

Опция **Раскладка по цветам** позволяет включить список цветных слоев в текущий дизайн вместе с информацией о цвете и стежках для каждого слоя.

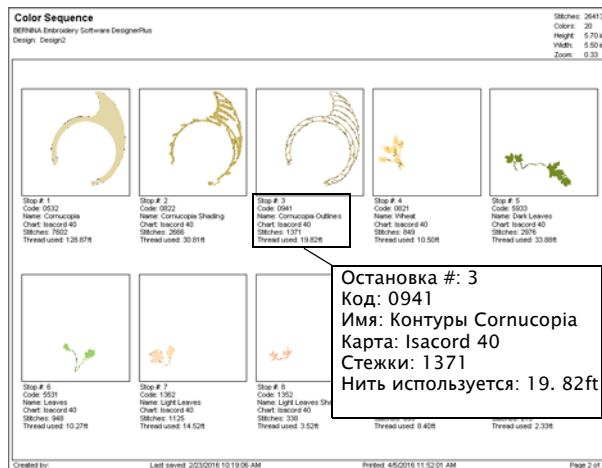
### Как напечатать последовательность цветов

- 1 Щелкнуть значок **Предварительный просмотр**.
- 2 Выбрать **Опции**. Откроется диалоговое окно **Параметры печати**.



Выбрать рабочую таблицу раскладки по цветам

- 3 Выбрать **Раскладка по цветам** с рабочей таблицей дизайна или без нее.
- 4 Нажать **ОК**.



Содержит следующую информацию:

Поле	Описание
Остановка	Номер в последовательности вышивания
Код	Код нити для простоты упорядочивания.
Имя	Название цвета, перечисленное в сборной таблице нитей.
Карта	Производитель нити, например, Isacord 40.
Стежки	Общее количество стежков для отдельного цветного слоя.
Нить используется	Общая длина стежков отдельного цветного слоя в текущих единицах измерения, настроенных в системе, например, 'метры'.

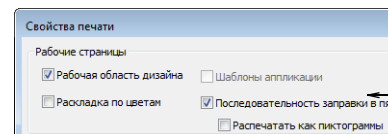
## 5 Нажать Печать.

### Печать дизайнов с многократным запяливанием

Если в дизайне более одного запяливания, доступна опция печати пялец в виде многократного запяливания с точным указанием их цветовой последовательности. Смотрите также **Создание многократного запяливания**.

### Как напечатать дизайн с многократным запяливанием

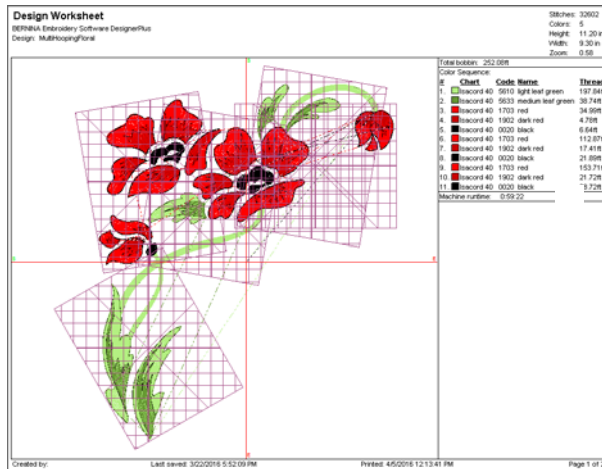
- 1 Щелкнуть значок **Предварительный просмотр**.
- 2 Выбрать **Опции**. Откроется диалоговое окно **Параметры печати**.



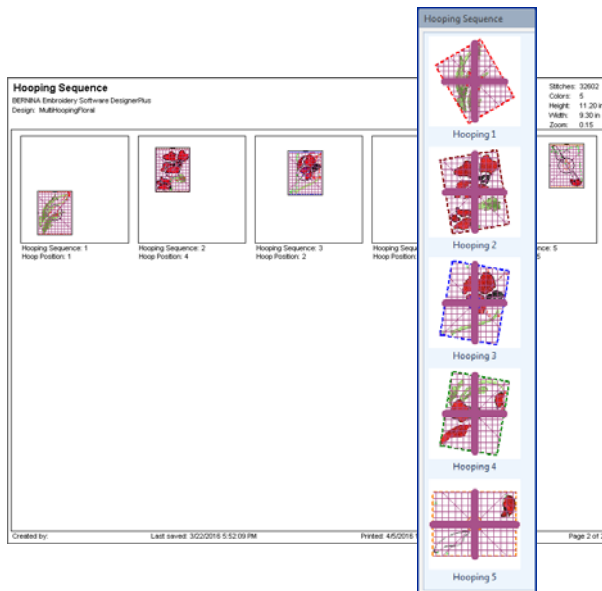
Выбрать рабочую таблицу последовательности запяливания

- 3 Выбрать **Последовательность запяливания** с рабочей таблицей дизайна или без нее.

## 4 Нажать ОК.



Включена следующая информация, показывающая объекты в каждом запялинии.



**Примечание** Информация, показанная здесь идентична информации, показанной в док-панели **Последовательность запяливания**. Смотрите подробнее **Создание автоматических многократных запяливаний**.

## 5 Щелкнуть Печать.

## Печать таблиц нитей



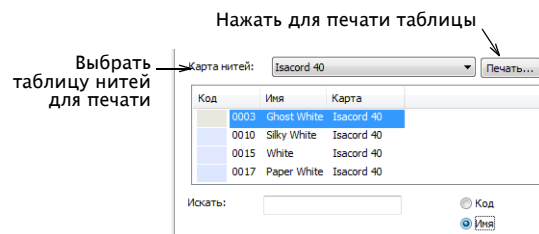
Использовать Палитра цветов > Цвета нитей, для поиска и сопоставления нитей из различных таблиц, а также назначение их для использования. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа ко вкладке Параметры дизайна > аннотация Цветов нити.

Опция **Цвета нитей** > **Печать** позволяет напечатать список нитей в текущей таблице нитей, для использования в качестве подсказки при покупке нитей.

## Как напечатать таблицу нитей

1 Щелчок правой кнопкой мыши по значку Цвета нитей.

Откроется диалоговое окно **Свойства дизайна** > **Цвета нитей**.



2 Выбрать таблицу нитей из списка **Таблицы нитей**.

3 Нажать кнопку **Печать**.

Откроется страница **Предварительный просмотр**, показывая напечатанную форму выбранных таблиц нитей, расположенных в текущем порядке сортировки.

Code	Brand	Description	Memo
<input type="checkbox"/>	0010	Isacord 40	Silky White
<input type="checkbox"/>	0015	Isacord 40	White
<input type="checkbox"/>	0017	Isacord 40	Paper White
<input type="checkbox"/>	0020	Isacord 40	Black
<input type="checkbox"/>	0101	Isacord 40	Eggshell
<input type="checkbox"/>	0106	Isacord 40	NEW 2008
<input type="checkbox"/>	0108	Isacord 40	Cobblestone
<input type="checkbox"/>	0111	Isacord 40	Whale
<input type="checkbox"/>	0112	Isacord 40	Leashille
<input type="checkbox"/>	0124	Isacord 40	Fieldstone
<input type="checkbox"/>	0131	Isacord 40	Smoke
<input type="checkbox"/>	0132	Isacord 40	Dark Pawler

Готовая к печати таблица нитей содержит название таблицы нитей, код, производителя и описание.

4 Нажать **Напечатать сейчас**, чтобы приступить к печати.

Откроется диалоговое окно MS Windows® **Печать**, в котором можно выбрать принтер и настроить необходимые параметры печати.



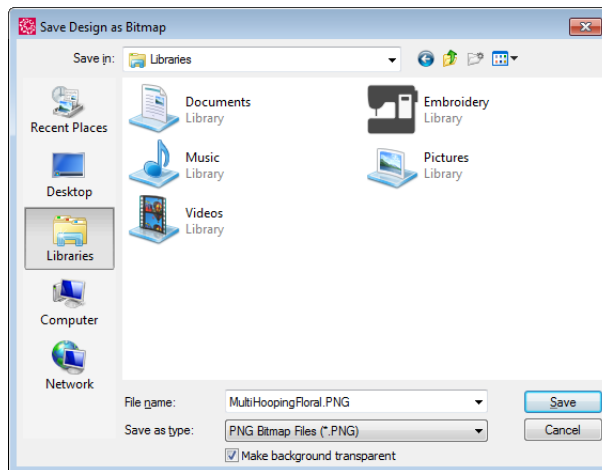
- 5 Использовать поля для отметок на напечатанном документе, чтобы отметить нити, которые необходимо заказать. Также есть поле Заметки (Заметки) для примечаний.
- 6 Нажать **Печать**.

## Сохранение дизайна как растровое изображение

Команда Сохранить дизайн как изображение позволяет сохранить изображения дизайна для использования с приложениями для тканей и швейных изделий. Конечное изображение будет таким же, как оно показано на экране, включая соединители, курсор стежка, сетку, а также **трафарет**. Однако, пальцы не будут показаны в файле изображения, даже если они пересекают объекты в дизайне.

### Как сохранить дизайн как изображение

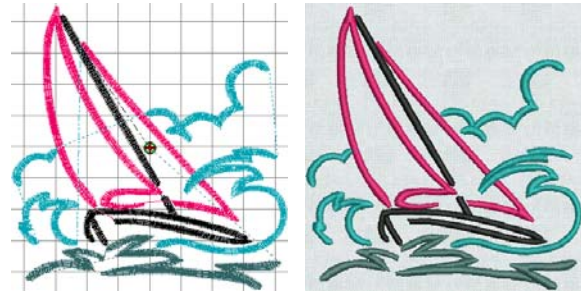
- ◀ Перейти в **Холст Вышивания**.
- ◀ Сохраняя дизайн открытым в окне дизайна, выбрать **Файл > Сохранить дизайн как растр**. Откроется диалоговое окно Сохранить дизайн как растр. По умолчанию выбран тип файла PNG.



- ◀ При необходимости, отменить опцию **Сделать фон прозрачным**. Эта опция доступна только для файлов в формате PNG. После проверки сетка и фон будут исключены из сохраненного

изображения. Будут показаны только дизайн-объекты.

- ◀ Выбрать **Сохранить**. Дизайн сохранен как файл изображения.



Просмотр стежков с сеткой

Действительный вид с тканью



**Примечание** Масштабный коэффициент не влияет на файл изображения, который всегда сохраняется в масштабе 1:1 (фактический размер).

## Вышивка дизайнов



Использовать инструмент **Общие > Записать на карту/машину**, чтобы записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.

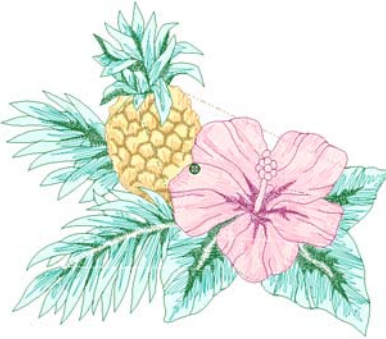
Использовать **Записать на карту/машину**, для отправки готового дизайна вышивки напрямую в швейную машину BERNINA. Смотрите также **Запись дизайнов на машину**.



**Совет** Перед вышиванием дизайна проверить последовательность цветов. С помощью функции **Предварительный просмотр** можно посмотреть информацию о вышивании. Смотрите подробнее **Предварительный просмотр и печать рабочих таблиц дизайна**.

## Как вышить дизайн

### 1 Перейти в Холст Вышивания.

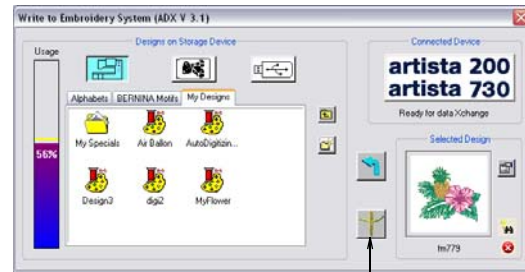


- 2 Проверить, чтобы размер дизайна соответствовал размеру пялец. По возможности, использовать самые маленькие пяльцы. Смотрите подробнее [Смена пялец](#).
- 3 Щелкнуть значок Записать на карту/машину. При первом открытии после загрузки дизайна при включении машины или устройства считывания, откроется диалоговое окно Выбор устройства Bernina.



- 4 Выбрать тип вышивальной машины и, если будет предложено, COM-порт. Смотрите также [Выбор устройства](#).
- 5 Нажать ОК.  
При активном машинном соединении откроется диалоговое окно Записать в

систему вышивания. Будут показаны имя и эскиз дизайна.



Щелкнуть, чтобы вышить выбранный дизайн

### 6 Выбрать Вышить выбранный дизайн.

Будет показано диалоговое окно Запись файла (файлов) на устройство после сообщения о подтверждении. Дизайн отправлен на вышивальную машину, которая готова к вышиванию.



**Примечание** При отправке дизайнов на машину напрямую, они не будут сохранены при выключении машины. Помимо сохранения на жесткий диск, дискету или архивации на CD, также возможно сохранение дизайнов путем записи их на различные устройства для хранения данных. Сохраненные дизайны могут быть извлечены для редактирования. Смотрите также [Работа с машинными файлами](#).

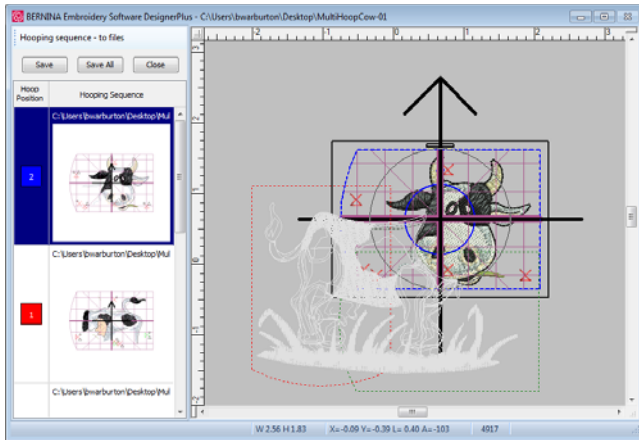
## Вывод дизайнов с многократным запяливанием

При работе с дизайнами, которые больше доступных физических пялец, они могут быть разделены на части в **Многократное запяливание**, каждая из которых будет содержать объект или группу объектов. При выводе дизайна с многократным запяливанием, каждая его часть вышивается по-отдельности, после перезапяливания ткани. Смотрите также [Создание многократного запяливания](#).

В **Многократное запяливание** доступны следующие команды:

- ◀ Сохранить как
- ◀ Записать на Карту/Машину
- ◀ Запись на Карту/Машину

При вызове любой из данных команд применяется многократное запяливание и линии разделения. Режим **Последовательность запяливания** активен для демонстрации отдельных запяливаний. В любом случае, при использовании команды Сохранить как, режим **Последовательность запяливания** будет активен для при выборе экспорта разбитых файлов. Смотрите также **Печать дизайнов с многократным запяливанием**.



### Отправка дизайнов с многократным запяливанием на машину



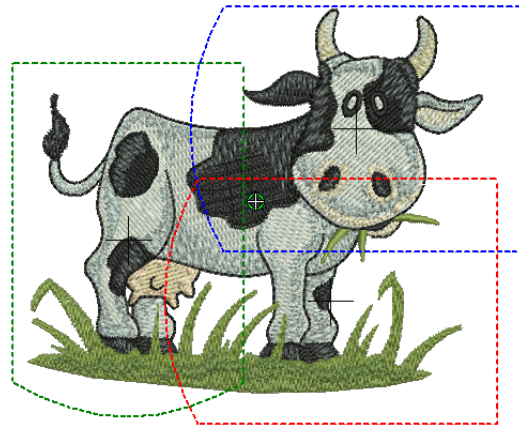
Использовать инструмент Общие > Write to Card/Machine, чтобы записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.

При работе с дизайнами многократного запяливания, есть возможность отправки одного или более машинных файлов на швейную машину или карту памяти. ПО автоматически подсчитывает, какие файлы должны быть отправлены и показывает, как они будут выглядеть.

### Как отправить дизайн с многократным запяливанием на машину

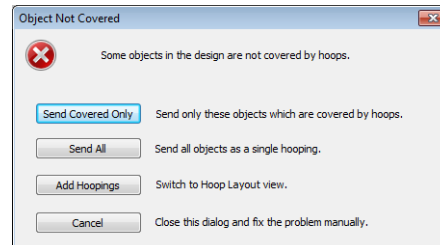
- 1 Перейти в **Многократное запяливание** и создать дизайн с многократным запяливанием. Смотрите также **Создание многократного запяливания**.

- 2 Убедиться, что вышивальная машина или устройство для чтения корректно присоединены.



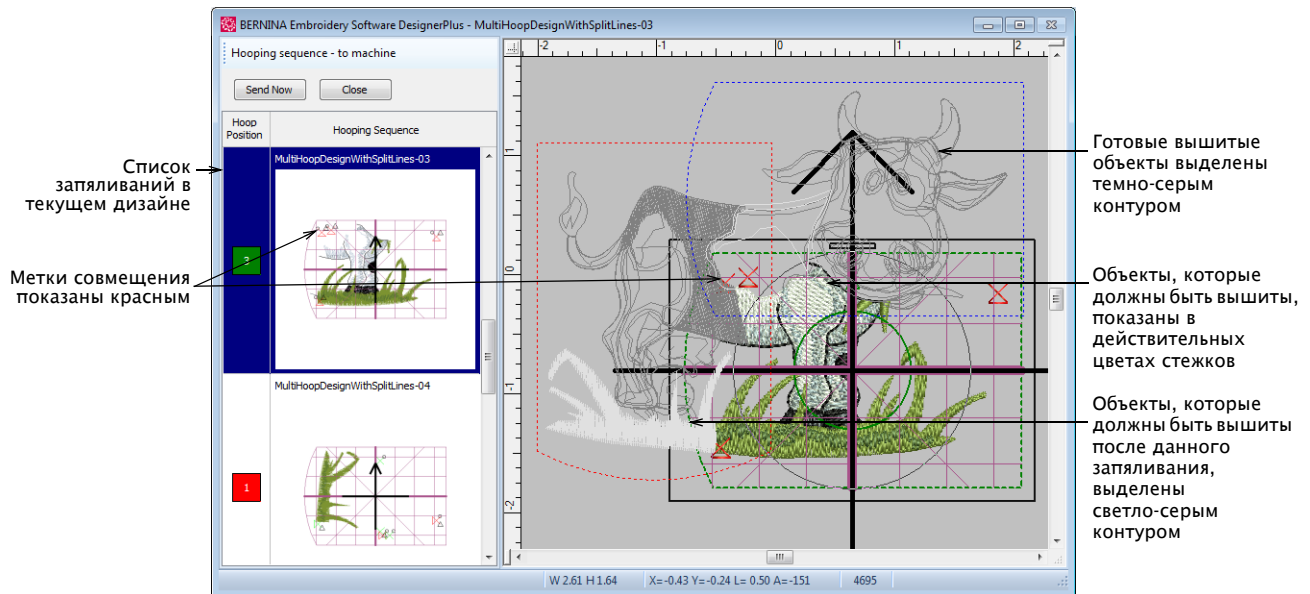
- 3 Щелкнуть на значок Записать на карту/машину (Записать на карту/машину). Система проверит, одни ли пяльцы используются в дизайне и все ли объекты покрыты ими.

- ◀ В случае, если имеются непокрытые объекты, появится предупреждение о продолжении.



- ◀ При наличии более одного вида пялец, система проверяет покрытие для всех объектов. Все запяливания, необходимые для вышивания дизайна, показаны в режиме **Последовательность запяливания**. Здесь показан список всех

затяливания, необходимых для вышивания дизайна.



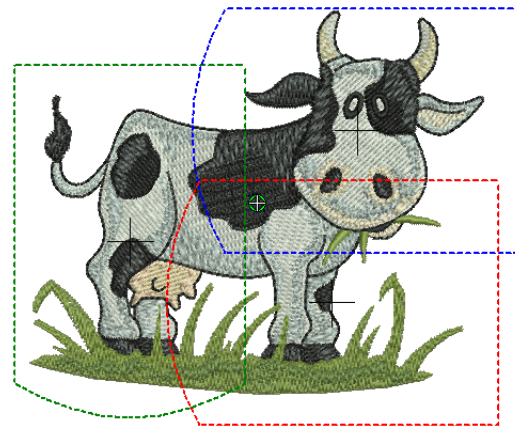
**Примечание** Ткань в покрытой аппликации скрыта, показаны только детали, доступные для вышивания. Метки совмещения будут показаны, если они активированы. Смотрите подробнее **Выводящие метки совмещения**.

- 4 Выбрать любое затяливание из списка. Объекты в выбранном затяливании показаны в действительных цветах стежков.
- 5 Нажать кнопку Отправить сейчас. Система выведет файл, содержащий все, что необходимо вышить в текущем затяливании.
- 6 Повторить необходимое количество раз для отправки всех затяливаний.
- 7 Нажать Закрывать для завершения.

### Экспорт дизайнов с многократным затяливанием

Если для покрытия дизайна необходимо более одного затяливания, можно разделить дизайн на отдельные файлы для каждого затяливания.

Это потребуется при экспорте машинных файлов.

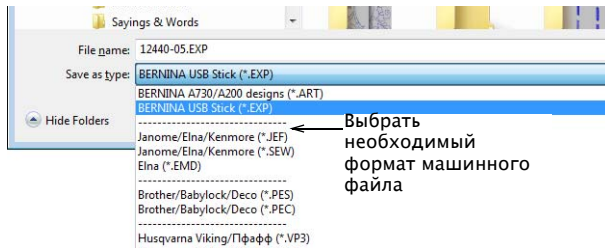


**Примечание** Диалоговое окно Сохранить как сохраняет в папке библиотеки Мои дизайны только оригинальные форматы файлов, например, ART. Диалоговое окно Экспорт машинных файлов сохраняет машинные (EXP) и другие форматы файлов (PES и пр.) в папку библиотеки Мои машинные файлы.

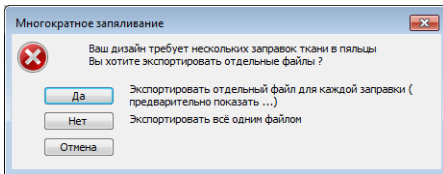
### Как экспортировать дизайны с многократным затяливанием

- 1 Перейти в Многократное затяливание и создать дизайн с многократным затяливанием. Смотрите подробнее **Создание многократного затяливания**.

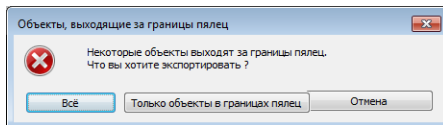
- 2 Выбрать меню **Файл** > **Экспорт машинных файлов**.



- 3 Выбрать формат машинного файла. Обычно используются файлы BERNINA All-in-One V4 ART или BERNINA USB Stick EXP.
- 4 Изменить соответствующим образом имя файла, выбрать папку размещения и щелкнуть **Сохранить**.
- Если позиций пялец больше одной, программа предложит разделить дизайн на несколько файлов, или экспортировать одиночный файл.



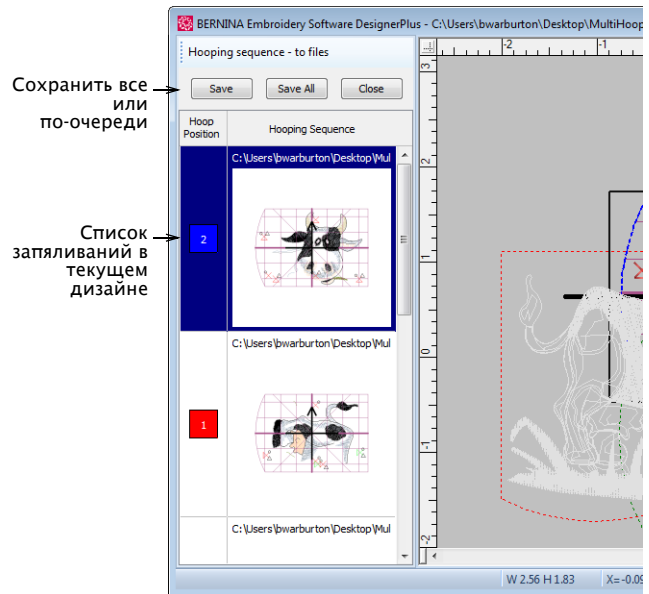
- Если система обнаружит, что не все объекты покрыты пяльцами, будет выведено предупреждение.



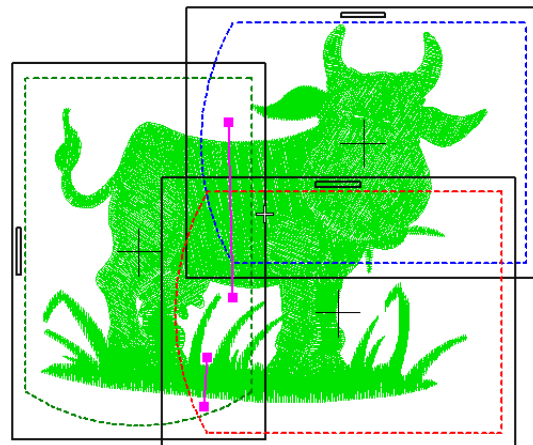
- 5 Выбрать **Да** для экспорта файла для каждого запыливания.

Все запыливания, необходимые для вышивания дизайна, подсчитаны. Используемые разделительные линии и подсчитанные запыливания показаны в диалоговом окне **Последовательность**

запыливания. Смотрите также **Разделение объектов между запыливаниями**.



- 6 Выбрать запыливание и нажать **Сохранить** или **Сохранить все**. Запыливания называются последовательно и сохраняются в выбранном формате файла.



## Вывод дизайнов StumpWork

Дизайны StumpWork, как и любые другие дизайны в программе вышивания, сохраняются в собственном ART файловом формате. Формат ART содержит полный набор информации о дизайне в одном универсальном файле: контуры и свойства объектов, действительные стежки и функции машины, цвета нитей, значки картинок и примечания. В дополнение к

основному дизайну, он также содержит элементы StumpWork. Тем не менее, когда нужно вывести дизайн, необходимо создать отдельные машинные файлы для машины.

## Экспорт основного дизайна



Использовать Вид > Показать StumpWork, чтобы показать или скрыть любые вторичные дизайны, находящиеся в дизайне.

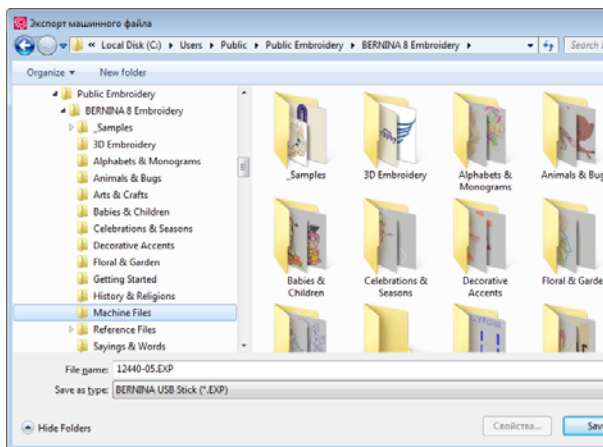
Не имеет значения, в каком порядке будут экспортированы элементы дизайна, но логичнее начать с основного дизайна.

### Экспортировать основной дизайн

- 1 Открыть файл дизайна StumpWork, который необходимо вывести.

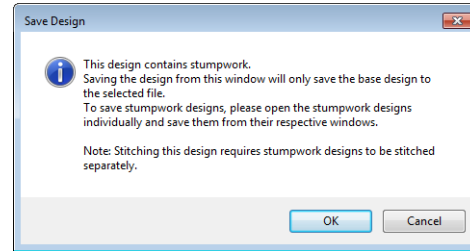


- 2 Использовать опцию Показать объекты Stumpwork, для выборочного просмотра элементов StumpWork вместе с основным дизайном.
- 3 Выбрать **Файл > Экспорт машинного файла**.



- 4 Выбрать нужный машинный файл и сохранить. Полученное сообщение с

предупреждением проинформирует обо всем, что необходимо знать об экспорте StumpWork.



- 5 Если после этого открыть экспортированный машинный файл, можно увидеть только основной дизайн без сопутствующих деталей StumpWork.

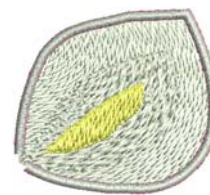


## Экспорт деталей StumpWork

Если дизайн, аналогичный показанному здесь, содержит повторяющиеся элементы StumpWork, нет необходимости выводить каждый из них в машинный файл.

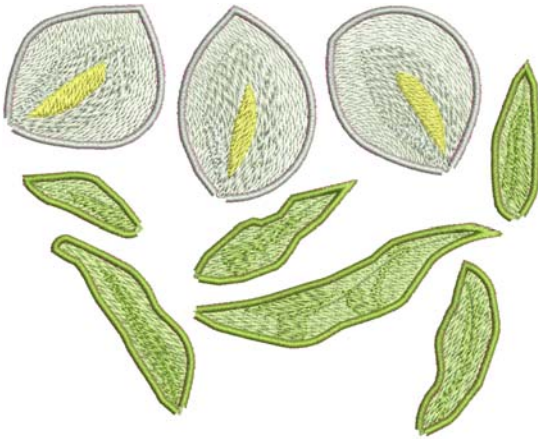
### Как экспортировать детали StumpWork

- 1 Выбрать единственный экземпляр элемента StumpWork и открыть его как вторичный дизайн.



- 2 Повторно использовать функцию Экспорт дизайна, чтобы вывести деталь StumpWork как машинный файл.

- 3 Повторить это действие для каждой уникальной детали StumpWork, составляющей дизайн.



- 4 Каждую деталь можно вывести для машинного исполнения любое количество раз в целях составления конечного дизайна.



**Совет** Для максимальной эффективности, возможно, потребуется создать копии всех вторичных дизайнов StumpWork в одном дизайне и вышить их вместе в одном запуске.

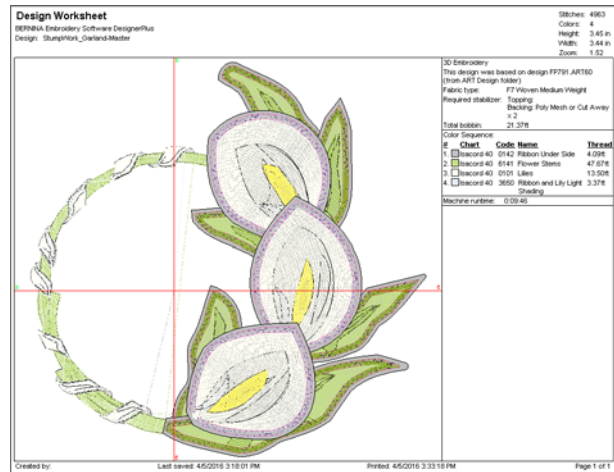
### Печать рабочей таблицы



Использовать инструмент Общие > Предварительный просмотр, чтобы предварительно просмотреть дизайн перед печатью.

Наконец, хорошим решением будет вывести рабочую таблицу дизайна в дополнение к машинным файлам. Она потребуется при

сборке конечного дизайна StumpWork. Смотрите подробнее [Печать дизайнов](#).



# ЧАСТЬ VIII

## Краткий справочник

---



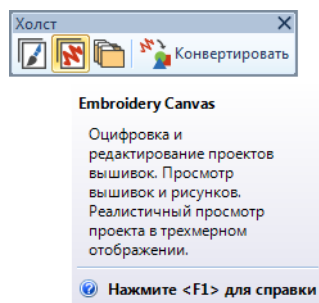


# КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

BERNINA Embroidery Software интегрировано с CorelDRAW® Graphics Suite SE в одном приложении. Специальные команды и инструменты данного Краткого справочника доступны в **Холст Вышивания** и **Многократное запяливание**.

## Режимы работы

BERNINA Embroidery Software имеет одну рабочую область или 'окно дизайна', взаимодействие с ними осуществляется в различных режимах или 'холстах': **Холст для рисования**, **Холст Вышивания**. Доступ в них осуществляется с помощью панели **Холст(Холст)**.

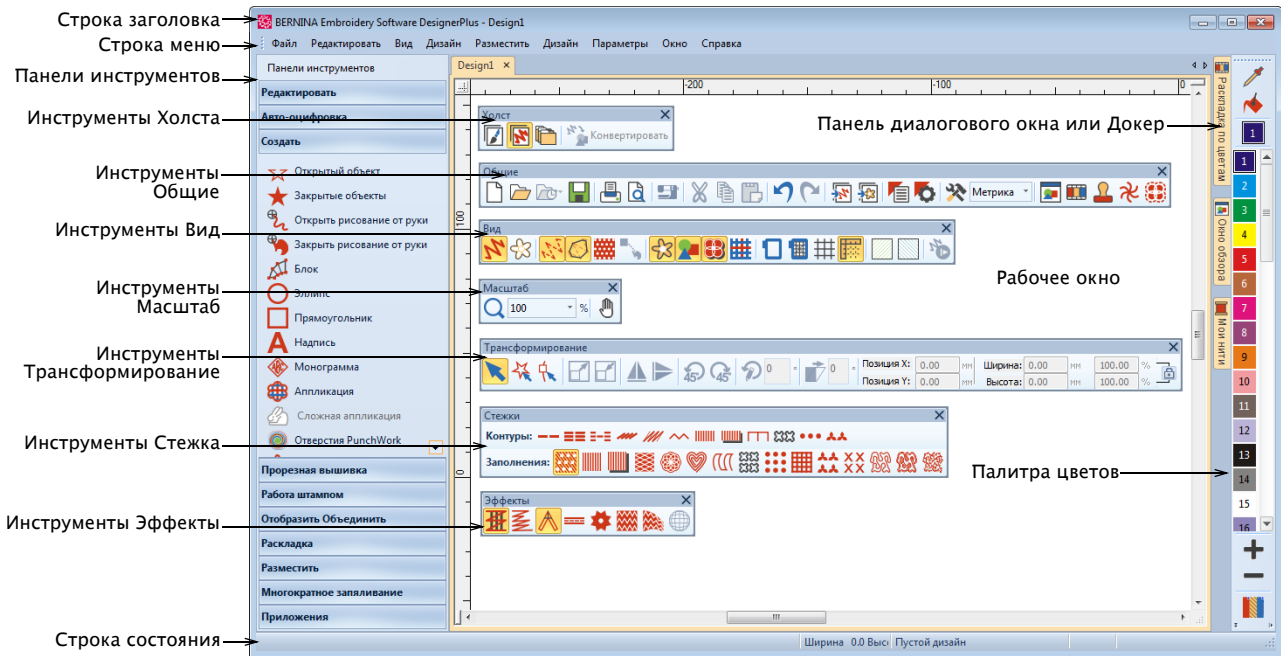


## Холст Вышивания



Использовать Холст > Холст Вышивания, чтобы оцифровать и редактировать дизайны вышивания. Отображение вышивания как графического объекта. Просмотр дизайна в режиме 3D моделирования.

Приложение **Холст Вышивания** позволяет создавать, редактировать и выводить вышивальные дизайны с помощью набора инструментов для оцифровки вышивки. В нижней части экрана представлена панель со **всеми** инструментами, доступными в BERNINA DesignerPlus **Холст Вышивания**.



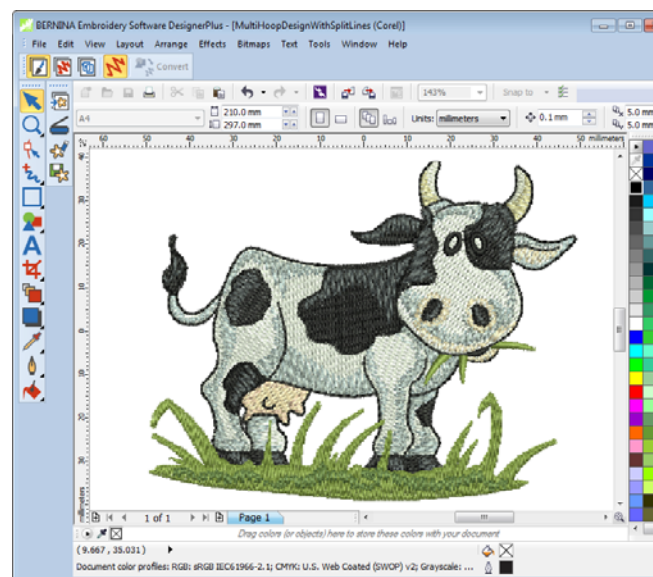
## Холст для рисования



Использовать инструмент Холст > Холст для рисования, чтобы импортировать, редактировать или создавать векторное изображение в качестве цифрового трафарета для вышивания. Возможны настройки для автоматического или ручного управления процессом.

**Холст для рисования** Данный режим позволяет создавать и редактировать векторные объекты, CorelDRAW® Graphics Suite SE используя набор инструментов. Ниже представлено экранное изображение рабочей области **Холст для рисования**. На экране показаны все инструменты рисования CorelDRAW®,

предлагающие различные техники создания контуров и фигур на экране.



Дополнительно, **Холст для рисования** предоставляет возможность конвертирования **векторных изображений** и векторного текста

напрямую в вышивание. Возможно использование **Холст для рисования** для вставки векторной графики извне, например, клипартов, для использования в дизайне. В качестве опции можно вставить, скопировать или отсканировать **растровый** рисунок для оцифровки шаблонов или трафаретов.



**Примечание** Для более подробного описания CoreIDRAW® инструментов, доступных в Холст для рисования следует ознакомиться с электронной версией Руководства пользователя, доступной в меню **Старт> Программы**. Или см. раздел 'Справка', в режиме **Графика** меню **Справка**.

## Строка меню Холст Вышивания

Строка меню **Холст Вышивания** содержит выпадающее меню, которое описывается ниже.



**Примечание** В программе применяется быстрый вызов функций с помощью клавиши **Alt**, стандартный для MS Windows®. Использовать клавишу **Alt** с подчеркнутой в меню буквой. Для отмены операции дважды нажать **Esc**.

### Меню Файл

Создать	Открыть Новый шаблон дизайна
Создать по шаблону	Создать новый дизайн по шаблону.
Открыть дизайн	Открыть существующий дизайн.
Открыть последний дизайн	Выбрать файл из наиболее используемых.
Закреть	Закреть текущий дизайн.
Сохранить	Сохранить текущий дизайн.
Сохранить как	Сохранить текущий дизайн с другим именем, размещением или форматом.
Сохранить как шаблон	Сохранить текущий дизайн как шаблон дизайна для дальнейшего использования.
Экспорт машинного файла	
Печать	Печать активного дизайна с использованием текущих настроек

Предварительный просмотр печати	Просмотр рабочей таблицы дизайна. Печать рабочей таблицы из этого окна.
Считать с Карты / Машины	Считать (открыть) дизайн из BERNINA Embroidery Software Карты дизайнов или швейную машину BERNINA.
Записать на Карту / Машину	Записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.
Вставить вышивку	Импорт файлов дизайна вышивки в текущий дизайн.
Вставить графику	Импортировать векторное или растровое изображение в текущий дизайн в качестве трафарета для ручной или автоматической оцифровки.
Сканировать графическое изображение	Сканировать изображения прямо в BERNINA Embroidery Software.
Сохранить дизайн как растровое изображение	Сохранить изображение дизайна в режиме просмотра стежков или Действительный вид. Итоговое изображение точно соответствует тому, что показано в окне дизайна.
Выход	Закреть все открытые дизайны и выйти из программы BERNINA Embroidery Software.

### Меню Редактировать

Отменить / повторить	Отменить последнюю команду или серию команд, или принять повторно.
Вырезать / Копировать	Вырезать или копировать выделение и поместить в буфер обмена.
Вставить	Вставить содержимое буфера обмена в окно дизайна.
Создать копию	Создать копию выделенного, не размещая его в буфере обмена.
Создать копию со смещением	Создать копию клонированного объекта с тем же смещением, что и у исходного объекта.
Удалить	Удалить выделенное, не размещая его в буфере обмена.
Выбрать все	Выбрать все объекты в дизайне
Снять выделение	Снять выделение со всех объектов в дизайне.
Замкнуть кривую ... линией	Замкнуть открытый контур прямой или кривой линией.
Сглаживание кривых	Применить 'сглаживание' кривых для выбранных объектов.

Гибкий текстовый объект	Применить специальные эффекты к текстовым объектам, чтобы сделать их выпуклыми или выгнутыми, растянутыми или сжатыми.	Масштаб > Уменьшение 2X	Показать дизайн в размере 50% от текущего вида. Также доступны клавиши быстрого вызова <Shift+Z> и <F10>.
Установить расстояние между стежками		Масштаб > Масштабировать до требуемого размера	Показать весь дизайн в окне дизайна. Также доступна клавиша быстрого доступа <0> .
<b>Меню Просмотр</b>		Масштаб > Масштабировать по выбранным объектам	Масштабировать в выбранный объект. Также доступна клавиша быстрого доступа <Shift+0>.
Вид вышивки	Показать / скрыть Вид вышивки	Масштаб > Масштабировать до объекта	Просмотр изделия целиком в окне дизайна.
Приглушить яркость изображения	Приглушить яркость изображения фона, чтобы стежки были показаны более четко во время оцифровки.	Масштаб > Масштабировать по пальцам	Показать все пальцы в окне дизайна.
Показать >	Доступ к командам просмотра дизайнов, доступным на панели инструментов Просмотр.	Панорама	Потянуть, чтобы сделать панораму дизайна с большим фактором увеличения. Также доступна клавиша быстрого доступа <P>.
Показать пальцы	Показать / скрыть дистлей палец. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек	Предыдущий вид	Вернуться к предыдущему виду. Также доступны клавиши быстрого вызова <V> и <F5>.
Показать Шаблоны палец		Поместить текущий стежок в центр	Поместить текущий выбранный стежок в центр окна дизайна. Также доступны клавиши быстрого вызова <C> и <F6>.
Показать сетку	Показать / скрыть рабочую область сетки.	Измерить	Измерить расстояние на экране. Также доступна клавиша быстрого доступа <M>.
Показать линейки и направляющие	Показать / скрыть рабочую область линеек и направляющих.	Симулятор стежков	Постепенно перерисовать дизайн, чтобы проверить последовательность вышивания. Также доступно сочетание клавиш быстрого доступа <Shift> + <R>.
Показать рабочую область	Показать / скрыть рабочую область, заданную Компоновкой.	Скрыть цвета	Показать в дизайне только выбранные цвета.
Показать блок квилта	Показать / скрыть блок квилта, заданный Компоновкой.	Просмотреть все цвета	Показать все цвета после активации команды Просмотр по цветам.
Масштаб > Масштаб	Увеличить / уменьшить масштаб рабочей области и увеличить ограниченную область для заполнения всего окна. Также доступна клавиша быстрого доступа <B>.	Обновить экран	Обновить просмотр на экране. Также доступна клавиша быстрого доступа <R>.
Масштаб > Масштаб 1:1	Показать дизайн в натуральную величину. Также доступна клавиша быстрого доступа <I> .	<b>Меню Дизайн</b>	
Масштаб > Коэффициент масштабирования	Показать дизайн в процентном соотношении от фактического размера. Также доступны клавиши быстрого вызова <F> и <F3>.	Свойства дизайна	Показать информацию о дизайне: размер или число стежков; а также добавить примечания для печати технологической карты.
Масштаб > Увеличение 1.25x		Цвета нитей	Поиск и сочетание нитей из разных такблиц и их применение.
Масштаб > Уменьшение 1.25x		Авто начало / конец	Установить начальный и конечные точки в дизайне.
Масштаб > Увеличение 2X	Показать дизайн в размере 200% от текущего вида. Также доступна клавиша быстрого доступа <Z>.		

Ткань	Настроить типы ткани и их параметры.
Фон	Выбрать ткани и цвета фона.
Последовательность вышивания	Задать последовательность вышивания автоматически, чтобы уменьшить количество запыливания, смен цвета и обрезок.

## Меню Разместить

Группировать	Объединить несколько объектов в одну произвольную группу объектов. Также доступна клавиша быстрого доступа <Ctrl+G>.
Разгруппировать	Разбить группы объектов на составляющие элементы. Также доступна клавиша быстрого доступа <Ctrl+U>.
Заблокировать / Разблокировать все	Заблокировать и разблокировать объекты, чтобы закрепить их во время оцифровки или редактирования. Также доступны клавиши быстрого вызова <K> и <Shift+K>.
Последовательность >	Получить доступ командам последовательности объекта, которые доступны на панели Раскладка по цветам. Смотрите подробнее <a href="#">Инструменты Раскладка по цветам</a> .
Выровнять >	Получить доступ к командам выравнивания объектов, которые доступны в наборе инструментов Разместить. Смотрите подробнее <a href="#">Набор инструментов Разместить</a> .
Распределить равномерно	Функции аналогичны набору инструментов Разместить.

## Меню Графика

Вставить дизайн	Аналогично Файл > Вставить дизайн.
Настроить параметры	Настроить параметры насыщенности и контраста изображения.
Ретушь	Открыть внешнюю программу рисования, чтобы редактировать выбранное растровое изображение.
Обрезать	Обрезать растровое изображение для авто-оцифровки.
Подготовка Растрового изображения	Уменьшить число цветов, убрать 'шумы' изображения и сформировать контуры в отсканированном графическом изображении.

## Меню Параметры

Свойства объекта	Функции аналогичные Главной панели.
Эффекты	Функции аналогичные Главной панели.
Параметры	Изменить параметры окна просмотра.
Управление тканями	
Калибровка экрана	Калибровка экрана для четкого отображения.
Установка сканера	Настроить опции сканера.
Создать узор	Сохранить пользовательские узоры для последующего использования в узорных заполнениях или строчках или в качестве узорных штампов.
Создать кайму	Сохранить пользовательскую кайму для дальнейшего использования в дизайнах монограмм.

## Меню Окно

Расположить рядом по горизонтали / по вертикали	Разделить вкладку открытого дизайна в виде мозаики по горизонтали или вертикали (без наложения).
Убрать расположение в виде мозаики	
Док-панели	Показать / скрыть док-панели для оптимизации рабочей области. Смотрите также <a href="#">Главная панель</a> .
Панели инструментов	Показать / скрыть панели инструментов для оптимизации рабочей области.
(Заголовок открытого окна)	Выбрать из списка заголовков открытых окна, так как они упорядочены.

## Меню Справка

Темы справочника	Список тем справочника на экране.
Справочник	Экранная документация в формате Adobe Acrobat PDF. Примечание: в зависимости от версии программы, компоненты документации могут отличаться.
Примечания к релизу версии ПО	
О программе	Показать BERNINA Embroidery Software информацию о версии.
Показать предупреждение о дизайне	Показывает предупреждение о том, что при открытии масштаб дизайна не должен быть изменен.

Стартовая страница Bernina International	Открыть BERNINA® международный Web-сайт.
Стартовая страница Bernina of America	Открыть BERNINA® американскую версию веб-сайта.
Embroidery Design Studio	
BERNINA Embroidery Design Studio	
Вышивание онлайн	Открыть Web-сайт Вышивание онлайн.



**Примечание** Более полное описание инструментов CorelDRAW® Graphics Suite SE можно найти в электронном Руководстве пользователя, которое доступно в меню Windows Пуск > Программы. Или используйте раздел 'Справка', в режиме **Графика**, меню **Справка**.

### Главная панель







Данная панель содержит инструменты для открытия и выведения дизайнов, предоставления доступа к параметрам дизайна и открытию / закрытию рабочих окон.















## Холст Вышивания Панели

Рабочая область **Холст Вышивания** содержит описанные ниже панели инструментов. Не все инструменты совместимы с любой версией ПО.

### Инструменты Холст

В BERNINA Embroidery Software три режима работы, доступных из панели **Холст**.







	Живописный холст	Импортировать, редактировать или создавать векторное изображение для использования в качестве трафарета при оцифровке вышивального дизайна.
	Холст Вышивания	Оцифровать и редактировать дизайны вышивания. Отображение вышивки как графического объекта. Просмотр дизайна в режиме 3D моделирования.
	Библиотека вышивки	Открыть окно Библиотека вышивки.
	Показать вышивку	Показать / скрыть элементы вышивки.
	Конверт	Конвертировать вышивальный объект в Графику: Конвертировать выбранные объекты вышивки в векторный рисунок.
	Конверт	Конвертировать Графику в вышивальный объект: Конвертировать выбранное векторное или растровое изображение в заполняющие или контурные стежки.

	Новый шаблон дизайна	Открыть Новый шаблон дизайна
	Открыть дизайн	Открыть существующий дизайн.
	Сохранить дизайн	Сохранить текущий дизайн.
	Печать	Печать активного дизайна с использованием текущих настроек.
	Предварительный просмотр печати	Просмотр рабочей таблицы дизайна. Печать рабочей таблицы из этого окна.
	Записать на карту / Машину	Записать (сохранить) дизайн на карте памяти дизайнов BERNINA или в вышивальной машине BERNINA.
	Вырезать	Аналогично Редактировать > Вырезать.
	Копировать	Аналогично Редактировать > Копировать.
	Вставить	Аналогично Редактировать > Вставить.
	Отменить	Аналогично Редактировать > Отменить.
	Повторить	Аналогично Редактировать > Вернуть.
	Вставить вышивку	Аналогично Файл > Вставить Вышивку
	Вставить графику	Аналогично Файл > Вставить Графику
	Свойства объекта	Получить для доступ к свойствам выбранных объектов вышивания или использование без выбранных элементов.

	<b>Эффекты</b>	Применить эффекты стежков к выбранным объектам или использовать предварительные установки.		<b>Показать растровое изображение</b>	Показать / скрыть все растровые изображения, включенные в дизайн.
	<b>Опции</b>	Доступ к опциям рабочей области: сетке, пяльцам и настройкам прокрутки.		<b>Показать векторное изображение</b>	Показать / скрыть все векторные изображения, включенные в дизайн, например, CorelDRAW® клипарт.
		Изменить единицы измерения в программе без изменения настроек операционной системы.		<b>Показать StumpWork</b>	Показать / скрыть вторичные дизайны StumpWork, включенные в дизайн.
	<b>Окно обзора</b>	Показать / скрыть док-панель Окно Обзора.Использовать для изменения масштаба и перемещения эскиза текущего дизайна.		<b>Показать ткань для приложений</b>	Показать / скрыть ткань / цвет фона любых объектов приложения в дизайне.
	<b>Раскладка по цветам</b>	Показать / скрыть док-панель Раскладка по цветамИспользовать его для изменения последовательности объектов и цветовых блоков в дизайне.		<b>Показать пяльца</b>	Показать / скрыть пяльцы.Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
	<b>Резной штамп</b>	Показать / скрыть док-панель Резной штампИспользовать заданные или пользовательские шаблоны для создания шаблона проколов иглы.		<b>Показать шаблоны пялец</b>	Показать / скрыть шаблоны пялец.Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
	<b>Морфинг</b>	Показать / скрыть док-панель эффекта Плавного преобразованияСоздать преобразованные контуры и стежки объекта.		<b>Показать сетку</b>	Показать / скрыть рабочую область сетки.Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
	<b>Бордю CutWork</b>	Показать / скрыть док-панель Бордю CutWork.Использовать в сочетании с наборами инструментов CutWork и StumpWork.		<b>Показать линейки и направляющие</b>	Показать / скрыть рабочую область линеек и направляющих.Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
				<b>Показать рабочую область</b>	Аналогично Меню Вид > Показать рабочую область
				<b>Показать блок квилта</b>	Аналогично Меню Вид > Показать блок квилта.
				<b>Симулятор стежков</b>	Моделирование вышивки, созданной по дизайну вышивания, на экране в виде стежков или вышивки.






## Инструменты Вид






Панель Просмотр объединяет инструменты для визуализации дизайна. Смотрите также [Просмотр дизайна](#).

	<b>Показать художественный вид</b>	Показать / скрыть моделирование вышивки.
	<b>Нечёткое изображение</b>	Приглушить яркость фона, стежки были показаны более четко во время оцифровки.
	<b>Показать стежки</b>	Показать / скрыть стежки вышивки.
	<b>Показать контуры</b>	Показать / скрыть контуры объектов.Выключить режим отображения стежков, чтобы видеть только контуры.
	<b>Показать проколы игл</b>	Показать / скрыть точки проколов иглы в вышивке.
	<b>Показать соединители</b>	Показать / скрыть соединительные стежки между объектами вышивки.

## Палитра цветов

Данная панель показывает палитру цветов нити вместе с инструментами выбора, применения и круговой смены цветов. Смотрите также [Цвета и таблицы нитей](#).

	<b>Выбор цвета</b>	Выбрать цвет на существующем объекте и сделать его текущим.
	<b>Применить текущий цвет</b>	Применить текущий выбранный цвет палитры к объектам вышивания.
	<b>Текущий цвет</b>	Показывает текущий выбранный цвет палитры.
	<b>Добавить цвет в палитру</b>	Добавить цвет в последний слот палитры.
	<b>Убрать цвет палитры</b>	Убрать все неиспользуемые слоты цветов из конца палитры.






	Скрыть неиспользуемые цвета	Показать / скрыть неиспользуемые цвета в палитре.
	Убрать неиспользуемые цвета	Убрать из палитры все неиспользуемые цвета
	Цикл используемых цветов	Прокрутка комбинаций используемых цветов. Щелчок правой или левой кнопкой мыши.
	Цветовой круг	Доступ к Диаграмме цветов, для проверки сочетаний смежных цветов.
	Изменить цвет дизайна	Поиск и сочетание нитей из разных таблиц и их применение.

## Инструменты Стежки

Данная панель предоставляет перечень основных типов контурных и заполняющих стежков, а также разнообразие художественных и декоративных видов стежка. Здесь также содержатся эффекты стежка, которые могут быть применены дополнительно. Правый щелчок на значки для выбора типа стежка. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа к свойствам. Смотрите также [Контурные и заполняющие стежки](#).

### Контур


	Одинарный контур	Создать одинарный ряд стежков вдоль оцифрованного контура – используется для каймы или деталей.
	Тройной контур	Создать более толстый контур повторяя каждый стежок по три раза – используется для плотной каймы или деталей.
	Контур Рельеф	Создать циклический контур, с чередующимися одиночными и тройными стежками имитации ручной работы.
	Контур обратным стежком	Создать традиционную кайму стежком 'назад иголку' – старый тип стежка, используемый для тонких контуров.
	Контур стебельчатым стежком	Создать традиционную кайму или детали типа стеблей и виноградной лозы стебельчатым стежком.
	Сатиновый контур	Создать более толстую кайму или колонки одинаковые по толщине.
	Приподнятый гладьевый контур	Создать объемную гладьевую кайму – можно использовать в квилтинге вместе с прокладкой шнура.

	Зигзаговый контур	Создать узкую разреженную кайму с эффектом 'зигзаг'.
	Контур обметочным швом	Создать узкую разреженную кайму с комбинированным эффектом.
	Черный контур	Создать рукодельную кайму с орнаментом. Название объясняется тем, что для этого вида вышивания традиционно используется черная шелковая нить.
	Контур Candlewick	Создать рукодельную кайму с орнаментом. Указать точные размеры узора и шага.
	Контур шаблонным швом	Создать рукодельную кайму с орнаментом. Выбрать из библиотеки узоров.

### Заполнение

	Шаговое заполнение	Создать заполнение стежками для крупных, неправильных форм.
	Сатиновое заполнение	Создать заполнение стежками для узких форм.
	Выпуклое заполнение гладью	Создать объемные поверхности – можно использовать для надписей или вместе с прокладкой шнура в квилте.
	Фантазийная заливка	Создать художественную заливку при сохранении изображения целостной вышивки.
	Рельефное модное заполнение	Создать эффекты трехмерного узора при помощи поворотного заполнения.
	Заполнение рыбью	Создать спиральные стежки из центра любого заполняемого объекта.
	Контурная заливка	Создать стежки, следующие за контурами объектов и создающие свето-теневой эффект наклона.
	Чёрное заполнение	Создать заполнение в дизайнах Чёрное заполнение. Название объясняется тем, что для этого вида вышивания традиционно используется черная шелковая нить.
	Заполнение Candlewick	Создать заполнение вышивка белого на белом, обычно выполняется толстой хлопковой нитью на белом льне.
	Заливки кружево	Создать кружевные изображения с ажурными шаблонами.
	Шаблонное заполнение	Создать декоративное заполнение стежками. Выбрать из библиотеки узоров.



-  **Заполнение крестиками** Создать разреженное узорное заполнение крестиками, подходящее к стандартной сетке всего дизайна.
-  **Пунктирное заполнение** Создать заполнение строчками стежков с изгибами каймы.
-  **Пунктирное заполнение Stemstitch** Создать более толстое пунктирное заполнение с контуров из стежков - 'веточек'.
-  **Пунктирное заполнение обратными стежками** Создать более толстое пунктирное заполнение с контуром обратными стежками.














## Инструменты Эффекты

Данная панель содержит инструменты, которые используются для создания различных художественных эффектов, текстурных и изогнутых стежков, смещения цветов, а также эффектов деформирования и плавного преобразования. См. также **Качество стежка** и **Эффекты стежков**.

-  **Нижний слой** Укрепление и стабилизация объектов с помощью стабилизирующего стежка.
-  **Текстурированный край** Создание необработанных краев и эффектов затенения или имитация пушистой текстуры.
-  **Автоматические углы** Скошенные и покрытые углы в линейных объектах с резкими изгибами. Объекты могут быть включены и выключены по очереди.
-  **вышивание нитками высокой плотности** Добавить шнур каучинга для использования вместе с лапкой для каучинга #43 на свободном ходу BERNINA.
-  **Заполнение звездами** Создать вышивку с радиальным поворотом с доступными типами стежков. Стежки формируются снаружи центра геометрической фигуры. Центр может быть сдвинут.
-  **Заполнение волнами** Создать контурные стежки вдоль оцифрованной направляющей линии - стежки одинаковой плотности.
-  **Эластичное модное заполнение** Создание узоров заполнения орнаментными стежками, которые соответствуют наклону стежков и масштабируются в соответствии с шириной объекта. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
-  **Трехмерный эффект 3D Globe** Создать контурные стежки для трехмерного эффекта. Выбрать из библиотеки узоров.

## Инструменты Трансформирование

Данная панель содержит все необходимые инструменты для выбора, изменения формы и масштаба, а также зеркального отображения дизайнов вышивания в режиме **Холст Вышивания**. Смотрите также **Размещение дизайна**.

-  **Выбрать объект** Щелкнуть для выбора объектов или растяните над ними прямоугольную область выделения.
-  **Выделить полигоном** Выбрать области и объекты неправильной формы - щелкнуть на контрольные точки для разграничения.
-  **Изменить форму** Изменить форму выбранной вышивки и текстовых объектов.
-  **Размер +20%** Увеличить / уменьшить размеры выбранного объекта (объектов) на 20%. Стежки будут автоматически пересчитаны.
-  **Размер -20%**
-  **Зерк. отображение X** Отразить горизонтально или вертикально выбранный объект (объекты).
-  **Зерк. отображение Y**
-  **Повернуть на 45 градусов влево** Повернуть выбранные объекты влево или вправо на 45 градусов.
-  **Повернуть на 45 градусов вправо**
-  **Повернуть выделенные объекты на заданный угол, положительный или отрицательный.**
-  **Наклонить выбранные объекты на заданный угол, положительный или отрицательный.**
- Ввести специальные параметры для точного определения позиции выбранных объектов. Использовать в сочетании с Линейками и Направляющими.**
- X:  mm  
Y:  mm
- W:  mm  %   
H:  mm  % 
- Масштабировать объекты или весь дизайн, точно определив ширину или высоту, или же процентное соотношение. Использовать блокировки соотношения размеров для соблюдения пропорций.**


## Инструменты Перемещение

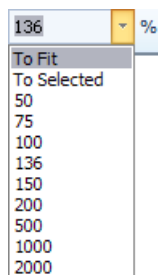
Данная панель содержит инструменты для проверки последовательности вышивания в дизайне с помощью 'перемещения' по стежкам, цветам или объектам. Смотрите также [Просмотр последовательности вышивания](#).

- |  |                           |  |
|--|---------------------------|--|
|   | Выбрать во время движения | Переключить для выбора стежков, объектов или цветов при движении по дизайну.   |
|   | Движение обратно          | Движение обратно по дизайну.   |
|   | Движение вперед           | Движение вперед по дизайну.  |
|   | Скачок по объекту         | Движение к предыдущему или следующему объекту по дизайну.Использовать в сочетании с кнопками Вперед / Назад.         |
|   | Скачок по цвету           | Движение к предыдущему или следующему цветовому блоку по дизайну.Использовать в сочетании с кнопками Вперед / Назад. |
|  | Скачок к началу / концу   | Движение к началу или концу дизайна.Использовать в сочетании с кнопками Вперед / Назад.                              |

## Инструменты Масштаб

Данная панель включает инструменты для масштабирования и создания панорамы дизайна. Другие установки масштабирования доступны в меню [Просмотр](#). Смотрите также [Масштабирование и панорама](#).

- |   |         |   |
|---|---------|---|
|  | Масштаб | Левый щелчок для увеличения масштаба, правый – для уменьшения или перетащить 'масштаб участка'.Также доступна клавиша быстрого доступа <V>. |
|---|---------|---|



Коэффициент масштабирования: выбрать предустановленные значения масштаба из всплывающего списка или ввести собственное значение масштаба и нажать клавишу Ввод.










- |   |          |   |
|---|----------|---|
|  | Панорама | Потянуть, чтобы сделать панораму дизайна с большим фактором увеличения.Также доступна клавиша быстрого доступа <P>. |
|---|----------|---|

## Холст Вышивания Инструментарий

Рабочая область **Холст Вышивания** содержит **Инструментарий**, который постоянно закреплен в ее левой части. Инструментарий **Инструментарий** содержит серию 'Наборов инструментов', организованных следующим образом.

### Управление набором инструментов дизайна

Встроенная функция **Библиотека вышивки** позволяет эффективно управлять дизайнами вышивания и просматривать их. Она распознает все форматы дизайнов, используемые программным обеспечением. При помощи библиотеки можно легко осуществлять поиск, распределение и загрузку всех дизайн-объектов (вышивки) в систему. Смотрите также [Работа с дизайнами](#).

- |   |                                  |   |
|---|----------------------------------|---|
|    | Новый из выбранных               | Создать новый дизайн (дизайны), основанный на дизайне (дизайнах), выбранном в библиотеке вышивания.   |
|  | Открыть выбранное                | Открыть дизайн (дизайны), выбранный в библиотеке вышивания.   |
|  | Конвертировать выбранные дизайны | Конвертировать дизайны, выбранные в библиотеке вышивания в другие электронные типы файлов.  |
|  | Шить выбранный проект            | Вышить дизайн (дизайны), выбранный в библиотеке вышивания.  |
|  | Печатать выбранное               | Напечатать дизайны, выбранные в библиотеке вышивки.   |
|  | Печатать выбранное в каталог     | Печать выбранных дизайнов в каталог.  |
|  | Экспортировать список дизайнов   | Экспортировать текстовый файл или файл в формате CSV, содержащий список видимых файлов дизайна и их свойства.   |
|  | Найти дизайны вышивки            | Поиск на компьютере папок, содержащих вышивания для добавления их в библиотеку.   |
|  | Добавить папку в библиотеку      | Добавить существующую папку в библиотеку вышивальных изделий.Это ускорит поиск и сортировку в папке.  |
|  | Удалить папку из библиотеки      | Удалить папку из библиотеки вышивальных изделий.Это удалит из библиотеки только ссылку на папку.Но в действительности не удалит файлы в папке из хранилища. |












## Набор инструментов Редактировать



Данный набор инструментов содержит все инструменты, необходимые для редактирования вышивальных дизайнов в режиме **Холст Вышивания**.

	Добавить отверстия	Вырезать отверстия в заполненных объектах.
	Удалить отверстия	Удалить отверстия из выделенных объектов.
	Добавить наклон стежков	Добавить углы наклона стежков к замкнутым объектам с отверстиями или без них. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.
	Убрать наклон стежков	Убрать углы наклона стежков из замкнутых объектов без поворота стежков.
	Двойная строчка	Укрепить контуры, выполняя стежки в противоположном направлении.
	Черный контур	Автоматически задать последовательность для выделенных стежков для качественного вышивания.
	Смешение цветов	Создать смешивание цветов в выбранных объектах.
	Заполнить отверстия	Заполнить отверстия в выделенных объектах текущим типом стежка.
	Контуры и смещение	Создать любые типы контуров и смещений для заполненных вышивальных объектов.
	Фон для квилтинга	Создать блоки эхо-квилтинга.
	Создать контуры трапунто	Использовать в сочетании с объемной гладью для придания вида 'объемного квилта'.
	Разбить	Разбить монограммы, аппликации, надписи и черную вышивку Blackwork для редактирования элементов объектов.
	Удалить перекрытия	Удалить нежелательные стабилизирующие стежки объектов или текста.
	Удалить перекрытия аппликации	Удалить нежелательную стабилизирующие стежки объектов аппликации.
	Нож	Обрезать линии по введенной линии с сохранением параметров и цвета стежков в итоговых объектах.
	Редактирование стежков	Расположить курсор стежков на выбранную точку вставки.

## Набор инструментов Авто-оцифровка

Данный набор инструментов содержит все инструменты, необходимые для автооцифровки графических изображений в режиме **Холст Вышивания**. Смотрите также **Авто-оцифровка изображения**.

	Вставить дизайн	Аналогично Меню Файл > Вставить дизайн.
	Настроить параметры	Аналогично Меню Дизайн > Настроить параметры.
	Вырезать Фон	Открыть панель Обрезки, чтобы обрезать точечное изображение для авто-оцифровки.
	Ретушь	Редактирования изображений, созданных в других приложениях.
	Цветной фотостежок	Автоматическое преобразование фотографических и других растровых изображений в многоцветный вышивальный дизайн.
	Моментальное фото	Автоматическое создание рядов вышивки из гладьевых и контурных стежков, с различным шагом в текущем цвете из фотографических и других растровых изображений. Эффект имеет сходство с результатом работы построчного принтера.
	Авто-оцифровка	Автоматически оцифровать подготовленный растровый дизайн.
	Постоянная авто-оцифровка	Автоматически мгновенно оцифровать растровое изображение.
	Волшебная палочка	Автоматическая оцифровка заполненных областей в векторном или растровом изображении.
	Оцифровка блока Magic Wand	Оцифровка форм узких колонок в графическом изображении с применением гладьевого стежка.
	Заполнение Magic Wand без дырок	Оцифровать крупные графические фигуры, используя простегивающий заполняющий стежок, не учитывая отверстия.

-  Средняя линия Magic Wand  
Оцифровать центральную линию в Графическом объекте с контуром.
-  Настроить Метод сопоставления  
С помощью Matching Method (Метода сопоставления) выбрать цвета изображения палитры цветов для ручного сопоставления нитей. Или автоматически сопоставьте их с текущей палитрой цветов или текущим цветом.

## Набор инструментов Создать

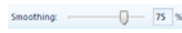



Данный набор инструментов содержит все необходимые инструменты для ручной оцифровки вышивальных дизайнов в режиме **Холст Вышивания**. Щелчок правой кнопкой мыши для доступа к свойствам. Смотрите также [Методы оцифровки](#).

-  Открытый объект  
Оцифровать открытые объекты вышивания.
-  Закрытые объекты  
Оцифровать замкнутые объекты вышивания.
-  Открыть рисование от руки  
Нарисовать контуры вышивания на экране с использованием текущего типа стежка.
-  Закрыть рисование от руки  
Нарисовать замкнутое объекты вышивания на экране текущим типом стежков – контур или заливка.
-  Блок  
Оцифровать столбцы поворотными стежками.
-  Эллипс  
Оцифровать овальные или круглые вышивальные объекты.
-  Прямоугольник  
Оцифровать прямоугольные или квадратные вышивальные объекты..Нажать <Ctrl> для определения границ.
-  Надпись  
Создать вышитый текстовый объект непосредственно на экране.
-  Монограмма  
Создать индивидуальную монограмму, используя выделенные или предустановленные стили, формы каймы или орнаменты.
-  Аппликация  
Оцифровать замкнутый объект аппликации со всем необходимым набором стежков.
-  Сложная аппликация  
Сформировать открытый объект аппликации из одного или более исходных объектов.

-  Пуговичная петля  
Оцифровать одиночную пуговичную петлю со всем необходимым набором стежков.
-  Пуговичные петли  
Оцифровать ряд пуговичных петель со всем необходимым набором стежков.
-  Техника PunchWork  
Оцифровать дизайны в технике PunchWork, для использования с инструментом BERNINA Rotary Hook Punch.
-  Шаблон штамп  
Расположить отдельные узоры в дизайне.Выбрать из библиотеки узоров.
-  Маркер наметочного стежка  
Вставить контрольный маркер в любом углу или позиции.
-  Вставить графический маркер  
Вставить графический маркер, представляющий самоклеящийся стикер, прикрепленный к ткани для определения размещения и направления.

## Настройки форм от руки

При активации инструментов 'От руки', появляется панель **Настройки форм 'от руки'**.

-  Smoothing: 75 %  
Использовать управление сглаживанием, чтобы в процентном соотношении задать, насколько сглаженный контур будет соответствовать оригиналу.
-  Показать направляющие, чтобы включить курсор оцифровки от руки. Он предоставляет расширенное управление в режиме 'рисование от руки' по сравнению с курсором по умолчанию.
-  1.00 mm  
Использовать управление Guide Inner Circle Radius ('Радиус внутреннего круга направляющей') для определения центра круга направляющей оцифровки от руки.
-  1  
Используйте функцию Number of Guide Circles (Число направляющих кругов), чтобы установить число направляющих кругов в курсоре 'от руки'. Если внутренний радиус круга составляет 2 мм, каждая дополнительная направляющая круга будет сдвинута на 2 мм.

## Набор инструментов Cutwork





Набор инструментов **CutWork** доступен в Инструментарии **Toolbox**. Он содержит все необходимые инструменты для оцифровки отверстий в вышивке CutWork и деталей из

временных файлов. Смотрите также **Оцифровка вышивки CutWork**.

- |   |                                      |   |
|---|--------------------------------------|---|
|  | <b>Добавить бордюру Cutwork</b>      | Сформировать кайму CutWork из выбранных объектов.   |
|  | <b>Оцифровка разреза</b>             | Оцифровать простую открытую или замкнутую обрезку на запяленной ткани. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.               |
|  | <b>Оцифровать предмет</b>            | Оцифровать вырезанные части на запяленной ткани вместе с вспомогательным вышиванием. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек. |
|  | <b>Оцифровка отверстия</b>           | Оцифровать отверстие в запяленной ткани вместе с вспомогательным вышиванием. Щелчок правой кнопкой мыши для настроек.         |
|  | <b>Вырезать по замкнутой границе</b> | Вырезать по замкнутой границе, оставляя открытыми отверстия для концов проволоки.   |
|  | <b>Прорезать пуговичную петлю</b>    | Создать линию среза для выбранных пуговичных петель.  |

### Набор инструментов StumpWork






Набор инструментов **StumpWork** доступен в Инструментарии. Содержит все инструменты, необходимые для оцифровки вышивки StumpWork из временных файлов или создание вышивки StumpWork из существующих объектов. Смотрите также **Оцифровка объемной вышивки StumpWork**.

- |   |                                       |  |
|---|---------------------------------------|--|
|  | <b>Создать субдизайн Stumpwork</b>    | Создать вторичный дизайн StumpWork из выбранных объектов, которые содержат вышивку с каймой StumpWork. |
|  | <b>Открыть субдизайн штампа</b>       | Просмотр и редактирование выбранного вторичного дизайна StumpWork.                                     |
|  | <b>Сохранить субдизайн штампа как</b> | Сохранить вторичный дизайн StumpWork как отдельный файл дизайна.                                       |
|  | <b>Оцифровать проволочную линию</b>   | Создать проволочную линию, используя оцифрованный контур и текущие настройки.                          |

### Набор инструментов Отобразить Объединить



Данный набор инструментов содержит все инструменты, необходимые для дублирования и преобразования выбранных **объектов вышивания** вертикально или горизонтально.













Смотрите также **Зеркальное отображение объектов**.

- |   |  |  |
|---|--|--|
|    | <b>Отразить-Объединить по горизонтали</b>  | Создать копию-отобразить горизонтально и объединить перекрывающиеся объекты (при необходимости).   |
|    | <b>Отразить-объединить по вертикали</b>  | Создать копию-отобразить вертикально и объединить перекрывающиеся объекты (при необходимости).   |
|    | <b>Отразить-Объединить по горизонтали / по вертикали</b>   | Создать копию / зеркально отобразить объекты вокруг центральной точки.   |
|    | <b>Массив</b>  | Создать копию дизайна, например бэйджи, с автоматическим изменением последовательности цветовых блоков для эффективной вышивания нескольких дизайн-объектов. |
|    | <b>Отражение</b>   | Создать копию и выполнить зеркальное отображение элемента дизайна или дизайн-объекта. Использовать для создания декоративной каймы.                          |
|  | <b>Завиток</b>   | Выполнить воспроизведение выделенных объектов вокруг центральной оси. Настроить создание копий на панели Настройки отражения и слияния.                      |
|  | <input type="text" value="8"/>  | Ввести число точек закругления. Ввести четное число для активации функции Калейдоскоп (Kaleidoscope).  |

### Набор инструментов Раскладка
















Набор инструментов **Раскладка** позволяет разместить несколько вышивальных дизайнов или элементов дизайна на ткани, швейном или другом изделии, например, на скатерти. Смотрите также **Создание макетов дизайна**.

- |   |  |   |
|---|--|---|
|  | <b>Раскладка в углах прямоугольной рабочей области</b> | Автоматическое создание копии выбранного объекта (объектов) в каждом углу рабочей области компоновки.                           |
|  | <b>Разложить по кругу</b>                              | Автоматическое создание копии выбранного объекта (объектов) (можно задать количество повторений) вокруг центра рабочей области. |

	Автоматически разместить ближе к центру рабочей площади	Автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр рабочей области.		Выводить по прав. краю	Выводить выбранные объекты по правому краю.
	Определение рабочей области	Открыть диалоговое окно Размещение Work Area dialog (Компоновка рабочей области), чтобы задать форму рабочей области (прямоугольная или круглая) определенного размера.		Выводить по верх. краю	Выводить выбранные объекты по верхнему краю.
	Расположить по углам прямоугольного Блока Квилта	Автоматическое создание копии выбранного объекта (объектов) в каждом углу компоновки Блока Квилта.		Выводить центры по горизонтали	Горизонтальное выравнивание центров выбранных объектов.
	Авто-центровка к блоку квилта	Автоматически передвинуть выбранный объект (объекты) в центр Блока Квилта		Выводить по нижн. краю	Выводить выбранные объекты по нижнему краю.
	Авто-подгонка к блоку квилта	Автоматически привести в соответствие размеры выбранного объекта (объектов) к размеру Блока Квилта.		Выравнивание по центру	Выводить центры выбранных объектов.
	Задать блок квилта	Открыть диалоговое окно Размещение Блока Квилта, чтобы задать Блок Квилта определенного размера с указанным центром.		Равномерно расположить поперёк	Равномерно распределить три и более выбранных объекта по горизонтали.
				Равномерно расположить вдоль	Равномерно распределить три и более объекта по вертикали.

### Набор инструментов Разместить

Данный набор инструментов содержит все необходимые инструменты для четкого выравнивания, распределения и зеркального отображения объектов в режиме **Холст Вышивания**. Смотрите также [Размещение объектов](#).

	Группировать	Объединить несколько объектов в одну произвольную группу объектов.		Выбрать пальцы	Показать свойства палец.
	Разгруппировать	Разбить группы объектов на составляющие элементы.		Автоматически добавить пальцы	Добавлять пальцы автоматически, чтобы вместить весь дизайн.
	Блокировать	Заблокировать выбранный объект (объекты) в закреплённом положении с защитой от преобразований.		Добавить разделительную линию	Оцифровка одной или нескольких направляющих для распределения объектов по разным пальцам.
	Разомкнуть все	Разблокировать все заблокированные объекты и снять защиту от преобразований.		Просмотр раскладки по пальцам	Предварительный просмотр запыливания.
	Выводить по лев. краю	Выводить выбранные объекты по левому краю.		Рассчитать количество запыливания	Рассчитать количество запыливания исходя из текущего размещения.
	Выводить центры по вертикали	Вертикальное выравнивание центров выбранных объектов.		Опции многократного запыливания	Доступ к опциям рабочей области для многократного запыливания.
				Добавить пальцы	Добавить новые пальцы к многопальцевой группе.
				Удалить пальцы	Удалить выбранные пальцы из компоновки запыливания.
				Добавить пальцы справа	Расположить новое запыливание справа от выбранных палец. Допускается перекрытие 10 мм между полями вышивания.



Добавить  
пальцы слева

Расположить новое  
затягивание справа от  
выбранных  
пялец. Допускается  
перекрытие 10 мм между  
полями вышивания.



Добавить  
пальцы снизу

Расположить новое  
затягивание ниже  
выбранных  
пялец. Допускается  
перекрытие 10 мм между  
полями вышивания.



Добавить  
пальцы сверху

Расположить новое  
затягивание выше  
выбранных  
пялец. Допускается  
перекрытие 10 мм между  
полями вышивания.



Добавить 4  
пялец

Сформировать затягивание  
4/8 вокруг выбранного  
периметра  
пялец. Допускается  
перекрытие 10 мм между  
полями вышивания.



Добавить 8  
пялец

### Набор инструментов Приложения

Дополнительно к CorelDRAW®, BERNINA Embroidery Software содержит определенное количество дополнительных приложений, которые могут быть запущены на панели Приложения.



Вышивка  
крестиком

Запуск программы BERNINA Cross Stitch – Вышивка ‘крестом’, ПО для вышивания BERNINA.



Квилтер

Запустить BERNINA Quilter с помощью BERNINA Embroidery Software.

## Инструменты Раскладка по цветам

-----  
Данная панель доступна в режиме **Холст Вышивания**.



Показать  
объекты

Просмотреть отдельные объекты в порядке последовательности вышивания. Использовать функцию перетаскивания значков объектов, чтобы изменить последовательность.



Назад /  
Вперед на  
1 объект

Передвинуть выделение назад/вперед на один объект в последовательности вышивания.



Назад /  
Вперед на  
1 цвет

Передвинуть выделение назад/вперед на один цвет в последовательности вышивания.



Перемести  
ть в начало  
/ конец

Переместить выделенное в начало/конец последовательности вышивания.



Последова  
тельность  
по выбору

Изменить последовательность объектов в порядке выделения.



Последова  
тельность  
по цвету

Изменить последовательность всех блоков одинакового цвета. (Для сохранения отдельных цветовых блоков используйте функцию Раскладка по цветам.)

# КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ БЫСТРОГО ВЫЗОВА

Выбор команд в BERNINA Embroidery Software осуществляется аналогично MS Windows® работе в других приложениях – из меню или панелей инструментов. Для часто используемых команд доступны клавиши быстрого вызова.

## Комбинация клавиш быстрого вызова

Чтобы использовать клавиши быстрого вызова / комбинацию клавиш, необходимо нажать клавишу модификации функции с клавишей соответствующего символа. Например, нажатие клавиши **Ctrl** клавишей 'с' копирует все, что выбрано в текущий момент – текста, графику и т.д. – в буфер обмена. Данное сочетание клавиш также известно как комбинация клавиш **Ctrl+C** или комбинация клавиш быстрого вызова.

## перевод из системы Windows в систему Mac

Комбинация клавиш в операционной системе Mac немного отличаются от системы PC. Если вы регулярно используете клавиши быстрого вызова Windows, необходимо будет перестроиться. Чаще всего, сочетание клавиш **Ctrl + Key** в системе Windows соответствует в Команду + Клавиша в системе Mac OS. Наиболее используемые команды будут задействованы с помощью данного переключения. Ниже представлен основной перечень эквивалентных клавиш:

Windows	Mac
Control (Ctrl)	Command (чаще всего); Управление
Alt	Вариант
Windows / Пуск	Command/ Apple
Пробел	Пробел
Delete	Delete
Shift	Shift
Enter	Enter
Return	Return



**Примечание** В программе применяется быстрый вызов функций с помощью стандартной комбинации с клавишей **Alt** для MS Windows®. Использовать клавишу **Alt** с подчеркнутой в меню буквой. Для отмены операции дважды нажать **Esc**.

## Общие функции

Действие	Нажать
Отменить команду	<b>Esc</b>
Выйти из программы	<b>Alt</b> + <b>F4</b>
Открыть существующий дизайн.	<b>Ctrl</b> + <b>O</b>
Распечатать дизайн	<b>Ctrl</b> + <b>P</b>
Сохранить дизайн	<b>Ctrl</b> + <b>S</b>
Начать новый дизайн	<b>Ctrl</b> + <b>N</b>

## Просмотр дизайнов

Действие	Нажать	или
Переместить текущий стежок в центр	<b>C</b>	<b>F6</b>
Измерить	<b>M</b>	
Обновить экран	<b>I</b>	<b>F4</b>
Показать точки прокола	<b>[ ]</b> (временная или полная остановка)	
Показать предыдущий вид	<b>V</b>	<b>F5</b>
Показать только выбранные объекты	<b>Shift</b> + <b>S</b>	
Масштабировать до требуемого размера	<b>0</b> (ноль)	<b>F2</b>
Показать/скрыть соединительные элементы	<b>Shift</b> + <b>C</b>	
Показать/скрыть рисунок	<b>D</b>	
Показать/скрыть векторную графику	<b>Shift</b> + <b>D</b>	
Панорама	<b>P</b>	
Включить/выключить Действительный вид	<b>T</b>	
Масштаб (коробка)	<b>B</b> затем <b>[ ]</b>	<b>F8</b>



Действие	Нажать	или
Коэффициент масштабирования	F	F3
Увеличить масштаб 2X	Z	прокрутка
Уменьшить масштаб 2X	Shift+Z	F10
Масштаб 1:1 (100%)	1	
Вертикальная прокрутка	Alt+	прокрутка
Горизонтальная прокрутка	Ctrl+	прокрутка

## Выбрать объекты

Действие	Нажать
Активировать инструмент Выбрать объект	
Добавить следующий объект к выделению	Ctrl+Tab
Добавить предыдущий объект к выделению	Ctrl+Shift+Tab
Отменить выделение всех объектов	Esc or X
Выбрать определенные объекты	Shift+
Выбрать все объекты	Ctrl+A
Выбрать несколько объектов	Ctrl+
Выбрать следующий объект	Tab
Выбрать нижний объект	2+
Выбрать предыдущий объект	Shift+Tab

## Редактировать дизайны

Действие	Нажать
Удалить последнюю точку ввода	* ←Bksp
Завершить оцифровку объекта	* Enter↵ или Spacebar
Включить/выключить нижний слой	U
Показать диалоговое окно для текста	A
Повторить команду	Ctrl+Y
Отменить команду	Ctrl+Z
Вырезать выделенное	Ctrl+X
Скопировать выделенное	Ctrl+C
Вставить выделенное	Ctrl+V
Повторить выделенное	Ctrl+D
Клонировать выделенное	+
Укрепить контур (Двойная строчка)	Ctrl+B
Удалить выделенное	Delete

\* BERNINA DesignerPlus только

## Просмотр последовательности вышивания

Перемещение	Нажать	
	Keyb'rd	Keypad*
На 1 сегмент назад	Ctrl+←	
На 1 сегмент вперед	Ctrl+→	
на 1 стежок назад	↑ ←	4
на 1 стежок вперед	↑ →	6
на 10 стежков назад	↑ ↑	8
на 10 стежков вперед	↑ ↓	2
на 100 стежков назад		-
на 100 стежков вперед		+
Активировать Симулятор стежков	Shift+R	
К следующему цвету	PageDown	9
К следующему объекту	Ctrl+T	
К следующему выбранному объекту	Tab	
К предыдущему цвету	PageUp	3
К предыдущему объекту	Shift+T	
К предыдущему выбранному объекту	Shift+Tab	
К концу дизайна	End	1
К началу дизайна	Home	7

\* Фиксация числового регистра (Num Lock) ВЫКЛ ↑ Инструмент Выбрать объект ВЫКЛ

## Оцифровка и текст

Действие	Нажать
Активировать Двойную строчку	Ctrl+B
Удалить последнюю точку ввода	* ←Bksp
Закончить оцифровку объекта	* Enter↵ или Spacebar
Включить/выключить нижний слой	U
Показать диалоговое окно для текста	A

\* BERNINA DesignerPlus только

## Управление объектами и стежками

Как	Нажать или щелкнуть
Переместить клавишами курсора выбранные дизайн-объекты	↑ ↓ ← →
Переместить объект по горизонтали или вертикали	↔+Ctrl Перетащить объект
Управление пропорциями объекта во время изменения размера	† Shift+↔ Перетащить угловую метку
Изменить форму выбранного объекта	H
Изменить тип узла изменения формы	↔+Space Выбрать узел изменения формы и нажать Пробел
Сгруппировать выбранные объекты	Ctrl+G
Разгруппировать выбранные объекты	Ctrl+U
Перегруппировать разгруппированные объекты	* Ctrl+R
Блокировать выделенные объекты.	K
Заблокировать выбранные объекты	Shift+K
Переместить объект на передний план	* Shift+Page Up
Переместить объект вперед	* Page Up
Переместить объект на задний план	* Shift+Page Down
Переместить объект назад	* Delete
Активировать Редактирование стежков	E
† Использовать сочетание клавиш Alt+Drag только с BERNINA Quilter * BERNINA Quilter	

## Системные клавиши быстрого вызова

Ниже представлен список часто используемых сочетаний клавиш для системы Windows и эквивалентные клавиши для системы Mac.

Действие	Windows	Mac
Удалить 'назад'	Пробел	Удалить
Сохранение данных всего экрана в Буфер обмена	Снимок экрана (Print Screen)	Command + Control + Shift + 3
Сохранение данных основного окна	Alt + Снимок экрана	Command + Shift + 3
Закреть текущее окно	Control + W	Command + W

Действие	Windows	Mac
Скопировать файл/папку	Control + перетащить значок	Option + перетащить значок
Копировать в Буфер обмена	Control + C	Command + C
Создать псевдоним или клавишу быстрого вызова	Щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать Создать клавишу быстрого вызова	Command + L
Вырезать в Буфер обмена	Control + X	Command + X
Выйти из диалогового окна без изменений	Escape	Escape
Найти/Поиск	Control + F	Command + F
Совершить завершение сеанса «неотвечающего» приложения	Control + Alt + Delete	Command + Option + Escape
Переход на удаление	Удалить	Удалить (Для ноутбуков Mac необходимо нажать клавиши Function (fn) и Delete)
Получить информацию об элементе или свойствах	Alt + Enter	Command + I
Прекращение сеанса текущего пользователя	Windows + L	Command + Shift + Q
Развернуть окно	Control + F10	Нет
Свернуть окно	Windows + M	Command + M
Новая папка	Control + N	Command + Shift + N
Открыть файл	Control + O	Command + O
Вставить из буфера обмена	Control + V	Command + V
Печать	Control + P	Command + P
Выйти/закреть программу	Alt + F4	Command + Q
Переименовать файл/папку	Выбрать элемент + F2	Выбрать элемент + Enter
Сохранить файл	Control + S	Command + S
Выбрать все элементы	Control + A	Command + A
Выбор более одного элемента в списке (независимый элемент)	Control + щелчок по каждому элементу	Command + щелчок по каждому элементу

Действие	Windows	Mac
Отправить элементы в корзину для мусора	Удалить	Command + Delete
Отправить/получить почту	Control + K	Command + K
Завершение	Windows + U + U	Command + Option + Control + Eject
Переключение на следующее окно	Control + F6	Command + ~ (тильда)
Переключение на предыдущее окно	Control + Shift + F6	Command + Shift + ~ (тильда)
Переключение между открытыми приложениями	Alt + Tab	Command + Tab
Ввести специальные символы	Alt + key	Option + key
Отменить	Control-Z	Command-

правой стороне. Сняв их выбор, Вы окажетесь в интерфейсе Windows VM. При использовании клавиш быстрого вызова в Панели Управления, все параметры будут сохранены.

Учитывая, что Панель управления создает реальные функции с доступными графическими знаками, большинство пользователей машин, читающих такие знаки, не нуждается в клавишах быстрого вызова. При необходимости можно назначить другие клавиши быстрого вызова для Панели управления.

Также доступны другие Панели в Параллельных интерфейсах, с помощью клавиши **Shift**. Попробуйте следующее: Щелкнуть на 'Виртуальную машину'. Настроить конфигурацию и активировать опцию 'Оптимизировать клавишу-модификатор для игровых программ'.

### Оборудование Mac на виртуальных машинах (VM)

При запуске BERNINA Embroidery Software в программе Mac на виртуальной машине (VM), может оказаться, что клавиши быстрого вызова работают не так, как ожидалось.

OS Lion использует большее количество клавиш быстрого вызова по сравнению со OS Snow Leopard, особенно в **LaunchPad** (Панель запуска) и **Mission Control** (Панель управления). Для последнего доступна левая клавиша-стрелка **Ctrl** и правая клавиша-стрелка **Ctrl** по умолчанию. С учетом **параллельных** установочных параметров или настроек/клавиш клавиатуры проверяются доступные клавиши быстрого вызова для системы Mac OS X, и вышеуказанные комбинации активируют функции Панели управления VM. Для этого и применяется установочный параметр. Чтобы этого избежать можно действовать двумя способами:

- ❖ Убрать выбор с Параллельных установочных параметров. Это простой способ, при этом одновременно будут «отменены» все системные ключи VM; или
- ❖ Отменить назначение двух клавиш быстрого вызова в системе Mac OS X для установочных параметров/клавиш клавиатуры/быстрого вызова.

Выбрать Панель управления левой стороны, затем можно будет увидеть два элемента на

# ЧАСТЬ IX

# Приложения, глоссарий и индекс

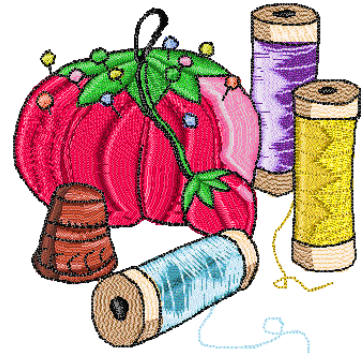
---



# ПРИЛОЖЕНИЕ А

## УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

В данном приложении предоставлены рекомендации по решению проблем, возникающих при работе в BERNINA Embroidery Software. Здесь описан порядок проведения проверки системных требований и настроек, возврат к исходным настройкам, а также проверка дисков и соединителей. В данном разделе описывается, как регистрировать ошибки, а также перечень причин для наиболее часто возникающих сообщений об ошибках и проблемах.



### Решение проблем в BERNINA Embroidery Software

При возникновении проблемы, рекомендуется обратиться за помощью к следующим источникам:

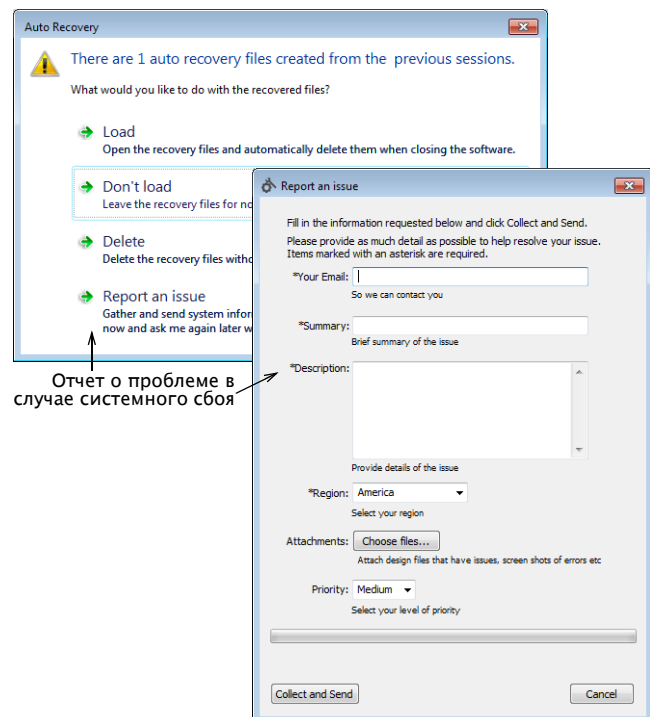
- ◀ BERNINA Embroidery Software Справочник – выбрать **Help > Справочник** (или печатную версию)
- ◀ BERNINA Embroidery Software Система интерактивной помощи – выбрать **Help > Help Topics**
- ◀ MS Windows® Система интерактивной помощи – выбрать **Start > Help**
- ◀ MS Windows® Руководство пользователя
- ◀ Документация поставляется в комплекте с оборудованием.

### Помощь и поддержка пользователей

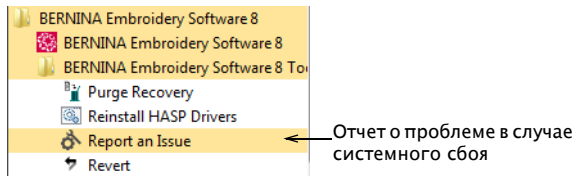
В случае невозможности решить проблему самостоятельно, следует обратиться в дилерский центр. Перед обращением за помощью необходимо проверить, что ПК соответствует системным требованиям, а также изучить раздел **Проблемы общего характера** настоящей главы.

### Отчет о проблемах

BERNINA Embroidery Software предоставляет встроенный механизм для отправки отчета о проблеме в случае системного сбоя.



Данный отчет используется для обращения за помощью в случае особых проблем. Кроме того, генератор отчетов может быть запущен независимо от группы программ BERNINA Embroidery Software.



несколько основных системных проверок. К ним относятся параметры ПК, параметры центрального процессора/оперативной памяти, а также доступный объем жесткого диска.

## Системные требования

Для корректного запуска программного обеспечения необходимо убедиться в соответствии следующим системным требованиям.

## Системная проверка

При возникновении проблем с BERNINA Embroidery Software, следует провести

Проверить, что ПК соответствует системным требованиям. Проверить параметры центрального процессора оперативной памяти, а также наличие достаточного места на жестком диске. В таблице ниже приведены минимальные системные требования.

## Технические параметры ПК

Компонент	Минимальное значение	Рекомендуемое значение
Процессор	Intel® Core 2 Duo или AMD Athlon™ 64	3GHz + Latest 64-bit (x64) многоядерный процессор
Операционная система ‡	Windows® 7 (32-bit или 64-bit Версии) с последними установленными сервис-пакетами.	Windows® 10 (64-bit Версия) или Windows® 8.1 (64-bit Версия), с последними сервис-пакетами
Интернет-браузер	I.E. 9.0 или более поздней версии	I.E. 11.0 или более поздней версии
Оперативная память	4 GB	8 GB или более
Объем жесткого диска	80 GB	256 GB или более (физический накопитель)
Свободное место на жестком диске †	40 GB	60 GB или более
Видеокарта	Поддержка высокого качества цветопередачи (32 бита) и разрешения (1366 X 768)	Поддержка графики DirectX 9 с: Драйвером WDDM 1 GB графической памяти (не встроенной) Pixel Shader 2.0 в оборудовании бит на пиксель Совместимый Dual Monitor
Монитор	Разрешение экрана 1366 X 768	Два монитора с разрешением экрана 1920 X 1080
Мышь	USB-мышь	USB-мышь
USB порт	Требуется для установки ПО.	
Звуковая плата	Требуется для интерактивной видео-справки.	
Интернет-соединение	Требуется для активации продукта и регистрации. Во время установки возможно потребуются интернет-соединение, для скачивания Windows-функций, таких как .Net Framework 3.5.	

**Поддерживаемые операционные системы ‡**  
Хотя программой обеспечивается поддержка версии операционной системы Windows® 7

(32-bit or 64-bit версия), рекомендуется обновить ее до Windows® 10 (64-bit версия) или Windows® 8.1 (64-bit версия) с последними

установленными сервис-пакетами. Кроме того, нужно удалить все более ранние версии CorelDRAW X6.

### Свободное место на жёстком диске †

BERNINA Embroidery Software, в зависимости от установленных опций, занимает до 5GB на жестком диске. Кроме того, основные настройки CorelDRAW дополнительно требуют 3GB.

### Разрешение экрана ¥

При использовании монитора с низким разрешением некоторые элементы управления пользовательского интерфейса могут оказаться скрытыми. Способность монитора работать с оптимальным разрешением экрана определяется его физическим размером. Большие шрифты могут усложнить ситуацию. При возникновении трудностей с изображением попробуйте изменить разрешение экрана и размер шрифта. Например, приемлемыми параметрами являются следующие: разрешение 1366 x 768 с размер шрифта 100% или 125% .

### Безопасность системы

Программное обеспечение поставляется с ключом продукта, который предоставляется с пакетом программного обеспечения. Каждый ключ продукта обеспечивает уникальную идентификацию системы. При первом запуске программы, после установки, будет предложено ввести ключ продукта для регистрации и активации продукта. Пожалуйста, храните ключ продукта в безопасном месте.



**Примечание** Каждая лицензионная копия ПО предназначена для одного пользователя. Допустимо три (3) активации: две (2) на разных компьютерах и одна (1) в случае ошибки оборудования или переустановки.

### Интеграция с CorelDRAW®

CorelDRAW® Graphics Suite - наиболее популярный пакет программ для работы с векторной графикой. Он включает в себя инструменты преобразования растровых изображений в векторные, широкие возможности работы с иллюстрациями и редактирования фотографий, а также библиотеку профессиональных клипарт-изображений.

BERNINA Embroidery Software предоставляется с установочным пакетом CorelDRAW® Graphics Suite SE. Встроенное окно графики CorelDRAW включает инструменты рисования CorelDRAW, которые предлагают множество методов рисования контуров и фигур на экране. Векторные объекты могут быть преобразованы в дизайны вышивания. CorelDRAW® Graphics Suite SE и его родственный продукт Corel PHOTO-PAINT® могут быть запущены как отдельные приложения.

С полным описанием инструментов можно ознакомиться в электронной версии Руководства пользователя, которая доступна в Меню **Start > Programs Windows**. Или используйте раздел 'Справка', режим **Graphics** в меню **Help**.



**Примечание** CorelDRAW установлен в комплекте с Windows .NET Framework. Чтобы обеспечить корректную установку программы CorelDRAW с вышивальным ПО с правильной версией .NET, следует совершить все действия в соответствии с инструкциями. Установка модуля .NET Framework на некоторые компьютеры может занять до 20 минут.

### Проверка параметров центрального процессора/оперативной памяти

Проверить параметры центрального процессора и оперативной памяти, а также версию запущенной MS Windows®, чтобы убедиться, что они соответствуют требованиям BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Технические параметры ПК](#).

### Как проверить параметры центрального процессора/оперативной памяти

- 1 На рабочем столе MS Windows® щелкнуть правой кнопкой мыши на значок **My Computer** (Мой компьютер) и выбрать **Properties** (Свойства).  
Откроется диалоговое окно **System Properties > General**.
- 2 Проверить версию MS Windows®, Центральный процессор и объем Оперативной памяти.

### Проверка объема жесткого диска

Необходимо убедиться в том, что объем жесткого диска достаточен для эффективной работы BERNINA Embroidery Software. Смотрите подробнее [Технические параметры ПК](#).

### Как проверить объем жесткого диска

- 1 Щелкнуть дважды на значок **My Computer** (Мой компьютер) на MS Windows® рабочем столе.  
Откроется окно **My Computer** (Мой компьютер).
- 2 Нажать на значок жесткого диска (обычно диск C:) правой кнопкой мыши и выбрать **Properties** (Свойства).  
Откроется диалоговое окно **Properties > General**.  
Данная вкладка показывает общий объем жесткого диска и объем свободного места. Он должен быть не менее 40 Mb или 10% от общего объема жесткого диска, в зависимости от того, какое из указанных значений больше.

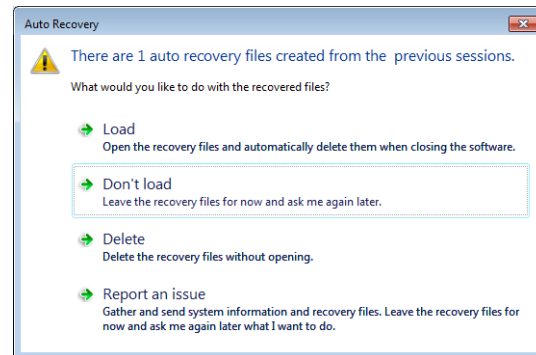
### Восстановление после ошибки оборудования или программного обеспечения

При возникновении сбоя ПО из-за ошибки оборудования или ПО, обычно создаются восстановленные файлы. При перезапуске BERNINA Embroidery Software после подобной ошибки, автоматически откроется последний дизайн, который был в работе, или, если была

включена функция Автосохранения, будет извлечен резервный файл.

### Как восстановить работу после ошибки оборудования или программного обеспечения

- ◀ Открыть BERNINA Embroidery Software.  
Появится диалоговое окно **Auto Recovery** (Авто восстановление).



- ◀ Как правило, может возникнуть потребность загрузить восстановленные файлы для дизайна, который был в работе.
- ◀ Если открыт восстановленный файл, необходимо сохранить его под новым именем с расширением ART. После сохранения и переименования восстановленного файла с расширением ART, восстановленный файл будет автоматически удален при закрытии программы.
- ◀ Если сам файл дизайна был испорчен и именно это вызвало проблемы, возможно будет необходимо удалить восстановленные файлы, не открывая.
- ◀ Если проблема не исчезнет, необходимо использовать отчет о проблемах, чтобы получить помощь.

### неисправимые ошибки

Проблема	Система повреждена и сообщается 'неисправимая' ошибка.
Причина	Дизайн, который необходимо открыть, поврежден.
Рекомендации	Для восстановления будет предложена подсказка при следующем запуске программы. Выбрать удаление файлов.



## Удаление файлов с помощью функции Удалить восстановление

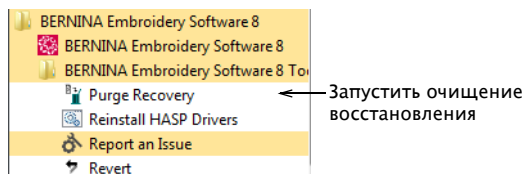
Поврежденные файлы могут быть удалены с помощью функции **Delete Recovery** (Удалить восстановление). Функция **Delete Recovery** (Удалить восстановление) удаляет файлы с директорий: C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\Recover и C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\Backup. Также необходимо периодически удалять файлы резервного копирования, созданные с помощью функции **Auto Save** (Авто сохранение).



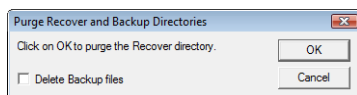
**Примечание** Размер некоторых файлов, таких как MLG и DMP, может со временем увеличиваться и занять полный объем диска. Их можно удалить вручную из MS Windows® Explorer.

### Как удалить файлы с помощью функции Удалить восстановление (Delete Recovery)

- 1 Выйти из BERNINA Embroidery Software (Exit).  
Перед удалением восстановления или файлов резервного копирования, BERNINA Embroidery Software должно быть закрыто. В противном случае данные файлы не будут удалены.
- 2 Выбрать функцию **Purge Recovery** (Очистить восстановление) в группе программ BERNINA Embroidery Software.



- 3 Выбрать **Delete Backup Files** (Удалить файлы резервного копирования), если необходимо удалить файлы резервного копирования.



- 4 Нажать **ОК**.

Если некоторые файлы не могут быть удалены, на экран будет выведено сообщение. Доступна возможность вручную

удалить данные файлы из директорий C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\Recover и C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\Backup, а также из MS Windows® Explorer.



**Совет** Если ошибки сохраняются, стоит попробовать возврат к заводским настройкам. Смотрите подробнее [возврат к заводским настройкам](#).

## Проблемы драйвера безопасности

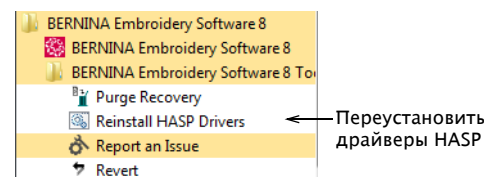
При попытке запустить программу, может появиться следующее сообщение об ошибке:

Действующая лицензия для запуска BERNINA Embroidery Software не может быть найдена... (A valid license to run could not be found)

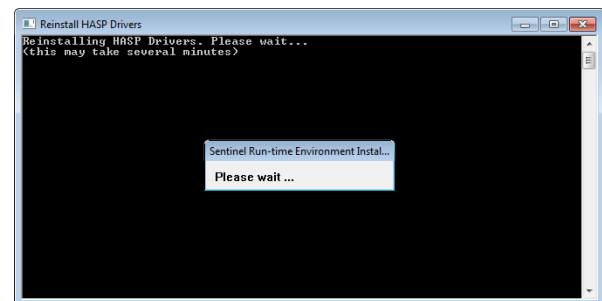
Это может произойти после автоматического обновления Windows OS. В этом случае необходимо переустановить драйвер HASP, с помощью которого осуществляется контроль за лицензированием программного обеспечения.

### Переустановка драйвера безопасности HASP

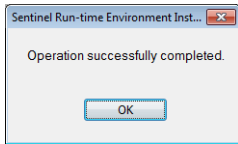
- 1 Выйти из BERNINA Embroidery Software.
- 2 Выбрать функцию (**Reinstall HASP Drivers** (Переустановить драйверы HASP) в группе программ BERNINA Embroidery Software.



Появится следующее сообщение.



### 3 Завершить процесс установки.Появится запрос подтверждения.



После этого, драйвер HASP переустановлен.Если в дальнейшем снова возникнет ошибка драйвера HASP, необходимо повторить данный процесс для переустановки.

## Проблемы общего характера

Следующий раздел посвящен проблемам общего характера, которые могут возникнуть с дизайнами.

### несовместимые результаты вывода

Проблема	Проблема при отправке дизайнов на вышивальную машину для вышивания.Несовместимые считывание и запись.
Причина	Проблемы с последовательным соединением или соединением USB.Несовместимые считывание и запись могут быть вызваны неправильными настройками порта в операционной системе. Другие возможные причины: модель машины и версия ПО несовместимы.В этом случае необходимо связаться с дилерским центром.
Рекомендации	Изменить параметры порта.

### Отсутствующие кнопки панелей инструментов

Проблема	Отсутствуют кнопки с панели инструментов или кнопка панели инструментов.
Причина	Установлено слишком низкое разрешение экрана.Компьютер заражен вирусом.Или может быть выключена панель инструментов.

Рекомендации	Убедиться, что панель инструментов включена.Перейти в Меню Window > Toolbars и убедиться, что окошко рядом с Панелью инструментов отмечено галочкой.При необходимости, изменить разрешение экрана на 1366 x 768 или выше.Запустить проверку антивирусом.
--------------	--

## Устранение ошибок нарушения прав доступа

При изменении масштаба, создании текста, печати или сканировании, сохранении дизайнов или просмотре диалогового окна Раскладка по цветам может появиться сообщение об ошибке 'Нарушение прав доступа'. Эта проблема обычно связана с драйвером видеоадаптера и/или с самим видеоадаптером. Необходимо применить следующие решения проблемы в определенной последовательности.

### Нарушение прав доступа при запуске

Проблема	Сообщение об ошибке 'Нарушение прав доступа' появляется при открытии BERNINA Embroidery Software.
Причина	Поврежденный файл дизайна в папке Recover или поврежденный файл ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\res\defaults.dfl.
Рекомендации	<ul style="list-style-type: none"> <li>Запустить функцию Восстановления с помощью группы программ BERNINA Embroidery Software.</li> <li>Если это не поможет, удалить все файлы в папке ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 8\RECOVER.</li> <li>В случае, если BERNINA Embroidery Software все же не запускается, использовать MS Windows® для копирования файла по умолчанию ...\BIN\defaults.dfl в папку ...\RES, для замены поврежденного файла defaults.dfl.Это вернет BERNINA Embroidery Software к настройкам 'новой установки'.</li> </ul>

### Прочие ошибки нарушения прав доступа

Проблема	При изменении масштаба, создании надписи, печати или сканировании, сохранении дизайнов или просмотре диалогового окна Раскладка по цветам может появиться сообщение об ошибке 'Нарушение прав доступа'.
----------	---

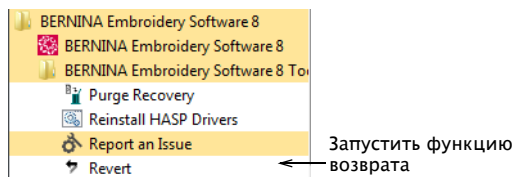
Причина	Эта проблема обычно связана с драйвером видеоадаптера и/или с самим видеоадаптером.
Рекомендации	Убедиться, что установлена последняя версия драйвера видеоадаптера. Перейти на сайт производителя.

## возврат к заводским настройкам

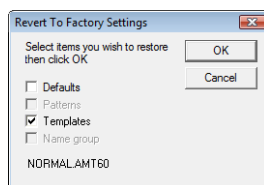
Если после внесения изменений в настройки ПО по умолчанию, необходимо вернуться к заводским настройкам, следует использовать функцию **Revert** (Вернуть).

### Как вернуться к заводским настройкам

- 1 Выйти из BERNINA Embroidery Software.
- 2 Выбрать функцию **Revert** (Вернуть) в программной группе BERNINA Embroidery Software.



Откроется диалоговое окно **Revert to Factory Settings** (Возврат к заводским настройкам).



- 3 Выбрать пункты, для которых необходимо восстановить заводские настройки по умолчанию.



**Примечание** Возврат к исходным настройкам удаляет любые изменения, были произведены в стилях, шаблонах и параметрах устройств.

- 4 Нажать **ОК**.

Выбранным пунктам будут возвращены заводские настройки.



**Примечание** В данном случае не будет запроса подтверждения.

# ГЛОССАРИЙ

**Черная вышивка (Blackwork):** Черная вышивка Blackwork получила свое название от шелковой черной нити, традиционно используемой в этом виде вышивки. Она может использоваться для украшения таких изделий, как носовые платки, столовые салфетки и скатерти.

**Базисная точка:** Фиксированная точка, используемая при вращении, масштабировании, наклоне или зеркальном отображении дизайна.

**Базовая линия:** Условная линия, на которой располагаются буквы шрифта. За ее пределы выходят только нижние выносные элементы строчных букв. Базовые линии определяют форму текстовых объектов в дизайне. Их можно расположить по прямой горизонтальной или вертикальной линии, изогнуть ее по кругу или по дуге. Или оцифровать собственную произвольную базовую линию.

**Верхний стабилизатор:** Материал, заправленный в пяльцы или размещенный поверх ткани перед вышиванием, который имеет ворсистую или текстурную поверхность, такую как у вельвета или махрового полотна. Верхний стабилизатор спрессован в рубчик или волокнистую структуру и приподнимает стежки. Он может быть изготовлен из различных материалов, например, материал из пластика, растворимая в воде пластиковая 'плёнка' и тканый материал, обработанный химическими веществами, который распадается при нагреве. Также известен как 'дублирующий материал'.

**Векторная графика:** Любое изображение, показанное и хранящееся в виде контурных

линий. К векторным 'объектам' относятся прямоугольники, эллипсы, кривые, многоугольные звезды, сложные звезды и объекты правильной формы, созданные в графических приложениях, например, в CorelDRAW®. В отличие от растровых изображений, векторные изображения содержат геометрические фигуры и линии, из которых и создано изображение. Векторные изображения доступны для масштабирования без искажения и сохраняются в виде файлов небольшого объема. Смотрите также **Растровое изображение**.

**Векторный объект:** Векторные объекты выведены из векторной графики и могут быть созданы в BERNINA Embroidery Software или импортированы. В BERNINA Embroidery Software они могут быть конвертированы в вышивальные объекты и из них. Доступна возможность устанавливать общие свойства, такие как размер и положение, а также размещать и преобразовывать их аналогично прочим объектам. Смотрите также **Растровое изображение**.

**Двойной щелчок:** Щелкнуть левой кнопкой мыши дважды, не перемещая мышь. Двойной щелчок выполняет такие действия, как открытие программы со значка.

**Вес:** В отношении футболок существует три стандартных деления по весу – средний вес/параметр, тяжелые/высшего качества и очень тяжелые.

**Бесконечное вышивание:** Смотрите подробнее **Непрерывное вышивание**.

**Дефекты:** Смотрите подробнее **Дефекты вышивки**.

**Дефекты вышивки:** Дефекты вышивки могут появиться в виде зазоров между заполненными областями, просвечивания ткани и обрывов нитки. Часто их причиной становятся неправильные параметры вышивания – например, параметр компенсации стягивания слишком мал для данной степени растяжения ткани.

**Деталь:** Контур, кайма, отделочная строчка или маленькая область дизайна, которую необходимо вышить последней при использовании Авто-оцифровка.

**Бахрома:** Нитки, которые подрезаны и свободно свисают с кромки дизайна.

**Авто Аппликация:** Авто аппликация – это объект вышивания, относящийся к аппликации, для размещения которого предусматривается автоматическая прострочка, которая закрепляет его и покрывает края.

**Авто Последовательность:** Функция Авто Последовательность позволяет обрабатывать идентичные объекты – например, пальцы руки – не задумываясь о наиболее рациональной последовательности вышивки и соединений.

**Авторское право:** Право, предоставленное правительством или международным соглашением, дающее обладателю исключительную привилегию издавать и продавать художественные работы при жизни автора и еще в течение 50 лет.

**Автоматическая компенсация стягивания:** Вышивальные стежки стягивают ткань внутрь при проникновениях иглы. Это может

вызвать сморщивание ткани и появление просветов в вышивке. С помощью функции

Автоматическая компенсация стягивания можно избежать этого эффекта путем 'перекрытия' контуров заполненных фигур с той стороны, где выполнялись проколы иглы. Таким образом, дизайн может быть оптимизирован для разных тканей. See **Компенсация стягивания**.

**Автоматическая прокрутка:** Функция Автоматическая прокрутка автоматически прокручивает экран во время работы.

**Автоматическая смена цвета:** Способность много-иглочной вышивальной машины следовать команде сменить иглу на заданную с другим цветом нити.

**Автоматическая центровка:** Автоматическая центровка автоматически совмещает в центре начальную и конечную точки дизайна.

**Автоматический переход:** Сохраняет длинные стежки в объекте, путем разбивания их на серию переходов. Данная функция позволяет избежать вставки машиной ненужных проколов иглы, когда превышено максимальное число движения рамы.

**Автоматический Шаг:** Автоматический Шаг применяется только с гладьевым стежком. Данная функция настраивает параметры шага стежка в соответствии с шириной колонки.

**Автоматическое оцифрование:** Автоматически оцифровывает готовые изображения. Авто-оцифровка автоматически конвертирует графическое изображение в объекты вышивания и создает стежки.

**Градации серого:** Полутоновое изображение составлено из 254 разных оттенков серого, плюс чистый черный и чистый белый для получения 256 разных оттенков в итоге. Черно-белые

фотографии являются полутоновыми.

**Графическое изображение:** Растровое изображение или векторный рисунок, используемые в качестве цифрового трафарета. Смотрите также **Растровое изображение** и **Векторный рисунок**.

**Графическое приложение:** Приложение ПО, в котором доступно создание и редактирование растровых изображений и/или векторных рисунков. Векторные рисунки могут быть изменены в размерах без потери резкости. Примерами программ редактирования векторных рисунков могут быть: Adobe Illustrator, Macromedia Freehand и CorelDRAW®. Смотрите также **Пакет программ Paint** и **Пакет графических программ**.

**Жёсткий диск:** Устройство для хранения больших объёмов информации. Обычно диск фиксируется внутри системного блока, кроме того, может быть добавлен второй жесткий диск. При сохранении информации на жесткий диск, она будет оставаться там, пока не будет удалена. Так как он имеет ограниченную мощность, необходима программа управления файлами.

**Гладьевый стежок:** Тип заполняющего стежка. Формируется плотно размещенными зигзагообразными стежками, может вышиваться с любым наклоном и меняющейся длиной. Нить размещается поперек формы, как при шитье зигзага, где два стежка формируют столбик. Поэтому он подходит только для небольших или узких форм. Так как стежки почти параллельны, гладьевый стежок обеспечивает хорошее покрытие. Часто используется для текстовых объектов, создания контуров и для деталей. Так как обычно выполняется без проколов иглы, разбивающих заполнение, гладьевый стежок создает эффект глади.

**Гибкий диск:** Гибкий диск, полностью заключенный в квадратный пластмассовый корпус – например, гибкий диск HD/DD 3.5". Используется для хранения информации 'автономно' для безопасного и/или нечастого использования данных. Также используется для переноса на перфолену данных о вышивальных дизайнах (в формате машинных файлов) с компьютера на вышивальную машину.

**Гибкий текстовый объект:** Специальные эффекты, примененные к текстовым объектам, чтобы сделать их выпуклыми, вытянутыми или сжатыми.

**Диалоговое окно:** Коробочка, выведенная на экран, в которой запрашивается или предоставляется информация. Многие диалоговые окна перед выполнением команды предоставляют опции для выбора. Некоторые диалоговые окна выводят предупреждения или пояснения, почему команда не может быть завершена.

**Дизеринг:** Программная техника, которая соединяет имеющиеся цвета, располагая пиксели в шахматном порядке. Обычно используется, для имитации цветов изображения, которых не достаёт в палитре. Оптическая иллюзия создается путем размещения двух пикселей разного цвета рядом друг с другом. Человеческий глаз автоматически принимает два цвета за третий.

**Дизайн:** 'Дизайн' – это файл в родном вышивальном формате – например, ART, JAN, ART – программного обеспечения оцифровывания вышивания. Исходным дизайном может быть дизайн в машинном формате. Дизайн содержит информацию о вышивании, например, тип ткани, дополнительно к вышитым фигурам.

**Длина стежков:** Расстояние между двумя точками прокола иглы. Для максимальной длины стежков длина измеряется в соответствии с координатами X и Y, какой бы большой она ни была. Длина сметочных стежков может быть установлена для автоматического изменения, чтобы следовать резким изгибам. Смотрите также **Макс/Мин длина стежка**.

**Блок:** Основная единица для верха лоскутного шитья.

**Блок Пэчворк:** Набор из лоскутов, сшитых вместе, обычно формирующий правильную форму, например, прямоугольник. Затем они сшиваются вместе для создания стеганого изделия (квилта).

**Диск:** Смотрите подробнее **Гибкий диск**.

**Дисковый накопитель:** Компьютеры обычно имеют три типа дисковых накопителей: жёсткий диск (или постоянный диск), который обычно поддерживает накопитель информации и программы, дисковод для гибких дисков, и дисковод для чтения компакт-дисков.

**Дисплей:** Экран, используемый для показа выводимых компьютером данных. Также известен как монитор.

**Глубина цвета:** Глубина цвета, или 'глубина пикселя' содержит информацию о цвете, который доступен для каждого пикселя в изображении. Изображение с глубиной цвета 1 бит может отображать только два цвета. При увеличении глубины цвета доступно больше цветов – 16 цветов (4 бит), 256 цветов (8 бит), высококачественный цвет (16 бит), истинный цвет (24 бит).

**Активное окно:** Активное окно – это окно, к которому применяется следующая команда или действие. Если окно является 'активным', его строка заголовка меняет цвет, чтобы оно визуально отличалось от остальных открытых окно.

**Аппликация:** Украшение или отделка, вырезанная из одного куска ткани и нашитая на другую для придания объема и создания текстуры. Дизайны с аппликацией могут быть более экономичны, чем только вышитые дизайны, если аппликация занимает значительную часть дизайна, тем самым уменьшая количество стежков.

**Готовые дизайны:** Доступные для вышивания дизайны, находятся на диске или собственной вышивальной карточке. Оцифрованные вышивальные дизайны, которые имеются в продаже для общего использования вышивальщиками.

**Всплывающий список:**

Однострочная диалоговая коробка управления, которая открывается для вывода на экран списка выбора.

**Вставить:** Команда для вставки в дизайн объекта, который заранее был помещен в буфер обмена путем вырезания или копирования выбранных объектов. Объект может быть вставлен из буфера обмена необходимое количество раз.

**Дублировать:** При дублировании объект не копируется в буфер обмена. Это оставляет буфер свободным для вырезания и копирования других объектов.

**Буквы:** Инициалы или имя, составляющие монограмму. Буквы алфавита или шрифта.

**Буфер обмена:** Область памяти в ПК для временного хранения последних вырезанных или скопированных элементов. Изображения в буфере обмена могут быть вставлены в дизайны любое количество раз.

**ARQ:** BERNINA Quilter формат.

**ART:** BERNINA Embroidery Software формат.

**ARX:** BERNINA Embroidery Software Формат Вышивки 'крестом'.

**Выбрать:** Выбрать объект или группу объектов с целью редактирования. Только

выбранные элементы могут быть отредактированы.

**Выравнивание:** Расположение текста на базовой линии вышивания.

**Вырезать:** Функция редактирования. Для удаления выделенного из дизайна. Вырезанное сохраняется в памяти (в 'буфере обмена') и может быть вставлено в тот же самый или другой дизайн.

**Вышивальный объект:** Смотрите подробнее **Объект**.

**Вышивание:** Художественное шитье на ткани. Обычно является не текстовым дизайном, но также может содержать текст и/или монограммы. Первые упоминания о вышивании относятся ко временам правления египетских фараонов. Кроме того, данные о вышивании можно найти в сочинениях Гомера и записях крестоносцев 12 века. Данный вид рукоделия развивался от ручной работы к ручным швейным машинам, а затем, от ручного ткачества и машин Schifflli с сотнями игл к высокоскоростным, компьютеризированным много-головочным машинам.

**Вышивка 'крестом':** Шов 'полный крест' состоит из двух стежков одинаковой длины, которые пересекаются в центре, образуя знак X. Их можно расположить рядами или в квадратах, чтобы создать дизайны геометрической формы. Данный вид вышивания придает изделию рукодельный вид.

**Вышивка Candlewicking:**

Традиционная техника вышивки белым-по-белому, обычно выполняемая на ткани из льна или хлопка толстыми хлопчатобумажными нитями.

**Вышивка Heirloom:** Семейная ценность; вышитые изделия, которые передаются из поколения в поколение.

**Вышивка Шпулькой:** Дизайны, выполненные на ткани, запяленной лицевой стороной вниз, со специальной нитью или

тесью, намотанной на шпулю. Наиболее эффектна для простых дизайнов, таких как листья и лианы, или для создания специальных эффектов толстыми нитями, которые не могут быть заправлены через иглу.

**Выход:** Завершить работу в текущем окне или приложении.

**BMP:** Формат растрового изображения Windows. Смотрите также [Растровое изображение](#).

**Закрепляющий шов:** Стежок Зигзаг, размещенный после линий размещения и линий обрезки, и используемый для фиксирования лоскутов аппликации на материале фона перед применением покрывающего стежка.

**Закрытые объекты:** Метод ввода, используемый для оцифровывания больших и сложных форм. Позволяет определить пустоты во время оцифровывания контура объекта. Таким образом, объект будет оцифрован как одна заполненная область, не разбитая на несколько секций. Объекты, созданные подобным образом, называются объектами **Закрытые объекты**.

**Запрос подтверждения:** Сообщение, выведенное на экран программой и запрашивающее подтверждение, если необходимо продолжить действие – например, когда нужно удалить дизайн.

**Запись:** Отправка информации о дизайне на диск вышивания, карту дизайна или вышивальную машину непосредственно для вышивания или для хранения.

**Заполнение орнаментными стежками:** Художественное заполнение стежками, которое может быть применено к разным типам объектов. В данном заполнении проколы иглы формируют мозаичный узор. Для использования доступны различные предустановленные узоры.

**Заполнение с плавным тоновым переходом:** художественный стежковый эффект, при котором

шаг стежка постепенно меняется плотность заполнения от весьма плотного до весьма редкого по всему вышивальному объекту, создавая теневые и цветовые эффекты, которые трудно выполнить вручную.

**Заполняющий стежок:** Серия сметочных стежков, которая обычно используется для покрытия больших областей. Различные узоры заполнения могут быть созданы путем изменения наклона, длины и повторения последовательности стежков. Также известен как стежок **Geflect**.

**Защитный код:** Опции в BERNINA Embroidery Software контролируются устройством защиты, установленном на компьютере. Защитные коды доступа, введенные в программе, передаются в это устройство защиты. Каждое устройство защиты имеет уникальный серийный номер и идентификационный код.

**Значения по умолчанию:** Заранее установленные значения, которые определяют свойства объекта, например, шаг стежка, а также определенные параметры системы. Хранятся в шаблоне дизайна. Автоматически применяются ко всем вновь созданным объектам. Остаются 'текущими', пока не будут заменены новыми параметрами. Смотрите также [Текущие значения свойств](#).

**Значок:** Миниатюрная картинка, которая используется для вывода на экран вместо текста или вместе с ним. Список файлов может быть отображен в виде значков с именами файлов снизу; инструментальные панели, которые появляются слева экрана, составлены из значков (иконок).

**COM-порт:** Стандартный последовательный порт, используемый в качестве точки подсоединения для периферийного оборудования. Могут быть представлены другие порты, если установлены внутренние платы выбора

подключений. В компьютер должны быть переданы данные о том, какой порт используется периферийным устройством – например, COM1, COM2 и т.д.

**Редактирование:** Изменение элементов дизайна посредством программы компьютеризированного редактирования. Большинство программ позволяют увеличивать или уменьшать размер дизайнов, редактировать стежки по-отдельности или группами, объединять текст с дизайном, перемещать элементы дизайна, комбинировать дизайны, а также вставлять или редактировать машинные команды.

**Редактирование стежков:** Возможность обработки, которая позволяет удалить или изменить один или более стежков в узоре.

**Рабочая таблица:** Рабочая таблица дизайна содержит информацию обо всем дизайне, включая цвета нитей, количество используемых нитей, размер дизайна, используемые пальцы и т.д.

**Рабочая таблица дизайна:** Смотрите подробнее [Рабочая таблица](#).

**Рабочий стол:** Термин MS Windows для названия фона экрана, на котором показаны значки программ.

**Резервное копирование:** Копирование файлов на дискету или другой носитель информации для дублирования и обеспечения безопасности данных. Обычно создаются две копии и хранятся отдельно.

**Резак для аппликации:** Приспособление, которое может резать ткань по линии, отчасти похожий на старый перьевой плоттер. Для него требуется векторный файл в качестве ввода. В MS Windows может быть установлен как устройство типа принтер.

**Разрешение:** Разрешение определяет количество точек на дюйм (dpi), которое используется для создания изображения. Чем

выше значение, тем более четкое изображение, но тем большее требуется места в памяти. Разрешение 75 точек на дюйм обычно дает хорошие результаты.

**Разрешение экрана:** Смотрите подробнее [Пиксель](#).

**Растровое изображение:**

Электронное изображение, составленное из точек или 'пикселей', в отличие от векторных 'контуров'. Стандартные растровые изображения, созданные в программах рисования, имеют такие расширения файла, такие как BMP, JPG, GIF, TIF и PCX. При увеличении или уменьшении масштаба в векторных рисунках сохраняется качество изображения, в то время как в растровых изображениях могут возникнуть проблемы 'зернистости' изображения и его искажения. Смотрите также [Пиксель](#).

**Расширение:** Смотрите подробнее [Расширение файла](#).

**Расширение файла:** Точка и три буквы на конце имени файла, например, '.BMP'. Расширение идентифицирует файл как определенный тип, читаемый определенными приложениями.

**Растяжение ткани:** Вышивальные стежки стягивают ткань внутрь при проколах иглы. Это может вызвать сморщивание ткани и появление просветов в вышивке. Использовать автоматическую компенсацию стягивания, чтобы избежать этот эффект путем 'перекрытия' контуров заполненных фигур с той стороны, где выполнялись проколы иглы.

**Рисование нитью:** Техника создания дизайнов на вышивальной машине путем одновременного запуска машины и использования свободного хода с тканью, закрепленной в вышивальных пяльцах, позволяя игле 'рисовать' на поверхности ткани.

**Родной формат файлов:** Дизайн, сохраненный в оригинальном

формате приложения, в котором выполняется работа, называется файлом 'родного' формата. Он может относиться к формату машинного файла, необходимого для определенной вышивальной машины. При сохранении в другом формате, он будет называться не родным форматом.

**Карта дизайна:** Диск, содержащий компьютерные вышивальные дизайны, которые считываются компьютером вышивальной машины.

**Игла:** Деталь малого диаметра из стали с отверстием для нити и острием для прокола ткани. Машинная игла отличается от иглы для ручной работы; ушко машинной иглы находится на заостренном конце. Иглы вышивальных машин с острыми кончиками подходят для прошивки толстой, плотно сотканной материи; закругленные кончики проскальзывают между волокнами трикотажа; есть множество специальных кончиков, например, клиновидные, которые используются для кожи.

**Калибровка экрана:** Необходимо откалибровать монитор так, чтобы дизайны в масштабе 1:1 были показаны в реальном размере. Это необходимо выполнить при первой установке BERNINA Embroidery Software, при смене монитора или при настройке горизонтальных и вертикальных параметров монитора.

**Кайма:** Одиночный объект в виде замкнутой кривой, который может быть добавлен к монограмме. Также, полоска ткани, которая пришивается к внутреннему элементу лоскутного шитья для его укрепления.

**Каскад:** Способ размещения открытых окон на рабочей области таким образом, что они накладываются одно на другое, оставляя видимой строку заголовка каждого окна.

**Изделие:** Прямоугольный или круглый контрольный образец, показанный в программе, которые символизируют скатерть,

наволочку подушки, настольную дорожку и прочее.

**Изменение размера:** Смотрите подробнее [Изменение масштаба](#).

**Изменение масштаба:** Возможность увеличивать или уменьшать дизайн в размере. В стежковом или 'расширенном' формате наибольшее масштабирование ограничивается  $\pm 10\%$ , так как количество стежков остается постоянным, несмотря на конечный размер дизайна. В контурных или 'сжатых' форматах изменение размеров может быть более существенным, так как количество стежков и плотность пересчитываются.

**Изменить последовательность:**

Доступна возможность изменить положение выбранных объектов вырезая их, а затем вставляя где-либо в другой месте в последовательности вышивания, или используя команду Изменить последовательность. Также можно изменить последовательность объектов по цвету, или используя Раскладка по цветам.

**Изменяемый размер:** Возможность масштабировать дизайн до другого размера.

**Краеобметочный стежок:** Широко используется для закрепления аппликации в качестве декоративной каймы. Стежки формируют гребенчатый рисунок.

**Кружево:** В кружеве используется нитки для создания непрерывной вышивки на всю длину материала. Наиболее часто применяется для украшения женской и домашней одежды. Для этого очень широко используется приложение для машин Schiffli.

**Клавиша быстрого вызова:** Нажатие клавиши или сочетания клавиш, которые могут быть использованы для выполнения задачи вместо использования мыши. Например, сочетание клавиш Ctrl+C выполняет команду Копировать.

**Линия размещения:** Первый вышитый слой аппликации – это линии размещения, которые используются для расположения



ткани аппликации на фоновом материале. Смотрите также [Аппликация](#).

**Линия обрезки:** Вторая линия сметочных стежков, которая формирует направляющую для обрезки ткани с лоскута аппликации.

**Лицевой слой:** Смотрите подробнее [Верхний стабилизатор](#).

**Код нити:** Код – идентификационный номер цвета нити фабричной марки.

**Лого:** Название, символ или фирменный знак компании или организации. Сокращение для логотипа.

**Коробочка списка:** Однострочное диалоговое окно, которое открывается для вывода на экран списка выбора.

**Короткий стежок:** Метод оцифровывания, при котором в кривых и на углах располагаются короткие стежки, чтобы избежать излишнего скопления стежков.

**Колонка:** Узкая, длинная, изогнутая форма.

**Конечная обработка:** Обработка, которая выполняется после завершения вышивания. Включает обрезку концов нитей, обрезку или отрыв излишков нижнего стабилизатора, удаление верхнего слоя, очистка любых пятен, прессование и обработка паром для удаления морщин или отметин от пялец, и упаковка для продажи или отгрузки.

**Конечные закрепляющие стежки:** Конечные закрепляющие стежки обычно помещают перед обрезками, чтобы предотвратить распускание стежков. Параметры соединителей могут быть настроены на автоматическое добавление конечных закрепляющих стежков при определенных условиях. Также, их можно добавлять их вручную. Кроме того, можно ввести команды обрезки, и машины с устройством для обрезки будут обрезать нить автоматически.

**Конвертер:** Конвертер переводит формат одной карты памяти в другой с помощью компьютера. Данные программы переводят дизайны из карт памяти, а также с жесткого диска, дискеты или компакт-диска в другие форматы, а затем записывают дизайн на чистую карту.

**Команда:** Указание, выданное программе для того, чтобы выполнить действие. Оно может быть простым, типа 'вставить объект' или сложным, типа 'регенерировать стежки'. Обычно активируется посредством пункта меню, иконки панели инструментов или кнопкой управления в диалоговом окне.

**Координаты X/Y:** Расстояния по горизонтали (X) и по вертикали (Y) на графике или экране компьютера. Использовать значения X для измерения ширины, и значения Y для измерения высоты.

**Копирование карандашом:** Доступный способ получения образца вышивального дизайна. Состоит буквально в следующем: кусок кальки помещается поверх вышивки и слегка натирается карандашом, чтобы получить отпечаток вышивки.

**Копировать:** Поместить копию выделенного в буфер обмена. Смотрите также [Дублировать](#).

**Компенсация стягивания:** Техника оцифровывания, учитывающая искажение дизайна, которое будет происходить из-за взаимодействия нитки с тканью. В результате 'стягивания' при шитье, круг, оцифрованный ровно по форме, будет вышит в искаженно в виде яйца. Как правило, необходимо расширить горизонтальные элементы и сократить вертикальные элементы. Смотрите также [Автоматическая компенсация стягивания](#).

**Кнопка Закрыть:** Используется для закрытия окна или приложения. В MS Windows, она показана в виде небольшой коробки с отметкой 'X'

в верхнем правом углу строки заголовка.

**Кнопка развертывания:** В ОП Windows, маленькое окошко в центре набора из трех кнопок с правой стороны строки заголовка. Нажать кнопку Развернуть для увеличения окна до максимального размера.

**Кнопка сворачивания:** В ПО Windows, маленькое левое окошко в наборе из трех кнопок с правой стороны строки заголовка. Нажать кнопку Свернуть для уменьшения окна до минимального размера.

**Кнопка управления:** Кнопка в диалоговом окне, которая выполняет или отменяет выбранное действие. Двумя общими кнопками управления являются Отмена и ОК.

**Контрольные угловые точки:** При стандартном оцифровывании, контрольные угловые точки показывают, где меняется направление кривой. Пользователь оцифровывает линию сегмента с помощью двух контрольных угловых точек, следующих друг за другом. Алгоритмы формирования заполненной сметочным и поворотным стежком распознают контрольные угловые точки как часть кривой, и поэтому в них всегда формируются стежки.

**Контрольные точки:** Контрольные точки используются для изменения форм объектов, углов наклона стежков и точек входа и выхода. Доступна возможность изменения формы объекта путем перемещения, добавления или удаления контрольных точек на контуре. Для большинства объектов доступна возможность изменения контрольных угловых точек на контрольные точки кривых.

**Конфигурация:** Размер и тип компьютерного оборудования. Может также использоваться для обозначения дополнительных программных средств, предоставляемых с программным обеспечением.

**Контур объекта:** Смотрите подробнее [Контурный файл](#).

**Контур по краям:** В BERNINA Embroidery Software эффект Контур по краям передвигает строчки перемещения к краям объекта, поэтому они не просвечивают сквозь разреженную или неплотную вышивку.

**Контурный стежок:** Контур – это тип изогнутого заполнения стежками. Стежки формируются в соответствии с очертаниями формы, создавая изогнутый, свето-теневой эффект. Данный инструмент доступен только для колоновидных форм. Доступны два типа—Стандартное и Спиральное. Они оба могут быть применены к объектам Ввод А, Ввод В, Ввод С или Кольцо. Стандартный контур может быть также применен к объектам Круг.

**Контурный стежок:** Стежок, например, сметочный или гладьевый стежок, который используется создания контура вышивального объекта.

**Контурный файл:** Контурные, или ‘сжатые’ файлы – это файлы с высоким уровнем форматирования, которые содержат контуры объекта, свойства объекта и данные о стежках. При открытии контурного файла в BERNINA Embroidery Software, будут применены соответствующие типы стежков, методы ввода и эффекты. Контурные файлы можно изменять в размерах и преобразовывать, а также изменять их форму, не влияя на плотность стежков или качество. Смотрите также [Машинный файл](#).

**Лоскут:** Кусок ткани, используемый в аппликации.

#### **Лоскутное шитье (Пэчворк):**

Композиция из лоскутков ткани, сшитых вместе для создания большого изделия, например, стеганого одеяла (квилта).

#### **Инструмент оцифровки:**

Инструменты оцифровки, иногда называемые ‘методами ввода’, похожи на инструменты

рисования, за исключением того, что конечным результатом является не векторный объект, а вышивальный. Для создания различных форм или элементов дизайна требуются разные инструменты оцифровки.

**Имя файла:** Имя файла, включающее расширение, например, Кот.BMP.

**EMF:** Усовершенствованный формат Метафайла векторной графики.

**Источник дизайна:** Несмотря на то, что вышивальные файлы широко классифицируются как ‘контурные’ (сжатые) или ‘стежковые’ (расширенные), внутри BERNINA Embroidery Software они помечены как файлы, как принадлежащие к одному из четырех типов – Родной дизайн, Импортированные контуры, Обработанные стежки или Импортированные стежки. Смотрите также [Параметры дизайна](#).

**Исходные параметры:** Это начальные установленные параметры системы. Они являются стандартными исходными параметрами, к которым можно вернуться. Некоторые пользователи предпочитают создавать пользовательские параметры, которые будут настроены на определенную часто используемую ткань. Параметры ‘Моя ткань’ поддерживаются в дизайне и могут быть сохранены в файл шаблона.

**EXP:** Формат стежкового или ‘расширенного’ файла, родного для машин Melco.

**И-образный указатель:** Фигура, в которую превращается указатель ПК, означающая, что текст может быть введен в выбранном месте. Фигура похожа на заглавную букву ‘I’.

**Начальные закрепляющие стежки:** Начальные закрепляющие стежки вставляются в начале объектов, чтобы предотвратить распускание стежков. Они вставляются внутри формы на втором стежке. Обычно

их используют, если предыдущий соединитель обрезан.

#### **Медленная прорисовка:**

Используется для медленной прорисовки дизайна. С помощью данного инструмента можно просматривать последовательность стежков и цветов дизайна в замедленном режиме.

**Обрезка:** Действия по отрезанию кончиков нитей, удалению нижнего стабилизатора и пр. из вышитого изделия.

**Образование петель:** Петли на поверхности вышивки обычно появляются в результате недостаточного верхнего натяжения или проблем с натяжением. Это обычно происходит, если верхняя нить из полиэстера имеет неправильное натяжение.

**Перерисовка:** Обновляется изображение на экране. Применяется в случае, если части изображения становятся нечеткими в процессе редактирования. Смотрите также [Медленная прорисовка](#).

#### **Перекрывающий стежок:**

Перекрывающий стежок– это кайма вокруг формы аппликации. Доступно управление различными настройками, включая тип перекрывающего стежка: гладь или краеобметочный; ширину, шаг стежка, а также смещение.

#### **Параллельный порт:**

Соединительный элемент на компьютере, обычно LPT1, в который подключается кабель для параллельного принтера и/или ключа. Параллельные порты используются для подключения некоторых вышивальных машин. Они называются LPT1, LPT2 и т.д. При установке машины с параллельным соединением, необходимо выбрать параллельный порт и требуемый протокол, а затем выполнить процедуру установки машины.

**Параметры:** Фактические параметры – буквы или цифры – которые вводятся в диалоговое

окно. Смотрите также [Свойства объекта](#).

**Параметры дизайна:** Дизайны имеют собственные параметры.

Некоторые из них могут быть изменены, другие – нет. Наиболее важным параметром дизайна является его источник – Родной дизайн, Импортированные контуры, Обработанные стежки или Импортированные стежки. Остальные параметры включают номер версии программного обеспечения, количество стежков и т.д. Подборка цветов тоже является параметрами всего дизайна.

**Параметры объекта по умолчанию :**

Смотрите подробнее [Значения по умолчанию](#).

**Перемещение:** Обычно, последовательность вышивки дизайна проверяется путем 'перемещения' по стежкам, сегментам, функциям или объектам.

**Ограничивающий прямоугольник:**

Пунктирный прямоугольник, который появляется при выделении ряда элементов.

**Перетащить:** Действие мышью. Удерживать (левую) кнопку мыши во время перемещения мыши. Обычно используется для перемещения чего-либо на экране.

**Переход:** Перемещение рамы или пялец без прокола иглы, обычно используется для перехода из одной точки дизайна в другую.

**Обратная аппликация:** Кусок ткани закрепляется с обратной стороны дизайна, а ткань с лицевой стороны дизайна будет вырезана, чтобы открыть нижнюю ткань.

**Маркер положения пялец:**

Показывает центр пялец и направление для более точного зашивания. также содержит номер зашивания в последовательности для многократного зашивания.

**Периферия:** Любое устройство, подсоединенное к компьютеру, которое в некоторой степени

управляется компьютером – например, вышивальная машина или принтер.

**Пакет программ Paint:** Приложение ПО, с помощью которого можно создавать и редактировать файлы изображений. Доступна возможность создания линий и заполненных областей, а также редактирование изображений по пикселям, с помощью инструментов кисти, ластиков и распылителей. Примеры программ редактирования изображений: Adobe Photoshop, Jasc PaintShop Pro и Corel PHOTO-PAINT®. Смотрите также [Графическое приложение](#).

**Наклон базовой линии:** Наклон базовой линии определяет абсолютный угол наклона базовой линии по отношению к горизонтальной оси. Используется для выравнивания букв по относительно важных элементов дизайна.

**Наклон стежков:** Наклон стежков – это угол, которого придерживается вышивание внутри формы. Форма может иметь фиксированный угол наклона стежков – например, 45° к горизонтали – или множественные углы наклона стежков.

**Палитра цветов:** Палитра цветов содержит выборку цветов нитей, подобранных для каждого дизайна. Эта цветовая схема, или 'подборка цветов', представляет собой фактические цвета нитей, в которых будет вышит дизайн. Смотрите также [Таблица нитей](#).

**Макс/Мин длина стежка:**

Максимальная и минимальная длина стежка, допустимая в дизайне, определяет крайние пределы между точками прокола иглы. Они зависят от максимального и минимального перемещения рамы, которое может выполнять машина.

**Панель инструментов:** Панели инструментов обеспечивают быстрый и простой доступ к командам BERNINA Embroidery Software. Нажать кнопку на панели инструментов, чтобы активировать

команду или, где допустимо, сделать щелчок правой кнопкой мыши, чтобы просмотреть и настроить параметры.

**Наметочный стежок:** Это длинный ровный стежок (обычно длиной от 6 до 12 мм), который предполагается удалить после использования. Может использоваться для фиксации ткани на стабилизаторе, отрезания масштабов дизайна или в качестве меток совмещения.

**Направляющая строчка:** Серия стежков, которая используется для выравнивания вышивок при многократном зашивании в пяльцы или для размещения ткани для аппликации. Это первый вышиваемый слой аппликации, и он используется для размещения ткани аппликации на материале фона. Смотрите также [Аппликация](#).

**Непрерывное вышивание:**

Повторение одного дизайна, чтобы создать крупное изделие, которое будет больше одинарных пялец. Повторение дизайна возможно в осях X или Y, а также в обеих.

**Оборудование:** Комплектующие компьютера, включая монитор, клавиатуру, цифровой планшет, принтер, сканер, швейную машину и пр.

**Папка:** Совокупность файлов и вложенных подпапок, которые хранятся вместе на диске. Часть структуры для систематизирования файлов на диске.

**Папка назначения:** Папка (директория), в которую будут скопированы или перемещены один или несколько файлов.

**Немодальное диалоговое окно:**

Диалоговое окно, которое в открытом состоянии позволяет пользователю выбирать объекты свободно. Элементы управления в диалоговом окне меняют соответствующие параметры выбранных объектов, или показывают соответствующую информацию о системе, если

объекты не выбраны. Изменения параметров в диалоговом окне, могут быть применены, пока диалоговое окно открыто. Прочие диалоговые окна и команды могут быть открыты и использованы при открытом немодальном диалоговом окне.

**Обновить:** Смотрите подробнее [Перерисовка](#).

**Масштабируемость:** Возможность увеличивать или уменьшать дизайн. В расширенном формате наибольшее масштабирование ограничено до 10 – 20%, так как количество стежков остается постоянным, несмотря на конечный размер дизайна. И наоборот, в сжатых форматах изменение размеров может быть более существенным, так как количество стежков и плотность могут быть меняющимися.

**Масштабный коэффициент:** Масштаб, при котором дизайн показан в текущий момент.

**Метка:** Смотрите также [Метка выделения](#).

**Метки выделения:** Восемь маленьких квадратиков, которые появляются симметрично на углах и краях выбранного объекта.

Используются для позиционирования и изменения размеров объектов. Смотрите также [Метки поворота](#).

**Метки изменения размера:** Смотрите подробнее [Метки выделения](#).

**Метки наклона:** Смотрите подробнее [Метки поворота](#).

**Метки поворота:** При выборе объекта на его краях будут показаны крайние точки. Если щелкнуть по объекту снова, вокруг него появляются метки поворота и наклона. Метки поворота появляются на углах объекта, а базисная точка будет показана в центре объекта. Метки наклона имеют форму ромба и появляются в центре наверху и внизу объекта. Смотрите также [Метки выделения](#).

**Машинное вышивание свободного хода:** Смотрите подробнее [Рисование нитью](#).

**Машинный файл:** Машинные или 'вышивальные' файлы низкоуровневого форматирования, предназначенные для прямого использования вышивальными машинами. Они содержат только координаты стежков и машинные функции. Машинные файлы не пригодны для масштабирования, так как в этом случае стежки не будут преобразованы. Смотрите также [Контурный файл](#).

**Метод ввода:** Смотрите подробнее [Инструмент оцифровки](#).

**Натяжение:** Натяжение нити при формировании стежков. Натяжение верхней нити, также как и натяжение нижней нити, необходимо правильно установить. Надлежащее натяжение нити достигается, если примерно одна треть нити, показывающаяся на обратной стороне ткани на стежках колонки, является шпулечной нитью.

**Объект:** В вышивальном дизайне, объект – это отдельный 'элемент' дизайна. Объект имеет множество свойств, таких как: размер, цвет, последовательность в дизайне, тип и значения стежка, включая правила вышивания. Смотрите также [Векторный объект](#).

**Объект дизайна:** Смотрите подробнее [Объект](#).

**Предварительный просмотр печати:**

Используется для предварительного просмотра дизайна и информации о нем перед печатью Технологической карты. Дизайн показан в том виде, в котором будет распечатан.

**Припуск для стабилизирующего стежка:** Расстояние между контуром объекта и краем стабилизирующей строчки. Данные припуски необходимо увеличить, чтобы предотвратить выход стабилизирующих стежков предварительной из-под покрывающих стежков.

**Программа:** Компьютерная программа или 'приложение' в основном используется для определенного вида работ, таких

как подготовка текстов или управление базой данных.

**Программное обеспечение:**

Программы, как, например, MS Windows и BERNINA Embroidery Software, которые используются на компьютере.

**Программы конвертирования:**

Программы, которые считывают информацию, кроме информации с карт, и переводят ее из одного машинного формата в другой.

**Орнамент:** Сгруппированный вышивальный дизайн, который может состоять из одного или нескольких объектов любого типа, а также одного или нескольких цветов. Орнаменты могут быть размещены вокруг букв (вплоть до восьми) или по центру позади букв.

**Прокладочный материал:** Слой мягкого материала между двумя слоями ткани для придания толщины и плотности.

**Простегивающий стежок:** Серия параллельных стежков, обычно используется для покрытия больших областей. Различные простегивающие узоры могут быть созданы путем изменения наклона, длины и повторения последовательности стежков.

**Процессор:** Центральный процессор.

**Протокол:** Протокол связи зависит от типа соединения между компьютером и вышивальной машиной. Оно будет одним из следующих: стандартное последовательное, параллельное; последовательное, преобразованное в параллельное (DCi), или интерфейсная плата.

**Пряжа:** Волокна, которые были вычесаны, но не спрядены. Данный термин чаще всего используется в словосочетании 'шерстяная пряжа', но пряжа может быть из любых волокон или комбинаций волокон.

**Прямоугольная область выделения:**

Пунктирный прямоугольник, который появляется при выборе

ряда элементов. См. также **Ограничивающий прямоугольник**.

**Нижний слой:** Нижний слой выполняется перед шитьем остальных элементов дизайна для укрепления тканей. Выполнение стежков, с помощью которых стабилизатор крепится к ткани вышивания. Нижний слой также поддерживает верхнее заполнение, делая его более выпуклым и объемным. Нижний слой состоит из серий одинарных сметочных стежков, обычно с короткой длиной и назначается в ручную или автоматически. Размещается под сатиновыми колонками или под областями заполненными стежками в вышивальном дизайне.

**Нижний стабилизатор:** Нижние стабилизаторы могут быть ткаными и неткаными материалами, помещенными с обратной стороны изделия или ткани для стабилизации и укрепления во время вышивания. Чем больше стежков в дизайне, тем более прочный нижний стабилизатор требуется. Они бывают разной прочности и типа, например, отрезные, отрывные и водорастворимые. Профессиональные вышивальщицы используют отрывные стабилизаторы для текстильных тканей и отрезные для трикотажа. См. **Верхний стабилизатор**.

**Пиксель:** Точка. Например, светящиеся точки, из которых составлено изображение на экране компьютера. Чем больше пикселей в заданной области – то есть, насколько они меньше и ближе друг другу – тем выше разрешение экрана.

**Пикселизация:** Эффект, который получается при увеличении растрового изображения, вследствие чего отдельные пиксели становятся заметны.

**Окно дизайна:** Окно дизайна – это то, где дизайны показаны для просмотра и изменения.

**Окно обзора:** Окно обзора используется для просмотра

эскиза дизайна. Окно обновляется при внесении изменений, и может быть использовано для увеличения масштаба или создания панорамы рабочего окна.

**Плотность:** См. **Плотность стежков** или **Плотность нити**.

**Плотность нити:** Разные системы плотности нити используются разными производителями нитей. Плотность А – обычная вышивальная нить (плотность 120/2 или 40). Плотность В – более толстая, Плотность С – более тонкая и Плотность D – очень тонкая.

**Плотность стежков:** Количество стежков на заданную площадь (или линий стежков на расстояние в заполнении).

**Нитки для вышивания:** Смотрите подробнее **Нить**.

**Нить:** Тонкий корд или натуральный или синтетический материал, сделанный из двух или более волокон, переплетенных вместе, и используемый для шитья. Машинные вышивальные нити производятся из вискозы (интенсивный блеск), хлопка (матовая отделка), полиэстер (крепкие и невыцветающие), металлики (синтетическая основа обернута металлической фольгой или тонкими лентами из металлической фольги) и акрила (блеск подобен вискозе).

**Модальное диалоговое окно:**

Диалоговое окно, которые в открытом состоянии не позволяют пользователю выбирать какой-либо элемент управления или объект за его пределами. Изменения выполняются в настройках внутри диалогового окна и не вступают в силу до тех пор, пока оно не будет закрыто.

**Подборка цветов:** Подборка цветов – это несколько цветовых схем для одного дизайна. Они составлены из цветов, заданных в 'цветовых книгах', которые могут быть созданы в Wilcom BERNINA Embroidery Software или подобной программе для создания дизайнов, а также могут быть

выбраны из патентованной цветовой системы, такой как Chromatone или Pantone.

**Подготовка изображения:** См. **Подготовка изображения**.

**Подготовка изображения:**

Приведение в порядок отсканированных изображений для создания вышивания. Может использоваться одна техника или комбинация из нескольких: сокращение количества цветов, добавление или подчеркивание контуров, удаление шумов, дизеринг или сглаживание, устранение ненужных подробностей, обрезка частей или удаление фонов.

**Оперативная память:** Место в системном блоке компьютера, в котором хранится информация во время использования. В случае завершения работы без записи информации в память, она будет утеряна.

**Оперативная память:** Оперативное запоминающее устройство, компьютерная микросхема, поддерживающая память.

**Поворотные стежки:** Вышивальные объекты могут быть заполнены параллельными или поворотными стежками. Поворотные стежки – это колонки стежков, которые повернуты в соответствии с заданным контуром объекта. И наоборот, параллельные стежки располагаются поперек объекта только в одном направлении, например под углом 90° к горизонтальной оси, 45°, или насколько задано. Объекты могут быть созданы с уже примененным поворотным стежком, или множественные углы наклона стежков могут быть добавлены позднее. Лучше всего использовать поворотные стежки в дизайнах, содержащие сложные фигуры с поворотами, например деревья, животные или крупные области заполнения. Как правило, поворот выполняется на участках, где значительно меняется направление или ширина фигуры.

**Порт:** Соединительный элемент на компьютере, в который

подключается кабель для переноса информации в другое устройство. Порты, которые используются для подключения периферийных устройств, имеют названия, подобные COM1 или LPT1, так что можно указать, куда подключать периферийные устройства.

**Порт USB:** Порт универсальной последовательной шины, соединение на компьютере, в которое подключается ключ-заглушка.

**Положение:** Индикатор положения показывает положение дизайна (на осях X, Y) в окне дизайна.

**Полоса прокрутки:** Полоса внизу и с правой стороны окошка, в котором содержимое показано не полностью. Каждая полоса прокрутки содержит небольшой прямоугольник, называемый ползунок, и две стрелки прокрутки, предусматривающие другие типы прокрутки.

**Пользовательские дизайны:** Дизайны, созданные путем оцифровывания графического изображения или с использованием существующих узоров.

**Монограмма:** Вышитый дизайн, составленный из одной или более букв, обычно инициалов или имени. Может также содержать кайму или дизайны, для маркировки таких изделий, как одежда, головные уборы, носовые платки и пр.

**Последовательность:** Смотрите подробнее [Последовательность вышивания](#).

**Последовательность дизайна :** Смотрите подробнее [Последовательность вышивания](#).

**Последовательность вышивания:** Вышивальные объекты в дизайне формируют последовательность вышивки. Изначально объекты вышиваются в том порядке, в котором они были созданы. Возможно изменение положения выбранного объекта. Для этого его необходимо вырезать, а затем вставить в другом месте в последовательности, или

использовать команду Изменить последовательность. Также можно изменить последовательность объектов по цвету, или используя Раскладка по цветам.

**Последовательный порт:** Место подсоединения на компьютере, куда подключается устройство с последовательной системой связи, такое как модем. Последовательные COM порты ПК являются входящими частями разъема и могут быть 9-контактными или 25-контактными. Они называются COM1, COM2, COM3 и т.д. Количество имеющихся портов ограничивает количество устройств, которые можно подсоединить. Если требуются дополнительные порты, они могут быть добавлены. Могут также использоваться многопортовые платы последовательного доступа.

**Оцифровка:** Процесс кодирования дизайна. Графическое изображение конвертируется в серию 'вышивальных объектов', чтобы специалист по системам CAD/CAM мог считать их и работать с ними. Перед выводом на вышивальную машину, дизайн конвертируется в 'данные о стежках'.

**Пунктирная строчка:** Метод создания заполнения, выполненного сметочными стежками в виде пунктирных строчек в пределах контура. Часто используется в квилтинге.

**JPG:** Формат файлов растрового изображения, заменяющий JPEG.

**Magic Wand (Волшебная палочка):**

Техника для создания вышивальных дизайнов с помощью автоматического оцифровывания цветовых блоков в электронных изображениях.

**Модем:** Устройство для передачи информации по телефонным линиям связи от одного компьютера другому.

**Счетчик стежков:** Счетчик стежков определяет количество стежков в дизайне. В BERNINA Embroidery

Software один стежок считается одним оборотом машины. Смотрите также [Параметры дизайна](#).

**Считывание:** Для открытия дизайна, который был записан для вышивальной машины или на карту дизайна.

**Сглаживание:** Программная техника, подобная дизайнингу, которая используется для смягчения резких границ между цветовыми блоками. Она создает сглаженные контуры путем 'размытия' пикселей в местах, где цвета соединяются.

**Сглаживание кривой:** Сглаживание кривой используется, чтобы сгладить 'ступенчатость', которая образуется при использовании техник 'от руки', и чтобы преобразовать созданные контуры в относительно сглаженные кривые. Дополнительное сглаживание кривой обычно применяется ко всему контуру и содержит функцию распознавания углов для лучшего приближения значений к имеющейся кривой.

**Сжатый файл:** Смотрите подробнее [Контурный файл](#).

**Свойства:** Смотрите подробнее [Свойства объекта](#).

**Свойства объекта:** Все вышивальные объекты в BERNINA Embroidery Software содержат определенные настройки или 'значения'. Эти значения, сохраненные с объектом, становятся его 'свойствами'. Все объекты имеют определенные общие свойства, такие как размер и положение. Существуют другие, более специфические свойства объектов, которые зависят от его типа.

**Сетка:** Линии сетки обеспечивают визуальный ориентир, помогая точно разместить дизайн. При первом запуске программы линии сетки появляются по умолчанию.

**Скачивать:** Процесс переноса копии файла из удаленного компьютера или сети в компьютер или устройство типа вышивальной машины.

**Сканер:** Устройство, которое преобразует физические изображения в цифровую форму, поэтому они могут быть сохранены и обработаны на компьютере. Сканирование позволяет использовать отсканированное изображение в качестве основы для вышивального дизайна.

**Склеивание:** Соединение двух тканей вместе с помощью клеящего вещества. Термосклеивание.

**Сложная аппликация:** Тип объекта аппликации, составленного из нескольких лоскутов ткани и окаймленного вышивальными объектами разных типов.

**Скопление стежков:** Стандартный шаг стежка вычисляется на внешнем крае формы. При резких изгибах формы шаг, который обеспечивает достаточное покрытие на внешнем крае, может вызвать скопление стежков по внутреннему краю. Это может привести к обрыву нитки при вышивании.

**Системные требования:** Требования, которые поддерживаются оборудованием и программным обеспечением, работающими вместе. Системные требования напечатаны на упаковке программного обеспечения, карточках и упаковке с дизайнами, компакт-дисках и прочих компьютерных аксессуарах. Необходимо знать, что может и не может поддерживать система, так как иногда система не способна использовать новую программу без добавления оперативной памяти или емкости диска.

#### **Соединительные стежки:**

Соединительные стежки связывают объекты в дизайне. Это могут быть сметочный стежок или переходящий стежок. Для генерирования соединителей, обрезок и начальных закрепляющих стежков можно использовать автоматические настройки или же добавлять их в ручном режиме.

#### **Соединительные элементы:**

Устройства для подсоединения кабелей к порту. Если соединение является штырьковой частью разъема, порт является ответной частью, и наоборот. Схема соединений каждого устройства определяется его функцией.

**Специализированные нитки:** Нитки, разработаны для таких эффектов, как глянец, блеск, переливчатость или толщина. Нитки часто производятся из синтетических материалов, включая вискозу, мерсеризованный хлопок, металлики и текстурированный нейлон.

**Специальная гладь:** Satin Special (Специальная гладь) используется только с гладьевым стежком. При применении, любые длинные гладьевые стежки разбиваются на более короткие. В этом случае проколы иглы распределяются случайным образом, чтобы они не формировали линию в середине фигуры. Чаще всего используется для предотвращения появления длинных стежков в широких колонках. Также может быть использована в качестве альтернативы Заполнению Татами. Специальная гладь похожа на гладьевый стежок и хороша для использования с поворотными стежками, созданием плавных линий и небольшого изгиба.

**Специальное заполнение:** Функция заполнения стежками, с помощью которой создается рельефное заполнение или орнамент в области стежковой заливки, например, Узорное заполнение

**Сметочный стежок:** При использовании сметочного стежка (известного также как стежок Walk stitch) одинарные ряды стежков располагаются вдоль линии оцифровывания. Проколы иглы располагаются в последовательном порядке. Сметочный стежок обычно используется для прошивания контуров и соединительных стежков. Длина сметочного стежка может быть установлена для автоматического изменения, чтобы следовать резким изгибам.

**Создание панорамы:** Использовать Создание панорамы для просмотра частей дизайна которые не доступны для просмотра в окне дизайна в данный момент.

**Снижение цветности:** Смотрите подробнее [Подготовка изображения](#).

**Сморщивание:** Образование складок на ткани в результате стягивания стежками. Может образовываться по разным причинам, включая неправильную плотность, неплотное запыливание, отсутствие нижнего стабилизатора, неправильное натяжение или тупую иглу.

**Сохранить:** Сохранить (дизайн) информацию в файл. Каждый раз при сохранении дизайна под существующим именем файла заменяется предыдущая версия. Необходимо постоянно сохранять дизайн.

#### **Стебельчатый стежок Stemstitch:**

Стежок, который может быть использован для контуров или заполнения областей. Он используется для вышивания стеблей и лозы вместе с другими художественными стежками, или же в качестве контура для заполнения гладью или пунктирного заполнения.

**Стеганое шитье (Квилтинг):** В широком смысле – создание стеганного изделия. В частности – это сшивание узоров в слои квилта, на лицевом полотне, для придания дополнительной прочности и украшения, а также добавление прокладки и задней части. Данная техника предполагает формирование декоративных узоров на поверхности квилта и скрепление их.

**Стежок:** Стежок – это один прокол иглы; также используется для обозначения нитки, проходящей от одного прокола иглы к следующему.

**Стежок Зигзаг:** Стежок Зигзаг похож на гладьевый стежок, но используется в основном, если

требуется меньше стежков. Игла прокалывает каждую сторону колонки, располагая нить поперек в разреженный зигзагообразный рисунок. Плотность определяется параметром шага стежка. Параметры для заполняющих стежков Зигзаг сохраняются отдельно от параметров типа укрепления Зигзаг и Двойной зигзаг.

**Стежок назад иголку:** Стежок назад иголку является методом ввода, который может быть использован для тонких контуров. Этот стежок хорошо следует форме замысловатых кривых. Стежок назад иголку (Backstitch) – термин, используемый для каждого второго ряда стежков в заполнении Татами. Смотрите также **Стандартный стежок ‘назад иголку’**, **Стежок ‘назад иголку’ вдоль контура** и **Стежок ‘назад иголку’ по диагонали**.

**Стежок Lockstitch:** Обычно считается фиксирующим или конечным закрепляющим стежком. Стежок Lockstitch формируется тремя или четырьмя последовательными стежками, как минимум с 10 точками. Он может быть использован в конце всех колонок, заполнений и в конце любого элемента дизайна, после которых будут следовать переходы, например, при смене цвета или в конце дизайна. Может быть выполнен в виде треугольника, звезды или прямой линии. Стежок Lockstitch – это также название типа стежка, сформированного крючком или иглой бытовых швейных машин, а также компьютеризированных вышивальных машин.

**Стежок Татами:** Серия сметочных стежков, обычно используемых для покрытия больших областей неправильной формы. Стежки настилаются в ряды, проходящие вперед и назад через всю форму. Они могут быть параллельными, или с небольшим поворотом. Могут быть созданы различные узорные заполнения путем изменения длины стежков, наклона или последовательности. Также известен как стежок Weave.

**Стежок Weave:** Смотрите подробнее **Стежок Татами**.

**СТАНДАРТНЫЙ шаблон:** Шаблон по умолчанию. Смотрите также **Шаблон**.

**Строчка перемещения:** Обычно, строчки перемещения используются для соединения сегментов сложных форм. Также, они могут соединять соседние объекты. Так как строчки не обрезаются, они могут быть видны в законченной вышивке. По этой причине они обычно меньше используются в качестве соединителей между объектами, чем переходы. Их можно использовать, если объекты расположены рядом и соединители будут скрыты.

**Строчка мотивов:** Узоры, которые соединены вместе вдоль линии оцифровывания. Доступна возможность создания декоративного контура возможно с любым узором из списка.

**Строка заголовка:** Горизонтальная полоса, размещенная сверху окна и содержащая название окна. На многих окнах строка заголовка также содержит окно Управляющего меню и кнопки Развернуть и Свернуть.

**Строка меню:** Строка меню содержит всплывающие меню команд. Некоторые аналогичные команды находятся на панели инструментов.

**Строка состояния:** Предоставляет информацию о всем дизайне: количество стежков, положение дизайна (X, Y), количество цветов (C), количество остановок (S) и пр.

**Стягивание:** Когда стежок прошивает ткань, натяжение нитки между проколами иглой может возрасти, что приводит к эффекту ‘стягивания’. Это может вызвать искажения в вышитых дизайнах, плохое совмещение стежков и даже сморщивание ткани. На степень искажения могут влиять следующие факторы: плотность стежков, тип ткани, стабилизирующий стежок, тип нижнего стабилизатора, тип нитки

и ориентация изделия. Смотрите также **Стягивание стежков**.

**Стягивание стежков:** Когда какой-либо стежок прошивает ткань, натяжение нитки между проколами иглы может возрасти, что приводит к стягиванию стежков. Стягивание стежков может вызвать искажения в вышитых дизайнах, плохое совмещение стежков и даже сморщивание ткани. На величину стягивания стежков, которое происходит в дизайне, могут влиять следующие факторы: Плотность стежков, Тип ткани, Стабилизирующий стежок, Тип нижнего стабилизатора, Тип нити и направление швейного изделия. Смотрите также **Стягивание**.

**Шаг стежка:** Интервал между двумя проколами иглы на одной стороне колонки. Чем меньше значение, тем больше плотность стежков. Для более разреженного шитья необходимо использовать большие значения.

**Таблица меню:** Таблица меню, поставляемая с программным обеспечением, дает возможность выбирать команды непосредственно на цифровом планшете с помощью роликового устройства ввода. Требуется регистрация перед началом использования.

**Таблица нитей:** Таблицы нитей – это списки предварительно установленных цветов нитей. Они могут быть основаны на имеющихся промышленных каталогах нитей или в таблицах, которые установлены пользователем. Также можно копировать цвета из разных таблиц нитей, чтобы создать собственные таблицы из существующих цветов. Смотрите также **Палитра цветов**.

**Шаблон:** Специальные файлы, используемые для хранения стилей и настроек по умолчанию. Шаблоны применяются при оцифровывании часто используемых типов дизайнов, чтобы сэкономить время на перенастройке текущих параметров.



**Шаблон дизайна:** Смотрите подробнее [Шаблон](#).

**Шаблон пялец:** Реальная пустая пластиковая вставка для вышивальных пялец. Обычно имеет сетку с шагом 1 см с подсвеченными перекрестиями центра вышивания, а также несколько дополнительных линий выравнивания, проходящих под углом 45° через центральную точку.

**Шаблонное заполнение:** Узорное заполнение – это художественные заполняющие стежки, которые можно использовать для ‘заливки’ закрытых объектов объектов. Также доступна возможность создания специальных или трехмерных эффекты.

**Шаблоны компоновки дизайна:**

Дизайн, напечатанный в виде контуров с опциональными маркерами положения, сетками, направляющими и областями дизайна, в масштабе 1:1. При печати для крупных изделий, на нем показано расположение и направление каждого отдельного запаривания.

**Файл:** Названная совокупность данных, которые связаны специальным образом и хранятся на диске. Дизайны, которые были сохранены, хранятся в виде файлов.

**Файл дизайна:** Смотрите подробнее [Файл](#).

**Текст:** Вышивание с использованием букв или слов. Текст, который обычно называется ‘текст с клавиатуры’, может быть создан с использованием предустановленных стилей шрифтов или шрифтов, в которых можно менять размер, высоту, интервал, плотность и другие характеристики.

**Текстурированный край:**

Использовать Текстурированный край, чтобы добавить неровный край объектам, создать эффект тени или имитировать меховые или пушистые текстуры в дизайне.

**Фелтинг:** Техника Игольный фелтинг, которые еще называется ‘сухой фелтинг’ – это популярный вид ручного валяния без использования воды. Иглы, которые используются в промышленных машинах для фелтинга или приспособления для фелтинга или приспособления для фелтинга, такие как инструмент BERNINA needle-punch или даже ручные инструменты имеют небольшие зазубрены с мягкими выступами. После того как иглы протыкают слои ткани и тесьмы, они проталкивают пряжу сквозь отверстия. Когда зазубрены идут вниз, они не выталкивают пряжу наружу во время выхода иглы. При использовании одинарной иглы или небольшой группы иглы можно создать интересные изделия в данной технике. Популярна для работ фелтинга в формате 2D и 3D.

**Текущие значения свойств:** Текущие значения свойств заменяют параметры по умолчанию для шаблона. Пока данные значения не будут специально изменены, они принимают значения по умолчанию. Обычно их изменяют, чтобы сэкономить время при оцифровке. Например, можно предварительно установить шаг стежка Татами, чтобы использовать специальную плотность для всех новых объектов Татами, которые будут созданы. Смотрите также [Свойства объекта](#).

**Технологическая карта:**

Технологическая карта служит для связи между разработчиком дизайна и оператором вышивальной машины. Она содержит предварительный просмотр дизайна, а также необходимую информацию для производства, включая размеры дизайна, последовательность цветов и любые специальные инструкции.

**Французский узелок:** Стежок, отличающийся объемным центром с узелком.

**Трафарет:** Электронное изображение, используемое в качестве направляющей для

оцифровки дизайна на экране. Используются два типа – векторное или растровое. Их можно вставить из различных исходных файлов, или копировать/вставить их с помощью буфера обмена Windows.

**Шрифт:** Набор символов одинакового дизайна или стиля, содержащий буквы, цифры и типографские символы. Также, называется Алфавит, даже если он содержит не буквенные символы. Смотрите также [Текст](#).

**Шрифт TrueType:** Технология цифровых шрифтов, разработанная Apple Computer и широко используемая Apple и Microsoft в операционных системах.

**Флаг:** Движение ткани вверх и вниз во время работы иглы, названное так из-за сходства с развивающимся флагом. Часто возникает в результате неправильной заправки изделий в пяльцы. Флаг может привести плохому совмещению, некачественному формированию стежков и спутыванию нити.

**Флажок:** Маленькое квадратное окошко, которое появляется в диалоговом окне и может быть отмечено или оставлено пустым. Если данное окошко отмечено, появляется галочка или крестик. Флажок – это опция, которая может быть установлена пользователем.

**Указатель:** Элемент изображения на экране; указатель может принимать разные формы. Он перемещается при движении мыши и может использоваться, чтобы указать элемент на экране для создания выделения и обозначения точек ввода. Он также показывает, когда компьютер обрабатывает команду и ввод невозможен.

**Ткань:** Ткани имеют много параметров, одним из основных является эластичность или ‘растяжение ткани’. Текстура поверхности, если она имеется, является еще одним параметром, для которого необходимы разные

типы стабилизаторов. Система автоматически компенсирует эффект стягивания для разных тканей. Стягивание, деформирование и смещения могут быть уменьшены с помощью стабилизатора, подходящего для типа стежка и ткани.

**Фильтрация шумов:** Фильтрация шумов означает восстановление чистых цветовых блоков оригинального графического изображения в отсканированном изображении. Это достигается слиянием различных оттенков в чистый цвет. Фильтрация шумов важна при автоматическом оцифровывании, так как программе легче идентифицировать чистые цветовые блоки, которые становятся вышивальными объектами в окончательном дизайне. Эта функция также упорядочивает расплывчатые или пестрые цветовые зоны.

**Тип объекта:** Объект имеет тип, форму, тип нитки и цвет, настройки вышивания и положение в последовательности вышивания. Иногда тип объекта может определять задуманный конечный внешний вид вышивки.

**Тип нити:** Вышивальные нити варьируются по толщине. Типы бывают А, В, С и D. Плотность стежков должна быть установлена в соответствии с типом нити. Смотрите также **Толщина нити**.

**Тип стежков:** Для челночных машин имеются три основных типа стежков – сметочный стежок, гладьевый стежок и стежок Татами (Weave). BERNINA Embroidery Software предусматривает различные варианты этих типов.

**Тип укрепления Зигзаг:** Тип укрепления Зигзаг и Двойной зигзаг используются для укрепления широких колонок.

**Точка:** Единица измерения, 10 точек равно 1 мм.

**Точка входа:** Точка входа – это точка, в которой нитка входит в вышивальный объект. Она должна совмещаться с точкой выхода предыдущего объекта.

**Точка выхода:** Точка выхода – это точка, в которой нитка выходит из вышивального объекта. Она должна совмещаться с точкой входа следующего объекта.

**Точки на дюйм (DPI):** Единица измерения разрешения экрана или принтера; количество точек в линии 1”.

**Точки проколов:** Доступна возможность просматривать точки проколов в дизайне для проверки плотности или, например, чтобы выбрать стежки для редактирования.

**Толщина нити:** Смотрите подробнее **Плотность нити**.

**Фон:** BERNINA Embroidery Software позволяет изменить цвет фона в окне дизайна, чтобы он соответствовал по цвету выбранной ткани. Также доступна возможность выбрать фоновую ткань для более реалистичного просмотра и представления. Фон сохраняется вместе с подборкой цветов.

**Шпулька:** Катушка или бобина, на которую намотана шпулечная нить для создания стежков на обратной стороне ткани.

**Установка порта:** Здесь можно изменить параметры Бод, Биты данных, Биты остановки, Контроль четности. Данные параметры должны быть идентичны параметрам вышивальной машины. Тип квитирования (подтверждение установления) связи должен соответствовать используемому типу кабеля.

**Устройства обрезки:** Устройства, встроенные в вышивальную машину для автоматической обрезки остающейся нити после выполнения переходов в дизайне от одного участка к другому, или выполнения смены цвета.

**Устройство защиты:** Смотрите подробнее **Электронный защитный ключ-заглушка**.

**Художественный просмотр:** Реалистичное ‘трехмерное’ изображение вышитого дизайна.

**Штриховой рисунок:** Рисунок, выполненный только в двух цветах – обычно черный и белый.

**Функции обрезки:** При использовании машины с автоматическим устройством обрезки, код обрезки задает команду обрезать нить после конечного закрепляющего стежка. В программе, обрезки изображаются треугольником с маленьким кружком в точке, где шитье снова возобновляется. Обрезанный соединитель показывается пунктирной линией. Доступна возможность настроить параметры соединителей на автоматическое добавление обрезок, или добавлять их самостоятельно.

**PCX:** Формат для растровых изображений PC Paintbrush.

**PDF:** Portable Document Format, формат портативных документов. Используется для просмотра Экранного руководства в программе Acrobat Reader.

**PhotoSnap/Моментальное фото:** Метод, с помощью которого возможно создание вышивальных дизайнов напрямую с фотографических и других растровых изображений в градации серого. Дизайны PhotoSnap состоят из рядов, выполненных вышивкой гладьевыми или контурными стежками с различным шагом. Эффект похож на результат работы построчного принтера.

**PNG:** Формат векторной графики Portable Network Graphics.

**RGB:** RGB обозначает красный, зеленый, синий. Это система, используемая компьютерными мониторами для создания цвета.

**TWAIN:** Промышленный стандарт, который позволяет устройствам (таким как сканеры) устанавливать связь непосредственно с программами проектирования и размещения. Устройство и программа должны быть TWAIN-совместимы. Это позволяет использовать любой

TWAIN-совместимый сканер с программой.

**Щелчок:** Нажать и отпустить левую кнопку мыши. Смотрите также [Щелчок правой кнопкой мыши](#).

**Щелчок правой кнопкой мыши:**

Нажать и отпустить правую кнопку мыши. Смотрите также [Щелчок](#).

**Щелкнуть и перетащить:** Щелкнуть, чтобы выбрать, затем, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместить указатель и отпустить.

**WMF:** Формат векторного Метафайла Windows.

**Электронный защитный**

**ключ-заглушка:** Устройство защиты оборудования, необходимое для работы защищённого программного обеспечения. Некоторые ключи присоединяются к параллельному порту, другие – к порту USB.

**Элементы дизайна:** Художественные компоненты дизайна, которые составляют монограмму (включая орнаменты и кайму).

**Эмблема:** Вышитый дизайн с обработанным краем, прикрепляемый к швейному изделию после вышивания, обычно отличительный символ для идентификации. Также известен как 'герб' или 'нашивка'.

**Эффект волнистости (Wave):** С эффектом волнистости доступна возможность изогнуть замкнутое заполнение стежками вдоль линии оцифровывания, чтобы создать эффект струящихся стежков. Стежки следуют линии оцифровывания, но поддерживают равномерную плотность и узоры от проколов иглы.

# ИНДЕКС

## Число в ней

3D эффекты, создание 317

## А

Абсолютное 71

Авто переход, применение 130

Авто центрирование

Инструмент К блоку квилта 304

Инструмент to К блоку квилта 302

авто-кернинг 331

Автоматическая настройка

начало и конец 119

Автоматическая оцифровка

"Очистка" изображений 146

Инструменты Подготовка

изображения 147

Подготовка изображений 145

Подготовка неоконтурных

изображений 147

Подготовка оконтурных

изображений 149

Повышение четкости контура 146

Снижение цветности 146

Фильтрация шума 147

автоматическая оцифровка 16, 154, 158

кадрирование изображений 141

настройка параметров

заполняющих стежков 157

создание вышивальных

дизайнов 155, 157

автоматически

компенсация стягивания 123

нижний слой 120

автоматические

Определение

последовательности 175

автоматический

разделение стежков 84

автоматическое

резервное копирование 71

сохранить 71

Авто-центр

Инструмент Рабочая площадь 189, 190

Алфавиты flairs 14

аппликация 20

частичное покрытие 266

Диалоговое окно Ткань для

Аппликации 265

Добавление к квилтам 317

Аппликация

инструмент 262

замкнутые объекты 261

разбиение 171

параметры покрывающего

стежка 263, 405

Настройка параметров

покрывающего стежка 263

настройка параметров

покрывающего стежка 405

настройка опций 69

открытый объект 266

смещение покрывающего

стежка 263

ассчитать количество запыливания

инструмент 375

## В

базисные точки, поворот 182

базовая линия по вертикали,

создание 325

базовая линия по горизонтали,

создание 325

базовая линия по кругу 326

Базовые линии

Множественные базовые линии

Надписи 327

базовые линии

выбор 324

изменение формы 341

круговая надпись 326

надпись 324

надпись по вертикали 325

надпись по горизонтали 325

Пользовательские базовые линии

для текста 328

текст 13

Блок, Пэчворк 317

Бордюры StumpWork

докер 295

буквы

высота, настройка параметров 335

смена цвета 341

изменение интервала 330

изменение формы 339

интервал, изменение 330

настройка параметров 338

настройка параметров

по-отдельности 338

ширина, настройка

параметров 335

## С

Candlewick

Инструмент Заполнение 219

Candlewicking

Инструмент Заполнение 232

векторная графика

автоматическая оцифровка 134

конвертация в вышивание 153

поддерживаемые форматы

файлов 134

оцифровка 153

векторные изображения,

показать 55

Вкладка Аппликация и Пэчворк 69

вкладка Контурный стежок 77

Вкладка Машина и Пяльцы 68

Вкладка многократного

запыливания 372

Вкладка Прокрутка 68

Вкладка Удалить перекрытия 70

Вкладки Машина и Пяльцы 32

возврат к исходному

СТАНДАРТНОМУ шаблону 117

Волшебная палочка

инструмент 158

Инструмент Оцифровка блока 158

Инструмент Сплошное

заполнение 158

Инструмент Центральная

линия 158

восстановить после ошибки

программного

обеспечения/оборудования 439

вставка

растровые изображения 140

одного дизайнера в другой 172

вторичные объекты, открытый

объект аппликации 268

Выбор

и вставка Цепочек узоров 251

выбор

заполняющие стежки 84

Выбор объектов

Использование для

преобразования текстового

объекта 336

использование метода "навести и

нажать" 61

прямоугольная область

выделения 62

выбор объектов

выбор первого и последнего 61

- выбор нескольких объектов 61  
 выбор следующего или предыдущего объекта 61  
 контрольные точки для изменения формы 196  
 использование функции Раскладка по цветам 64  
 по цветовым блокам 64  
**Выбор стежков** 211  
 Диапазон стежков 211  
 Использование контура 212  
 Одиночный стежок 211  
 Несколько стежков 211  
 выбор стежков 76  
 выбор устройства 392  
**Выделение объектов**  
 внутри групп 170  
**выделение объектов**  
 группирование 169  
 изменение последовательности по выбору 177  
**выравнивание, настройки**  
 текста 329  
**вырезать и вставить**  
 изменение последовательности 172  
 объекты 167  
**Вырезать отверстия в объектах** 207  
**вырезки, удалить перекрытия** 205  
**Выровнять**  
 Инструмент Верхнее 179  
 Инструмент Нижний край 179  
 Инструмент Слева 179  
 Инструмент Справа 179  
 Инструмент Центровка по вертикали 179  
 Инструмент Центровка по горизонтали 179  
 Инструмент Центры 179  
**Высокий уровень качества**  
 вышивка, правила 11  
**Вышивальные машины**  
 настройка 5  
 подсоединение 5  
**вышивание**  
 дизайны 408  
 изменение последовательности 172  
 конвертация в графику 154  
 объекты 18  
 объекты, конвертация в графику 153  
 создать 17  
**вышивание текста**  
 преобразование текста 345  
 преобразование шрифта 345  
**вышивание углов, управление** 129  
**вышивание, моделирование** 54  
**Вышивка**  
 Добавление к квилтам 317  
 Удаление перекрытий 205  
**Вышивка "крестом"**  
 "четверть креста" 314  
 "удлиненный крест" 314  
 "три четверти креста" 313  
 Вариант 315  
 Двойной крест 314  
 Заполнения 313  
 Кайма 315  
 Петит-поинт 314  
 Приложение 316  
 Прямой крест 314  
 Сочетание стежков 316  
 стежок "полукрест" 313  
 Французский узелок 314  
**вышивка "крестом"** 20  
 "полный крест" 313  
**Вышивка "от руки"** 93  
**вышивка крестиком**  
 виды 313  
**Вышивка крестом**  
 Инструмент Заполнение 226  
 приложение 36  
**вышивка крестом**  
 заполнения 226  
**Д**  
**Гибкий текстовый объект**  
 искривление текста 353  
**Главная панель**  
 Вставить дизайн 148  
 Вставить вышивку 304  
 Записать на машину 410  
 Раскладка по цветам 234  
 Печать 402  
 Предварительный просмотр 402, 414  
 Морфинг 234  
 Свойства объекта 260  
 Print Preview (Предварительный просмотр печати) 289  
 Эффекты 120  
**Гладь**  
 покрывающий стежок  
 аппликации 263, 405  
**градиентное заполнение**  
 изменение параметров 222  
 параметры шага 222  
 настройка параметров 222  
 применение 222  
**графика**  
 пакеты, ссылка на 143  
 оцифровка векторной графикой 153  
**Графические изображения**  
 Подготовка к автоматической оцифровке 149  
**графические изображения**  
 векторные рисунки 134  
 автоматическая конвертация 16  
 размытые изображения 135  
 растровые изображения 134  
 изображения со сглаженными границами 136  
 отсканированные изображения 135  
 сканирование 136  
**Графическое изображение**  
 Подготовка к автоматической оцифровке 145, 147  
**графическое изображение**  
 загрузка 140  
 источник 18  
 просмотр 46  
 подготовка 18  
**Е**  
**Двойной Зигзаг, настройка**  
 параметров 122  
**декоративный стиль, текст** 14  
**детали** 317  
**Диалог Переименовать карту**  
 нитей 103  
**Диалог Сглаживание кривых** 200  
**диалоги**  
 Добавить нить 104  
**Диалоговое окна Эффекты**  
 Заполнение звезда и волнами 230  
**Диалоговое окно Автоматическая**  
 установка цвета стежков 273  
**Диалоговое окно Авто-оцифровка**  
 вышивания 155  
**Диалоговое окно Ввести символ**  
 устройства и путь к устройству 398  
**Диалоговое окно Возврат к**  
 заводским настройкам 117  
**Диалоговое окно Выбор**  
 источника 5  
**Диалоговое окно Выбор устройства**  
 Bernina 395–398, 409  
**Диалоговое окно Выбрать**  
 образец 260  
**Диалоговое окно Выбрать**  
 символ 346–350  
**Диалоговое окно Выбрать узор** 250–254  
**Диалоговое окно Добавить нить** 104  
**Диалоговое окно Задать блок**  
 квилта 302  
**Диалоговое окно Записать в Систему**  
 вышивания 395–398, 409  
**Диалоговое окно Импорт** 141  
**Диалоговое окно Калибровка**  
 экрана 6  
**Диалоговое окно Метод**  
 сопоставления 158, 161  
**Диалоговое окно Многократное**  
 запяливание 411  
**Диалоговое окно Настроить шаг**  
 стежков 120  
**Диалоговое окно Начало и**  
 Конец 119  
**Диалоговое окно Новый комплект**  
 узоров 260

- Диалоговое окно Новый набор штампов 248
- Диалоговое окно Объекты, выходящие за границы пялец 410, 411
- Диалоговое окно Оптимизировать изменения цветов 175
- Диалоговое окно Опции
- Вкладка Машина и Пяльцы 68
  - Вкладка Сетка 67
  - Вкладки Машина и Пяльцы 32
  - Общие 71–72
  - Множественное запаривание 372
  - Пяльцы 367, 368, 381
- диалоговое окно Опции
- Вкладка Удалить перекрытия 70
  - Аппликация и Пэчворк 69
- Диалоговое окно Опции открытия дизайна 394
- диалоговое окно Отображение 56
- Диалоговое окно Параметры
- Вкладка Прокрутка 68
- Диалоговое окно Параметры дизайна
- Цвет нити 56
  - Цвета нитей 407
- Диалоговое окно Параметры объекта
- Заполнение стежками > ФотоСатин 163
- Диалоговое окно Параметры печати 402–406
- Диалоговое окно Параметры печати дизайна 44
- Диалоговое окно Переименовать Узорный штамп 243
- Диалоговое окно Печать дизайна 44, 402
- Диалоговое окно Подготовка растрового дизайна 155
- Диалоговое окно Подготовка Растрового изображения 148, 150
- Диалоговое окно Позиция направляющей 33
- Диалоговое окно Работа с тканями 113
- Диалоговое окно Редактировать нить 103
- Диалоговое окно Свойства
- Аппликации
  - Восстановить исходные вышивальные объекты 275
  - Разместите ткань в заплатках аппликации 270
  - Соединить лоскуты 272
  - Убрать ткань из лоскутов 271
  - Установить цвета автоматически 273
  - Установить типы стежков в ручном режиме 274
- Диалоговое окно Свойства аппликации
- Разместите ткань в лоскутах 269
- Диалоговое окно Свойства дизайна 106
- Цвета нитей 102–104
- Диалоговое окно Свойства записи формата PES 399
- Диалоговое окно Свойства Объекта
- Моментальное фото 160
- Диалоговое окно Свойства объекта 35, 108, 109
- Диалоговое окно Заполняющий стежок > Заполнение рябью 224
- вкладка Контурный стежок 77
  - Аппликация 263, 265
  - Заполнение стежками > Черная вышивка 218
  - Заполнение стежками > Заполнение стежками > Заполнение Candlewick 219
  - Заполнение стежками > Извилистая стебельчатая строчка 220
  - Заполнение стежками > Извилистая строчка с возвратом 220
  - Заполнение стежками > Кружево 220
  - Заполнение стежками > Контур 225
  - Заполнение стежками > Объемный сатин 300
  - Заполнение стежками > Орнаментное заполнение 239
  - Заполнение стежками > Пунктир 220
  - Заполнение стежками > Сатин 83, 84
  - Заполнение стежками > Шаг 85, 86
  - Заполнение стежками > ФотоСатин 160
  - Заполнение стежками > Орнаментное заполнение 239
  - Заполнение стежками > Шаблонное заполнение 260
  - Заполняющий стежок > Вышивка крестом 226
  - Контур > Черная вышивка 218
  - Контур > Candlewick 219
  - Контур > Зигзаг 78
  - Контур > Извилистая строчка с возвратом 80
  - Контур > Контурный стежок 77
  - Контур > Одинарный 77
  - Контур > Обметочный шов 78
  - Контур > Объемный сатин 83
  - Контур > Сатин 82
  - Контур > Тройной 77
  - Надпись 323–329, 335, 345–350
  - Моментальное фото 163
  - Пуговичная петля 193
  - Текстовый объект 334
  - Угол наклона стежка 201
  - PunchWork 308
- диалоговое окно Свойства объекта
- Контур > Объемный сатин 300
  - Диалоговое окно Скрыть цвета 50
  - Диалоговое окно Создать набор кайм 362
  - Диалоговое окно Создать по шаблону 30
  - Диалоговое окно Создать шаблон 259
  - Диалоговое окно Сохранить как 31
  - Диалоговое окно Сохранить как шаблон 115
  - Диалоговое окно Таблица символов 347
  - Диалоговое окно Таблицы нитей 100
  - Диалоговое окно Управление таблицами нитей 103
  - Диалоговое окно Цвета фона и дисплея 56
  - Диалоговое окно Цветной фотостежок 161
  - Диалоговое окно Экспортировать 144
  - Диалоговое окно Эффекты 35
  - Градиентное заполнение 222
  - Другие 130, 223
  - Заполнение плавным тоновым переходом 234
  - Заполнения звездами и волнами 231
  - Прочие 329
  - Нижний слой 121–123
  - Текстурированный край 229
- Диалоговые окна
- Автоматический подбор цвета для стежков 273
  - Выбрать образец 260
  - Выбрать узор 250–254
  - Заполнение отверстий 207
  - Рассчитать количество запариваний 371, 375
  - Контур и смещение 209
  - Контур и Смещения 208
  - Печать дизайна 44
  - Параметры печати 402–406
  - Параметры печати каталога 44
  - Параметры объекта > Текстовый объект 334
  - Метод сопоставления 161
  - Подготовка растрового дизайна 155
  - Подготовка Растрового изображения 148, 150
  - Новый комплект узоров 260
  - Новый набор штампов 248
  - Опции 367–381
  - Свойства аппликации > Восстановить исходные вышивальные объекты 275

- Свойства аппликации > Разместите ткань в заплатках аппликации 270
- Свойства аппликации > Объединить лоскуты 272
- Свойства аппликации > Удалить ткань из лоскутов 271
- Свойства аппликации > Установить цвета автоматически 273
- Свойства аппликации > Установить типы стежков в ручном режиме 274
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Объемный сатин 300
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Орнаментное заполнение 239
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Шаблонное заполнение 260
- Свойства объекта > Контур > Объемный сатин 300
- Свойства объекта > Контур > Строчка орнаментом 260
- Свойства объекта > Угол наклона стежка 201
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Заливка 239
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Строчка орнаментом 254
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Шаблонное заполнение 256
- Свойства объекта > Контур > Строчка орнаментом 253
- Свойства объекта > PunchWork 308
- Свойства объектов > Аппликация 263, 265
- Свойства объектов > Заполняющий стежок > Вышивка крестом 226
- Создать Пяльцы 381
- Создать шаблон 259
- Создать шаблон штампа 248
- Создать узор 260
- Сохранить пяльцы как 381
- Ткань для аппликации 265
- Эффекты > Другие 329
- Эффекты > Заполнение звезда и волнами 230
- Эффекты > Текстурированный край 229
- диалоговые окна
- Ввести символ устройства и путь к устройству 398
- Авто-оцифровка вышивания 155
- Возврат к заводским настройкам 117
- Выбрать символ 346–350
- Выбор источника 5
- Выбор устройства Bernina 395, 397, 398, 409
- Задать блок квилта 302
- Записать в Систему вышивания 395–398, 409
- Редактировать нить 103
- Работа с тканями 113
- Калибровка экрана 6
- Импорт 141
- Начало и Конец 119
- Печать дизайна 402
- Переименовать карту нитей 103
- Параметры дизайна 56
- Параметры объекта > Надпись 335
- Параметры ткани 113–115
- Настройки петель 194
- Настроить шаг стежков 120
- Масшт. коэф-т 51
- Метод сопоставления 158
- Объекты, выходящие за границы пялец 410, 411
- Предварительный просмотр 401
- Позиция направляющей 33
- Определение рабочей области 188
- Множественное запяливание 411
- Последовательность по цвету 176
- Опции 67–72
- Опции открытия дизайна 394
- Оптимизировать изменения цветов 175
- Открыть дизайн 29
- Сглаживание кривых 200
- Свойства дизайна 106
- Свойства дизайна > Цвета нитей 407
- Свойства записи формата PES 399
- Свойства объекта 35
- свойства объекта 108, 109
- Свойства объекта > Закрепка на входе/выходе 126
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Черная вышивка 218
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Заполнение Candlewick 219
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Извилистая стельчатая строчка 220
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Извилистая строчка с возвратом 220
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Кружево 220
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Сатин 83, 84
- Свойства объекта > Заполнение стежками > Шаг 85, 86
- Свойства объекта > Заполнение стежками > ФотоСатин 160, 163
- Свойства объекта > Заполняющий стежок > Заполнение рябью 224
- Свойства объекта > Заполняющий стежок > Контур 225
- Свойства объекта > Контур > Черная вышивка 218
- Свойства объекта > Контур > Candlewick 219
- Свойства объекта > Контур > Зигзаг 78
- Свойства объекта > Контур > Извилистая строчка с возвратом 80
- Свойства объекта > Контур > Одинарный 77
- Свойства объекта > Контур > Обметочный шов 78
- Свойства объекта > Контур > Объемный сатин 83
- Свойства объекта > Контур > Сатин 82
- Свойства объекта > Контур > Скульптурная строчка 77
- Свойства объекта > Контур > Стельчатый стежок 80
- Свойства объекта > Контур > Тройной 77
- Свойства объекта > Моментальное фото 160, 163
- Свойства объекта > Пуговичная петля 193
- Свойства объектов > Заполняющий стежок > Пунктирная строчка 220
- Скрыть цвета 50
- Смешивание цветов 233
- Создать карту нитей 104
- Создать каймы 362
- Создать набор кайм 362
- Создать по шаблону 30
- Создать ткань 113
- Сохранить в Шаблон 109
- Сохранить дизайн как растр 408
- Сохранить как 31
- Сохранить как шаблон 115
- Таблица символов 347
- Таблицы нитей 100
- Цвет 56
- Цвета фона и дисплея 56
- Цветовой круг 99
- Цветной стежок PhotoStitch 161
- Ткань 112
- Управление картами нитей 103
- Фон для квилтинга 305
- Stitch Player 54
- Экспортировать 144
- Эффекты 35
- Эффекты > Градиентное заполнение 222
- Эффекты > Другие 130, 223
- Эффекты > Заполнение звездами и волнами 231
- Эффекты > Gradient Fill 234
- Эффекты > Нижний слой 123

- дизайн  
 приглушить оттенок 55  
 показать 55  
 дизайн текста  
 преобразование 336  
 дизайн текстового объекта  
 создать 13  
 дизайны  
 добавить надпись 322  
 вышивание 408  
 запись на дизайн-карты 396  
 изменение  
 последовательности 172  
 печать 401  
 объединение 172  
 Предварительный просмотр 401  
 предварительный просмотр 59, 401  
 открытие 29  
 открыть несколько 29  
 отправка на машину 408  
 создание нового объекта 29  
 сохранение 31  
 сохранение как изображения 408  
 сохранение многократного  
 зашивания 411  
 стабилизация с помощью нижний  
 слой 120  
 Дизайны квилта  
 открытие 316, 319  
 Пэчворк 317  
 дизайны квилта  
 размеры 319  
 открытие 36  
 создание 319  
 Дизайны с многократным  
 зашиванием  
 вывод 409  
 печать 406  
 Метки выравнивания 372  
 отправка на машину 410  
 создание 370, 374  
 сохранение как 411  
 дизайны с пяльцами  
 вывод 409  
 отправка на машину 410  
 дизеринг 135  
 дисплей  
 адаптеры, проверка 442  
 дйизайны  
 начало работы 29  
 длина  
 переходы 130  
 обратный стежок 80  
 сохранение длинных стежков 130  
 Стежки Зигзаг и Двойной  
 Зигзаг 122  
 Длина стежка  
 настройка 77  
 длина стежка  
 Сатиновый контур 81  
 длина стежков  
 Стебельчатый стежок 80  
 Добавить пяльцы  
 Добавить N-ное количество пялец  
 вокруг 375  
 инструмент 374  
 Инструмент Правое 374  
 докеры  
 Бордюры StumpWork 295  
 Док-панели  
 Резной штамп > Внешний вид 246  
 Резной штамп > Использование  
 узора 243  
 Резной штамп > Использовать  
 объект 244  
 Резной штамп > Создать 245, 248  
 Переименовать Узорный  
 штамп 243  
 Мои нити 100  
 Эффект Плавного  
 преобразования 235  
 док-панели  
 Раскладка по цветам 64, 173  
 Окно обзора 51  
 Монограмма > Буквы 356  
 Монограмма > Кайма 360  
 Монограмма > Орнаменты 358  
 Последовательность  
 зашивания 406  
 Создание монограмм >  
 Дизайны 355  
 док-панель Мои нити 100  
 док-панель Монограмма  
 Бордюры 360  
 Буквы 356  
 Орнаменты 358  
 Док-панель Последовательность  
 зашивания 406  
 Док-панель Резной штамп  
 Внешний вид 246  
 Использовать объект 244  
 Использовать узор 243  
 Создать 245, 248  
 док-панель Создание монограммы  
 Дизайны 355  
 Док-панель эффекта Плавного  
 преобразования 235  
 Дополнительные параметры  
 аппликации 268  
 дублирование объектов 16, 168
- Г**  
 Живописный холст  
 режим 26, 139–144  
 Инструмент 417
- Н**  
 Завиток  
 Объект Завиток 186  
 эффект калейдоскоп 186  
 завиток  
 Инструмент Завиток 186  
 закрепление дизайнера с помощью  
 нижний слой 120  
 Закрепление контуров 127  
 закрепление контуров (Черный  
 контур) 128  
 замкнутый объект аппликации 261  
 записать дизайны на  
 дизайн-карты 396  
 заполнение  
 добавление углов наклона  
 стежка 201  
 контур 225  
 Заполнение мотивами  
 заполнение форм с помощью 256  
 применение 256  
 Заполнение отверстий  
 Диалоговое окно 207  
 Заполнения  
 Вышивка "крестом" 313  
 заполнение звездами 229  
 заполнения  
 вышивка крестом 226  
 рукодельный стежок 20  
 извилистая строчка 220  
 Стираль 224  
 типы стежков 84  
 Заполнить отверстия  
 Инструмент 207  
 заполняющие стежки  
 изменить параметры 157  
 оцифровка блоков 91  
 типы 84  
 зеркальное отображение  
 объектов 16  
 Зеркальное отображение X  
 Инструмент X 183  
 Инструмент Y 183  
 Зеркальное  
 отображение/объединение  
 объектов  
 зеркальное отображение  
 объектов 184  
 Создание завиток 186  
 знаки  
 выбрать 346  
 выбор для текста 346  
 значения  
 выбор типов стежков 84  
 значимые изменения 13
- И**  
 изделия, визуализация 13, 56  
 Изменение масштаба  
 Узоры на экране 258  
 изменение масштаба  
 надпись 334  
 текстового объекта с помощью  
 функции Изменить форму  
 объекта 335  
 изменение объектов  
 группирование 169



- зеркальное отображение 183  
 равномерное распределение 180  
 изменение радиуса круга 199  
 изменение формы 16, 196  
 изменение формы кругов 199  
 изменение формы кругов на овалы 199  
 наклон  
 масштабирование 180  
 просмотр по цветам 50  
 поворот 182  
 смена точки входа 199  
 смена точки выхода 199  
 изменение последовательности  
 использование Раскладка по цветам 173  
 используя "вырезать и вставить" 172  
 по выбору 177  
 по цвету 176  
 с цветом, при помощи функции Раскладка по цветам 173  
 изменение размера  
 дизайн 13, 15  
 изменение размеров  
 цепочки узоров 253  
 изменение формы  
 буквы 339  
 круги 199  
 контрольные точки для изменения формы 196  
 Цепочка узоров 253  
 изменение цвета текста 341  
 изменить размер  
 надпись 334  
 Измерение расстояния на экране 35  
 изначный слой 319  
 Изображения  
 "Очистка" 146  
 Инструменты подготовки  
 изображения 147  
 неоконтурное 147  
 Подготовка к автоматической  
 оцифровке 147, 149  
 Повышение четкости контура 146  
 Снижение цветности 146  
 Фильтрация шума 147  
 изображения  
 вставленные растровые  
 изображения 140  
 загрузка 140  
 редактирование 143  
 кадрирование 141  
 оконтуренные и  
 неоконтурные 145  
 повышение  
 четкости/сканирование 138  
 сканирование растрового  
 изображения 139  
 сохранение дизайнов как 408  
 сохранение растровых  
 изображений отдельно 144  
 Инструмент Автоматическая нижний  
 слой 336  
 Инструмент Автоматически  
 добавить пальцы 370  
 Инструмент Автоматические  
 углы 129  
 Инструмент Авто-оцифровка 155,  
 157  
 Инструмент Авто-подгонка к блоку  
 квилта 304  
 Инструмент Блок 88, 91  
 Инструмент Блокировать 170  
 Инструмент Вернуть 28  
 Инструмент Вид  
 Показать пальцы 68  
 Инструмент Create StumpWork  
 Sub-design (Создать вторичный  
 дизайн StumpWork) 290  
 Инструмент Вставить 167, 172  
 Инструмент Вставить вышивку 167,  
 189, 190, 302, 304  
 Инструмент Вставить дизайн 140,  
 148, 149  
 Инструмент Cut Closed Border  
 (Вырезать по замкнутой  
 границе) 290  
 Инструмент Выбор цвета 98  
 Инструмент Выбрать объект 61–63,  
 168, 170, 179, 334, 336  
 Инструмент Вырезать 172  
 Инструмент Вырезать по замкнутой  
 границе 291, 295  
 Инструмент Группировать 169  
 Инструмент Двойная строчка 127  
 Инструмент Добавить наклон  
 стежков 200, 201  
 Инструмент Добавить отверстия 207  
 Инструмент Добавить папку в  
 библиотеку 46  
 Инструмент Добавить  
 разделительную линию 375, 377  
 Инструмент Добавить цвет в  
 палитру 98  
 Инструмент Закрытое рисование от  
 руки 95  
 Инструмент Закрытые объекты 87  
 Инструмент Закрывать рисование от  
 руки 94  
 Инструмент Заливки кружево 219,  
 232  
 Инструмент Замкнутый объект 91  
 Инструмент Записать на  
 машину 396–398, 408, 410  
 Инструмент Заполнение  
 волнами 231  
 Инструмент Заполнение  
 звездами 229  
 Инструмент Заполнение рябью 224  
 Инструмент Зигзаговый контур 78  
 Инструмент Изменить форму 142  
 Инструмент Изменить форму  
 объекта 196–203, 229–232, 335–  
 341  
 Инструмент Каучинг 310  
 Инструмент Конвертировать  
 выбранные дизайны 42  
 Инструмент Контур обметочным  
 швом 78  
 Инструмент Контур шаблонным  
 швом 251  
 Инструмент Контурная заливка 225  
 Инструмент Копировать 167  
 Инструмент Копировать в центр 303  
 Инструмент Массив 185  
 Инструмент Метод  
 сопоставления 158  
 Инструмент Моментальное  
 фото 163  
 Инструмент Морфинг 234  
 Инструмент Надпись 322–329, 333–  
 341, 345–353  
 Инструмент Найти вышивальные  
 дизайны 46  
 Инструмент Настроить образ 160  
 Инструмент Нечёткое  
 изображение 55  
 Инструмент Нижний слой 120–123  
 Инструмент Новый из выбранных 40  
 Инструмент Новый чистый  
 дизайн 30  
 Инструмент Обрезать фон 141  
 Инструмент Общие  
 Вставить вышивку 302  
 Инструмент Одинарный контур 77,  
 310  
 Инструмент Оптимизировать  
 изменения цветов 175  
 Инструмент Опции 66–72  
 Инструмент Орнаментное  
 заполнение 238  
 Инструмент Открытый объект 87, 90  
 Инструмент Открыть выбранное 40  
 Инструмент Открыть рисование от  
 руки 93, 95  
 Инструмент Отменить 28  
 Инструмент Отражение 186  
 Инструмент Отразить  
 альтернативы 186, 191  
 Инструмент Оцифровать  
 предмет 282–293  
 Инструмент Оцифровать  
 проволочную линию 291, 295, 297  
 Инструмент Панорама 51  
 Инструмент Печатать выбранное 43  
 Инструмент Печать 402  
 Инструмент Подготовка растрового  
 дизайна 300  
 Инструмент Показать векторное  
 изображение 55, 140  
 Инструмент Показать вышивку 26

- Инструмент Показать линейку и направляющие 33
- Инструмент Показать объекты 173
- Инструмент Показать отдельные объекты 64
- Инструмент Показать проколы игл 49, 310
- Инструмент Показать палец 31, 68, 367–381
- Инструмент Показать рабочую область 188
- Инструмент Показать растровое изображение 55, 140, 158–163
- Инструмент Показать сетку 32, 66
- Инструмент Показать соединители 49
- Инструмент Показать стежки 49, 53, 310, 396, 398
- Инструмент Показать StumpWork 413
- Инструмент Показать ткани для аппликации 55
- Инструмент Показать ткань аппликации 264, 269, 270
- Инструмент Показать шаблон палец 31, 32, 367
- Инструмент Поля блока квилта 302
- Инструмент Последовательность по выбору 177
- Инструмент Постоянная авто-оцифровка 155
- Инструмент Применить текущий цвет 98
- Инструмент Прказать Художественный вид 49, 53
- Инструмент Прорезать пуговичную петлю 193, 194
- Инструмент Просмотр раскладки по пальцам 370, 372
- Инструмент Прямоугольник 87, 89
- Инструмент PunchWork 307
- Инструмент Разбить 171, 340, 348
- Инструмент Разблокировать все 170
- Инструмент Разгруппировать 169
- инструмент Разгруппировать 234
- Инструмент Размер +20% 181
- Инструмент Редактирование стежков 211–213
- Инструмент Резной штамп 242–248
- Инструмент Рельефное орнаментное заполнение 238
- Инструмент Рельефный контурный стежок 77
- Инструмент Ретушь 143, 160
- Инструмент Свойства объекта 35, 86, 108, 109, 123–126, 194, 260, 263
- Инструмент Создать субдизайн Stumpwork 291, 293
- Инструмент Стежок "Stitch Player" 54
- Инструмент Схема используемых цветов (Схема используемых цветов) 99
- Инструмент Текстурированный край 228
- Инструмент Трехмерный эффект 3D Globe 232
- Инструмент Тройной контур 77
- Инструмент Удалить отверстия 207
- Инструмент Удалить папку из библиотеки 46
- Инструмент Удалить пальцы 374
- Инструмент Удалить угол наклона стежка 200, 201
- Инструмент Фон для квилтинга 305
- Инструмент Цвета нитей 100, 101
- Инструмент Цветной фотостежок 160
- Инструмент Частичная аппликация 266
- Инструмент Число копий 191
- Инструмент Шаблон штамп 250
- Инструмент Шить выбранный проект 43
- Инструмент Экспорт списка дизайнов 425
- Инструмент Эластичное модное заполнение 240
- Инструмент Эллипс 87, 89
- Инструменты Вид
- Нечёткое изображение 55
- Прказать Художественный вид 49, 53
- Показать векторное изображение 55, 140
- Показать блок квилта 301
- Показать рабочую область 188
- Показать растровое изображение 55, 140
- Показать линейку и направляющие 33
- Показать проколы игл 49, 310
- Показать пальцы 31
- Показать сетку 32, 66
- Показать соединители 49
- Показать стежки 49, 53, 310, 396, 398
- Показать шаблон палец 31, 32, 367
- Показать ткани для аппликации 55
- Показать ткань аппликации 264, 269, 270
- Инструменты CutWork
- Прорезать пуговичную петлю 193, 194
- Инструменты Выделить полигоном 62
- Инструменты Дизайна
- Сохранить дизайн 144
- Инструменты Масштаб
- Масшт. коэф-т 51
- Масштаб 1:1 51
- Инструменты Монограмма 355–360
- Инструменты Настройки форм от руки 94, 95
- Инструменты Общие
- Вернуть 28
- Бордюры StumpWork 282–295
- Вставить 167, 172
- Вставить графику 163
- Вставить дизайн 140, 149, 155, 158
- Вставить вышивку 167, 189, 190
- Вырезать 172
- Записать на машину 396–398, 408
- Резной штамп 242–248
- Раскладка по цветам 64
- Копировать 167
- Предварительный просмотр 59, 401, 405, 406
- Окно обзора 50
- Новый чистый дизайн 30
- Опции 66–72
- Открыть 393
- Открыть дизайн 29
- Отменить 28
- Свойства объекта 35, 86, 108, 109, 123–126, 194, 263
- Сохранить дизайн 31
- Эффекты 35
- Инструменты Палитра цветов
- Цвет нитей 100, 101
- Цветовой круг 99
- Инструменты Перемещение
- Переход к Началу/Концу 53
- Скачок по объекту 53
- Инструменты Показать блок квилта 301
- Инструменты Разместить
- Выровнять по верхнему краю 179
- Выровнять по левому краю 179
- Выровнять по правому краю 179
- Выровнять по нижнему краю 179, 180
- Выровнять центры 179, 180
- Выровнять центры по вертикали 179
- Выровнять центры по горизонтали 179
- Инструменты Раскладка
- Определение рабочей области 188
- Инструменты Раскладка по цветам
- Показать объекты 173
- Последовательность по выбору 177
- Оптимизировать изменения цветов 175
- Инструменты Редактирование
- Разбить 340
- Наклон стежков 340
- Инструменты Редактировать
- Черный контурк 128
- Двойная строчка 127

- Инструменты Создать  
Надпись 333–341  
Пуговичная петля 193  
Пуговичные петли 194
- Инструменты Стежки  
Чёрное заполнение 218  
Рельефное орнаментное  
заполнение 238  
Контур в технике Черная  
вышивка 218  
Контур Candlewick 219  
Контур обметочным швом 78  
Орнаментное заполнение 238
- Инструменты Трансформирование  
Выделить полигоном 62  
Выбрать объект 61–63, 168, 170,  
334, 336  
Изменить форму 142  
Изменить форму объекта 330–331
- Инструменты Холст  
Живописный холст 153, 417  
Конвертировать вышивку в  
рисунок 154  
Конвертировать изображение в  
вышивку 153  
Холст Вышивания 153, 417
- Инструменты Холста  
Библиотека вышивки 27  
Живописный холст 26  
Холст Вышивания 26
- Инструменты Эффекты  
Автоматическая нижний слой 120–  
123, 336  
Эластичное модное  
заполнение 240
- Интервал  
Инструмент Вертикально 180  
Инструмент Горизонтально 180
- интервал  
Бордюры Candlewick 219  
настройка параметров строк 331  
настройка параметров текстового  
объекта на экране 330  
Сатиновый контур 81
- интервал между строк, настройка  
параметров текста 331
- интервал стежков  
Бордюры Candlewick 219
- интервалы  
равномерное расположение 180
- Информация о дизайне  
просмотр 106
- информация о дизайне  
просмотр в Windows Explorer 58,  
59
- информация о дизайне,  
просмотр 58
- информация, дизайн 58
- искривление текста с помощью  
опции Гибкий текст 353
- К**  
Кайма  
Создание 208  
каймы  
рукодельные стежки 20  
картинки  
загрузка 140  
редактирование 143  
Качество исполнения вышивки 11  
качество стежка 19  
Квадратное форматирование 317  
квилт-дизайны 21  
клавиши быстрого вызова  
команд 431  
клипарт, просмотр 46  
Клонирование объектов 168  
Колонки, поворотные стежки 91  
команды  
выбор 58, 59  
панели инструментов 27  
Комбинация клавиш быстрого  
вызова 431  
комбинирование  
дизайны 15  
компенсация стягивания,  
применить 123  
компоновка  
создание 189, 190  
компоновки  
создание 302  
конвертация  
векторное изображение 17  
растровое изображение 17  
инструменты 153  
фотографии 17  
Конвертировать  
Инструмент Конвертация графики  
в вышивание 153  
Инструмент Конвертация вышивки  
в графику 154  
Инструмент Конвертировать  
изображение в вышивку 345  
Конечная позиция иглы 119  
конечная точка, автоматическая  
настройка 119  
Контекст  
Число копий 191  
Копировать в центр 303  
Поля блока квилта 302  
Поля рабочей области 189, 191  
Отразить альтернативы 191  
Контрольные точки 88  
контрольные точки  
для изменения формы  
объектов 197  
выбор 196  
контур  
Бордюры Candlewick 219  
выбор объектов с 62  
закрепление (Черный контур) 128  
изменение цвета отображения 57
- обратный стежок 80  
одинарные 77  
Сатин 81  
создание обметочного стежка 78  
стебельчатый стежок 80  
Тройной 77  
Контур и Смещения  
Диалоговое окно 208, 209  
Контур и смещения  
Инструмент 208  
контур объекта, изменение цветов  
отображения 57  
контур, закрепление 127  
контур, показать 49  
координаты, настройки 178  
копировальная бумага 21  
копирование  
дублирование объектов 168  
клонирование объектов 168  
объекты 167  
Края  
Пэчворк 317  
Кривые линии, создание 88  
Кривые, сглаживание 199  
Круг  
Опция CCW (Базовая линия по  
окружности против часовой  
стрелки) 324, 326  
Опция CW (Базовая линия по  
окружности по часовой  
стрелке) 324, 326  
круглые объекты, изменение  
формы 199
- L**  
Линии "от руки"  
Создание 93  
линии размещения  
аппликация 261  
открытый объект аппликации 268  
Линии, оцифровка в открытом  
объекте 90  
линия среза  
аппликация 261  
открытый объект аппликации 268  
лишние стежки, удалить 15  
лоскутное шитье 21  
лоскуты  
расположение ткани 269  
соединение/разъединение 272  
установка цвета 270
- M**  
маркеры, **смотреть** маркеры  
выделения  
Масшт. коэфф-т  
диалоговое окно 51  
инструмент 51  
масштабирование  
**См. также** масштабирование  
объектов

- масштабирование объектов 180, 181  
на экране 180  
с помощью функции "нажать и перетащить" 180  
машина  
отправить дизайн 13  
машины  
Выбор 31  
Вышивка дизайнов 408  
отправить дизайны с многократным запяливанием 410  
Метки выделения  
масштабирование 178  
поворот 182  
метки совмещения, многократное запяливание 372  
Метод As Digitized 92  
Метод Самое короткое соединение 92  
Монитор  
калибровать 6  
настройка 6  
монограмма  
создание 350  
монограммы 14  
разбиение 171
- N**  
Набор инструментов  
Авто-оцифровка  
Авто-оцифровка 155, 157  
Волшебная палочка 158  
Вставить дизайн 160  
Заполнение Волшебная палочка без дырок 158  
Ретушь 143, 160  
Обрезать фон 141  
Настроить образ 160  
Метод сопоставления 158  
Моментальное фото 163  
Оцифровка колонок Волшебная палочка 158  
Средняя линия Волшебная палочка 158  
Цветной фотостежок 160  
Набор инструментов Автооцифровка  
Мгновенная Автооцифровка 155  
Набор инструментов CutWork  
Оцифровать предмет 282, 283, 285, 291, 293  
Оцифровать предмет (Оцифровать предмет) 290  
Набор инструментов Многократное запяливание  
Автоматически добавить пальцы 370  
Добавить разделительную линию 375, 377  
Добавить пальцы 374  
Добавить пальцы справа 374
- Добавить N-ное количество пялец вокруг 375  
Рассчитать количество запяливаний 375  
Просмотр раскладки по пальцам 370, 372  
Опции многократного запяливания 370, 372  
Набор инструментов ногократное запяливание  
Удалить пальцы 374  
Набор инструментов Оцифровка  
Авто Аппликация 262  
Набор инструментов Работа с дизайнами  
Добавить папку в библиотеку 46  
Конвертировать выбранные дизайны 42  
Печатать выбранное 43  
Печать Печать выбранного в каталог 44  
Найти вышивальные дизайны 46  
Новый из выбранных 40  
Открыть выбранное 40  
Удалить папку из библиотеки 46  
Шить выбранный проект 43  
Экспорт списка дизайнов 45, 425  
Набор инструментов Разместить  
Группировать 169  
Блокировать 170  
Разгруппировать 169, 234  
Разблокировать все 170  
Набор инструментов Раскладка  
Задать блок квилта 302  
Набор инструментов Редактирование  
Смешение цветов 233  
Набор инструментов Редактировать  
Добавить наклон стежков 200, 201  
Добавить отверстия 207  
Заполнить отверстия 207  
Редактирование стежков 211–213  
Разбить 171, 348  
Контур и смещения 208  
Инструмент Удалить отверстия 207  
Подготовка растрового дизайна 300  
Удалить перекрытие 205  
Удалить угол наклона стежка 200, 201  
Фон для квилтинга 305  
Набор инструментов Создать  
Частичная аппликация 266  
Блок 88, 91  
Дополнительные параметры аппликации 268  
Закрывающиеся объекты 87, 91  
Рисование вышивки "от руки" - Открытый объект 93
- Рисование вышивки от руки - Открытый объект 95  
Инструмент Закрытое рисование от руки 95  
Инструмент Закрыть рисование от руки 94  
Инструмент Открыть рисование от руки 93, 95  
Надпись 322–329, 345–353  
Прямоугольник 87, 89  
Монограмма 355–360  
Открытый объект 87, 90  
Шаблон штамп (Шаблон штамп) 250  
Техника PunchWork 307  
Эллипс 87, 89  
Набор инструментов StumpWork  
Оцифровать проволочную линию 291–297  
Сохранить вторичный дизайн StumpWork как 295  
Сохранить субдизайн штампа как 291
- Надпись  
Пользовательские базовые линии 328  
Множественные базовые линии 327  
Создание курсива 328  
надпись  
базовая линия по вертикали 325  
базовая линия по горизонтали 325  
базовая линия по кругу 326  
ввод на экране 322  
ввод с помощью диалогового окна 323  
авто-кернинг 331  
добавить в дизайн 322  
выбор знаков 346  
выравнивание букв 329  
знаки 346  
разбиение 171  
изменение размера 334  
изменение интервала 330  
изменение интервала на экране 330  
изменение интервала между отдельными буквами 330  
изменение интервала между строк 331  
изменение на экране 330  
изменение масштаба 334  
изменение масштаба с помощью функции Выбрать объект (Выбрать объект) 334  
изменение масштаба с помощью функции Изменить форму объекта 335  
изменение общего интервала 330  
изменение формы базовой линии 341

- перемещение букв вдоль базовой линии 331  
 настройка параметров гладьевого стежка 351  
 преобразование 336  
 преобразование с помощью инструмента Изменить форму объекта 338  
 преобразование с помощью функции Выбрать объект 336  
 преобразование шрифта в вышивальный объект 345  
 оригинальный надпись 347  
 применение базовых линий 324  
 поворот с помощью функции Изменить форму объекта 337  
 отключение функции Нижний слой 336  
**См. также** базовые линии  
**См. также** Шрифты  
 специальные знаки и символы 346  
 специальные символы 346  
 создание монограмм 350  
 Создание с помощью диалогового окна Надпись 323  
 создать на экране 322  
 удаление наклона стежков 341  
 Таблица символов 347  
 Надпись жирным шрифтом, создание 329  
 Надпись курсивом  
 Создание 328  
 Надписи  
 Создание жирного шрифта 329  
 найти нити 101  
 Наклон объектов 183  
 с помощью функции "нажать и перетащить" 183  
 Узоры на экране 258  
 наклон объектов  
 с использованием меток поворота 183  
 Наклон стежков  
 Инструмент Наклон стежков 340  
 наклон стежков  
 надпись, удаление 341  
 настройка параметров для отдельных букв 340  
 наклона стежка  
 настройка 200  
 наклоны стежков  
 добавление углов стежка для заполнения объекта 201  
 наметка  
 аппликация 261  
 открытый объект аппликации 268  
 Направляющие узора, Шаблонное заполнение 257  
 Нарушение прав доступа, устранение ошибок 441  
 Настройка инструмента  
 Каллиграфия 95  
 Настройки Каллиграфия 82  
 Настройки каллиграфия 79  
 начальные закрепляющие стежки в качестве соединителей 126  
 Начинающим и опытным пользователям. 1  
 Неисправимые ошибки 439  
 Неоконтурные изображения 147  
 Нижний слой  
 настройка полей 123  
 отключение для небольшого текста 336  
 нижний слой  
 использование для закрепления дизайна 120  
 отключение функции Нижний слой для небольшого текста 336  
 нити  
 найти 101  
 поиск 101  
 нити, сопоставление 100  
 новые дизайны, создание объекта 29  
**О**  
 обметка, компенсация для растягивания ткани 123  
 оборудование  
 восстановление после ошибки 439  
 настройка монитора 6  
 настройка сканера 5  
 Образцы узоров, Шаблонное заполнение 257  
 Обратный стежок  
 Инструмент Контур 80  
 обратный стежок  
 длина стежков 80  
 контуры 80  
 параметры 80  
 общие опции, настройки 71  
 объединение  
 дизайны 172  
 объекты 166  
 объединенные объекты,  
 разбиение 171  
 Объекты  
**См. также** изменение объектов  
 объекты  
 блокировка и разблокировка 170  
 дублирование 168  
 выбор цветов 97  
 выравнивание 178  
 зеркальное отображение 183  
 закрепление с помощью нижний слой 120  
 изменение свойств объекта 108  
 изменение формы 16, 196  
 изменение формы с помощью контрольных точек 197  
 клонирование 168  
 копирование и вставка 167  
 перемещение по 53  
 наклон 183  
 масштабирование 181  
 объединение 166  
 применение нижнего слоя 120  
 поворот 182  
 последовательность 19  
 оцифровывание для аппликации 262  
 Отображение/Объединение 184  
 Смена точки выхода и точки выхода 203  
 объем жесткого диска,  
 проверка 439  
 объем, проверка жесткого диска 439  
 объемная вышивка 22  
 Объемная гладь  
 Инструмент Заполнение 300  
 Инструмент Контур 300  
 Объемный сатин  
 Инструмент Заполнение 83  
 Инструмент Контур 81  
 овалы, изменение формы кругов 199  
 Одинарный стежок  
 настройка длины 77  
 шаг 77  
 Окно обзора 50  
 Оконтурные изображения и неоконтурные 145  
 Повышение четкости 149  
 Определение области  
 Диалоговое окно Рабочая область 188  
 Определить  
 Инструмент Блок Квилта 302  
 Инструмент Рабочая область 188  
 опции, отображение настроек пойнтера 71  
 Опция Открытая линия 325  
 Опция Произвольная форма 324, 328  
 оригиналы-трафареты  
 использование в качестве шаблона 133  
 оригинальные шрифты 14  
 основные функции  
 использование команд 58, 59  
 основы  
 туск 23  
 сохранение дизайнов 31  
 отверстие, показать цвет 57  
 Отверстия  
 Добавить отверстия 207  
 Заполнение отверстий 207  
 отдельные буквы, настройка параметров 338  
 Открытая линия  
 опция 324  
 Опция По вертикали 325–327

- открытый объект аппликации, создание 266
- Открыть  
Диалоговое окно Дизайна 29  
инструмент 393  
Панель Дизайна 29
- открыть дизайнов 29
- Относительно 71
- Отобразить Объединить  
Завиток 186  
Инструмент По вертикали 184  
Инструмент По горизонтали 184  
Инструмент По горизонтали/По вертикали 184  
Массив 185  
Отражение 186  
Отразить альтернативы 186
- отправить дизайн на машину 13
- Оцифровка  
Выбор инструмента оцифровки 87  
линии в открытом объекте 90  
Инструменты 87  
Методы, инструмент Открытый объект 90
- оцифровка  
автоматическая 154  
вручную 74  
замкнутые формы с использованием инструмента Closed Object (Замкнутый объект) 91  
основы 74
- Оцифровка блоков  
с инструментом Оцифровка блоков 91
- оцифровка блоков 91  
со сложными углами наклона 91
- ошибка программного обеспечения, восстановление 439
- ошибки, неисправимые 439
- Р**
- Панель Дизайна  
Сканировать растровое изображение 139
- Панель Палитра цветов  
Добавить цвет в палитру 98  
Выбор цвета 98  
Применить текущий цвет 98  
Схема используемых цветов (Схема используемых цветов) 99
- Панель Просмотр  
Показать пядца 367–381  
Показать StumpWork 413
- Панель Раскладка по цветам  
Показать отдельные объекты 64
- Панель Стежк  
Одинарный контур 310
- Панель Стежки  
Выпуклое заполнение сатином 83  
Заливки кружево 219, 232
- Заполнение Candlewick 219, 232  
Заполнение рябью 224  
Заполнение крестиками 226  
Зигзаговый контур 78  
Рельефный контурный стежок 77  
Контур гладьевым валиком 300  
Контур стебельчатым стежком 80  
Контурная заливка 225  
Контурный обратный стежок 80  
Одинарный контур 77  
Объемное заполнение гладью. 300  
Приподнятый гладьевый контур 81  
Пунктирное заполнение 220  
Пунктирное заполнение обратными стежками 220  
Пунктирное заполнение Stemstitch 220  
Сатиновое заполнение 83  
Сатиновый контур 81  
Шаблонное заполнение 232, 254, 256  
Шаговое заполнение 85  
Тройной контур 77
- Панель Стежков  
Контур шаблонным швом 251
- Панель Трансформирование  
Выбрать объект 179  
Зеркальное отображение X 183  
Зеркальное отображение Y 183  
Размер -20% 181  
Размер +20% 181  
Повернуть влево 182  
Повернуть вправо 182
- Панель Холст  
Конвертировать изображение в вышивку 345  
Холст Вышивания 140, 147, 149
- Панель Холста  
Показать вышивку 26
- Панель Эффекты  
Автоматические углы 129  
Заполнение волнами 231  
Заполнение звездами 229  
Каучинг 310  
Текстурированный край 228  
Трехмерный эффект 3D Globe 232
- параметры  
компенсация стягивания 123  
параметры авто прокрутки 67  
параметры системы автоматического резервирование 71  
автоматическое сохранение 71  
параметры стежков покрывающая аппликация 263, 405  
Тип стежков 84  
Параметры ткани
- Заполнение  
простегивающими/орнаментным и стежками 113  
Сатин 114  
Стабилизатор 115  
Текст 114
- первичные объекты, объект открытой аппликации 267
- перекрытие  
обратный стежок 80  
смешивание цветов 233
- Перекрытие вышивки, убрать 205
- перемещение  
к концу дизайна 53  
к началу дизайна 53  
обзор 172  
по цвету 53
- перемещение объектов  
размещение с помощью X:Y координат 178  
пошаговое перемещение 178  
с помощью функции "нажать и перетащить" 178
- перемещение объектов на заданную позицию 178
- перемещение пядец, Авто переход 130
- переплетение  
создать 16
- переходные стежки 125
- переходы  
Авто переход 130  
настройка Длины перехода 130  
применить как соединительный элемент 125
- печать  
дизайны 401  
комбинирование с вышиванием 21
- Печать Печать выбранного в каталог 44
- плотность стежков, настройка параметров 120
- плотность, настройка параметров 120
- Повернуть  
Инструмент Слева 182  
Инструмент Справа 182
- Поворот объектов  
Узоры на экране 258
- поворот объектов 16, 182  
на экране 182  
надпись 337  
с помощью функции "нажать и перетащить" 182
- Повышение четкости контура, автоматическая оцифровка 146
- Подготовка изображения  
Подготовка неоконтурных изображений 147  
подготовка изображения

- кадрирование 141  
 поиск, нитей 101  
 поинтер  
   интерпретация положения 70  
   настройка опций 71  
 показать  
   изменение цветов отображения 57  
 Показывать всплывающую подсказку  
   измерений 72  
 покрывающий стежок  
   настройка параметров 263, 405  
   смещение 263  
 Покрытый угол 130  
 Пользовательские  
   Базовые линии, создание 328  
   пользовательские пяльцы  
   редактирование 382  
   создание 380  
   пользовательский  
   шаблоны  
   выделение 30  
 Поля рабочей области 189, 191  
 поля, настройка для  
   стабилизирующих стежков 123  
 последовательность  
   автоматические 175  
   изменение  
   последовательности 172  
   перемещение 172  
   проверка 172  
 последовательность вышивания,  
   просмотр 53  
 последовательность объектов 15, 19  
 Последовательность по цвету  
   диалоговое окно 176  
 последовательность пялец,  
   печать 406  
 последовательность, просмотреть  
   вышивание 53  
 предварительно установить  
   свойства объектов 108  
 Предварительный просмотр  
   Диалоговое окно 401  
   Инструмент 402, 405, 406  
   инструмент 59, 401, 414  
   предварительный просмотр  
   дизайны 59, 401  
   напечатанный дизайн 401  
 предметы одежды, визуализация 56  
 преобразование  
   фотографий в дизайны 163  
   преобразование текстовых  
   объектов 336  
 Приложение Квилтер 37  
 Приложение Quilter 319  
 Приложения  
   Вышивка "крестом" 316  
   Вышивка крестом 36  
   Квилтер 37, 319  
 Применить ближайшее соединение  
   при оцифровке 72  
 Print Preview (Предварительный  
   просмотр печати)  
   Инструмент 289  
 принтеры 5  
   Параллельный порт 5  
   настройка 5  
   установка 5  
 проблемы, решение 436  
 произвольные линии  
   сглаживание 95  
 прокладочный материал 319  
 прокрутка, автоматически 67  
 Промежутки, смещенное  
   заполнение отверстий 207  
 просмотр вышивки 49  
 просмотр объектов по цвету 50  
 Простегивающий стежок  
   применение узоров 86  
 прямоугольная область выделения,  
   выбор объектов 62  
 Пуговичная петля  
   добавить 192  
   типы 194  
 Пуговичные петли 21  
   Диалоговое окно Настройки 194  
   Инструмент 194  
   Инструмент Пуговичная петля 193  
   создание линии 194  
 Пунктирная строчка  
   Инструмент Заполнение 220  
 Пунктирный стежок  
   Инструмент Обратный стежок 220  
   Инструмент Стебельчатый  
   стежок 220  
 Пэчворк  
   Дизайны квилта 317  
   Блоки 317  
 пяльцы  
   выбор 13, 366  
   Редактирование пользовательских  
   пялец 382  
   изменение отображения 31  
   печать последовательности  
   запяливания 406  
   опции, настройка 68  
   отображение 31  
   отображение на экране 31  
   скрыть Экран 31  
   смена 367  
   создание пользовательский  
   пялец 380  
**R**  
 рабочая таблица, печать 13  
 разбитые объекта 171  
 разделение  
   Использование Специальной  
   глади 84  
 размеры дизайна, проверка 13  
 Разместить  
   Инструмент Разложить по  
   кругу 191  
   Инструмент to В прямоугольной  
   рабочей области 189  
   Разреженное заполнение  
   См. также смешивание цветов  
   создание 222  
 Раскладка  
   Авто-подгонка к блоку квилта 304  
   Авто-центровка к блоку  
   квилта 302, 304  
   Автоматически разместить ближе к  
   центру рабочей области 189, 190  
   Разместить в прямоугольной  
   рабочей области 189  
   Разместить по кругу рабочей  
   области 191  
   Расположить на блоке квилта 302  
 Раскладка по цветам  
   док-панель 64, 173  
   выбор цветowych блоков 64  
   изменение последовательности  
   объектов 173  
   Инструмент 234  
   инструмент 64  
   печать 406  
   расположение  
   Шаблонное заполнение 257  
   расположение дизайнов 15  
 Расположить  
   Инструмент to К блоку квилта 302  
 Рассчитать количество запыливания  
   Диалоговое окно 371, 375  
 растровые изображения  
   автоматическая оцифровка 134  
   вставка 140  
   размытые 135  
   поддерживаемые форматы  
   файлов 134  
   показать 55  
   отсканированные 135  
   сглаживание 136  
   сканирование 139  
   сохранение отдельно 144  
   типы файлов 140  
 расчетный угол наклона стежка 200  
 Редактирование стежков 213  
   Вставка стежков 212  
   Перемещение стежков 213  
   Удаление стежков 213  
 Режим Библиотека вышивки 27  
 Режим Холст Вышивания 26, 140,  
   147, 149  
 резервные файлы 439  
 Резной штамп  
   добавление в библиотеку 248  
   изменение внешнего вида 246  
   использование объектов 244  
   предустановленные 242  
   оцифровка 245  
   создание узоров стежков 242

- рисунки, **смотрите также** трафареты  
 ромбы, форма 317  
 рукодельная вышивка  
 заполнение рябью 224  
 рукодельные стежки  
 каймы и заполнения 20
- S**  
 самодельный дизайн 20  
 Candlewick  
 Инструмент Контур 219  
 Сатин  
 Заполнение 83  
 разделение длинных стежков 84  
 контур 81  
 контур, длина стежков 81  
 контур, смещения 82  
 Инструмент Заполнение 83  
 Инструмент Контур 81  
 Специальный 84  
 саше, пэчворк 317  
 свойства  
 объектов 35  
 существующие свойства 108  
 текст 13  
 Свойства объекта  
 изменение для объекта 108  
 свойства объекта  
 изменение свойств по  
 умолчанию 109  
 применение 107  
 по умолчанию 107  
 сохранение в шаблоне 116  
 сохранение текущих 108  
 шаблоны 115  
 текст 13  
 текущие 107  
 управление 107  
 свойства объекта по умолчанию 107  
 сглаживание 136  
 сглаживание произвольных  
 линий 95  
 Сгруппировать дизайны при  
 открытии и при вставке 72  
 сетка  
 вывод на экран 32  
 изменение цвета отображения 57  
 настройка параметров 66  
 символы  
 Таблица символов 347  
 сканирование  
 графические изображения 136,  
 139  
 разрешение 137  
 Настройка сканеров 5  
 повышение четкости 138  
 цветовой режим 137  
 Сканировать растровое  
 изображение 139  
 скатерти 20  
 скачивание, дизайны на карты 396
- Скачок  
 Инструмент "к началу/концу" 53  
 Инструмент "По объекту" 53  
 Инструмент "По цвету" 53  
 Скошенный угол 130  
 Скрыть параметры объектов 72  
 сложное декорирование 21  
 Сложные углы наклона стежка  
 Настройка 201  
 Настройка параметров 203  
 сложный угол наклона стежков  
 с оцифровкой блоков 91  
 Слои, убрать слои вышивки 205  
 Смешение цветов  
 Инструмент 233  
 Смешивание цветов  
 диалоговое окно 233  
 Выбор типа 234  
 Размеры интервала 234  
 Настройка значений 234  
 применение 233  
 Смещение  
 Заполненные отверстия  
 (Комплексное заполнение) 207  
 Узоры на экране 258  
 смещение  
 аппликация с покрывающим  
 стежком 263  
 Сатиновый контур 82  
 соединители  
 начальные закрепляющие  
 стежки 126  
 переходные стежки 125  
 переходы 125  
 соединительные элементы  
 Авто переход 130  
 показать 49  
 Соединительные элементы объектов  
 стежки, используемые для  
 перемещения между  
 объектами 124  
 Создание  
 Колонки 91  
 Текстурированные края 228  
 создание  
 надпись на экране 322  
 Монограммы 350  
 Создание узора  
 Текстура с орнаментным  
 заполнением 238  
 Создать  
 Диалоговое окно бордюра 362  
 Диалоговое окно Пяльцы 381  
 Диалоговое окно Таблица  
 нитей 104  
 Диалоговое окно Узор 260  
 Диалоговое окно Узорный  
 штамп 248  
 Диалоговое окно Ткань 113  
 Сопоставить всё 101  
 сохранение
- автоматическое 71  
 дизайны 31  
 растровые изображения как  
 отдельные файлы 144  
 свойства объектов в шаблоне 116  
 Сохранить  
 Диалоговое окно В шаблон 109  
 Диалоговое окно Дизайн как  
 растр 408  
 Диалоговое окно Пяльцы как 381  
 Инструмент Дизайн 31  
 Инструмент Сохранить дизайн 144  
 Инструмент Сохранить вторичный  
 дизайн StumpWork Как 291  
 Инструмент Сохранить вторичный  
 дизайн StumpWork как 295  
 сохранять длинные стежки 130  
 специальные символы  
 выбрать 346  
 выбор для текста 346  
 специальные эффекты  
 с Гибким текстовым объектом 352  
 стабилизация дизайнов, с помощью  
 нижний слой 120  
 стабилизирующие стежки  
 настройка полей автоматической  
 стабилизации ткани 123  
 поля 123  
 Поля для простегивающего  
 стежка 123  
 поля для стежка Зигзаг 123  
 поля для стежка Строчка по  
 краю 123  
 стабилизирующие стежки,  
 удалить 15  
 стабилизирующий стежок  
 Двойной зигзаг 122  
 Зигзаг и Двойной зигзаг 122  
 Стабилизирующий стежок Зигзаг,  
 параметры 122  
 СТАНДАРТНЫЙ шаблон  
 использование 30  
 Стандартный шаблон  
 возврат 117  
 Стартовая позиция иглы 119  
 Стебельчатый стежок  
 контуры 80  
 Инструмент Контур 80  
 параметры 80  
 толщина стежка 80  
 Стежки  
 Выбор 211  
 Оцифровка сметочного стежка  
 Rip 90  
**Смотрите также** Вставка стежков  
**Смотрите также** Выбор стежков  
 стежки  
 Длина Зигзага и Двойного  
 зигзага 122  
 аппликация с покрывающим  
 стежком 263



- выбор 76
- редактирование 213
- изменение 76
- изменение цвета отображения 57
- настройка длины Авто перехода 130
- покрывающие стежки
  - аппликации 405
  - создание 29
  - типы стежков 84
- стежки, показать 49
- Стежок "двойной крест" 314
- Стежок "петит-поинт" 314
- Стежок "Полный крест" 313
- Стежок "полукрест" 313
- Стежок "прямой крест" 314
- Стежок "три четверти креста" 313
- Стежок "удлиненный крест" 314
- Стежок "четверть креста" 314
- StumpWork 22
- считывание дизайнов с машины 394
  
- Т**
- Таблицы нитей
  - удаление цветов нити 103
- таблицы нитей
  - изменение параметров нити 104
  - печать 407
- таблицы нитей, управление 102
- Текст
  - доп. параметры 14
- текст
  - размер 13
  - настройка интервала между строк 331
  - преобразование в вышивание 345
  - преобразование текста в вышивание 345
  - оригинальные шрифты 14
  - монограммы 14
  - Эффект гибкости 15
- текстовый объект
  - вывод 13
- Текстурное заполнение, создание 240
- текущие
  - свойства объекта 107
  - свойства объекта, изменение 108
- теневые эффекты
  - Смешивание цветов 233
- Тип стежка ФотоСатин 163
- тип стежков
  - Сатин 81
  - Сатиновое заполнение 83
  - Сатиновый контур 81
- Типы стежков
  - Цепочка узоров 254
  - Тройной 77
- типы стежков 18
- вышивка крестом 226
- заполнение 84
  
- Одинарный 77
- ФотоСатин 163
- Ткани
  - компенсация растягивания 123
  - светлый, средний и темный 317
- ткани
  - работа 113
  - размещение в виде лоскутов 269
  - изменить 13
  - удаление из лоскутов 271
- Ткань
  - Диалоговое окно 112
- ткань
  - расположение в Авто Аппликации 264
- ткань аппликации, показать 55
- толщина стежка
  - обратный стежок 80
- Точка входа, смена 203
- Точка выхода, смена 203
- Точки проколов
  - показать 49
  - узоры 86
- трафареты 55
  - вставленные растровые изображения 140
  - загрузка 140
  - сканирование 139
  - сохранение отдельными файлами 144
- Тройной контур
  - настройка длины 77
- Тройной стежок, шаг 77
- TWAIN-совместимые сканеры 5
  
- У**
- Углы наклона стежка
  - Изменение в круглых объектах 200
- углы наклона стежка
  - добавление для заполнения объекта 201
- углы наклона, см. углы наклона стежка
- Угол наклона стежка
  - Настройка параметров сложного наклона 203
- удаление
  - объекты 168
  - шаблоны 117
  - цвета из таблиц нитей 103
  - Узоры 260
  - удалить восстановление 439
- Удалить перекрытие
  - Инструмент 205
- Удалить перекрытия
  - опции 70
- узлы, изменение формы 197
- Узорного заполнения
  - Применение 254
- Узорное заполнение
  - заполнение форм с помощью 254
  
- Узоры
  - Выбор 251
  - Изменение интервала на экране 258
  - Наклон узоров на экране 258
  - Масштабирование узоров на экране 258
  - Смещение образцов на экране 258
  - удаление 260
  - Формирование комплектов 259, 260
- уззоры
  - Черный контур 218
  - вставка 251
  - расположение на экране (Шаблонное заполнение) 257
  - использование объектов 244
  - параметры контура 253
  - предустановленные 242
  - Пэчворк 317
  - уззоры стежков, с резьбой и тиснением 242
  - указатель в виде визирной линии 178
  - управление дизайнами, использование функции Раскладка по цветам 64
  - уровень исполнения good графическое изображение 18
- USB
  - подсоединение вышивальной машины 5
- установка, принтеры 5
- устранение неполадок 436
  - возврат к заводским настройкам 442
  - нарушение прав доступа 441
  - несовместимые результаты вывода 441
- Проблемы общего характера 441
- ошибка оборудования 439
- ошибка программного обеспечения 439
- отсутствующие кнопки панелей инструментов 441
- удалить восстановление 439
  
- V**
- файлы
  - резервное копирование 439
  - объединенные дизайны 172
  - файлы PES 399
- Фигуры
  - Оцифровка блоков 91
  - оцифровка с помощью Оцифровывание блоков 91
  - Фигуры с открытыми концами, оцифровка 90
  - Фильтрация шума, автоматическая оцифровка 147
- фоны 55

- выбрать 55
- сканирование 139
- форма, ромбы 317
- формат EXP 392
- форматы вышивальных дизайнов 389
- форматы, вышивальные дизайны 389
- формирование стежков 29
- формы
  - оцифровка 91
- фотографии, конвертация в вышивание 163
- Французский узелок 314
- Функция Ближайшее соединение 88
- Функция Как введено 88
  
- W**
- Windows Explorer, просмотр информации о дизайне 58
- Холст Вышивания 417
- художественные эффекты стежка, создать 16
  
- X**
- X и Y координаты, настройка 178
- Цвет
  - Снижение 146
- цвет
  - удаление из лоскутов 271
  - установка в лоскутах 270
- Цвета
  - изменение последовательности по 176
- цвета
  - выбор для объекта 97
  - изменение 99
  - изменение контуров объектов 57
  - изменение параметров нити 104
  - изменение отображения отверстия 57
  - изменение отображения сетки 57
  - изменение отображения стежков 57
  - перемещение по 53
  - показать цвета 57
  - смена цвета нити 97
  - удаление из таблиц нитей 103
- цвета дизайнера, изменение 99
- Цвета нитей
  - изменение параметров нити 104
- цвета нитей
  - назначение 100
  - настроить параметры 13
  - удаление из таблиц нитей 103
- цветной принтер 21
- Цветовой круг
  - диалоговое окно 99
  - инструмент 99
- Центр пялец, настройки 368
  
- центрирование объекта, с помощью визирной линии 178
- Цепочки узоров
  - Создание 251, 259
- цепочки узоров
  - изменение размеров 253
  - изменение формы 253
- цепочки, создать цепочки узоров 251
  
- Y**
- Черная вышивка
  - Инструмент Заполнение 218
  - Инструмент Контур 218
  - смена узоров 218
- Черный контур
  - Разбить 171
  - Инструмент 128
  
- Z**
- Шаблонное заполнение
  - расположение узоров 257
  - изменение расположения на экране 257
  - Инструмент 232, 254, 256
  - Параметры 256
- шаблоны
  - возврат к исходному 117
  - Бордюры Candelwick 219
  - AMT 115
  - изменение 116
  - использование 30
  - создание 115
  - сохранение свойств объекта 116
  - удаление 117
  - обзор 115
  - управление 115
- шаблоны AMT 115
- Шаг
  - Инструмент Заполнение 85
  - Стебельчатый стежок 80
- шаг
  - Разреженный шаг (смешивание цветов) 233
  - настройка параметров стежка 120
  - Стежки Зигзаг и Двойной Зигзаг 122
- шаг стежков
  - настройка параметров 120
  - Сатиновый контур 81
  - Стебельчатый стежок 80
- швейное изделие, визуализация дизайнера 13
- шитье, вышивка дизайнов 408
- шрифт Flair Script 349
- Шрифты
  - См. также Надпись
- шрифты
  - конвертировать в вышивальный формат 345
  - шрифт Flair Script 349
- штампы резьбы и тиснения
  - изменение формы 247
- Экспорт списка дизайнов 45
- Эластичные буквы
  - редактирование надпись 353
  - удаление 354
- Элементы вышивания, просмотр 49
- Элементы дизайнера
  - Последовательность 19
- элементы дизайнера
  - изменение формы 16
  - комбинирование 15
  - преобразование 16
- эффект "калейдоскоп", создать 16
- эффект затенения
  - градиентное заполнение 222
- Эффект Контур по краям 222
- Эффект перспективы
  - градиентное заполнение 222
- Эффекты
  - Авто переход 130
  - заполнение звездами 229
  - Перемещение по краям 222
  - Текстурированный край 228
- эффекты
  - автоматические углы 129
  - Инструмент Эффекты 120
  - Панель Эффекты 35
  - Смешивание цветов 233
- Эффекты Заполнение звездами 229
- эффекты перспективы
  - Смешивание цветов 233
- эффекты стежка
  - текст 15
  - художественный объект 16