

Digitizing Plus

Embroidery System





VIP DIGITIZING

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Программное обеспечение, описанное в данном Руководстве, может быть изменено без предварительного уведомления. Тем не менее, мы попытались как можно точнее описать ее работу.

Программа может быть использована лишь после принятия лицензионного соглашения.

Windows является зарегистрированной торговой маркой корпорации Microsoft. Другие продукты, на которых ссылается Руководство, могут быть также зарегистрированными торговыми марками, логотипами компаний и т.п.

Рисунок парусника (Sailboat), используемый в примерах взят из галереи Corel Mega Gallery корпорации Corel, 1600 Carling Ave, Ottawa, Ontario, Canada K1Z 8RZ. Рисунок кельтского креста (Celtic Knot) взят из галереи ProScribe, Creative Technology (Micro Design) Ltd, 10 Park St, Uttoxeter, Staffs, United Kingdom ST14 7AG.

Код установки вашей программы указан на первой странице английской версии инструкции в упаковке Professional Plus

Содержание	
Введение	1
Содержание системы	2
Установка программы	3
Методы регистрация программы.....	3
Обучающие программы.....	4
Описание строчек.....	5
Изменение свойств монитора.....	5
Запуск программы	6
Меню Start (Пуск).....	6
Ярлыки на Рабочем столе.....	6
Ярлык программы.....	6
Помощь (Help) и как ей пользоваться	7
Термины, используемые в Руководстве	9
Курсоры.....	9
Клавиатура.....	10
Установки.....	10
Окна диалогов.....	11
Форматы файлов.....	11
Элементы окна программы	13
Окна.....	13
Заголовок программы.....	15
Строка меню.....	16
Панели инструментов.....	16
Рабочая область.....	16
Фоновая сетка.....	17
Строка состояния.....	17
Краткие примеры	18
Двойная трассировка (Double trase) – Кельтский узел (Celtic Knot 100x100мм).....	18
Автоматическое заполнение с отверстием (Fill and AutoHole) и Прямая колонка (Strait Satin Columns) – Beer (Fan 120x115мм).....	22
Автоматическое заполнение с отверстием (Fill and Autohole), Рамка (Border) и Двойная автотрассировка (Double Trace) – Парусник (Sailboat 240x150мм).....	27
Мини-рисунки (MiniPics), Автозаполнение с отверстиями (Fill and AutoHole), Рамка (Border) и Аппликация (Appliqué) – Морской пейзаж (Seascape 225x140мм).....	33

Подготовка рисунков.....	40
Загрузка рисунков.....	40
Инструменты рисования.....	42
Выбор цвета.....	43
Фильтры.....	44
Обзор типов объектов.....	45
Стежки и команды.....	45
Области застила.....	46
Гладьевые области.....	46
Гладевой круг.....	47
Круг строчкой.....	47
Гладевой бордюры.....	47
Прямая колонка.....	47
Колонка по кривой.....	47
Перьевой застил.....	48
Перьевой односторонний застил.....	48
Редактирование дизайнов.....	49
Изменение цветов.....	49
Добавление примечаний.....	50
Пошаговый просмотр объектов дизайна.....	51
Изменение параметров объектов.....	53
Вставка и удаление объектов.....	56
Вставка и удаление точек.....	58
Программа конфигурации (VIP Configure).....	60
Параметры файлов вышивки.....	62
Краткое описание элементов программы.....	62
Меню окна Picture.....	62
Панели инструментов окна Picture.....	64
Панели окна Picture.....	66
Меню окна Create.....	67
Панели инструментов окна Create.....	72
Меню окна Edit.....	77
Панели инструментов окна Edit.....	80
Панель управления окна Edit.....	82

Введение

Добро пожаловать в нашу программу VIP Digitizing (Вышивальная Система) и в прекрасный мир вышивки! Термин «digitizing» (оцифровка) является специальным термином, означающим создание вышивки на компьютере. С помощью мыши вы размещаете различные точки на экране компьютера. Они определяют в дальнейшем команды для швейно-вышивальной машины.

С вашей Вышивальной Системой вы создаете вышивку поверх фонового рисунка на вашем экране. Таким образом вы можете загрузить рисунки в программу или создать собственные дизайны и затем перевести их в стежки.

Функции Quick Stitch™ и QuickTrace (функции автоматического застила и трассировки изображения)

Функции QuickStitch™ и QuickTrace идеальны для автоматической оцифровки. С функцией QuickStitch™ Fill + AutoHole (автоматический застил с отверстиями) одним щелчком мыши внутри области рисунка программа автоматически заполнит стежками эту область «обходя» найденные в ней отверстия. Вы можете задать 108 видов застила и любой угол строчки с бордюром или без него.

QuickStitch™ Бегущая, Двойная или тройная строчка, специальная функция QuickStitch™ аппликации (двойная строчка, затем команда Стоп, чтобы вы смогли обрезать ткань, затем гладьевый бордюр для обработки края) также помогут вам создать вышивку. Пять типов автоматических закрепков QuickStitch™ Tie Off зафиксируют нить в начале и в конце области вышивки.

Выбрав команду QuickTrace (автотрассировка), просто щелкните мышью на линии рисунка, и программа прошьет двойным швом или строчкой в четыре прохода всю линию. Создайте четкие контуры или простежку застила с этой функцией.

Функция FreeHand™ (Ручной Застил)

Функция FreeHand™ задания области застила вручную по контуру была ранее доступна только в наиболее совершенных промышленных вышивальных системах. С этой функцией вы имеете неограниченную свободу в создании или улучшении вашей вышивки, разрабатывая ваш собственный стиль.

Создайте застилы FreeHand™, FreeHand™ с автоматическим бордюром, бордюры FreeHand™ также, как и Бегущую Строчку (Running Stitch), Двойную Строчку (Double Stitch), Тройную Строчку (Triple Stitch), Прямую Колонку (Straight Column), Колонку По Кривой (Curved Column), Атласный Круг (Satin Ring) и т.п.

В данном Руководстве описано содержание Системы, установка и работа с ней, и даны краткие примеры. Для получения дополнительной информации пользуйтесь встроенной функцией помощи (Help) или запустите программу обучения (VIP Digitizing Tutorials).



Описания самых последних изменений и дополнений к программе вы найдете в файле DigitizingReadme.rtf. Дополнительную информацию о программе вы сможете получить в файле readme.rtf в папке Technical на вашем CD.



Получить информацию о последних версиях программы вы сможете, нажав на кнопку Интернет на панели инструментов в программе.

Содержание Системы

В вашей коробке Digitizing Embroidery System содержатся:

Компакт диск с программой

Руководство Пользователя (на английском языке)

Установка программы

1. Закройте все программы на вашем компьютере.
2. Компакт-диск с программой в CD привод компьютера. Меню появится автоматически; выберите установку (Installation).
3. На экране появится лицензионное соглашение. Нажмите «Ассерт» (Принять). Нажмите «Next» (Далее).
4. На экране появится приглашение ввести ваше имя. Введите его и нажмите «Next» (Далее).
5. Программа запросит код продукта. Найдите его на первой странице оригинального Руководства и введите его в компьютер. Нажмите «Next» (Далее).
6. Выберите «Complete» (Полная установка) или «Custom» (Выборочная установка). Нажмите «Next» (Далее).
7. Если вы предпочли выборочную установку, введите необходимые параметры – какие компоненты Системы в какой каталог на компьютере необходимо установить.
8. Программа спросит вас, надо ли создавать ярлык программной группы на рабочем столе. Отметьте эту функцию при необходимости. Нажмите «Next» (Далее).
9. Начнется процесс установки программы. В конце установки программа предложит вам перезагрузить компьютер. Нажмите «Yes».

Методы регистрации программы

У вас имеется возможность зарегистрировать вашу программу после установки. Выберите соответствующий пункт в меню Интернет.

Если вы хотите послать заявку в печатной форме, откройте Microsoft® WordPad на вашем компьютере и распечатайте регистрационную форму из папки VipEmbroidery\Readme.

Файлы примеров

Примеры включены в краткие упражнения QuickStart. Файлы примеров по умолчанию устанавливаются в подпапку C:\VipEmbroidery\Samples\Digi .

Папка, в которую по умолчанию устанавливается программа – C:\VipEmbroidery. В ней содержатся файлы самой программы и файлы помощи. Также имеются восемь подпапок, описанных ниже:

C:\VipEmbroidery

\Guides	- файлы помощи в pdf формате
\MyDesigns	- пустая подпапка для ваших дизайнов
\ReadMe	- файлы readme и регистрационной карточки
\Samples\Digi\Can	- примеры файлов дизайнов (.can)
\Samples\Digi\Stitch	- примеры стежковых файлов
\Samples\Digi\Pics	- примеры рисунков
\Tutorial	- интерактивные упражнения

Сохраняйте созданные вами файлы в C:\VipEmbroidery\MyDesigns для того, чтобы не повредить файлы примеров.

Обучающие программы

Если при установке программы вы выбрали опцию «Установить интерактивные упражнения», то они запишутся в программную группу Embroidery System Tutorials. Чтобы запустить программу:

1. Нажмите Start (Пуск), Embroidery System, Tutorials.
2. Щелкните на VIP Digitizing для запуска программы.

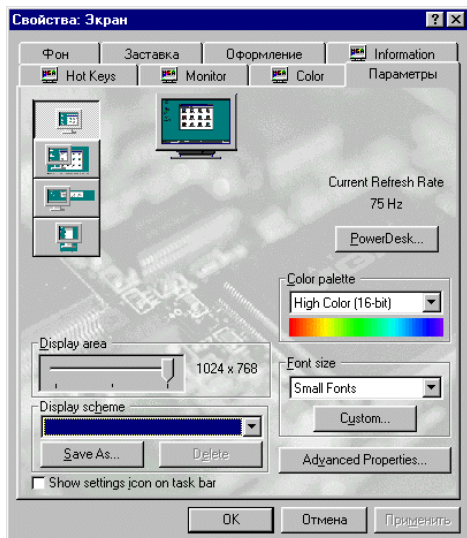
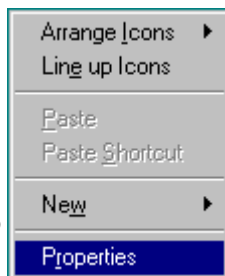
Описание строчек

Для того, чтобы всегда иметь под рукой все виды застилов и других элементов вышивки, распечатайте Страницы Руководства (Guide Sheets). Выберите Start (Пуск), Programs (Программы), Embroidery System, Guides, Digitizing Stitch Guides. Откроется pdf-файл с типами строчек, застилов и т.п. Для открытия файла вам потребуется программа Acrobat Reader, установленная на вашем компьютере. Вы можете ее установить с диска Dizgitizing Plus, выбрав соответствующую опцию.

Изменение свойств монитора

Ваш монитор должен иметь разрешение 1024x768 High Color (16 bit) или выше.

1. Щелкните левой кнопкой мыши на рабочем столе. На экране возникнет меню, показанное ниже.
2. Щелкните на Properties (Свойства).
3. Перейдите на вкладку Setting (Параметры).
4. Установите требуемое разрешение монитора и количество цветов.
5. Нажмите на кнопку Apply (Применить). Перезагрузите компьютер при необходимости.



Запуск программы

Если вы предварительно не определили нужные параметры в программе VIP Configure, запустите ее и установите реальный размер (Real Size) для вашего монитора перед первым запуском VIP Digitizing (см. страницу 60).

Меню Start (Пуск)

1. Нажмите на кнопку Start (Пуск) в левом нижнем углу экрана.
2. Переместите курсор на строку Programs (Программы).
3. Переместите курсор на строку Embroidery System.
4. Щелкните на VIP Digitizing для его запуска.

Ярлыки на Рабочем столе



Другой способ запустить программу – через ярлык на рабочем столе Windows™ (если при установке программы вы выбрали опцию ”создать ярлык”).

1. Закройте все работающие программы.
2. Нажмите на ярлык папки Embroidery System.
3. В появившемся окне дважды щелкните на ярлык VIP Digitizing для запуска программы.

Ярлык программы



Ярлык программы VIP Digitizing показан слева.

Помощь (Help) и как ей пользоваться

Всплывающие подсказки



Используйте команду контекстной помощи для вызова всплывающих подсказок, например, о Панели Инструментов или к.-л. окон диалога.

1. Нажмите на кнопку всплывающей подсказки (показана слева) на Панели инструментов. Курсор примет вид стрелки с вопросительным знаком.

2. Щелкните мышью на к.-л. пункте меню или кнопке. На экране возникнет окно с краткой информацией по этому элементу.

3. Откройте любой файл дизайна (.can) из папки C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Can.

4. Выберите вкладку редактирования (Edit).

5. Щелкните мышкой на к.-л. объекте дизайна, например на прямой колонке (Straight Column). В нижнем левом углу экрана в строке состояния появится наименование типа объекта.

6. Щелкните правой кнопкой мыши на объекте; на экране появится окно диалога. Нажмите на кнопку с вопросительным знаком; курсор примет вид стрелки со знаком вопроса. Щелкните курсором в поле Density (Плотность); на экране возникнет окно подсказки. (Другой способ вызвать подсказку – комбинация клавиш Shift+F1).

7. Щелкните мышкой в окне подсказки; окно исчезнет с экрана.

8. Нажмите Cansel (Отменить) для закрытия окна диалога.

9. В главном окне программы нажмите клавишу F1. Если не открыты другие окна, на экране появится главное меню файла справки. Отсюда вы можете перейти к любому интересующему вас разделу или найти к.-л. статью по ключевому слову.

Вкладка Contents (Содержание)

10. В главном меню щелкните мышью на ссылке Picture Window (Вкладка Рисунок) и вы попадете в другой раздел справки.

11. Нажмите Back (Назад) и вы вернетесь на главную страницу.

12. Перейдите во вкладку Contents (Содержание). Выберите Picture Window (Вкладка Рисунок); откроется список подразделов.

13. Выберите Loading and Managing Files (Работа с файлами); на экране появится список соответствующих справок.

14. Выбрав Loading a Picture File by Thumbnail Images (Загрузка файла небольшого рисунка), вы перейдете в окно справки.

Другой способ вызвать справку – выбрать Help Menu (Меню Помощи), Help Topic (Разделы справки).

Вкладка Index (Предметный Указатель)

15. Перейдите во вкладку Index (Предметный указатель) и выберите термин Color Changes (Изменения цвета). Появится список соответствующих страниц справки. Выберите Changing Colors (Edit Window) – вкладка Изменить, Смена цвета. На экране появится нужная справка.

Команда Find (Поиск)

16. Выберите вкладку Contents (Содержание), затем Find (Поиск). Следуйте инструкциям на экране.

Помощь Интернет



17. Нажмите на Панели инструментов кнопку Tips and FAQs (Советы и ответы на часто задаваемые вопросы), и ваш Интернет-браузер откроет страницу поддержки Husqvarna Viking.

Краткие примеры

Если вы выбрали установку кратких примеров при инсталляции программы, у вас появится группа меню Embroidery System Tutorials.

1. Нажмите кнопку Start (Пуск), Embroidery System, Tutorials на рабочем столе.
2. Выберите VIP Digitizing для запуска программы.

О программе

В меню Help (Помощь), About VIP Digitizing (О программе) вы сможете узнать о версии программы, данных производителя и т.п.

Комбинация клавиш

Клавиши: Alt, H, A.

Совет дня

При каждом запуске программы на экране появляется окно совета дня. Вы можете прочитать все советы, нажимая на клавиши Next (Следующий) или Previous (Предыдущий). Вызвать совет можно также из меню Help (Помощь), Tip of the Day (Совет дня).

Комбинация клавиш

Клавиши: Alt, H, T

Термины, используемые в Руководстве

В тексте помощи программы и данном Руководстве используются разные типы шрифтов для описания разных процедур. Например, общая информация дается обычным текстом. Инструкции и пошаговые примеры даны, как правило, нумерованным списком, как показано ниже. (Другим способом выделить такие элементы является заключение их в скобки.)

1. Измените число на три и нажмите ОК (или клавишу Enter).

Вам могут потребоваться файлы примеров дизайнов при выполнении пошаговых инструкций. Они находятся в папках: C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Can (если при установке программы вы выбрали параметры по умолчанию). Файлы примеров фоновых рисунков расположены в C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Pics. Примеры стежковых файлов: C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Stitch. Сохраняйте ваши собственные дизайны в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns.

Советы и подсказки набраны курсивом, как показано ниже:

Щелкнуть по кнопке означает подвести к ней курсор и нажать левую кнопку мыши. Перетащить объект означает навести на него курсор и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, сдвинуть его в другую точку. Правая кнопка мыши используется для получения контекстной справки об объекте или элементе окна программы.

Курсоры



Стрелка. Как правило, курсор имеет вид стрелки.



I-линейка. Означает готовность к вводу текста.



Увеличение. Режим увеличения масштаба изображения.



Ладонь. Режим перемещения изображения на экране.



Создание. Показывает стартовую точку первого объекта.

Для вкладки Рисунок имеются несколько специальных видов курсора, показанных ниже.



Заливка. При выборе Функции заливки цветом курсор примет такой вид.



Пипетка. Курсор принимает такой вид при выборе цвета из элемента рисунка.



Изменение размера. Если выделена к.-л. область рисунка и курсор находится около угла выделения, курсор примет такой вид.



Перемещение. Если выделен элемент рисунка, и курсор находится внутри ее, он принимает такой вид.

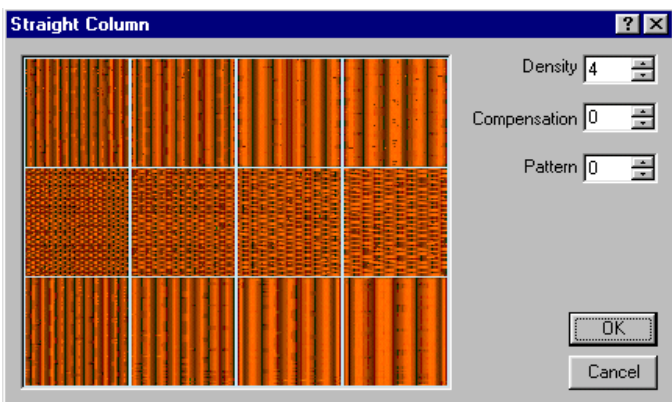
Клавиатура

Подобно всем программам Windows®, некоторые элементы Digitizing используют клавиатуру как альтернативу мыши. Например, вместо выбора мышкой кнопки ОК, вы можете нажать клавишу Enter на клавиатуре. Также, например, вы можете открыть файл комбинацией клавиш Ctrl+O или использовать последовательность Alt, V, G для включения или выключения фоновой сетки рисунка.

Установки (Preferences)



Окно Preferences (Установки) позволяет вам менять размер дизайна (Design Size), длину стежка (Stitch Length), ширину бордюра (Border Width), вид застила (Fill Patterns) и фоновый цвет экрана (Screen Background Color). Окно можно вызвать из меню Edit (Правка), Preferences (Установки) или нажав на кнопку, показанную слева. Изменения, сделанные в окне Preferences, сохраняются и после выхода из программы.



Ряд параметров объекта может быть изменен после его создания.

1. Перейдите во вкладку Edit (Правка).
2. Щелкните мышью на границе колонки по кривой. На экране возникнут контурные точки объекта.
3. Нажмите правую кнопку мыши. Появится диалоговое окно.
4. Щелкните мышью в одном из полей Density (Плотность), Compensation (Компенсация) или Pattern (Застил); курсор примет вид I –линейки.
5. Нажмите кнопку ОК (или клавишу Enter).

Изменение таких параметров относится лишь к отдельным выделенным объектам, в отличие от изменений, сделанных в окне Preferences (Установки).

Форматы файлов

В VIP Digitizing используется несколько типов файлов. Каждому соответствует отдельное изображение в Windows® Explorer, чтобы вы могли определить, файл какого типа отображен на экране. Ниже перечислены некоторые типы файлов.



Windows® Bitmap Background Image (.bmp) – файл рисунка



Design Outline (.can) – файл дизайна



Husqvarna Viking/Pfaff (.vip) – файл вышивки

VIP Digitizing может создавать файлы вышивок на основе рисунков следующих форматов:

Windows® Bitmap (.bmp), Zsoft Paintbrush (.pcx), JPEG Files (.jpg), Tagget-Image File Format (.tif), Adobe Photoshop Files (.psd), Kodak Photo Cd Files (.pcd), Portable Network Graphics (.png), Windows® Metafiles (.wmf), Enhanced Metafiles (.emf), Adobe Encapsulated PostScript (.eps).

VIP Digitizing загружает и сохраняет файлы дизайнов в формате (.can). В этих файлах также содержатся и фоновые рисунки, которые можно изменять. Рисунки не могут быть сохранены отдельно.

VIP Digitizing сохраняет стежковые файлы (файлы вышивок) в форматах следующих производителей:
Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec),
Brother/Babylock/Bernina PES (.pes версия 2),
Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking/Pfaff (.vip),
Husqvarna (.hus), Janome (.sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs),
Tajima (.dst) и Toyota (.10o).

Для сохранения информации о цветах нитей для их просмотра и печати, сохраняйте файлы вышивки в формате .vip.

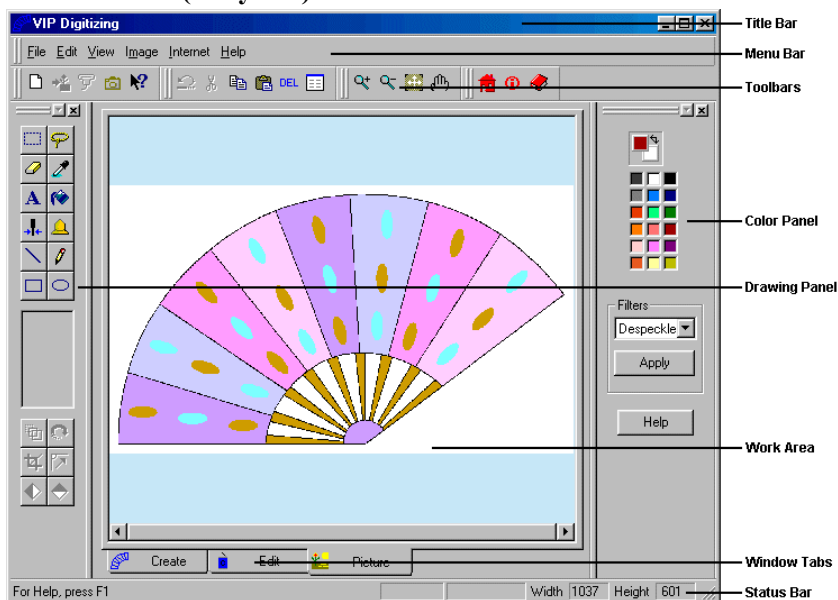
Элементы окна программы

Окна

В программе имеется три окна (вкладки): Create (Создание), Edit (Правка) и Picture (Рисунок). При открытии программы на экране всегда появляется окно Picture (Рисунок).

Переключиться между окнами вы можете, щелкнув мышью по закладке внизу окна, или используя комбинацию клавиш Ctrl + Tab.

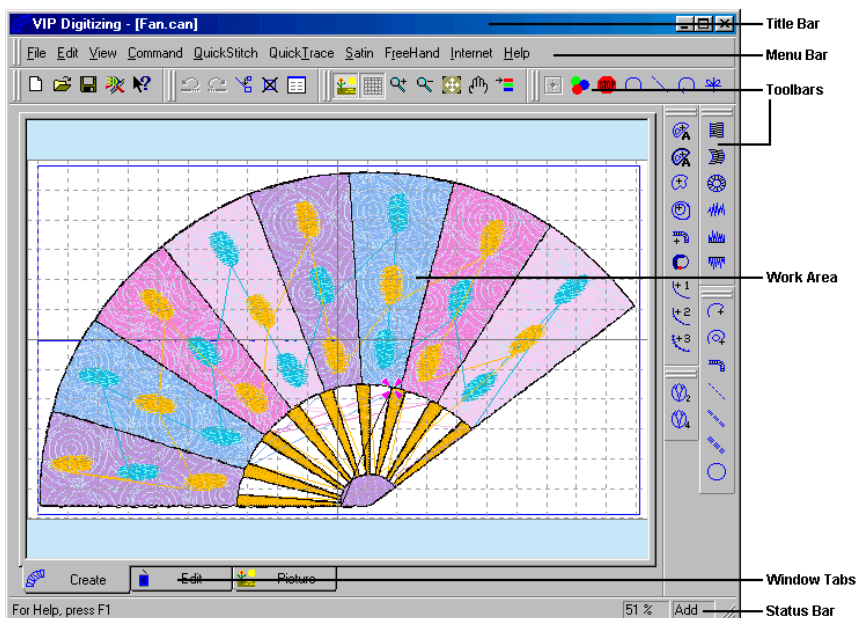
Окно Picture (Рисунок)



Примечания к рисунку: Title Bar – Строка заголовка, Menu Bar – Строка меню, Toolbars – Панели инструментов, Color Panel – Панель цвета, Drawing Panel – Панель рисования, Work Area – Рабочая область, Windows Tabs – Закладки окон, Status Bar – Строка состояния.

Окно Picture (Рисунок) применяется при загрузке или сканировании фонового рисунка, использующегося в дальнейшем при создании вышивки. Элементы окна программы показаны выше.

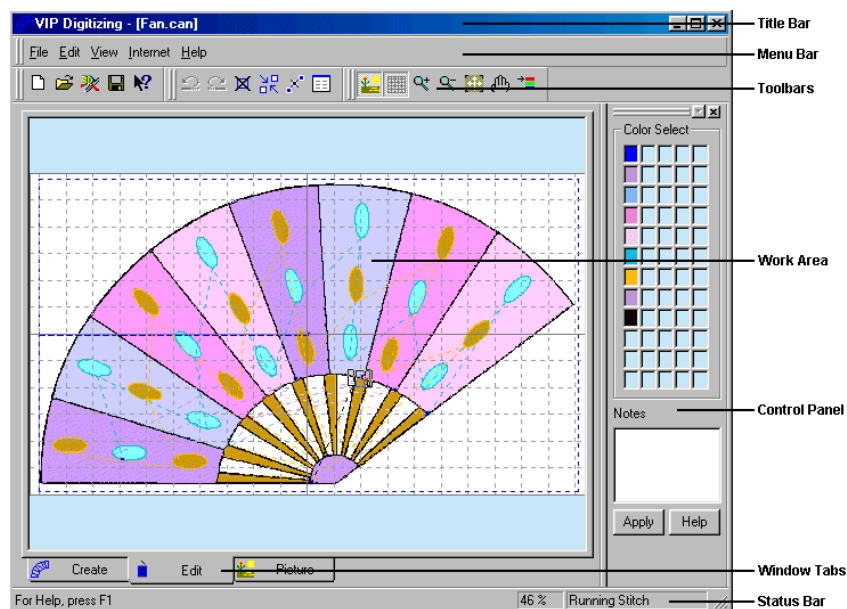
Окно Create (Создание)



Примечания к рисунку: Title Bar – Строка заголовка, Menu Bar – Строка Меню, Toolbars – Панели инструментов, Work Area – Рабочая область, Window Tabs – Закладки окон, Status Bar – Строка состояния.

Окно Create (Создание) используется для формирования вашего дизайна. Используйте функции автоматического застила QuickStitch™, QuickTrace (Автотрассировка) и функции ручного застила FreeHand™ для создания различных объектов. Выберите различные цвета для одинарной, двойной, тройной строчки или области застила. В этом окне вы можете увидеть созданные объекты лишь условно. Для получения реального представления о виде вышивки, используйте функцию 3D Create Stitches (Создать стежки). Элементы этого окна описаны выше.

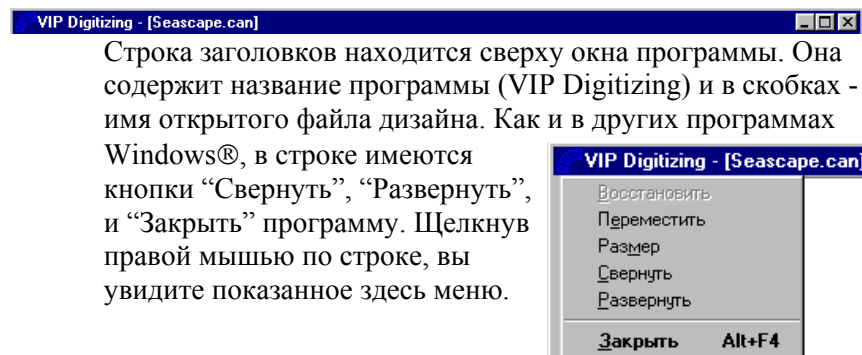
Окно Edit (Правка)

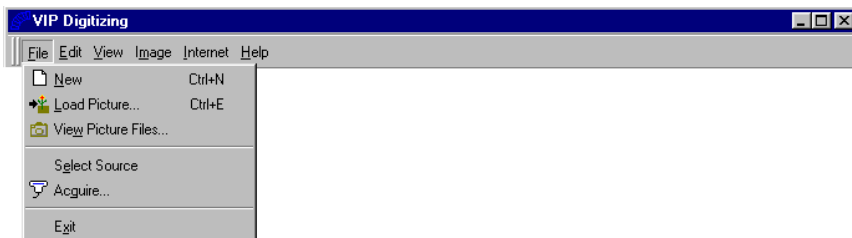


Примечания к рисунку: Title Bar – Строка заголовка, Menu Bar – Строка Меню, Toolbars – Панели инструментов, Work Area – Рабочая область, Control Panel – Панель управления, Window Tabs – Закладки окон, Status Bar – Строка состояния.

Окно Edit (Правка) используется для изменения цветов, типов застилов, длины стежков и добавления примечаний в этом дизайне.

Строка заголовков (Title Bar)





В строке меню имеется несколько групп. Группа “Файл (File)” в окне Picture (Рисунок) показана выше.

1. Для доступа в меню щелкните мышью на название группы File (Файл). Откроется оно группы. Выберите нужный пункт.

2. Другой способ получить доступ к этому меню – использовать комбинации клавиш Alt и подчеркнутых букв в меню. Например, выбрать пункт ViewPicture File (Показать файл рисунка) можно с помощью комбинации клавиш Alt, F, W.

Панели инструментов (Toolbars)

В каждом окне программы имеются панели инструментов (Toolbars) с



кнопками для быстрого доступа к к.-л. функции. Здесь изображена главная панель окна Picture (Рисунок). Вид, расположение, количество панелей и их кнопки вы можете определить сами так же, как в любой другой программе Windows®.

Рабочая область (Work Area)

Область, в которую вы загружаете рисунки, редактируете или создаете дизайн, называется Рабочей областью (Work Area).

Фоновая сетка (Background Grid)



В окнах Create (Создание) и Edit (Правка) имеется фоновая сетка, отображение которой вы можете включить или выключить командой View Grid (Показать Сетку). Увеличение или уменьшение масштаба просмотра делает квадраты сетки на экране соответственно мельче или крупнее. Изменить размер и цвет сетки можно в меню Screen Preferences (Установки экрана).



Строка состояния (Status Bar)



Строка состояния находится внизу окон VIP Digitizing. Левая часть строки дает краткую информацию о выполняемых командах или подсказку об элементах окна.

В окне Picture (Рисунок) в правой части Строки состояния (слева направо) указаны текущая позиция курсора в Рабочей области, ширина и высота фрагмента при его выделении в пикселах, ширина и высота в пикселах показанного рисунка. В окнах Create (Создание) и Edit (Правка) в правой части строки состояния находится блок информации об увеличении рисунка до размеров выбранных пальцев. В окне Create (Создание) также имеется блок информации Add/Insert (Добавить/Вставить), который указывает вам, добавляете ли вы объект в последовательность или вставляете его в уже готовый дизайн. А в окне Edit (Правка) находится дополнительный блок информации о выделенном объекте.

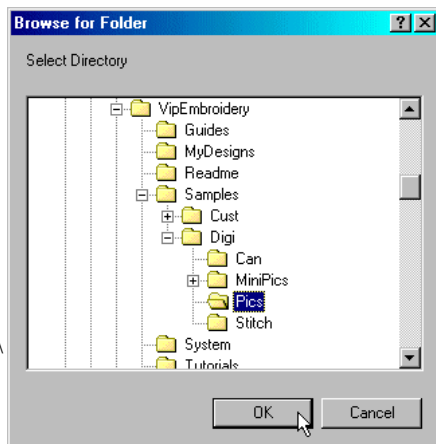
Краткие примеры

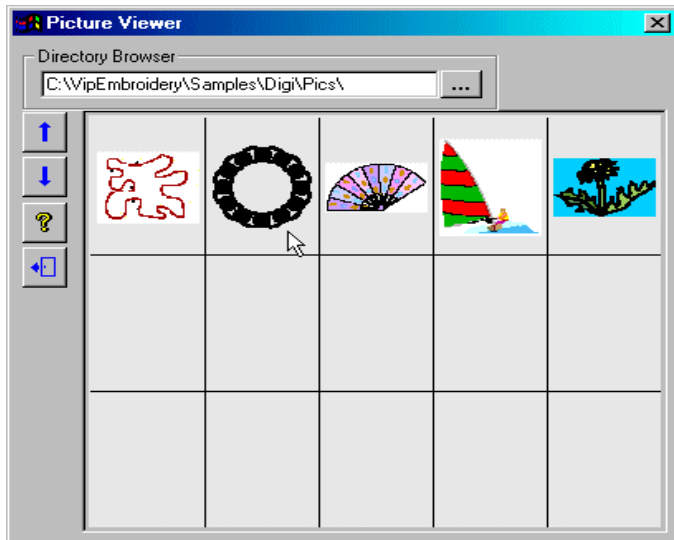
Двойная трассировка (Double Trase) – Кельтский крест (100 x 100мм)

В этом примере вы создадите дизайн Кельтского креста для пяльцев размером 100 x 100мм. Откройте соответствующий фоновый рисунок и установите размер дизайна. Выберите нужный цвет и проверьте длину стежка, затем используйте функцию двойной автотрассировки QuickTrase - Double Trase для быстрого создания дизайна. Создайте стежковый файл в режиме 3D, распечатайте файл вышивки и сохраните его в .vip и .res форматах. Также сохраните файл дизайна.

1. Если VIP Digitizing закрыт, нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе Windows®.
2. Зайдите в меню Programs (Программы), Embroidery System.
3. Запустите программу VIP Configure.
4. Перейдите во вкладку Stitch File (Файл вышивки), установите производителя нитей (Thread Manufacturer) – Sulky Rayon, а формат выходного файла - .vip. Нажмите Apply (Применить), затем OK для закрытия программы.
5. Нажмите Start (Пуск), Programs (Программы), Embroidery System, VIP Digitizing для запуска программы.
6. Нажмите кнопку View Picture Files (Показать файлы рисунков); на экране возникнет окно диалога. Нажмите на кнопку с тремя точками и вы увидите окно обзора файлов. Выберите папку Pics как показано справа и нажмите OK.

Также можно вписать в окошко Directory Browser (Просмотр каталогов) следующую строку:
C:\VipEmbroidery\Samples\
Digi\Pics и нажать OK.

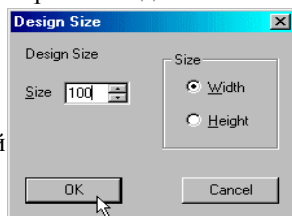




7. Щелкните мышью по рисунку Кельтского креста для загрузки его в программу. Закройте окно диалога.

8. Перейдите во вкладку Create для начала работы с дизайном.

9. Нажмите на кнопку Design Area (Область дизайна), затем установите курсор в левый верхний угол экрана и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите его в правый нижний угол для выделения области дизайна. На экране появится окно размера дизайна (Design Size). Установите размер 100 и нажмите ОК.



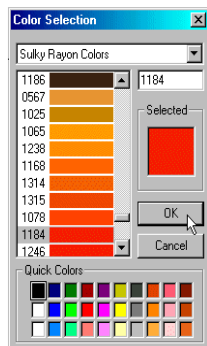
10. Нажмите на кнопку Color Change (Изменить Цвет); появится палитра цветов.

11. Выберите производителя ниток – Sulky Rayon и цвет 1184 (красный). Нажмите ОК.

12. Нажмите кнопку Preferences (Установки), перейдите во вкладку Stitches (Стежки) и установите длину бегущего стежка (Running) 2мм. Нажмите ОК.

13. Нажмите кнопку увеличения масштаба. Курсор примет вид стрелки и буквы Z.

14. Выделите приблизительно 1/8 часть дизайна в любом месте экрана.



15. Отпустите кнопку мыши. Выделенный фрагмент увеличится.
16. Нажмите на кнопку двойной автотрассировки (QuickTrace Double Trace).

17. Щелкните мышкой в любом месте на черном контуре узла. В процессе трассировки на экране возникнет символ паутины, который вскоре исчезнет.

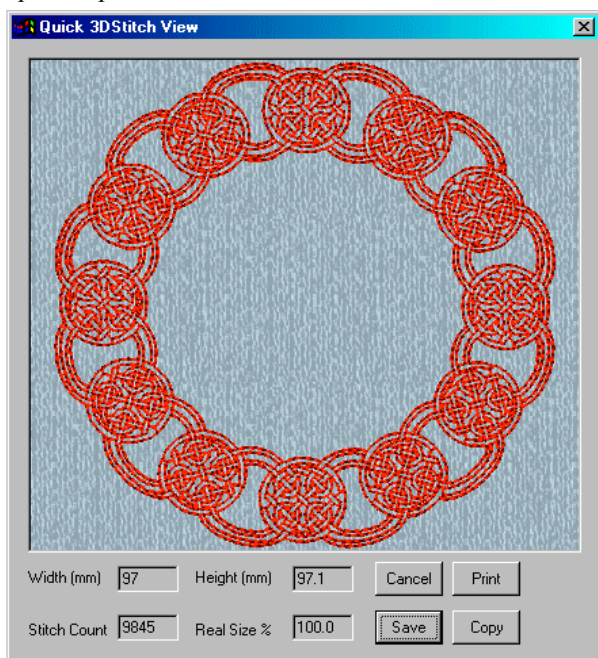
18. Нажмите кнопку Zoom to Fit (Масштаб по размеру окна), чтобы увидеть весь дизайн.

19. Перейдите в окно Edit (Правка).

20. Щелкните мышью в окошке Notes (Примечания) и курсор примет вид I – линейки.

21. Впишите слово «Redwork» и нажмите кнопку Apply (Применить).

22. Нажмите на кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра вышивки.



23. Нажмите Print (Печать); появится диалоговое окно печати Windows®. Установите нужные параметры и нажмите ОК.

24. Нажмите 3D Create Stitches (Создать стежки) снова.

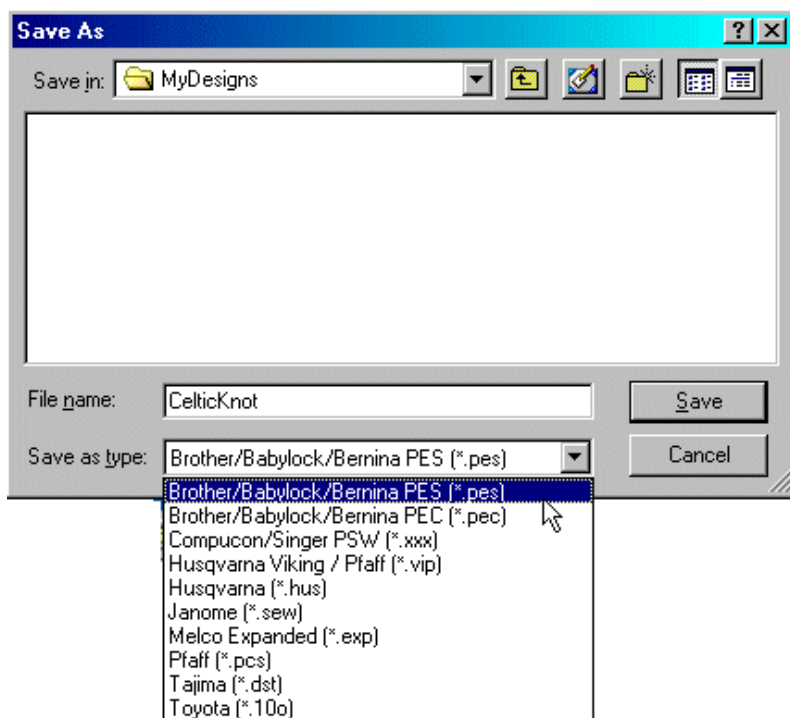
25. Нажмите Save (Сохранить), появится окно сохранения файла. Тип файла по умолчанию - .vip, т.к. вы установили это значение ранее в программе VIP Configure.

26. Сохраните файл как Celtic Knot.vip в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns. В дальнейшем используйте соответствующую программу для передачи файла на вашу вышивальную машину.



27. Сохраните вышивку в другом формате. Нажмите 3D Create Stitches (Создать стежки), затем Save (Сохранить).

28. Выберите тип файла (Save as type) - .pes. Нажмите Save (Сохранить). Файл CelticKnot.pes сохранится в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns.



29. Сохраните файл дизайна (.can) для дальнейшей работы. Для этого в окне программы нажмите на кнопку Save (Сохранить). Появится окно сохранения файла.

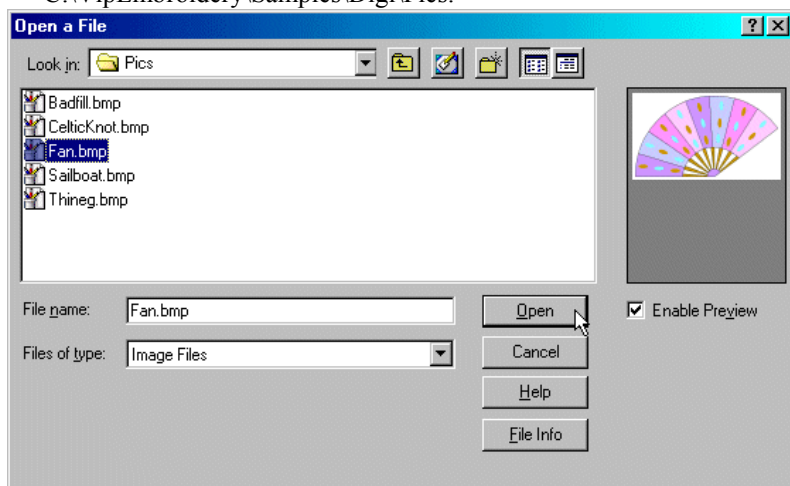
30. Выберите папку C:\VipEmbroidery\MyDesigns

31. Задайте имя файла – CelticKnot и нажмите Save (Сохранить).

Автозаполнение с отверстием (Fill and AutoHole) , Прямая колонка (Straight Satin Column) – Beep (120мм x 115мм)

В этом примере вы используете функции автоматического застила с отверстиями (QuickStitch™ Fill and AutoHole), прямой колонки (Straight Satin Column) и двойной автотрассировки (QuickTrace DoubleTrace) для создания вышивки веера (пальцы 120мм x 115мм). Загрузите рисунок веера, установите область дизайна. Используйте функции автоматического застила с отверстиями для различных частей рисунка. Заполните основание веера с помощью функции Straight Satin Column (Прямая колонка) и создайте границы вышивки автотрассировкой. Создайте стежки, распечатайте рисунок вышивки и сохраните ее в формате .vip. Также сохраните файл дизайна (.can).

1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе Windows®.
2. Перейдите в группу Programs (Программы), Embroidery System.
3. Запустите программу VIP Configure для определения конфигурации.
4. Перейдите во вкладку Stitch File (Стежковый файл), установите производителя нитей – Sulky Rayon, а формат файла вышивки (Output File Format) - .vip. Нажмите ОК и закройте программу.
5. Нажмите Start (Пуск), Programs (Программы), Embroidery System, VIP Digitizing для запуска программы.
6. Нажмите кнопку Load Picture (Загрузить рисунок), на экране появится диалоговое окно. Выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Pics.



7. Выберите файл Fan.bmp. Рисунок появится в окне программы.
8. Перейдите во вкладку Create (Создание) для начала обработки рисунка.

9. Нажмите на кнопку Design Area (Область дизайна) и выделите прямоугольник от левого верхнего до правого нижнего угла рабочей области. Когда появится окно диалога Design Size (Размер дизайна), установите его ширину (Width) 120. Нажмите ОК.

10. Нажмите на кнопку Color Change (Изменение Цвета), появится палитра цвета.

11. Выберите производителя ниток Sulky Rayon и цвет 1080 (сиреневый). Нажмите ОК.

12. Нажмите на кнопку QuickStitch™ and Autohole (Автоматический застил с отверстиями).

13. Щелкните мышью на темно-сиреновом секторе веера (слева внизу).

Произойдет застил этой области, но овальные пятна останутся пустыми.

14. Щелкните на следующем секторе веера того же цвета (5-м слева) для создания следующей области застила.

15. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

16. Нажмите на кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра дизайна. Нажмите Cancel (Отмена).

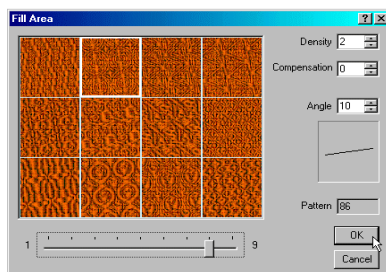
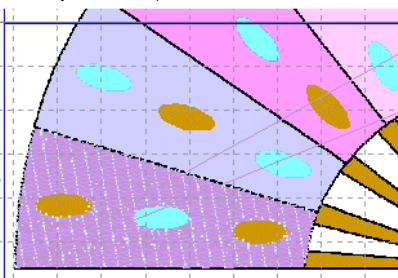
17. Перейдите во вкладку Edit (Правка), щелкнув по закладке внизу окна программы.

18. Щелкните мышью на первом секторе сектора веера, на экране появятся квадратики, соответствующий контуру объекта. Внизу справа в строке состояния возникнет надпись "Fill Area" (Область застила) – это тип объекта.

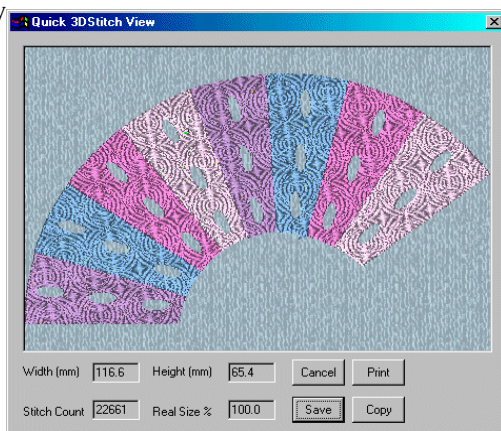
19. Щелкните правой кнопкой мыши на выделенном секторе, на экране появится окно с типами застилов (9 групп по 12 застилов).

20. Выберите застил 86 (номер появится в окошке Pattern (Застил). Нажмите ОК.

21. Нажмите 3D Create (создать стежки) для просмотра сделанных изменений. Нажмите Cancel.



22. Область застила все еще выделена квадратиками. Нажмите клавишу с правой стрелкой на вашей клавиатуре. На экране появится закрепочный стежок (Tie Stitch). Он был вставлен программой автоматически между двумя областями застила.
23. Нажмите эту же клавишу два раза. На экране выделится следующая область. Щелкните правой кнопкой мыши на выделенной области и установите застил под номером 86.
24. Нажмите на кнопку Preference (Установки), выберите вкладку Patterns (Застилы) и установите застил (Fill Pattern) 86. Теперь все вновь создаваемые застилы будут иметь такой вид.
25. Перейдите во вкладку Create (Создание).
26. Нажмите на кнопку Color Change (Изменение цвета) и выберите Sulky Rayon 1028 (светло-голубой).
27. Нажмите на кнопку автоматического застила с отверстиями (Quick Stitch™ and AutoHole).
28. Щелкните мышью на голубых секторах веера (2-м и 6-м слева), нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.
29. Нажмите кнопку Color Change (Изменение цвета) и выберите Sulky Rayon 1256 (ярко-розовый).
30. Нажмите кнопку автоматического застила с отверстиями (QuickStitch™ and AutoHole).
31. Щелкните мышью на ярко-розовых секторах (3-м и 7-м слева), нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции застила.
32. Нажмите на кнопку Color Change (Изменение цвета), выберите цвет 1225 (бледно-розовый).
33. Нажмите на кнопку автоматического застила с отверстиями (QuickStitch™ and AutoHole).
34. Щелкните мышью на бледно-розовых секторах веера (4-м и 8-м слева), нажмите правую кнопку мыши для дезактивации.
35. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки.





36. Нажмите на кнопку Preferences (Установки). Параметр Compensation (Компенсация) предотвращает сжатие ткани, а застил 3 лучше подходит для небольших областей. Итак, установите Fill Compensation (Компенсация застила) - 5, а Fill Pattern (Тип застила) – 3.



37. Нажмите на кнопку Color Change (Смена цвета) и выберите цвет Sulky Rayon 1095 (бирюзовый).



38. Нажмите кнопку автозаполнения с отверстием (QuickStitch™ and Autohole).

Даже если область не имеет отверстий, используйте заполнение с отверстием (QuickStitch™ Fill and AutoHole). Однако, если вы не удовлетворены результатом, попробуйте использовать автоматический застил без отверстий (QuickStitch™ Fill).

39. Щелкните мышью по 12-ти бирюзовым овалам на веере. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

40. Нажмите кнопку Color Change (Смена Цвета) и выберите Sulky Rayon 1024 (золотой).

41. Нажмите кнопку Quick Stitch™ Fill and Autohole (Автозастил с отверстиями).

42. Щелкните мышью по 12-ти золотым овалам на веере. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

43. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки. Нажмите Cancel (Отменить).

44. Нажмите на кнопку Zoom In (Увеличение масштаба).

45. Выделите часть дизайна, как показано на рисунке ниже.

46. Отпустите кнопку мыши, фрагмент дизайна увеличится.

47. Нажмите на кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью в правом нижнем углу первой перемычки.

48. Нажмите на кнопку Straight Column (Прямая колонка). Первая точка колонки – это последняя точка прыгающего стежка.

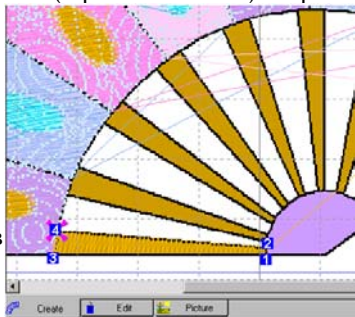
49. Щелкните мышью на точку 2.

50. Также щелкните на точку 3.

51. Щелкните на точку 4 и нажмите правую кнопку мыши.

52. Нажмите на кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните в нижнем правом углу следующей перемычки. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации.

53. Создайте прямые колонки для остальных перемычек.



54. Нажмите на кнопку Color Change (Изменить цвет) и выберите Sulky Rayon 1080 (фиолетовый).

55. Выберите Автозастил с отверстиями (QuickStitch™ and Autohole).

56. Щелкните мышкой на рукоятке веера, нажмите правую кнопку мыши.

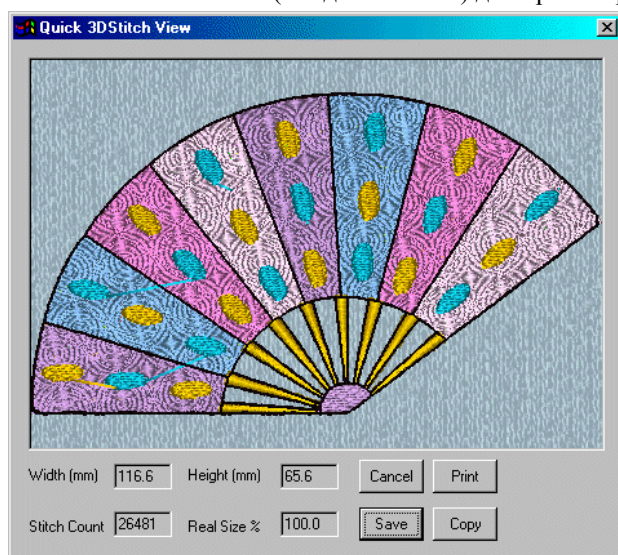
57. Измените цвет на Sulky Rayon 1183 (черный).

58. Увеличьте масштаб изображения, чтобы ясно увидеть черные границы элементов веера. Нажмите кнопку QuickTrace DoubleTrace (Двойная автотрассировка).

59. Щелкните мышью в любом месте черной границы; автотрассировка проложит по ней строчки.

60. Нажмите кнопку ZoomToFit (Масштаб по размеру окна) чтобы увидеть весь дизайн.

61. Нажмите 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки.



62. Нажмите Print (Печать). Если все установки правильные, нажмите ОК. Вышивка распечатается на вашем принтере.

63. Нажмите Save (Сохранить). Появится диалоговое окно.

64. Запишите файл в C:\VioEmbroidery\MyDesignes под именем Fan.vip.

65. Сохраните файл дизайна (.can), нажав Save (сохранить).

66. Выберите папку C:\VipEmbroidery\MyDesignes.

67. Впишите имя файла "Fan" и нажмите Save (Сохранить).

Автоматическое заполнение с отверстиями (Fill and AutoHole), Рамка (Border) и Двойная автотрассировка (Double Trace) – Парусник (Sailboat 240мм x 150мм)

В этом примере, используя функции автозастила с отверстиями (QuickStitch™ Fill and AutoHole), ручного создания границы (FreeHand™ Satin Border) и двойной автотрассировки, вы создадите дизайн для пальцев 240мм на 150 мм. Загрузите фоновый рисунок и установите область дизайна. Используйте функции застила при заполнении большей части дизайна красочными узорами для моря и парусника. С помощью функции автозастила с бордюром (QuickStitch™ Fill + AutoHole + Border) заполните узором жилет моряка, а односторонним застилом – его волосы. Прошейте мачту и рею, используя функцию ручного бордюра (FreeHand™ Satin Border), а трос, используя двойную автотрассировку. Просмотрите вышивку в режиме 3D, распечатайте ее и сохраните в .vip формате. Сохраните дизайн (.can) тоже.

1. Нажмите кнопку Пуск (Start) на Рабочем столе компьютера.
2. Выберите Программы (Programs), Embroidery System.
3. Запустите программу VIP Configure.
4. Во вкладке Stitch File (Файл вышивки) выберите производителя нитей – Sulky Rayon, а выходной формат файла (Output File Format) - .vip. Нажмите Apply (Применить), затем ОК для выхода из программы.
5. Запустите программу: Start (Пуск), Program files (Программы), VIP Embroidery, VIP Digitizing.
6. Нажмите на кнопку Load Picture (Загрузить рисунок) и выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\Digit\Pics.
7. Выберите файл Sailboat.bmp, нажмите ОК.
8. Перейдите во вкладку программы Create (Создание).
9. Нажмите на кнопку Design Area (Область дизайна) и, нажимая левую кнопку мыши, выделите область дизайна. Отпустите кнопку, и на экране появится окно диалога. Установите ширину дизайна (Width) – 150мм и нажмите ОК.
10. Нажмите кнопку Color Change (Смена Цвета).
11. Выберите Sulky Rayon 1134 (голубой). Нажмите ОК.



12. Нажмите на кнопку QuickStitch™ and AutoHole (Автозастил с отверстиями).

13. Щелкните мышкой на нижней части рисунка моря. Нажмите правую кнопку для деактивации функции.

14. Нажмите Color Change (Смена цвета) и установите цвет 1074 (голубой).

15. Нажмите кнопку QuickStitch™ and AutoHole (автозаполнение с отверстиями).

16. Щелкните мышью на двух верхних частях рисунка моря.

17. Нажмите 3D Create Stitches (Создать стежки) и обратите внимание на изменение застила.

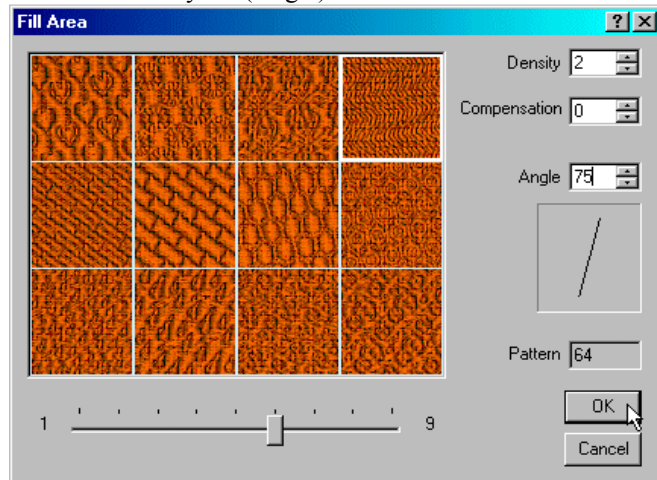
18. Войдите во вкладку Edit (Правка).

19. Щелкните мышкой на самой нижней части застила. На экране появятся квадратики, обрамляющие эту область.

20. Нажмите правую кнопку мыши. Появится окно диалога.

21. Выберите застил 64 из 6-й группы (верхний правый).

22. Установите угол (Angle) на 75 и нажмите ОК.



23. На экране все еще отображается контур застила нижней части рисунка. Нажмите клавишу со стрелкой вправо на клавиатуре.

Теперь на экране возникнет точка, описанная в строке состояния внизу справа экрана – Tie Stitch (Закрепка). Точка закрепки автоматически устанавливается между двумя областями застила.

24. Дважды щелкните мышью, и следующая область застила выделится на экране. Установите тип застила 81. Повторите операцию для следующей области.

25. Нажмите 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки.

26. Плоский застил подходит лучше для небольших областей. Поэтому, нажмите на кнопку Preferences (Установки) для определения параметров последующих заполнений. Установите Fill Pattern (Тип Застила) на 3, а ширину бордюра (Quick Border Tab) на 1,5мм. Во вкладке Output (Выходные значения) установите компенсацию (Compensation) на 10 для того, чтобы не было пропусков стежков при вышивании.

27. Перейдите во вкладку Create (Создание).

28. Увеличьте область с лодкой и моряком.

29. Выберите цвет Sulky Rayon 1217 (темно-коричневый).

30. Нажмите на кнопку Автозаполнение с отверстием (Quick Stitch™ and AutoHole).

31. Щелкните мышью на левой стороне парусника, нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

32. Выберите цвет Sulky Rayon 1159 (светло-коричневый).

33. Нажмите на кнопку Автозаполнение с отверстиями.

34. Щелкните мышью на правой стороне парусника. Нажмите правую кнопку мыши.

35. Выберите цвет Sulky Rayon 1194 (темно-фиолетовый).

36. Нажмите на кнопку Автозаполнение с отверстиями.

37. Щелкните мышью на брюках, затем нажмите правую клавишу.

38. Измените цвет Sulky Rayon 1023 (желтый).

39. Нажмите на кнопку QuickStitch™ Fill + AutoHole + Border (автозаполнение с отверстиями и бордюром).

40. Щелкните мышью на спасательном жилете. Бордюр будет отображен на экране.

41. Установите цвет Sulky Rayon 1031 (светло-сиреневый).

42. Нажмите на кнопку автозаполнения с отверстиями.

43. Щелкните мышью на руках моряка, затем нажмите правую кнопку мыши.

44. Установите цвет Sulky Rayon 1015 (розовый).

45. Нажмите на кнопку автозаполнения с отверстиями.

46. Щелкните мышью на ладонях и лице моряка. Нажмите правую кнопку мыши.

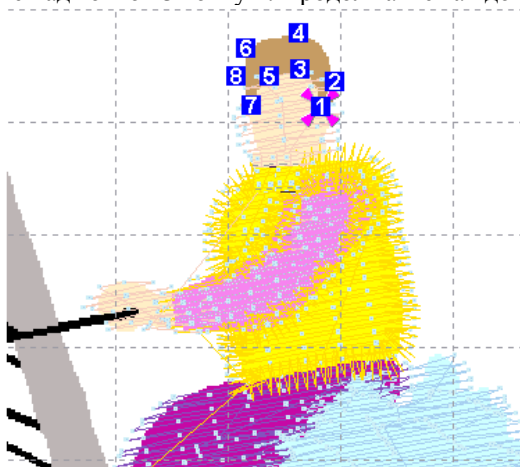
47. Установите цвет Sulky Rayon 1159 (светло-коричневый).

48. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышкой в нижнем правом углу прически моряка. Нажмите правую кнопку мыши.

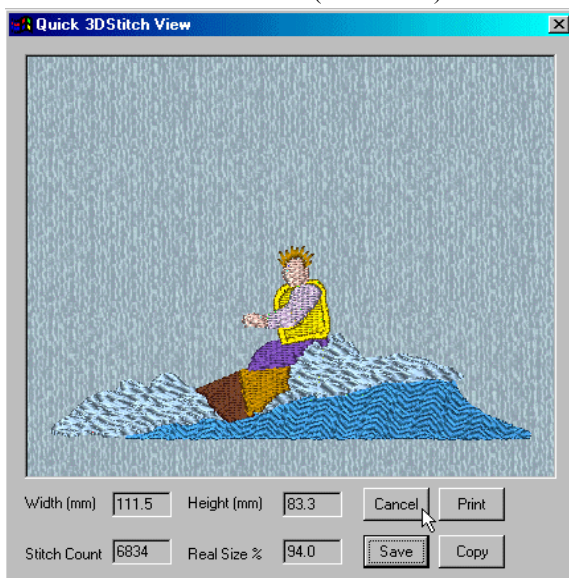
19. Нажмите на кнопку Feathered Top (Перьевой застил по верху). Первая точка этого объекта является концом прыгающего стежка.



50. Для задания точки 2 щелкните мышью правее и выше точки 1.
 51. Чтобы задать точку 3 щелкните мышью левее и выше точки 1.
 53. Поставьте над точкой 3 точку 4. Продолжайте так до точки 8.



53. После размещения точки 8 нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.
 54. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки. Нажмите Cancel (Отменить).



55. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна) чтобы увидеть весь дизайн.



56. Нажмите Preferences (Установки), Patterns (Застилы) и установите Fill Pattern (Тип застила) 40.



57. Нажмите на кнопку Color Change (Смена цвета) и выберите Sulky Rayon 1317 (красный).



58. Нажмите кнопку автозастила с отверстиями (QuickStitch™ and AutoHole).

59. Щелкните мышью на трех красных полосках паруса, затем нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

60. Нажмите Preferences (Установки), Patterns (Застилы) и установите Fill Patterns (Тип застила) 94. Во вкладке Borders (Бордюры) и установите ширину границы (Border Width) 3.0мм.

61. Выберите цвет Sulky Rayon 1279 (зеленый).

62. Нажмите кнопку автозастила с отверстиями (QuickStitch™ and AutoHole).

63. Щелкните мышью на трех зеленых полосках паруса, затем нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

64. Нажмите кнопку Color Change (Смена Цвета) и выберите Sulky Rayon 1321 (серый).



65. Нажмите на кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью в верхней точке мачты. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.



66. Нажмите кнопку FreeHand™ Border (Ручная граница). Первая точка будущего объекта - конечная точка прыгающего стежка.

67. Поставьте ряд точек сверху вниз до основания мачты по серой линии. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

68. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок), и щелкните мышью на левой крайней точке стрелы. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.



69. Нажмите кнопку FreeHand™ Border (Ручная граница). Первая точка будущего объекта - конечная точка прыгающего стежка.

70. Проставьте точки слева направо по серой линии до мачты. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

71. Нажмите 3D Create (Создать стежки). Нажмите Cancel.

72. Увеличьте масштаб просмотра области внизу рисунка.

73. Нажмите кнопку Color Change (Смена Цвета) и выберите Sulky Rayon 1183 (черный).

74. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью в любом месте черного каната. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.



75. Нажмите QuickTrace DoubleTrace (Двойная автотрассировка).

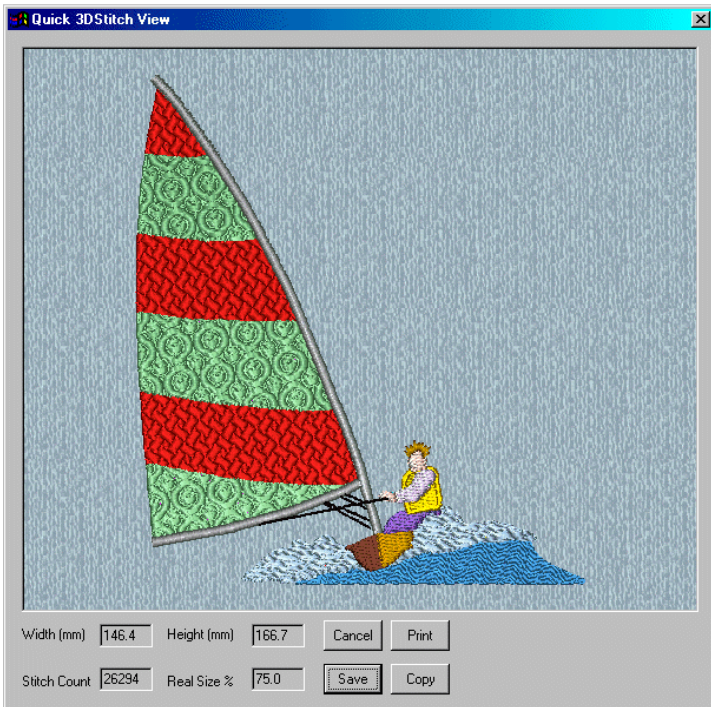
76. Щелкните мышью в любой точке каната.



77. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна), чтобы увидеть весь дизайн.



78. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки.



79. Нажмите Print (Печать), на экране возникнет диалоговое окно Windows®. Установите нужные параметры и нажмите ОК.

80. Нажмите Save (Сохранить). По умолчанию расширение файла - .vip., как мы указали ранее в программе VIP Configure.

81. Сохраните файл как Sailboat.vip в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns. Используйте соответствующее обеспечение для переноса вышивки в вашу швейную машину.

82. Сохраните файл дизайна (.can) для дальнейшей работы над ним, нажав кнопку Save (Сохранить). На экране появится окно диалога.

83. Выберите папку C:\VipEmbroidery\MyDesigns.

84. Введите имя файла "SailBoat" и нажмите Save (Сохранить).



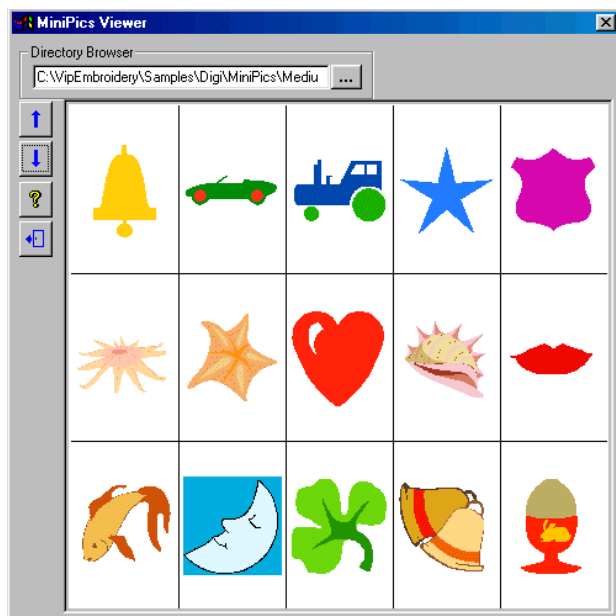
Мини-рисунки (MiniPics), Автозаполнение с отверстиями (Fill and AutoHole), Бордюры (Border) и Аппликация (Appliqué) – Морской пейзаж (Seascape 225x140мм).

В этом примере, используя мини-рисунки и инструменты рисования, вы создадите фоновый рисунок для вашего дизайна. Затем, используя функции Автозастила с отверстиями (QuickStitch™ Fill and AutoHole), Автоматического бордюра (QuickStitch™ Satin Border) и Аппликации (Appliqué) вы переведете ваш дизайн в вышивку для пяльцев 225мм x 140мм. Используйте функцию автозастила с отверстиями (иногда и с бордюром) для заполнения элементов дизайна. Вы узнаете как установить цвет бордюра и области застила. Функция Гладевой круг (Satin Ring) подойдет для вышивания пузырьков, а аппликация – для маленькой морской звезды. Создайте стежки, распечатайте рисунок вышивки и сохраните вышивку в формате .vip, а сам дизайн – в формате .can.

1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе.
2. Выберите раздел Programs (Программы), Embroidery System.
3. Откройте программу VIP Configure.
4. Во вкладке Stitch (Стежки) установите производителя нитей (Thread Manufacturer) Sulky Rayon, а формат выходного файла (Output File Format) .vip. Нажмите Apply (Применить), затем OK для закрытия программы.
5. Нажмите Start (Пуск), Programs (Программы), Embroidery System, VIP Digitizing для запуска программы.
6. Нажмите кнопку Load MiniPics (Загрузить мини-рисунки). Нажав на кнопку с тремя точками, выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\MiniPics\Medium. Нажмите OK. На экране появится ряд изображений.
7. Нажмите на кнопку со стрелкой вниз, чтобы увидеть следующие рисунки из этой папки.



8. Щелкните по рисунку рыбки, загрузив его в окно программы.



9. Рисунок появится в левой верхней части окна Picture, выделенный пунктирным прямоугольником. Перетащите его немного левее центра экрана. При необходимости сдвиньте диалоговое окно, если оно закрывает рисунок.

10. Щелкните мышью на рисунке пятиконечной морской звезды.

11. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, мышью переместите нижний левый край выделения вверх до тех пор, пока его размер не станет примерно равным 360 x 360 пикселей (он отображается в строке состояния в нижнем правом углу экрана). Отпустите клавишу мыши, затем Ctrl.

12. Переместите морскую звезду в нижний левый угол экрана.

13. Щелкните мышью в окне Directory Browser (Проводник) и выделите слово “Medium”.

14. Вместо слова “Medium” напишите “Small”. На экране появится другая группа рисунков.

15. Щелкните мышью на кнопку со стрелкой вниз.

16. Выберите рисунок голубой рыбки.

17. Нажмите Flip Horizontal (Горизонтальная симметрия).

18. Переместите рыбку в среднюю правую часть окна.

19. Нажмите Copy (Копировать), затем Paste (Вставить).

20. Переместите рыбку в верхний правый угол экрана.



21. Щелкните по рисунку бежево-красной морской звезды.

22. Переместите ее в правый нижний угол экрана и закройте диалоговое окно.

23. Щелкните мышью на голубом цвете на палитре в правой части экрана, и основной цвет изменится на голубой.

24. Нажмите на кнопку Line (Линия), выберите толщину 5 (самая толстая линия в окне Tool Option (Параметры инструмента)).

25. Щелкните на кнопку Ellipse (Эллипс) и убедитесь в том, что параметр инструмента – контур овала (верхний значок).

26. Удерживая клавишу Ctrl, держа нажатой кнопку мыши, нарисуйте пузырек около рта большой рыбы.

27. Повторите предыдущий пункт дважды, увеличивая размер пузырьков и размещая их левее и выше предыдущего. Если вы хотите переместить пузырек, нажмите FreeHand Select (Свободное выделение), опишите непрерывную кривую вокруг него и, когда появится выделение, переместите объект.

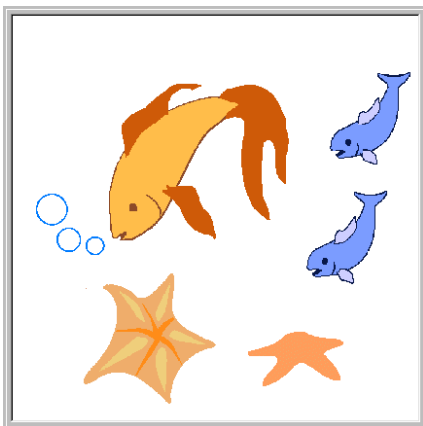
28. Увеличьте масштаб морской звезды внизу справа окна.

29. Нажмите на кнопку Pick Color (Выбрать цвет), и курсор примет вид пипетки. Щелкните мышью на светло-розовой части маленькой морской звезды и посмотрите как изменится основной цвет на Панели цвета (Color Box).

30. Нажмите на кнопку Fill (Заливка) и курсор изменит вид на баночку с краской. Щелкните курсором на двух частях темно-оранжевого цвета по бокам морской звезды.

31. Щелкните правой кнопкой мыши на верхних темно-оранжевых лучах морской звезды, и они перекрасятся в белый цвет.

32. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна) для просмотра всего дизайна.



33. Перейдите во вкладку Create (Создание).



34. Нажмите кнопку Design Area (Область дизайна) и выделите рисунок. Установите высоту (Height) вышивки 140мм.



35. Компенсация препятствует появлению пропусков стежков. Нажмите кнопку Preferences (Установки), перейдите во вкладку Output (Выходные параметры), установите Fill Compensation (Компенсация застила) - 5. Во вкладке Patterns (Застилы) установите Fill Pattern (Тип застила) – 1, а Fill Angle (Угол застила) - 10. Во вкладке Border (Бордюры) установите ширину бордюра (Quick Border) - 1.5мм.



36. Нажмите кнопку Color Change (Смена цвета).

37. Выберите цвет Sulky Rayon 1238 (оранжевый).



38. Нажмите на кнопку QuickStitch™ + AutoHole + Border (Автозастил с отверстиями и бордюром).

39. Щелкните мышью на теле большой рыбы. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

40. Перейдите во вкладку Edit (Правка). На панели цветов появились три квадратика оранжевого цвета.

41. Щелкните на втором и выберите новый цвет для бордюра – 1217 (темно-коричневый).

42. Щелкните мышью внутри застила. Появится контур объекта.

43. Нажмите правую кнопку мыши. Появится окно диалога.

44. Передвиньте бегунок в крайнее правое положение и щелкните мышью на третьем застиле слева во втором ряду (103).

45. Установите угол застила 55° и нажмите ОК.

46. Область Застила все еще выделена на экране. Нажмите клавишу со стрелкой вправо на клавиатуре, и вы увидите закрепочный стежок (Tie Off Stitch), вставленный автоматически.

47. Нажмите несколько раз правую кнопку со стрелкой вправо и вы увидите команду смены цвета (Color Change) и бордюр (Satin Border). Следующая команда смены цвета вставлена программой для того, чтобы вы при желании могли создать следующий объект другого цвета. Нажмите кнопку Delete Object (Удалить объект) и команда удалится.



48. Войдите во вкладку Create (Создание).



49. Нажмите кнопку автозаполнения с отверстиями.

50. Щелкните на хвосте, плавниках и глазу большой рыбы. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.



51. Нажмите 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки. Нажмите Cansel (Отменить).



52. Измените цвет на Sulky Rayon 1074 (бледно-голубой).

53. Нажмите кнопку автозаполнения с отверстиями.



54. Щелкните на телах маленьких рыбок, затем нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

55. Нажмите на кнопку Color Change (Смена цвета) и выберите Sulky Rayon 1250 (серо-голубой). Нажмите ОК.

56. Увеличьте изображение маленьких рыбок.

57. Нажмите кнопку QuickStitch™ and AutoHole (Автозастил с отверстиями).

58. Щелкните мышью на каждом плавнике и глазах маленьких рыбок. Нажмите правую кнопку мыши для дезактивации функции.

59. Перейдите во вкладку Edit (правка), щелкнув по ярлычку внизу экрана.

60. Щелкните мышью внутри области застила верхнего плавника верхней рыбки. Вокруг области появятся квадратики, обрамляющие объект. В строке состояния внизу экрана появится надпись Fill Area

(Область застила) – это тип выделенного объекта.

61. Щелкните правой кнопкой мыши и в окне диалога установите угол застила (Angle) 155°.

63. Перейдите во вкладку Create (Создание).

64. Нажмите кнопку двойной автотрассировки (QuickTrace DoubleTrace).

65. Щелкните на контуре маленькой рыбки.

66. По окончании трассировки нажмите кнопку еще раз.

67. Щелкните на контуре нижней маленькой рыбки.

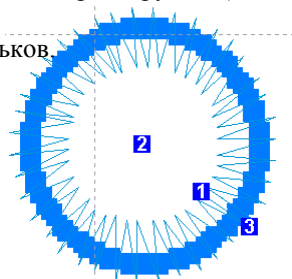
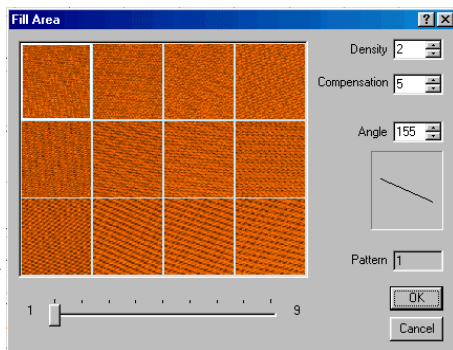
68. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна), чтобы увидеть весь дизайн.

69. Увеличьте область просмотра пузырьков

70. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок). Щелкните мышью внутри самого маленького пузырька (точка 1 на рисунке).

71. Нажмите на кнопку Satin Ring (Гладевой круг). Щелкните мышью в центре пузырька (точка 2), затем на границе (точка 3). Гладевой круг создастся автоматически.

72. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок). Щелкните мышью внутри среднего пузырька так, чтобы кольцо получилось такой же толщины, как и в предыдущем случае. Нажмите правую кнопку мыши для дезактивации функции.





73. Нажмите кнопку Satin Ring (Гладьевой круг). Щелкните по центру среднего пузырька, затем по его краю. Круг создастся автоматически.



74. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок). Щелкните мышью внутри самого большого пузырька так же, как вы делали до этого. Нажмите правую кнопку мыши.



75. Нажмите кнопку Satin Ring (Гладьевой круг). Щелкните по центру большого пузырька, затем по его краю. Круг создастся автоматически.



76. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна) для просмотра всего дизайна.



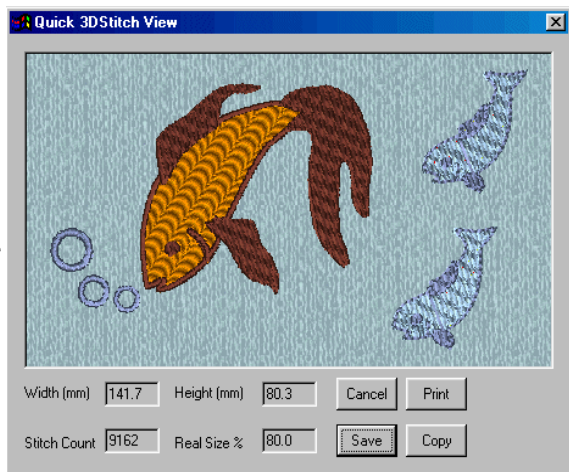
77. Нажмите 3D Create (Создать стежки), посмотрите на получившуюся вышивку. Нажмите Cancel (Отменить).



78. Измените цвет на Sulky Rayon 1259 (оранжево-розовый).



79. Выберите функцию Автозастила с отверстиями.



80. Щелкните на теле большой морской звезды и нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

81. Перейдите во вкладку Edit (правка).

82. Щелкните на области застила большой морской звезды, затем нажмите правую кнопку мыши. В диалоговом окне выберите застил под номером 108, а его угол (Angle) - 30°.

83. Перейдите во вкладку Create (Создание).

84. Измените цвет на Sulky Rayon 1015 (светло-розовый).

85. Выберите функцию автозастила с отверстиями.

86. Щелкните на пяти полосах морской звезды и нажмите правую кнопку мыши.

87. Измените цвет на Sulky Rayon 1159 (светло-коричневый).

88. Выберите функцию автозастила с отверстиями.

89. Щелкните мышью в центре морской звезды и нажмите правую кнопку мыши.

90. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна), чтобы увидеть весь дизайн.

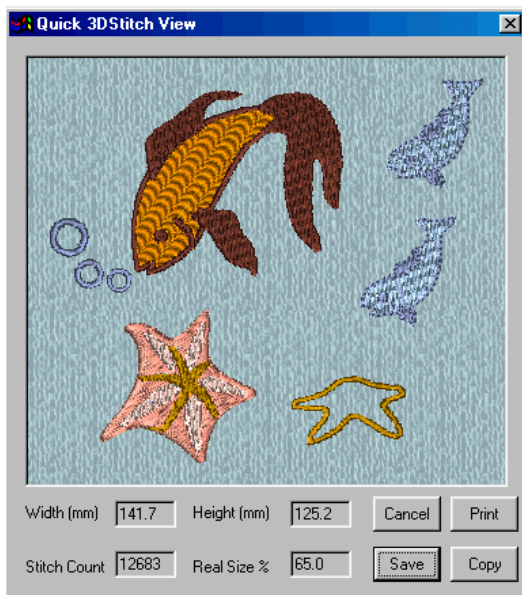
91. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра вышивки. Нажмите Cancel (Отменить).

92. Нажмите кнопку QuickStitch™ Appliqué (Автоматическая аппликация).

93. Щелкните на маленькой морской звезде внизу справа экрана. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.

94. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна).

95. Нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки).



96. Нажмите Print (Печать). Выберите правильные установки в диалоговом окне и нажмите OK для вывода рисунка вышивки на принтер.

97. Нажмите Save (Сохранить). На экране появится окно диалога. Расширение выходного файла будет - .vip, как мы указали ранее в программе VIP Configure.

98. Сохраните файл как "Seascape.vip" в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns. Используйте соответствующее обеспечение для переноса вашей вышивки на швейную машину.

99. Сохраните файл дизайна (.cap) для дальнейшей работы с ним, нажав кнопку Save (Сохранить).

100. Выберите в окне диалога папку C:\VipEmbroidery\MyDesigns.

101. Задайте имя файла "Seascape" и нажмите Save (Сохранить).

Подготовка рисунков

Загрузка рисунков

Описанные ниже функции дают вам возможность загрузить фоновый рисунок в программу для дальнейшей обработки. Любой рисунок, загруженный в программу, может быть изменен. Вы можете загрузить файлы рисунков следующих форматов: Windows™ Bitmap (.bmp), Zsoft Paintbrush (.pcx), JPEG Files (.jpg), Tagget-Image File Format (.tif), Adobe Photoshop files (.psd), Kodak Photo CD Files (.pcd), Portable Network Graphics (.png), Windows™ Metafiles (.emf), Adobe Encapsulated PostScript (.eps).

Загрузить рисунок



Эта функция открывает файл рисунка с указанным именем. В диалоговом окне вы выбираете размещение и имя файла.

Просмотреть файлы рисунков



Эта функция позволяет просмотреть несколько рисунков одновременно из к.-л. папки и выбрать в диалоговом окне один из них для загрузки в программу.

Сканирование и использование цифровых камер

VIP Digitizing позволяет загрузить рисунки непосредственно из сканера или цифровой камеры, имеющей интерфейс TWAIN. Вначале вы должны выбрать источник (откуда будут загружаться рисунок), затем его загрузить командой Acquire (Загрузить).

TWAIN – это интерфейс для точного ввода изображений большинства цифровых камер и сканеров. Производители TWAIN-устройств должны предоставлять необходимое программное обеспечение. VIP Digitizing поддерживает стандарт TWAIN32 для сканирования.

Выбор источника (Select Source)

Выбор источника (Select Source) в меню File (Файл) позволяет вам выбрать интерфейс TWAIN для вашего компьютера при сканировании или загрузке фонового рисунка в программу. Например, если вы имеете цифровую

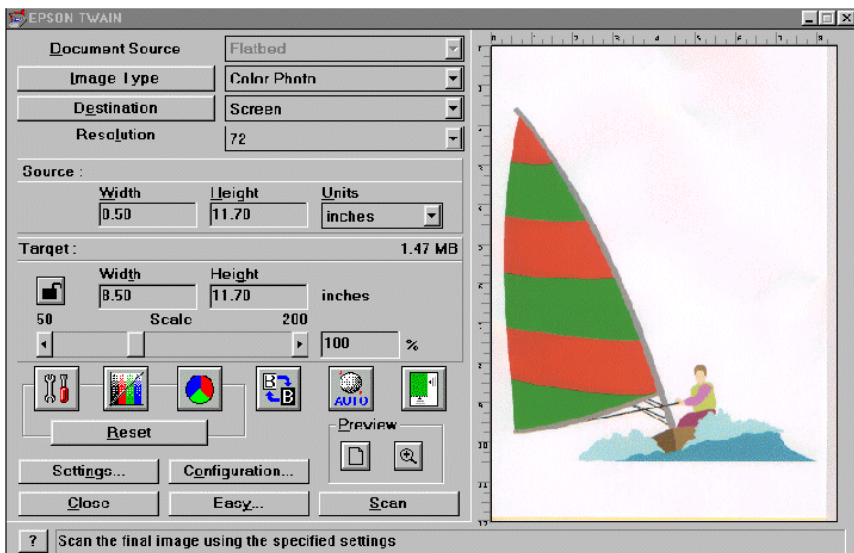
камеру или сканер, используйте эту функцию для определения того, откуда изображение будет загружаться. Щелкните мышью на нужном устройстве, затем нажмите Select (Выбрать).

Получение изображения (Acquire Image)

Эта функция предоставляет связь с устройством TWAIN32 при сканировании или загрузке в программу VIP Digitizing.

Используйте интерфейс для определения параметров передачи изображения. Каждый сканер или камера имеют свои собственные интерфейсы программного обеспечения. Для получения информации о них обратитесь к инструкции по работе с вашим устройством. После загрузки изображения, оно появляется в окне VIP Digitizing.

Если изображение получается нечетким, проверьте установки в интерфейсе программы. Vip Digitizing отображает рисунки в режиме High Color (16-bit), поэтому некоторые рисунки, отображаемые в режиме 32-bit могут выглядеть по-другому. Однако это не имеет значения при создании вышивки.

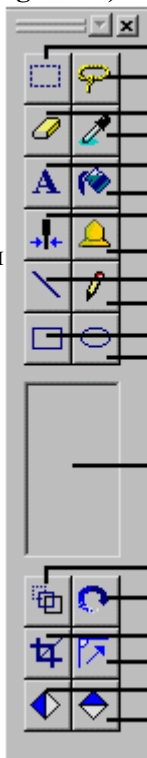


Инструменты рисования

Эти инструменты в окне Picture (Рисунок) позволяют вам изменить загруженный рисунок или создать свой.

Панель рисования (Drawing Panel)

Панель предназначена для изменения или создания рисунка.



прямоугольное выделение
свободное выделение (лацсо)

ластик

пипетка

текст

заливка

уменьшение толщины линии

загрузка мини-рисунка

линия

карандаш

прямоугольник

эллипс

параметры инструмента

изменение размера

вращение

обрезка

поворот на 90°

горизонтальная симметрия

вертикальная симметрия

Рисование

Инструменты рисования позволяют вам создавать прямые линии, рисовать карандашом и т.п. Параметры инструмента – это толщина линии, прозрачность вид фигуры и т.п.

Области выделения и обработки изображения

Прямоугольное и свободное выделения дают вам возможность модифицировать части рисунка. Выделив к.-л. область, вы сможете

предвинуть ее или изменить ее размеры. Также вы можете обрезать, повернуть или симметрично отобразить ее по горизонтали и вертикали.

Мини-рисунки (Mini-Pics)

Эти рисунки находятся на вашем диске в папке программы. Каждый из них представлен маленьким (Small) и средним (Medium) размерами. Нажав на кнопку, показанную слева, вы можете просмотреть мини-рисунки



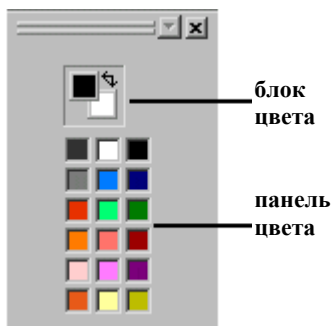
из соответствующей папки. При загрузке мини-рисунка в программу, он появляется выделенным в верхнем левом углу окна Picture (Рисунок). Вы можете его сразу переместить, повернуть, изменить его размеры или отразить по вертикали или горизонтали. Также вы сможете сделать изменения с другим мини-рисунком или закрыть окно просмотра.

Другие инструменты

Остальные инструменты рисования, такие как пипетка (выбор цвета), текст (вставка текста в рисунок), заливка области выбранным цветом или уменьшение толщины линии также позволяют вам лучше подготовить рисунок для его дальнейшей обработки.

Блок цвета

В блоке цвета отображаются рабочий и фоновый цвета, которые вы можете менять, щелкая левой или правой кнопкой мыши на панели цвета. Дважды щелкнув мышью на к.-л. цвете панели вы можете его изменить на любой другой из палитры.



Панель цвета

Панель показывает вам наиболее часто используемые цвета. Щелкните левой кнопкой мыши на к.-л. цвете для изменения рабочего цвета, а правой кнопкой – для изменения фонового.

Пипетка



Этот инструмент позволяет вам выбрать фоновый или рабочий цвет из любой части рисунка. Поместите курсор в виде пипетки в точку рисунка с нужным цветом и щелкните правой или левой кнопкой мыши для задания рабочего или фонового цветов соответственно.

Фильтры (Filters)

Эта функция может быть использована для установки различных фильтров на отдельные части рисунка или на рисунок целиком. Выберите тип фильтра, затем нажмите Apply (Применить). Типы фильтров описаны ниже:



Despeckle (Сглаживание)

Удаляет небольшие пятна на изображении размером 1-99 пикселей. Применяется для всего рисунка.

Expander (Расширение)

Увеличивает ширину линий изображения. Применяется для рисунка целиком.

Monochrome (Монохромность)

Переводит все цвета изображения в черный и белый. Может применяться как для всего рисунка, так и для его отдельных частей.

Outline Finder (Поиск границ)

Переводит сплошные линии рисунка в контуры. Применяется для всего рисунка целиком.

Обзор типов объектов (Object Types)

В VIP Digitizing вы можете создать вышивку, используя любой фоновый рисунок на экране. Задайте объекты в окне Create (Создание) и отредактируйте их в окне Edit (Правка). Различные элементы и области вашей вышивки называются объектами и различаются типами стежков.

Строчки и команды

Стежковые объекты содержат отдельные стежки или швы. Это – Одиночная строчка, Бегущая, Двойная и Тройная строчки (показаны на рисунке внизу слева направо) и Стежковый круг. Вы можете установить длину одиночного стежка 2 – 12мм, Бегущего, Двойного и Тройного стежков 1 – 6мм. Щелкните мышью на к.-л. области одного цвета, чтобы создать Одиночную, Двойную или Тройную строчку вокруг нее, используя автоматические функции (QuickStitch™). Вы можете вручную задать траекторию таких строчек по точкам вручную с помощью функций FreeHand™. Щелкните мышью по линии для двойной (QuickTrace DoubleTrace) автотрассировки или трассировки четырьмя строчками (QuickTrace QuadrupleTrace). В этом случае бегущий стежок повторит траекторию линии автоматически.



Команды включают в себя Смену цвета (Color Change) между областями разных цветов вашего дизайна, Остановка (Stop) для указания машине остановиться без смены цвета и Закрепки (Tie-Off) для фиксации в начале и конце колонок или областей застила. Прыгающий стежок (Jump Stitch), Возврат в начало (Return to Origin) и Область дизайна (Design Area) также являются командами.

Области застила (Fill Areas)

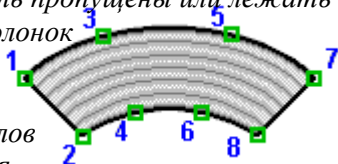
Области застила меньше, чем гладьевые строчки (Satin Stitches) и имеют другие типы застила. Вы можете использовать 108 различных типов застила под любым углом. Щелкните на элемент рисунка одного цвета, используя функции автоматического застила (QuickStitch™) или задайте контур этого элемента вручную с помощью функций FreeHand™.

Для объектов типа Прямой колонки (Straight Column), Колонки по кривой (Curved Column), или окружностей используйте один из 12-ти застилов колонок (Column Fill).

Гладьевые области (Satin Areas)

Гладьевые стежки параллельны друг другу и, поэтому, подходят для заполнения колонок или окружностей. Отметьте 4 точки для описания Прямой колонки (Straight Column) и 8 точек для Колонки по кривой (Curved Column).

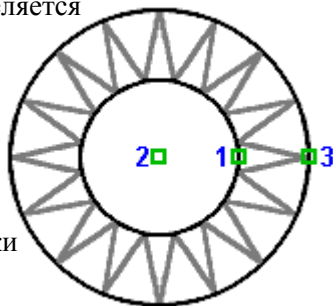
Рекомендуемая максимальная длина гладьевых стежков 8-10мм, однако, стежки могут быть пропущены или лежать неровно. Для создания широких колонок сделайте их несколько с небольшим перекрытием, либо используйте один из 12-ти застилов колонок (Column Fill) для создания других типов стежков, как показано на рисунке.



Создайте Гладьевые бордюры (Satin Borders) когда требуется линия гладьевых стежков постоянной ширины. Щелкните на одноцветную часть рисунка для создания бордюра автоматически (функция QuickStitch™) или задайте траекторию кривой вручную по точкам, используя FreeHand™. Для элементов вышивки похожих на оперение или мех подходит перьевой застил (Feather Satin Column), где начальные и конечные точки стежков немного разбросаны. Эти колонки могут быть также верхними (Top Feather) или нижними (Bottom Feather).

Гладевой круг (Satin Ring)

Гладевой круг (Satin Ring) определяется тремя точками (см. рисунок): внутренний радиус, центр и внешний радиус кольца. Стежки располагаются радиально. Круг можно сделать с помощью стандартных гладевых стежков или использовать маленькие стежки из застилов колонок (Column Fill).



Круг строчкой (Running Stitch Ring)

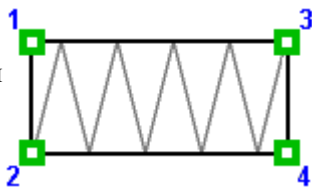
Окружность вышита Бегущим стежком (Running Stitch) определяется двумя точками – на самой окружности и в ее центре. Длину стежка можно менять. Использование Круга строчкой для оформления внешних и внутренних границ Гладевого круга позволяет избежать стягивания ткани.

Гладевой бордю (Satin Border)

Гладевой бордю – это ряд точек, которые формируют гладевую линию постоянной ширины с прямоугольными или изогнутыми фрагментами. Для задания изогнутой секции требуется минимум четыре точки; для получения прямоугольной секции удерживайте нажатой клавишу Ctrl.

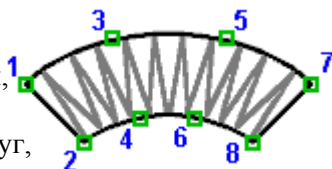
Прямая колонка (Straight Column)

Для задания прямой колонки необходимо указать четыре точки как показано на рисунке справа. Обычно применяется для застила квадратов, прямоугольников и треугольников. Заполнение может происходить гладевыми стежками по всей ширине колонки или небольшими стежками заполнения (Fill Stitches).



Колонка по кривой (Curved Column)

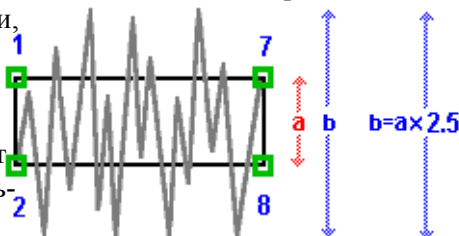
Колонка определяется 8-ю точками, расположенными по обе стороны. Обычно применяется для застила дуг,



полуокружностей, окружностей и овалов. Можно использовать как обычные гладьевые стежки, так и застилы колонок (Column Fill).

Перьевой застил (Satin Feather)

Колонки перьевого застила определяются 8-ю точками по обе стороны объекта. Такой застил имеет вид оперения или шерсти животных. Типичные объекты для применения – дуги, полуокружности, окружности и овалы; квадраты, прямоугольники и треугольники также могут быть оформлены перьевым застилом.

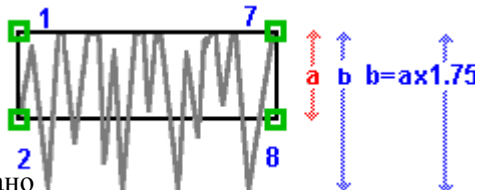


Окончательная ширина колонки в 2-2,5 раза превышает ширину стандартной колонки по кривой (Straight Column), как показано на диаграмме.

Перьевой односторонний застил (Feather One Side)

Гладьевая колонка с односторонним застилом задается 8-ю точками. “Перьевой” эффект в данном случае распространяется лишь на одну сторону колонки.

Типичные объекты для этого типа застила: дуги, полуокружности, окружности и овалы; также подходят квадраты, прямоугольники и треугольники. Окончательная ширина колонки в 1,5-1,75 раза больше, чем ширина стандартной колонки по кривой, как показано на диаграмме.



Изменение цветов (Changing Colors)

Для изменения к.-л. цвета щелкните на квадратик нужного цвета на панели цвета (Color Select) в правой части страницы Edit (Правка). В появившемся окне изменения цвета (Color Selection) выберите производителя нитей (Sulky Rayon, Alcazar Rayon, R-A Rayon, Madeira Rayon, Isafil Rayon, Madeira Poly, Stickma Poly, R-A Poly, Isacord Poly), нить по номеру или цвету и нажмите ОК. Для сохранения полной информации о цветах запишите файл вышивки в формате .vip. Команды смены цвета отображаются маленькими голубыми кружками с буквой C и видны только в окне Edit (Правка). Если вы не можете увидеть эти символы даже после увеличения масштаба просмотра, выберите соответствующий параметр в меню установок экрана (Screen Preferences).

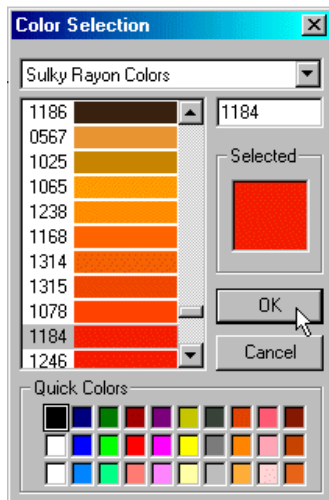
Цвет фонового рисунка не меняется при смене цвета объекта. Чтобы быстро менять цвет на голубой, красный или зеленый без использования панели цвета нажмите Ctrl+G перед созданием нового объекта в окне Create (Создание). Для вставки команды цвета перейдите в окно Create (Создание), выберите объект, перед которым вам нужно вставить команду, щелкните на кнопку вставки объекта (Insert Object), затем на кнопку смены цвета (Color Change) и выберите цвет. Для удаления команды смены цвета перейдите в окно Edit (Правка), выберите объект, находящийся непосредственно перед командой. Нажмите несколько раз клавишу с правой стрелкой до тех пор, пока в окне внизу справа не появится наименование команды (Color Command). Затем нажмите кнопку удаления объекта (Delete Object).

Применение



1. Откройте нужный файл дизайна (.can).
2. Перейдите в окно Edit (Правка) и щелкните на панели цвета (Color Select) в нужном квадратике. В появившемся меню Color Selections нажимая на стрелки вверх и вниз, выберите нужный цвет.

3. Другой способ ввод номера цвета нити. Выберите цвет, который вы хотите поменять на панели цвета (Color Select). Появится панель выбора цвета (Color Selection).
4. Переведите курсор мыши в окошко с номером цвета нити. Курсор примет вид I-линейки. Введите новый номер цвета.
5. Третий метод – выбрать новый цвет из стандартной панели внизу окна диалога.
6. После изменения цвета нажмите на кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра результата.



Добавление примечаний (Notes)

Вы можете записать до 1000 символов в окне для примечаний к файлу дизайна (.can). Это может быть тип или категория дизайна или просто ваши заметки. Примечания отображаются в окне Edit (Правка) справа на панели инструментов.

Применение

1. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.
2. Щелкните мышкой в окне примечаний (Notes). Курсор мыши примет вид I – линейки.
3. Впишите нужные примечания и нажмите на кнопку Apply (Применить).
4. Нажмите на кнопку 3D Create (Создать стежки).
5. Нажмите Save (Сохранить) и сохраните файл вышивки в формате .vip под новым именем.



Пошаговый просмотр объектов дизайна

Файлы дизайнов состоят из последовательности объектов. Каждый контур объект описан рядом точек, видимых в окне Edit (Правка). Щелкнув по объекту, вы можете увидеть квадратики, повторяющие его контур и тип объекта, указанный справа внизу экрана в окошке типа объекта (Object Identification Box). Используйте клавиши со стрелкой вправо или влево на клавиатуре для перехода от объекта к объекту при их редактировании. Раскладка по цветам (View By Colors) применяется для нахождения нужных объектов.

Вы можете изменить положение любой точки контура, вставить или удалить эти точки или удалить весь объект. Выделив объект и нажав правую кнопку мыши, вы можете изменить некоторые параметры объекта, например тип застила или длину стежка.

Применение



1. Откройте файл Fan.can из C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Can.

2. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.



3. Щелкните мышью на левом сиреневом секторе веера. Появятся квадратики по контуру объекта, а в окошке типа объекта (Object Identification Box) надпись “Fill Area” – область застила.

4. Нажмите на клавиатуре клавишу со стрелкой вправо, и на экране появится зеленый кружок, обозначающий закрепочный стежок сразу после области застила.

5. Нажмите еще раз клавишу с правой стрелкой. На экране возникнут две точки, обозначающие края прыгающего стежка (Jump Stitch), вставленного программой автоматически для перехода от одной области застила к другой.

6. Нажмите клавишу еще раз – выделится контур следующей области застила.

7. Нажмите на клавишу со стрелкой влево. На экране опять появятся две точки прыгающего стежка.

Изменение точек контуров областей

После создания к.-л. области вы можете переместить любую точку контура для изменения объекта.

Для выделения объекта щелкните мышью где-нибудь поблизости от его контура. Например, в углу Прямой колонки или в конце Колонки по кривой.

Применение

- 1.Перейдите в окно Edit (Правка) в программе.
- 2.Щелкните на объекте, который нужно изменить. На экране появятся квадратики, описывающие его контур.
- 3.Щелкните на квадратике, который вы хотите переместить и, удерживая нажатой кнопку мыши, сдвиньте его.
- 4.Повторите то же для других точек и нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра результатов.

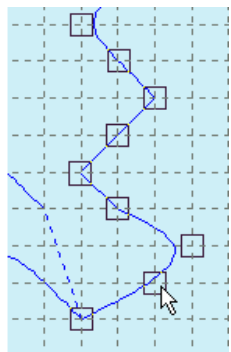
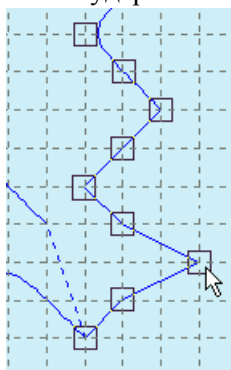


Изменение прямых линия на кривые

В Бегущих, Двойных и Тройных стежках и в областях ручного застила (FreeHand™ Fill) требуются 4 точки для описания кривой; наружные называются “якорными”, а внутренние - “управляющими”. “Управляющие точки” должны быть смещены относительно прямой, а “якорные” располагаться ровно. Если точки нанесены при удержании клавиши Ctrl, для изменения углов на кривые линии необходимо две внутренние точки из четырех определить как “управляющие”, те щелкнуть по ним без удержания Ctrl.

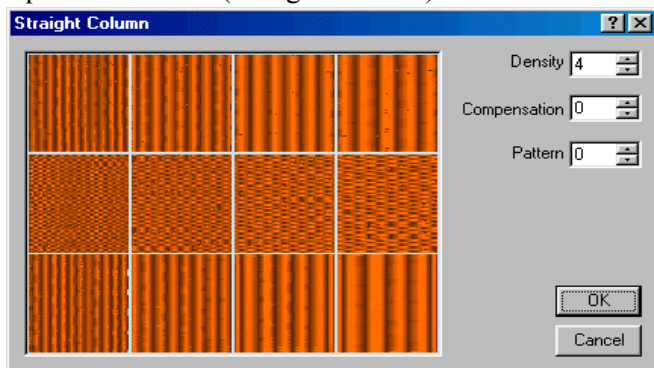


- 1.Откройте файл stitches.can из C:\VipEmbroidery\Samples\Digi\Can.
- 2.Перейдите в окно Edit (Правка).
- 3.Выделите бегущий стежок (Running Stitch) в правой части экрана.
- 4.Щелкните мышью на третьем снизу квадратике и перенесите его на одну ячейку фоновой сетки вправо. Сегмент строчки останется ломаным.
- 5.Переместите второй квадратик снизу на одну ячейку фоновой сетки вправо. Сегмент изменится на кривую.



Изменение параметров объектов

После создания объекта (Гладь, Застил, Бегущая строчка) вы можете изменить тип застила, длину стежка и т.д. Для этого выделите объект в окне Edit (Правка) и щелкните правой кнопкой мыши. На экране возникнет диалоговое окно, показывающее параметры объекта, которые вы можете изменить. Ниже показано диалоговое окно для Прямой колонки (Straight Column).

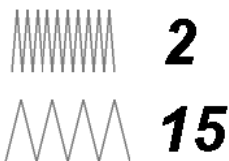


Таким образом, следующие параметры можно поменять:

Плотность (Density)

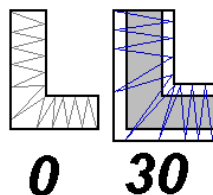
Плотность (Density) может варьироваться от 2 до 15 для гладьевых строчек и областей застила и от 2 до 20 для перьевых застилов (Feathered Satin).

Чем выше число, тем меньше получается стежков. Значения по умолчанию определены в меню Preferences (Установки), Stitches (Стежки) для областей застила и Borders (Бордюры) для перьевых застилов.



Компенсация (Compensation)

Значения компенсации могут меняться от 0 до 30 для глади или колонок и от 0 до 10 для автоматических или ручных застилов. Чем выше значение, тем толще граница. Значения по умолчанию определены в меню Preferences (Установки), Output (Выходной формат).



Длина стежка (Stitch Length)

Длина стежка может быть различной для разных типов объектов:

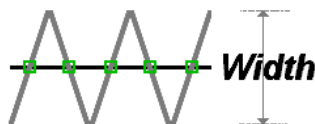
- одиночные стежки (Single Stitches): длина каждого стежка 2-12мм.
- бегущая строчка (Running Stitch), заполнения (FreeHand™, QuickStitch™), трассировка (QuickTrace) или круг строчкой (Running Stitch Ring): длина каждого стежка 1-6мм с шагом 0.1мм.
- тройная строчка (Triple Stitch): длина каждого стежка вперед или назад 1-6мм с шагом 0.1мм.
- перьевой застил (Feathered Satin): максимальная длина каждого стежка в колонке 2-30мм с шагом 1мм.

Значения по умолчанию длины стежка показаны в меню Preferences (Установки).

Трассировка выполняется обычными строчками, однако для изменения длины стежка при трассировке надо выделить каждую строчку и поменять длину стежка.

Ширина бордюра (Border Width)

Ширина бордюра может меняться от 1 до 12мм. Значение по умолчанию для всех объектов указано в меню Preferences (Установки), Borders (Бордюры) в миллиметрах.



Типы застила и глади

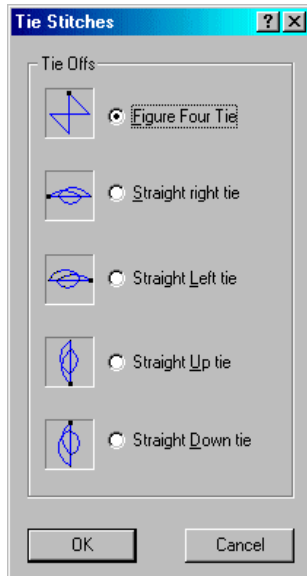
Выберите один из 108 типов застилов для автоматического или ручного застила (QuickStitch™, FreeHand™), 12 типов застилов для колонок или гладьевых объектов и любой угол ориентации для автоматических и ручных застилов. Значения по умолчанию указаны в меню Preferences (Установки), Pattern (Застил).

Края перьевых застилов

Уже создав односторонний верхний или нижний перьевой застил (Feather at Top или Feather at Bottom), вы можете поменять его ориентацию (верхний на нижний и наоборот).

Закрепки (Tie Off)

В программе имеются 5 типов закрепок: Фигурная закрепка (Figure Four Tie), Правая закрепка (Straight Right Tie), Левая закрепка (Straight Left Tie), Верхняя закрепка (Straight Up Tie) и Нижняя закрепка (Straight Down Tie). Первый тип – закрепка из четырех маленьких стежков, спускающихся книзу. Отстальные типы – закрепки из трех стежков, расположенных по прямой. Каждую из 5-ти закрепок можно поменять на любую другую. Например, если закрепка добавлена после области автоматического застила, вы можете ее поменять на к.-л. другую закрепку.



Как поменять параметры объектов

1. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.
2. Щелкните мышью на требуемом объекте или используйте клавиши со стрелкой вправо/влево на клавиатуре.
3. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте окна.
4. В появившемся диалоговом окне поменяйте параметры объекта, затем нажмите ОК. Если вам не понравились изменения, нажмите Cancel (Отменить).
5. Повторите процедуру для других объектов и нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) для просмотра результатов изменений.



Вставка и удаление объектов

Вставка объектов

Для того чтобы вставить новый объект надо обязательно выделить к.-л. существующий и затем дать команду вставки. Между новым объектом и первоначально выделенным программа автоматически создаст прыгающий стежок (Jump Stitch). Если не будет выделен никакой объект, команда вставки нового объекта не выполнится. Помимо стандартных объектов, вы можете вставить команды останова (Stop Command), смены цвета (Color Change) или закрепку (Tie Off).

Если вы не выбрали цвет перед вставкой объекта, цвет останется тем же, что и для предыдущего объекта. Вы это увидите сразу после дезактивации функции вставки объекта.

“Горячие” клавиши

Клавиша на Панели инструментов в окне Edit (Правка):



Комбинация клавиш: Alt, E, I

Применение



1. Перейдите в окно Create (Создание) программы.
2. Выделите объект, после которого вам нужно вставить другой. Розовый символ в виде 4-х лепестков (показан слева) обозначает первую точку выделенного объекта.
3. Щелкните на кнопку вставки объекта (Insert Object), затем на к.-л. кнопку типа объекта, например Автозастил (QuickStitch™ Fill).
4. Создайте новый объект, выбрав нужный цвет.
5. Когда все новые объекты будут вставлены, нажмите еще раз на кнопку вставки объекта (Insert Object) для дезактивации функции.

Вставка команд

1. Перейдите в окно Create (Создание) программы.
2. Выделите объект, после которого вы хотите вставить команду.
3. Щелкните на кнопку вставки объекта (Insert Object), затем на кнопку нужной команды. Если это команда – смена цвета, выберите цвет в окне диалога и нажмите ОК.



4. Щелкните на кнопку вставки объекта (Insert Object) для деактивации функции.

5. Перейдите в окно Edit (Правка), чтобы увидеть новую команду.

6. Увеличьте масштаб просмотра, и вы сможете увидеть тип команды: красный кружок с буквой S - команда останова (Stop Command), голубой кружок с буквой C – смена цвета (Color Change) или зеленый кружок с буквой T – закрепка (Tie Command).

Удаление объекта

Удалить можно либо выделенный объект в окне Edit (Правка), либо последний созданный объект в окне Create (Создание). Для удаления команд остановки, смены цвета или закрепок используйте кнопки клавиатуры со стрелками влево или вправо для выделения нужной команды. Можно использовать также функцию View By Colors (Раскладка по цветам) для облегчения поиска нужного объекта.

“Горячие” клавиши

Кнопка на Панели инструментов:



Комбинация клавиш: Del, Alt, E, D

Применение

1. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.
2. Выделите объект перед командой, которую вам нужно удалить.
3. Нажимайте кнопку на клавиатуре со стрелкой вправо, пока нужная команда не будет выделена (ее название появится внизу справа экрана в строке состояния).
4. Нажмите на кнопку удаления объекта (Delete Object) или нажмите кнопку Delete на клавиатуре. Команда будет удалена.

Вставка и удаление точек

Вставка точек

Вы можете вставить дополнительные точки в выделенный объект. Эта функция доступна для автоматических или ручных областей застила (QuickStitch™ или FreeHand™ Fill), гладьевых бордюров (Satin Borders), двойных и тройных строчек (Double Stitch и Triple Stitch).

“Горячие” клавиши

Кнопка на Панели инструментов: 

Комбинация клавиш: Alt, E, I

Применение

1. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.
2. Выделите нужный объект, щелкнув на нем мышью. Если вы не уверены, что выделен требуемый объект, вы можете посмотреть на его название внизу справа экрана в строке состояния. Также вы можете использовать клавиши со стрелками вправо или влево на клавиатуре для перехода от объекта к объекту.
3. Нажмите на кнопку вставки точки (Insert Point). Щелкните мышью на контуре объекта в том месте, где вы хотите добавить точку.
4. Вы можете перетащить любую точку контура выделенного объекта мышью.
5. При необходимости нажмите еще раз на кнопку вставки точки (Insert Point) и добавьте еще одну или несколько точек в контур объекта.

Удаление точек

Вы можете удалить любую точку из выделенного объекта. Эта функция доступна для Автоматического застила (QuickStitch™ Fill), Ручного застила (FreeHand™ Fill), Гладьевого круга (Satin Borders) и Бегущих, Двойных и Тройных строчек (Running, Double и Triple Stitch).

“Горячие” клавиши

Кнопка на Панели инструментов:



Сочетание клавиш: Alt, E, L

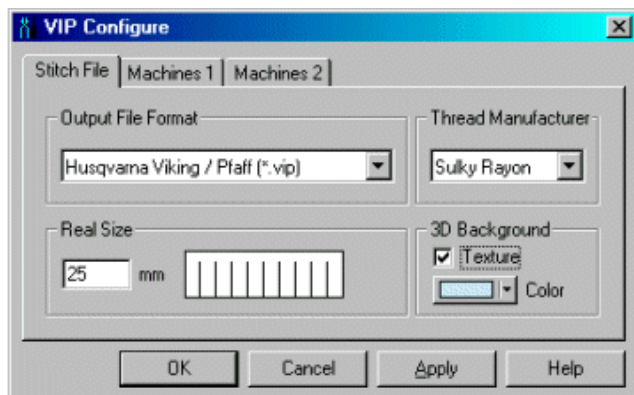
Применение

1. Перейдите в окно Edit (Правка) программы.
2. Выберите нужный объект.
3. Нажмите на кнопку удаления точки (Delete Point) и щелкните мышью на точке, которую вы хотите удалить.
4. Вы можете перенести мышью другие точки объекта в другую позицию.
5. При необходимости нажмите кнопку удаления точки (Delete Point) еще раз и повторите процедуру.

Программа конфигурации (VIP Configure)

Значения в программе VIP Configure позволяют вам определить параметры просмотра стежковых файлов и способы соединения некоторых вышивальных машин. Установки для машин 1 и машин 2 (Machines 1, Machines 2) описаны в руководстве пользователя программы VIP Configure.

Параметры файлов вышивки



Эти параметры позволяют вам менять вид стежковых файлов и метод сохранения в вашем программном обеспечении.

Формат выходного файла (Output File Format)

Выберите расширение выходного файла из следующих форматов: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes версия 2), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking/Pfaff (.vip), Husqvarna (.hus), Janome (.sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) и Tojota (.10*). Нажмите на стрелку вниз в соответствующем окошке программы и выберите нужный формат файла.

Производитель нити (Thread Manufacturer)

Выберите производителя вышивальных нитей из следующих: Sulky Rayon, Alcazar Rayon, Madeira Rayon, R-A Rayon, Isafil Rayon, Stickma poly, Madeira Poly, R-A Poly, Isacord Poly. Нажмите на стрелку вниз в соответствующем окошке программы и выберите соответствующего производителя.

В дизайнах, загруженных и сохраненных в формате .vip производитель нити не изменится. Однако, дизайны, в которых производитель не был определен отображаться с новыми цветами.

Фоновый узор (3D Background)

Текстура ткани (Texture)

Если флажок текстуры установлен, при просмотре вышивки (3D Stitch) вы увидите фоновую трикотажную ткань.

Цвет

Вы можете установить цвет фонового рисунка вышивки любой из 20-ти, доступных в меню цвета (Color). Если же вы захотите выбрать другой цвет, нажмите кнопку Other... (Другой цвет) в этом меню и загрузите любой из 16 миллионов цветов палитры. По умолчанию фоновый цвет светло-голубой – 200, 232, 247 (RGB).

После изменения цвета нажмите Apply (Применить). Затем нажмите кнопку 3D Create (Создать стежки) в программе Digitizing для просмотра изменений. Если они вас устраивают, нажмите OK в программе VIP Configure, программа будет закрыта.

Реальный размер (Real Size)

Вы можете установить параметры программы так, чтобы дизайн на экране соответствовал реальному размеру вышивки. Для этого возьмите линейку и измерьте длину окошка с рисками на экране. Полученное значение в миллиметрах введите в окошко слева. Нажмите OK. Теперь дизайны будут отображаться в реальном размере. При просмотре вышивки (3D Create) она также будет соответствовать реальным размерам.

Если вышивка больше экрана, в окне будут указаны проценты масштаба просмотра.

Краткое описание элементов программы

Меню окна Picture (Рисунок)

Меню File (Файл)

New (Создать)

Создает новый рисунок и дизайн.

Load Picture (Загрузить рисунок)

Загружает фоновый рисунок по имени файла или номеру.

View Picture Files (Показать файлы рисунков)

Показывает содержимое файлов для загрузки фонового рисунка.

Select Source (Выбрать источник)

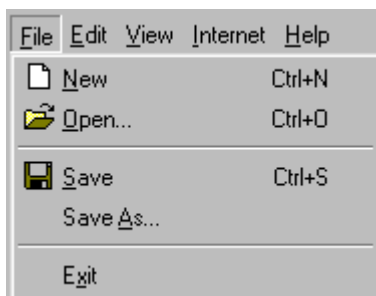
Определяет TWAIN сканер или цифровую камеру для загрузки фонового рисунка.

Acquire Picture (Получить рисунок)

Сканирует или загружает фоновый рисунок из сканера или цифровой камеры.

Exit (Выход)

Закрывает программу VIP Digitizing.



Меню Edit (Правка)

Undo (Отменить)

Отменяет последнее сделанное вами действие или команду.

Cut (Вырезать)

Вырезает выделенную часть рисунка и копирует ее в буфер обмена.

Copy (Копировать)

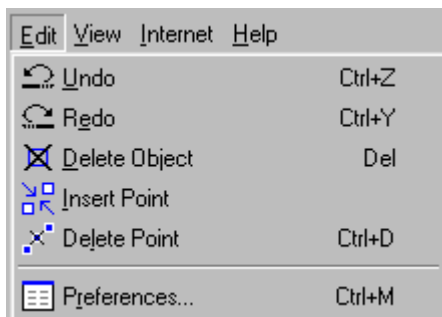
Копирует выделенную часть рисунка в буфер обмена.

Delete (Удалить)

Удаляет выделенную часть рисунка с экрана.

Preferences (Установки)

Устанавливает параметры файла дизайна таких, как типы строчек, бордюров, застилов цвета фона и сетки.



Меню View (Вид)

Toolbar (Панель инструментов)

Устанавливает параметры
Панели инструментов.

Drawing Panel (Панель рисования)

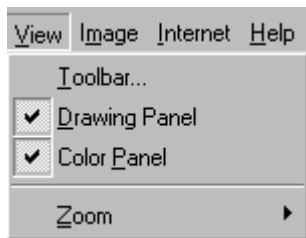
Отображает или скрывает
Панель рисования на экране.

Color Panel (Панель цвета)

Отображает или скрывает панель цвета на экране.

Zoom (Масштаб)

Меняет масштаб просмотра.



Меню Image (Рисунок)

Resize (Изменение размера)

Меняет размер рисунка

Crop (Обрезка)

Удаляет с экрана все, кроме
выделенной части рисунка.

Flip Vertical (Вертикальная симметрия)

Вертикально переворачивает весь
рисунок или его часть.

Flip Horizontal (Горизонтальная Симметрия)

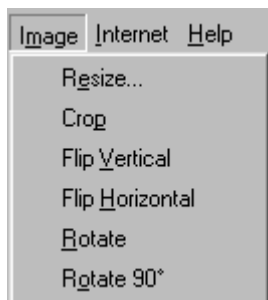
Горизонтально переворачивает рисунок или его.

Rotate (Поворот)

Поворачивает рисунок на любой угол.

Rotate 90 (Поворот на 90°)

Поворачивает рисунок на 90°.



Меню Internet (Интернет)

Home Page (Домашняя страница)

Открывает домашнюю Интернет
страницу производителя.

Tips and FAQs (Советы и подсказки)

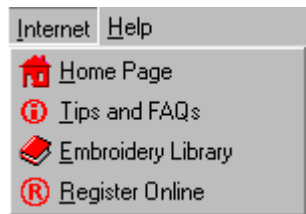
Открывает соответствующую
Интернет страницу производителя.

Embroidery Design Library (Библиотека вышивок)

Открывает страницу библиотеки вышивок.

Register Online (Он-лайновая регистрация)

Позволяет зарегистрировать в Интернете вашу программу.



Меню Help (Помощь)

Help Topics (Разделы справки)

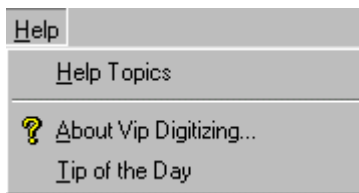
Открывает файл справки.

About VIP Digitizing (О программе)

Выводит информацию о версии и производителе программы VIP Digitizing.

Tip of the Day (Совет дня)

Выводит советы и полезные факты, касающиеся программы



Панель инструментов окна Picture (Рисунок)

Главная панель инструментов (Main Toolbar)

Эта панель находится в левой верхней части окна программы под строкой меню.

Кнопка

Действие



Открывает чистую страницу, готовую для создания нового рисунка или его загрузки.



Загружает фоновый рисунок из файла.



Загружает фоновый рисунок из сканера или цифрового фотоаппарата.



Отображает содержимое файлов рисунков из каталога для загрузки в программу.



Включает режим всплывающих подсказок.

Панель инструментов Edit (Правка)

Эта панель находится под главной панелью инструментов.

Кнопка

Действие



Отменяет последнее сделанное вами действие.



Вырезает выделенную часть рисунка в буфер обмена.



Копирует выделенную часть рисунка в буфер обмена.



Вставляет скопированное или вырезанное содержимое буфера обмена в рисунок.



Удаляет выделенную часть рисунка с экрана.



Устанавливает значения различных параметров: Размер дизайна, Длина стежка, Ширина бордюра, Тип застила и фоновый цвет окна.

Панель инструментов View (Вид)

Эта панель находится под панелью Menu (Меню).

Кнопка

Действие



Увеличивает масштаб просмотра рисунка.



Уменьшает масштаб просмотра рисунка.



Устанавливает масштаб рисунка по размеру окна.



Включает режим “перетаскивания” изображения.

Панель инструментов Internet (Интернет)

Эта панель находится в верхней правой части окна под строкой меню.

Кнопка

Действие



Открывает на вашем Интернет браузере домашнюю страницу производителя программы.



Открывает на вашем Интернет браузере страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (FAQs).



Открывает на вашем Интернет браузере страницу с каталогом вышивок (их несколько сотен) для возможного их заказа вами через Интернет-магазин.

Панели окна Picture (Рисунок)

В программе имеются две панели инструментов, расположенных по обеим сторонам окна. Каждую из этих панелей можно сдвигать в другое место, однако, расположение кнопок на них нельзя поменять.

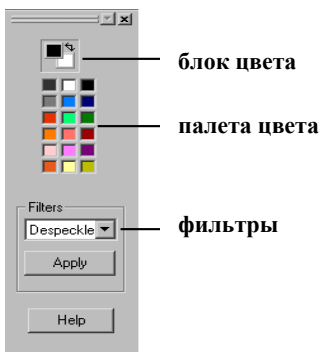
Панель рисования (Drawing Panel)

Панель рисования слева содержит ряд кнопок, нужных для быстрого переключения в различные режимы работы с рисунком.



Панель цвета (Color Panel)

Панель цвета находится слева и состоит из Блока цвета (Color Box), Палеты цвета (Color Palette) для выбора цвета и фильтров (Filters Box).



Меню окна Create (Создание)

Меню File (Файл)

New (Создать)

Создает пустую страницу для нового дизайна, очищая при этом содержимое экрана.

Open (Открыть)

Открывает существующий файл дизайна.

Save (Сохранить)

Сохраняет файл дизайна (.can) под первоначальным именем.

Save As (Сохранить как)

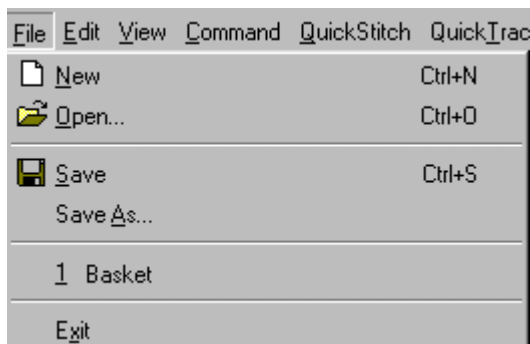
Сохраняет файл дизайна под новым, заданным вами именем.

Recent Files (Последние файлы)

Предлагает вам загрузить один из нескольких файлов, с которыми вы недавно работали.

Exit (Выход)

Закрывает программу VIP Digitizing.



Меню Edit (Правка)

Undo (Отменить)

Отменяет последнее сделанное вами действие.

Redo (Вернуть)

Отменяет команду Undo.

Insert Object (Вставить объект)

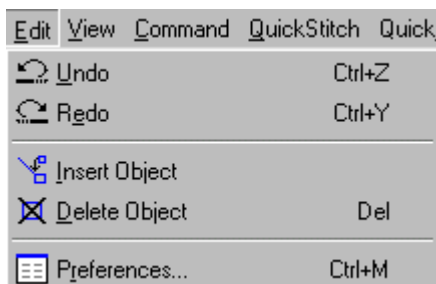
Вставляет стежок или группу стежков в дизайн.

Delete Object (Удалить объект)

Удаляет стежки или группу стежков из дизайна.

Preferences (Установки)

Определяет параметры: размер дизайна, типы строчек, бордюров, застилов и фоновый цвет экрана и сетки.



Меню View (Вид)

Toolbar (Панель инструментов)

Отображает на или скрывает экране Панель инструментов и определяет количество и расположение элементов Панели.

Grid (Сетка)

Отображает на экране или скрывает фоновую сетку.

Picture (Рисунок)

Отображает на экране или скрывает фоновый рисунок.

Zoom (Масштаб)

Определяет масштаб просмотра дизайна.

3D Create Stitches (Создать стежки с просмотром)

Создает стежки из дизайна и выводит рисунок вышивки на экран для просмотра, печати или сохранения.

Create Stitches (Создать стежки)

Создает стежки и показывает вышивку без фонового рисунка ткани.

View Color Layers (Раскладка по цветам)

Показывает элементы дизайна определенного цвета (цветов).



Меню Command (Команды)

Design Area (Область дизайна)

Задаёт область дизайна со стартовой точкой в центре.

Color Change (Смена Цвета)

Меняет цвет или вставляет команду смены цвета.

Stop (Остановка)

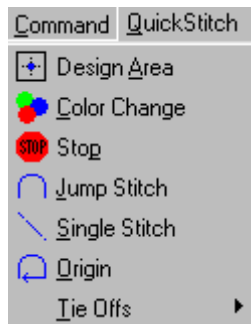
Вставляет команду остановки.

Jump Stitch (Прыгающий стежок)

Вставляет прыгающий стежок.

Single Stitch (Одиночный стежок)

Вставляет одиночный стежок.



Origin (Возврат в начало)

Создает прыгающий стежок в стартовую точку дизайна.

Tie Offs (Закрепки)

Создает закрепочные стежки для завершения обработки различных областей.

Меню QuickStitch (Автозастил)

QuickStitch™ Fill + AutoHole (Автозастил с отверстиями)

Заполняет область одного цвета в соответствии с выбранным типом застила, “обходя” отверстия.

QuickStitch™ Fill (Автозастил)

Заполняет область выбранным застилом.

QuickStitch™ Hole (Автоотверстия)

“Вырезает” отверстия из заполненной области.

QuickStitch™ Fill + Autohole + Border (Автозаполнение с отверстиями и бордюром)

Заполняет область, оставляя свободными отверстия, и создает гладевой бордюр вокруг области.

QuickStitch™ Fill + Border (Автозаполнение с бордюром)

Заполняет область и создает гладевой бордюр вокруг нее.

QuickStitch™ Border (Автоматический бордюр)

Создает гладевой бордюр вокруг выбранной области.

QuickStitch™ Appliqué (Автоматическая аппликация)

Автоматически создает гладевой бордюр, команду Stop (Стоп) и бордюр двойной строчкой вокруг области.

QuickStitch™ Running Stitch Line (Автоматическая бегущая строчка)

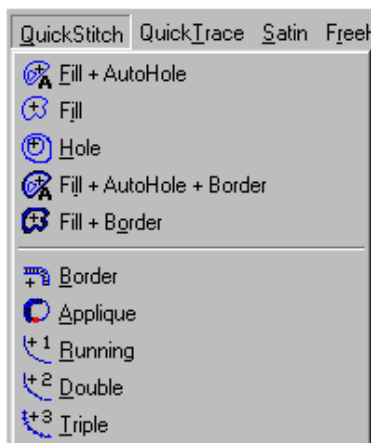
Создает бордюр из одиночной строчки вокруг области.

QuickStitch™ Double Stitch Line (Автоматическая двойная строчка)

Создает бордюр из двойной строчки вокруг области.

QuickStitch™ Triple Stitch (Автоматическая тройная строчка)

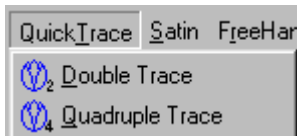
Создает бордюр из тройной строчки вокруг области.



Меню QuickTrace (Автотрассировка)

QuickTrace DoubleTrace (Двойная автотрассировка)

Создает двойную строчку по выделенной линии рисунка.



QuickTrace QuadrupleTrace (Автотрассировка 4-х ниточной строчкой)

Создает строчку в четыре прохода по выделенной линии.

Меню Satin (Гладь)

Straight Column (Прямая колонка)

Заполняет гладью квадраты, прямоугольники и треугольники, заданные четырьмя точками.

Curved Column (Колонка по кривой)

Заполняет гладью области, заданные точками, такие как сектора, полукруги, окружности и овалы.



Satin Ring (Гладьевой круг)

Заполняет гладью кольцо, определенное тремя точками.

Feathered Satin (Перьевой застил)

Создает перьевой застил области, описанной 8-ю точками.

Feathered Top (Верхний перьевой застил)

Создает верхний перьевой застил области, описанной 8-ю точками.

Feathered Bottom (Нижний перьевой застил)

Создает нижний перьевой застил области, описанной 8-ю точками.

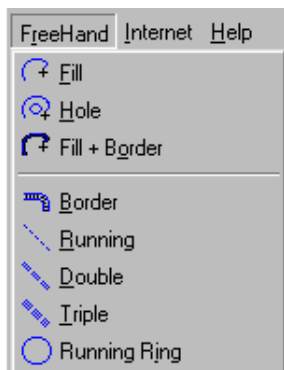
Меню Freehand (Ручной застил)

FreeHand™ Fill (Ручной застил)

Застилает область, заданную точками, расположенными по ее контуру.

FreeHand™ Hole (Ручное отверстие)

Делает отверстие в застиле, определенное контуром из последовательности точек.



FreeHand™ Fill + Border (Ручной застил с бордюром)

Застилает область, заданную точками по ее контуру и создает бордюры вокруг нее.

FreeHand™ Border

Создает бордюры вокруг области, заданной точками.

FreeHand™ Running Stitch Line (Ручная бегущая строчка)

Создает бегущую строчку по точкам, заданным вами.

FreeHand™ Double Stitch Line (Ручная двойная строчка)

Создает двойную строчку по точкам, указанным вами.

FreeHand™ Triple Stitch Line (Ручная тройная строчка)

Создает тройную строчку по точкам, указанным вами.

FreeHand™ Running Stitch Ring (Окружность бегущей строчкой)

Создает окружность бегущей строчкой по двум точкам.

Меню Internet (Интернет)

Home Page (Домашняя страница)

Открывает в вашем браузере домашнюю страницу производителя.

Tips and FAQs (Советы и ответы)

Открывает в вашем браузере страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (FAQ).

Embroidery Design Library (Вышивальная библиотека)

Открывает в вашем браузере страницу с сотнями рисунков для программного обеспечения Husqvarna Viking.

Register Online (Регистрация в режиме Он-Лайн)

Позволяет вам зарегистрировать вашу программу через Интернет.

Меню Help (Помощь)

Help Topics (Разделы справки)

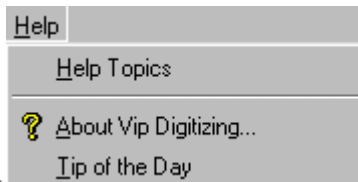
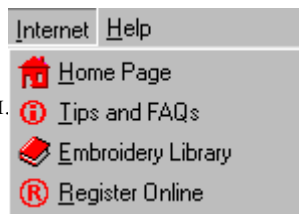
Открывает файл справки программы VIP Digitizing.

About VIP Digitizing

Выводит информацию о версии и производителе программы VIP Digitizing.

Tip of the Day (Совет дня)

Выводит советы и полезные факты, касающиеся программы



Панели инструментов окна Create (Создание)

Панель инструментов Main (Главная)

Главная панель инструментов расположена в верхней левой части окна Create (Создание) под строкой меню.

Кнопка	Действие
	Очищает экран для загрузки рисунка или создания нового файла дизайна.
	Открывает существующий файл дизайна (.cap) для дальнейшей работы с ним или создания файла вышивки.
	Сохраняет файл дизайна под ранее выбранным именем.
	Создает стежки для просмотра, записи в файл вышивки и печати.
	Всплывающая подсказка; нажмите на этой кнопку, затем щелкните на к.-л. элементе окна для получения краткой справки.

Панель инструментов Edit (Правка)

Эта панель находится слева экрана под панелью Main (Главная)

Кнопка	Действие
	Отменяет последнее действие или команду, сделанную вами.
	Повторяет отмененную команду или действие.
	Добавляет новый объект (стежок или группу стежков) после выделенного объекта.
	Удаляет последний созданный объект.
	Позволяет установить параметры: Размер дизайна (Design Size), Длина стежка (Stitch Length), Ширина бордюра (Border Width), Тип застила (Fill Patterns) и Цвет фона (Screen Background color).

Панель инструментов View (Вид)

Панель находится во второй справа верхней части окна под строкой меню.

Кнопка

Действие



Показывает на экране или скрывает фоновый рисунок.



Показывает на экране или скрывает фоновую сетку.



Увеличивает масштаб просмотра.



Уменьшает масштаб просмотра.



Устанавливает масштаб просмотра по размеру экрана.



Включает или выключает режим перемещения части изображения на экране.



Показывает элементы дизайна только выбранных цветов.

Панель инструментов Command (Команды)

Панель находится в верхней правой части окна под строкой меню.

Кнопка

Действие



Отмечает границы области будущего дизайна, помещая стартовую точку в центр.



Выбирает новый цвет или вставляет команду смены цвета.



Вставляет команду останова (Stop), при этом машина не будет запрашивать смену нити.



Вставляет Прыгающий стежок (Jump Stitch), который в дальнейшем после вышивания должен быть обрезан.



Вставляет Одиночную строчку (Single Stitches), которая обычно применяется для укрепляющей простежки под колонками или областями застила, а также для придания эффекта “ручной” работы.



Вставляет команду возврата в начальную точку (Return to Origin) – создает прыгающий стежок в центр пальцев.



Вставляет один из 4-х видов закрепки. Размещайте закрепку в начале колонки или области застила для того, чтобы она стала невидимой.

Панель инструментов QuickStitch™ (Автозастил)

Панель находится в правой части окна Create (Создание).

Кнопка

Действие



Создает автозастил с отверстиями; заполняет выбранную область рисунка, при этом оставляя отверстия “нетронутыми”.



Создает автозастил с отверстиями и бордюром; заполняет выбранную область, обходя отверстия и создает бордюр по границе этой области.



Автоматически создает застил выбранной области, при этом отверстия тоже заполняются стежками.



Автоматически убирает стежки из отверстий в уже заполненной области.



Автоматически добавляет бордюр выбранной области.



Автоматически создает гладьевый бордюр, затем команду Стоп (Stop), затем бордюр двойной строчкой вокруг заданной области.



Автоматически создает бордюр бегущей строчкой вокруг выбранной области.



Автоматически создает бордюр двойной строчкой вокруг выбранной области.



Автоматически создает бордюр тройной строчкой вокруг выбранной области.

Панель инструментов QuickTrace (Автотрассировка)

Панель находится справа в окне Create (Создание)

Кнопка	Действие
	Автоматически создает двойную строчку по выбранной линии.
	Автоматически создает строчку 4-мя проходами по выбранной линии.



Панель инструментов Satin (Гладь)

Панель находится справа в окне Create (Создание)

Кнопка	Действие
	Создает гладьевую колонку по заданным вами четырем точкам для заполнения квадратов, прямоугольников, треугольников и т.п.
	Создает гладьевую колонку по кривой по заданным восьми точкам для заполнения секторов, полукругов, окружностей, овалов и т.п.
	Создает гладьевой круг (кольцо) по заданным трем точкам.
	Создает перьевой застил по заданным 8-ми заданным точкам.
	Создает верхний перьевой застил по заданным 8-ми точкам.





Создает верхний перьевой застил по заданным 8-ми точкам.

Панель инструментов FreeHand (Ручное заполнение)

Кнопка	Действие
--------	----------



Застилает область, контур которой вы определяете последовательностью точек.



Делает отверстия, заданные последовательностью точек, в области застила.



Создает бордюр вокруг области, заданной вами последовательностью точек.



Создает одиночную строчку по заданным точкам.



Создает двойную строчку по заданным точкам.



Создает тройную строчку по заданным точкам.



Создает круг бегущим стежком по двум точкам – центру окружности и точки на самой окружности.

Меню окна Edit (Правка)

Меню File (Файл)

New (Создать)

Очищает окно экрана для создания нового дизайна.

Open (Открыть)

Открывает предварительно созданный файл дизайна.

Save (Сохранить)

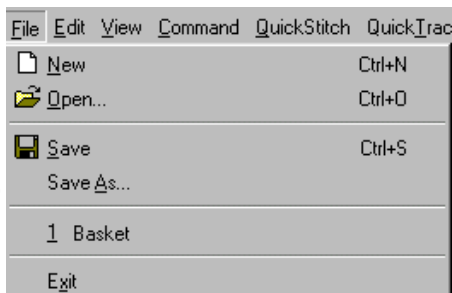
Сохраняет файл дизайна под предварительно указанным именем.

Save As (Сохранить как)

Сохраняет файл дизайна под новым именем.

Exit (Выход)

Закрывает программу VIP Digitizing.



Меню Edit (Правка)

Undo (Отменить)

Отменяет последнее действие, сделанное вами или командой.

Redo (Повторить)

Повторяет команду или действие, отмененное командой Undo (Отменить).

Delete Object (Удалить объект)

Удаляет стежок или группу стежков.

Insert Point (Вставить точку)

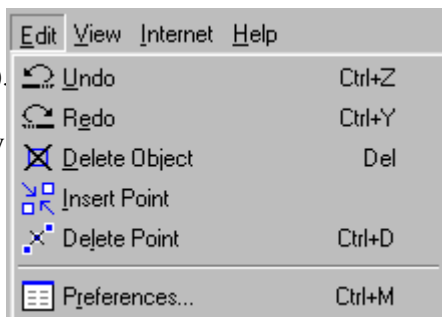
Вставляет новую точку в выделенный объект.

Delete Point (Удалить точку)

Удаляет выделенную точку.

Preferences (Установки)

Определяет размер дизайна, типы строчек, бордюров, застилов устанавливаемые по умолчанию, цвет экрана и фоновой сетки.



Меню View (Вид)

Toolbar (Панель инструментов)

Показывает на экране или скрывает Панель инструментов и определяет ее элементы.

Grid (Сетка)

Показывает на экране или скрывает фоновую сетку.

Picture (Рисунок)

Показывает на экране или скрывает фоновый рисунок.

Zoom (Масштаб просмотра)

Увеличивает, уменьшает, устанавливает по размеру экрана или задает в процентах масштаб просмотра.

3D Create Stitches (Создать стежки в режиме 3D)

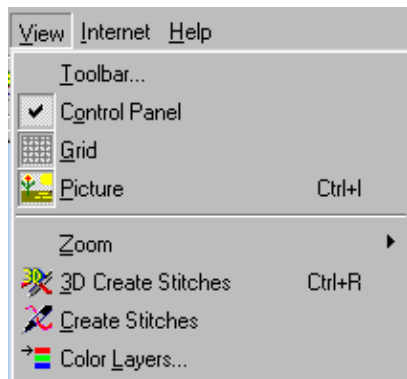
Создает стежки для просмотра вышивки в 3-х мерном режиме, вывода вышивки на печать или сохранения ее в стежковом файле.

Create Stitches (Создать стежки)

Создает стежки для файла вышивки.

View Color Layers (Раскладка по цветам)

Отображает на экране элементы дизайна только выбранных цветов.



Меню Internet (Интернет)

Home Page (Домашняя страница)

Открывает в вашем браузере домашнюю страницу производителя.

Tips and FAQs (Советы и ответы)

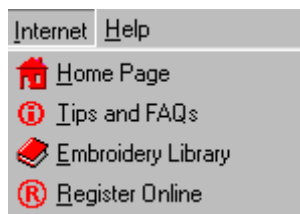
Открывает в вашем браузере страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (FAQ's).

Embroidery Design Library (Вышивальная библиотека)

Открывает в вашем браузере страницу с тысячами рисунков для программного обеспечения Husqvarna Viking.

Register Online (Регистрация в режиме Он-Лайн)

Позволяет вам зарегистрировать вашу программу через Интернет.



Меню Internet (Интернет)

Help Topics

Открывает файл справки программы VIP Digitizing.

About VIP Digitizing

Выводит информацию о версии и производителе программы VIP Digitizing.

Tip of the Day (Совет дня)

Выводит советы и полезные факты, касающиеся программы VIP Digitizing.

Help

Help Topics

 About Vip Digitizing...

Tip of the Day

Панели инструментов окна Edit (Правка)

Панель инструментов Main (Главная)

Главная панель инструментов расположена в верхней левой части окна Edit (Правка) под строкой меню.

Кнопка	Действие
	Очищает экран для создания нового дизайна.
	Открывает уже существующий файл дизайна (.can).
	Сохраняет файл дизайна под текущим именем.
	Создает стежки для их просмотра в 3-хмерном режиме, записи в файл и вывода на печать.
	Включает режим контекстной подсказки; нажмите на эту кнопку, затем щелкните в к.л. месте окна программы для получения справки об элементе.

Панель инструментов Edit (Правка)

Панель расположена второй слева под строкой меню в окне Edit (Правка).

Кнопка	Действие
	Отменяет последнее действие или команду, сделанную вами.
	Повторяет отмененную команду или действие.
	Удаляет последний созданный объект.
	Добавляет точку в выделенную область застила или бордюра.
	Удаляет точку из выделенной области застила или бордюра.
	Устанавливает значения по умолчанию размера дизайна, длины стежков, ширины бордюра, типа застила и определяет фоновый цвет экрана.

Панель инструментов View (Вид)

Панель расположена справа под строкой меню в окне Edit (Правка).

Кнопка



Действие

Показывает на экране или скрывает фоновый рисунок.



Показывает на экране или скрывает фоновую сетку.



Увеличивает масштаб просмотра.



Уменьшает масштаб просмотра.



Устанавливает масштаб просмотра по размеру экрана.



Включает или выключает режим перемещения части изображения на экране.



Показывает элементы дизайна только выбранных цветов.

Панель управления окна Edit (Правка)

Панель Управления включает в себя Рабочую область цвета для изменения цветов в файле и на экране, а также Блок окна примечаний.

Рабочая область цвета

На панели, показывающей цвета различных элементов дизайна можно изменить любой цвет. Максимальное количество цветов - 60.

Панель цвета

Щелкнув мышью на любом квадратике с цветом, вы можете поменять цвет, выбрав производителя нити и ее номер, либо просто выбрать один из 30-ти цветов стандартной палитры.

Блок окна примечаний

Используйте этот блок для добавления ваших примечаний относительно дизайна (например, тема дизайна, название и т.п.).

