



VIP Stitch Artist

Руководство пользователя

Программное обеспечение, описанное в данном Руководстве, может быть изменено без предварительного уведомления. Тем не менее, мы постарались как можно точнее передать работу программы.

VIP Stitch Artist может быть использован только после принятия Лицензионного соглашения.

Windows и OpenType являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation. TrueType - зарегистрированная торговая марка Adobe System Incorporated. Другие продукты, на которые ссылается Руководство, могут быть торговыми марками компаний и должны использоваться в соответствии с международными и национальными законами.

Код установки продукта: 820343

412 7537-26

©2002 Emnet Software Ltd.

Все права защищены.

Printed in Sweden on environmentally friendly paper. 

Содержание

Введение	1
Обзор программы	1
Установка с компакт-диска	3
Запуск программы	6
Использование справки	7
Термины, используемые в программе	9
Элементы окна программы	12
Краткие упражнения	15
Мастер дизайнов, традиционные узлы и сдвиг стежков - надпись “Artist” (9мм)	15
Одиночный стежок, Колонка по кривой, Легкая автогруппировка, Традиционный узел и установка цвета строчки - Зонтик (Maxi)	20
Советы по созданию дизайна	29
Оптимизация рисунков	32
Типы стежков	35
Редактирование стежков	38
Передача дизайна в машину	44
Информация для пользователей PC Designer	45
Программа VIP Configure	47
Краткое описание элементов программы	49
Меню	49
Панели инструментов	53

Введение

Добро пожаловать в программу VIP Stitch Artist. Она содержит простой в работе Мастер дизайнов (Design Wizard) для конвертирования рисунков в 9мм или Макси (Maxi) стежки. Также, используя VIP Stitch Artist, вы создадите свои дизайны, измените уже существующие и объедините несколько элементов в одну вышивку.

Можно выбрать один из девяти типов стежков, включая Автотрассировку (QuickTrace), Гладьевый застил (Satin) и Ручной застил (FreeHand). Автотрассировка (QuickTrace) автоматически определит контуры рисунка для создания Бегущего (Running Stitch) или Тройного (Triple Stitch) стежков. Три типа Гладьевых стежков (Satin Stitch) создадут прекрасные параллельные колонки. Стежки Ручного застила (FreeHand) включают в себя традиционные узлы (Candlewicking).

Редактирование также становится простым. Выберите требуемые стежки, вырежьте, скопируйте и вставьте их в нужное место. Выделенную область можно растягивать, уменьшать, горизонтально и вертикально разворачивать и вращать.

В данном Руководстве мы объясним вам содержание Системы, расскажем как установить и начать работу с программой, а также дадим вам несколько Кратких упражнений (QuickStart). Для получения дополнительной информации обращайтесь к Интернет-справке в режиме он-лайн. Также выполните интерактивные примеры VIP Stitch Artist Tutorials.



Данные о последних изменениях в программе находятся в файле StitchArtistReadme.rtf. Если у вас останутся нерешенные проблемы, прочтите файлы справки в папке “Technical” на вашем CD.



Самые последние сведения о Вышивальной системе можно получить, нажав на кнопку Интернет-справки на Панели инструментов.

Обзор программы VIP Stitch Artist

Мастер дизайнов Design Wizard открывается автоматически при запуске программы VIP Stitch Artist.

Использование Мастера дизайнов Design Wizard

Выбор размера дизайна

1. Поставьте флажок либо на отметке 9мм, либо на Maxi в главной странице Мастера дизайнов Design Wizard.
2. Нажмите Next (Далее).

Выбор рисунка

3. Имеется несколько способов загрузки рисунка:
Нажать кнопку Load Picture (Загрузить рисунок) для выбора рисунка или нажать кнопку Scan Picture (Сканировать рисунок) для получения изображения из сканера или цифровой камеры (например, если у вас есть нарисованный лоскутный шов).
4. Нажмите Next (Далее).

Установка порога монохромности (Monochrome Threshold)

5. Переместите бегунок на линейке порога монохромности для отображения контуров объектов рисунка.
6. Нажмите Next (Далее).

Обрезка рисунка

7. Ваш рисунок автоматически обрезается программой, удаляя пустые области вокруг рисунка. При необходимости вы можете выделить любую его часть.
8. Нажмите Next (Далее).

Размер и положение рисунка

9. Установите высоту рисунка (Height) в миллиметрах.
10. Если нужно, поверните рисунок на угол от 0 до 360 градусов.
11. Используйте бегунки для определения положения рисунка.
12. Нажмите Next (Далее).

Выбор метода Автотрассировки

13. Выберите QuickTrace Light (Легкая Автотрассировка) или QuickTrace Heavy (Усиленная Автотрассировка). Также вы можете трассировать рисунок вручную, сняв флажок AutoTrace (Автотрассировка).

14. Нажмите Finish (Закончить). Начнется автотрассировка с левого края рисунка до ближайшей его части. Следующие объекты, не связанные с предыдущими, будут проигнорированы.
15. Теперь вы можете сохранить, послать в машину и использовать стежок.

Содержимое Системы

Содержимое пакета Stitch Artist Embroidery System перечислено ниже:

Компакт-диск VIP Stitch Artist

Руководство пользователя VIP Stitch Artist User's Guide на английском языке

Руководство пользователя VIP File Assistant User's Guide на английском языке

Установка программы

1. Закройте все работающие программы на вашем компьютере.
2. Вставьте в компьютер компакт-диск программы. В появившемся на экране меню выберите Installation (Установка).
3. На экране появится лицензионное соглашение. Прочтите его, отметьте флажок "I accept the terms (Я принимаю условия соглашения)" и нажмите Next (Далее).
4. Далее программа запросит ваше имя. Введите его в поле Name (Имя) и нажмите Next (Далее).
5. Возможно, программа спросит вас код установки продукта. Он находится на первой странице Руководства пользователя VIP Stitch Artist User's Guide на английском языке. Введите код и нажмите Next (Далее).
6. Выберите Complete (Полная установка) для установки всех элементов программы или Custom (Выборочная установка) для выбора этих элементов. Нажмите Next (Далее).
7. Если выбрана выборочная установка, определите папку для установки программы. По умолчанию это - C:\VipEmbroidery.
8. Отметьте флажок Create a shortcut on the desktop, если вы хотите создать ярлык программной группы Embroidery System на Рабочем столе. Нажмите Next (Далее).
9. Начнется установка программы, по окончании которой вам будет предложено перезагрузить компьютер. Нажмите Yes.

Регистрация программы

В процессе установки программы имеется возможность ее зарегистрировать в режиме он-лайн. После установки вы сможете это сделать с помощью меню Internet (Интернет).

При желании вы можете послать печатную форму регистрационной карты. Откройте соответствующий файл в Microsoft® WordPad из папки VipEmbroidery\Readme и выведите его на принтер.

Файлы примеров

Файлы примеров используются для выполнения кратких упражнений (QuickStart). По умолчанию они находятся в C:\VipEmbroidery\Samples\St_Art.

По умолчанию основная папка программы VIP Stitch Artist - C:\VipEmbroidery. В ней содержатся файлы программы и справки. Также имеется семь дочерних каталогов, содержимое которых описано ниже:

C:\VipEmbroidery

\Guides	- руководства в формате PDF
\MyDesigns	- пустая папка для ваших дизайнов
\Readme	- Файлы Readme и Регистрационная карта
\Samples\St_Art\Machine	- файлы примеров вышивок для машины Pfaff creative 2140
\Samples\St_Art\Pics рисунков	- файлы примеров
\Samples\St_Art\Stitch	- файлы примеров вышивок
\Tutorials	- интерактивные примеры

Всегда сохраняйте созданные вами дизайны в папке C:\VipEmbroidery\MyDesigns, чтобы не повредить файлы примеров.

Интерактивные примеры

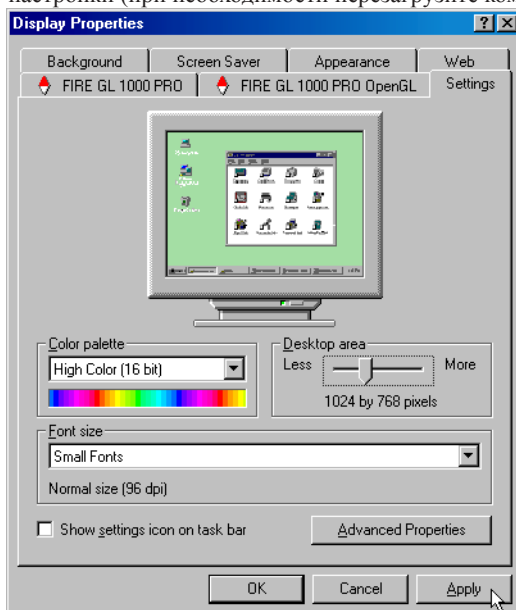
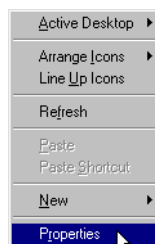
Если вы выбрали соответствующую опцию при установке программы, в меню Пуск (Start) появится группа программ Embroidery System Tutorials - Интерактивные примеры. Для их запуска:

1. Нажмите Start (Пуск), Programs (Программы), Embroidery System, Tutorials.
2. Щелкните на пункте VIP Stitch Artist для запуска примеров.

Изменение свойств монитора

Разрешение вашего монитора должно быть не ниже, чем 1024 x 768, а цветовая палитра - High Color (16 bit) или выше.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на любом свободном месте Рабочего стола. При этом появится меню, изображенное справа.
2. Выберите пункт Properties (Свойства).
3. В окне диалога щелкните по закладке Settings (Параметры).
4. Установите Область экрана (Desktop area) на 1024 x 768 или выше, а палитру цвета (Color Palette) - не ниже, чем High Color (16 bit).
5. Нажмите Apply (Применить). Параметры экрана изменятся. Нажмите OK на предложение сохранить измененные настройки (при необходимости перезагрузите компьютер).



Запуск программы

Установите параметры реального размера (Real Size) в программе VIP Configure до первого запуска VIP Stitch Artist (см. стр. 47).

Меню Пуск (Start)

1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе компьютера.
2. Выберите группу Programs (Программы).
3. Выберите группу Embroidery System.
4. Щелкните на пункте VIP Stitch Artist для запуска программы.

Кнопки на Рабочем столе



Вы можете также запустить программу, используя ярлык на Рабочем столе Windows®. Этот ярлык создается автоматически при установке, если выбрана соответствующая опция.

1. Закройте или сверните все работающие программы.
2. Дважды щелкните мышью на ярлыке программной группы Embroidery System (показан слева).
3. В открывшейся папке с программами дважды щелкните мышью на VIP Stitch Artist для ее запуска.

Ярлык программы



Ярлык программы VIP Stitch Artist изображен слева.

Использование справки

Контекстная справка

Используйте кнопку контекстной справки для получения информации об элементах программы.



1. Нажмите кнопку контекстной справки на главной Панели инструментов; при этом курсор примет вид стрелки со знаком вопроса.
2. Щелкните мышью на любой кнопке. На экран будет выведена краткая справка по использованию данной функции.
3. В основном экране программы нажмите клавишу F1. Если не открыты другие окна, появится главное окно файла справки. Отсюда вы можете перейти к любому разделу, щелкнув на подчеркнутой фразе или с помощью поиска по ключевым словам.

Страница Contents (Содержание)

4. В основном окне щелкните мышью на подчеркнутой фразе Parts Of The Window (Элементы окна) и вы перейдете к другому разделу справки.
5. Нажмите кнопку Back (Назад) и вы вернетесь в основное окно.
6. Щелкните по закладке Contents (Содержание), дважды щелкните на “книге” ‘Viewing Stitch Design Files (Просмотр файлов дизайнов)’ и дважды щелкните на пункте ‘Get Length of Area (Узнать длину)’. При этом появится справка по этой теме.

Index (Указатель)

7. Щелкните на закладке Index (Указатель), затем дважды щелкните на пункте ‘Background Grid (Фоновая сетка)’. Появится список статей по данной теме. Дважды щелкните на ‘Grid (View Menu) - Сетка (Меню View)’ для получения справки.

Команда Find (Поиск)



8. Щелкните по закладке Contents (Содержание), затем Find (Поиск). Следуйте инструкциям на экране.

Интернет-справка

- Щелкните на кнопку Tips and FAQs (Советы и ответы на наиболее часто задаваемые вопросы) на Панели инструментов Internet (Интернет) для открытия в вашем браузере Интернет-страницы справки о вышивальной Системе VIP Embroidery System.

Tip of the Day (Совет дня)

Совет дня отображает полезные советы и интересные факты по программе VIP Stitch Artist. По умолчанию, Совет дня вызывается при каждом запуске программы. Также можно воспользоваться меню Help (Справка). Нажмите ОК или клавишу ENTER для продолжения. Если вы не хотите, чтобы совет вызывался автоматически, снимите флажок Show Tips at Startup (Отображать совет при запуске).

Сочетания клавиш: Alt, H, T

About VIP Stitch Artist (О программе)

Отображает версию вашей программы VIP Stitch Artist. Номер версии вам может потребоваться при контактах со службой технической поддержки.

Сочетания клавиш: Alt, H, A

Термины, используемые в программе

В Интернет-справках и Руководстве пользователя по программе VIP Stitch Artist, определенные стили написания используйте для разных терминов. Например, общая информация дается стандартным текстом. Инструкции и пошаговые примеры обычно выделяются нумерованным списком, как показано ниже. (Или заключаются в скобках.)

1. Измените номер на три и нажмите ОК (или клавишу ENTER).

Важные пункты и советы выделяются курсивом, как показано ниже...

Щелкнуть на объекте означает навести на него мышью, нажать и отпустить ее левую кнопку. Щелкнуть и перетащить объект означает навести на него курсор и, удерживая нажатой кнопку мыши, переместить его в нужное положение.

Виды курсоров



Обычно курсор имеет вид стрелки, показанной слева.



При вводе текста курсор принимает вид I - линейки, например, при определении имени файла в окне диалога Save As (Сохранить как).



Если выбран Zoom In (Увеличение масштаба просмотра), появляется курсор с буквой Z.



На странице Design Wizard Crop Picture (Мастер обрезки дизайна) курсор принимает вид крестика, когда вы задаете область обрезки, двусторонней стрелки, когда вы передвигаете линии прямоугольника обрезки, и крестика со стрелками при перемещении прямоугольника обрезки.



Клавиатура

Как и во всех других программах Windows®, для некоторых элементов VIP Stitch Artist можно использовать клавиатуру как альтернативу мыши. Например, как правило, вы можете нажать клавишу Enter вместо кнопки ОК или использовать комбинацию клавиш, таких как Ctrl+O, для открытия файла. Знак + в обозначении комбинации соответствует нажатию и удержанию первой клавиши и нажатию следующей (например, Ctrl + O), а запятая соответствует последовательному нажатию перечисленных клавиш (например, Alt, F, S для сохранения файла вышивки).

Кнопки (Icons)



Кнопки - это маленькие рисунки на экране, вызывающие определенные функции. Например, кнопка Set Thread Color (Установить цвет нити) показана слева.

Панели инструментов (Toolbars)

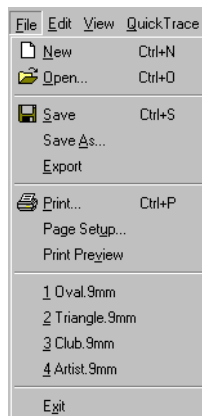


Панели - это группы кнопок, объединенных вместе, например, главная (Main) Панель показана справа. Все панели являются 'плавающими', то есть вы можете перемещать их по экрану. Просто перетащите любую из них мышью.

Меню (Menus)

Меню - это группа функций, таких как меню File (Файл) или Edit (Правка). Меню можно выбрать с помощью мыши или сочетания клавиш.

Большинство функций можно вызывать с помощью мыши, нажатием на кнопку или с помощью сочетания клавиш.



Установки (Preferences)



Блок установок Preferences позволяет установить параметры стежков, экрана и пальцев. Вызвать функцию можно с помощью пункта меню Edit (Правка), Preferences (Установки) или кнопкой Preferences (Установки) на Панели инструментов Edit (Правка). При изменении каких-либо параметров они сохраняются даже после выхода из программы.

Форматы файлов

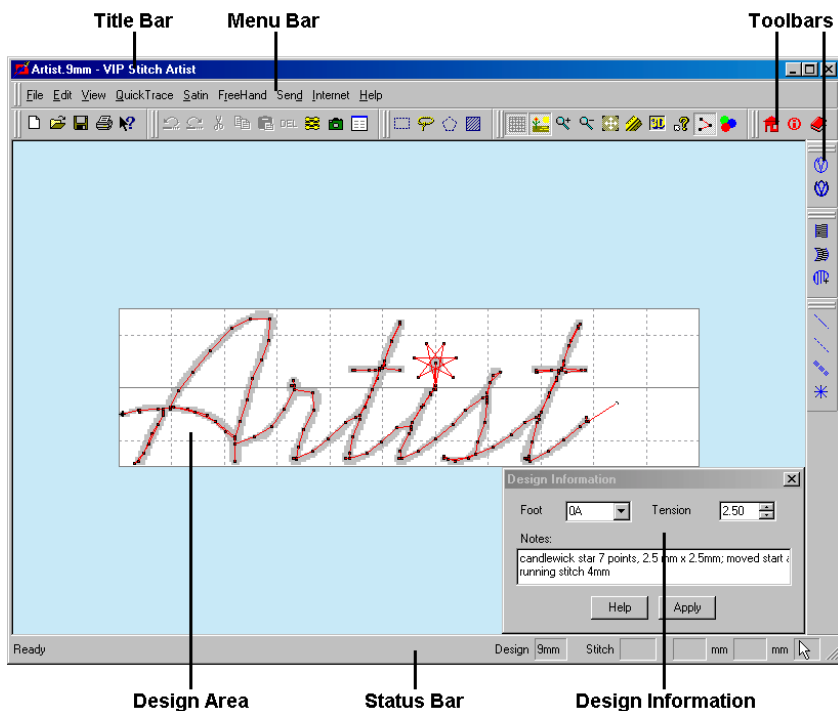
VIP Stitch Artist создает швы из рисунков следующих форматов: Windows Bitmap (.bmp), Zsoft Paintbrush (.pcx), JPEG Files (.jpg), Tagged-Image File Format (.tif), Adobe Photoshop Files (.psd), Kodak Photo CD Files (.pcd), Portable Network Graphics (.png), Windows Metafiles (.wmf), Enhanced Metafiles (.emf), Adobe Encapsulated PostScript (.eps).

VIP Stitch Artist сохраняет файлы стежковых дизайнов в форматах .9mm и .max. Дополнительно к этому, файлы .pcq и .pcd могут импортироваться с помощью функции Insert Stitch Design (Вставить Дизайны Вышивки).

Файлы стежковых дизайнов вышивки можно сохранять на дискете или на жестком диске компьютера.

Стежковые дизайны могут экспортироваться также как файлы вышивок следующих форматов: Brother/Babylock/Bernina PEC (*.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (*.pes), Compucon/Singer PSW (*.xxx), Husqvarna (*.hus), Husqvarna Viking / Pfaff (*.vip), Janome (*.sew), Melco Expanded (*.exp), Pfaff (*.pcs), Tajima (*.dst) или Toyota (*.10o).

Элементы окна программы



Строка заголовка (Title Bar)

Строка заголовка находится в верхней части программы и выделяется синим цветом, когда программа активна. На ней отображается имя текущего файла стежкового дизайна, следующее за надписью 'VIP Stitch Artist'. Как и в других программах Windows®, заголовок имеет три кнопки справа: Minimize (Свернуть), Maximize/Restore (Развернуть/Свернуть) и Close (Закрыть); также имеется меню управления слева. Меню позволяет переместить или изменить размеры окна программы и перевести окно в первоначальное положение.

Строка меню (Menu Bar)

В программе имеется девять меню: File (Файл), Edit (Правка), View (Вид), QuickTrace (Автотрассировка), Satin (Гладь), FreeHand (Ручной застил), Send (Послать), Internet (Интернет) и Help (Справка).

Для доступа к пунктам меню используйте курсор мыши.

Выбрать пункт меню вы можете также с помощью комбинации клавиши Alt и клавиш, соответствующих буквам, подчеркнутым в наименовании данного пункта. Например, комбинация Alt , F, O открывает файл.

Панели инструментов (Toolbars)

В программе также имеется девять Панелей инструментов с кнопками для быстрого доступа к основным функциям. Главная (Main) панель показана справа.



Для выбора кнопки щелкните на ней мышью.

Область дизайна (Design Area)

Файл стежкового дизайна загружается в Область дизайна. Она имеет голубой фон с серой сеткой; в этой области отображаются стежки. Если есть рисунок, он также будет отображен в Области дизайна. Рисунок можно вызывать на экран или скрывать с помощью кнопки View Picture (Показать рисунок).



Размер Области дизайна зависит от его типа: 9мм (33мм x 9мм) или Maxi (166мм x 60мм). Сетку также можно скрыть с экрана с помощью кнопки View Grid (Показать сетку).



Черные точки отображают места прокола иглы на ткани (точки стежков). При необходимости их также можно скрыть. Первый стежок показан знаком плюс (+), а последний - крестиком (x).



Размер сетки и ее цвет, а также цвет фона задается в меню Preferences (Установки), Screen (Экран).

Строка состояния (Status Bar)

Строка состояния находится внизу окна программы. Слева на ней появляются краткие советы по использованию выбранной функции или команды, а также их описание.

Справа отображается размер дизайна (9мм или Maxi), количество стежков при выбранном одиночном стежке, два блока координат курсора и блок текущего режима мыши.

Координаты и режимы курсора описаны ниже:

Индикатор	Режим	Отображение координат
	Normal (Обычный)	Все операции кроме перемещения или изменения размеров выделения точек прокола. Координаты рассчитываются от начала фоновой сетки (по центру слева). Координаты не отображаются, если курсор мыши находится вне сетки.
	Сдвиг	Перемещение выделения точек прокола. Координаты мыши показывают, на какое расстояние переместилось выделение.
	Изменение размера	Координаты отображают средний размер выделения.

Информация о дизайне (Design Information)

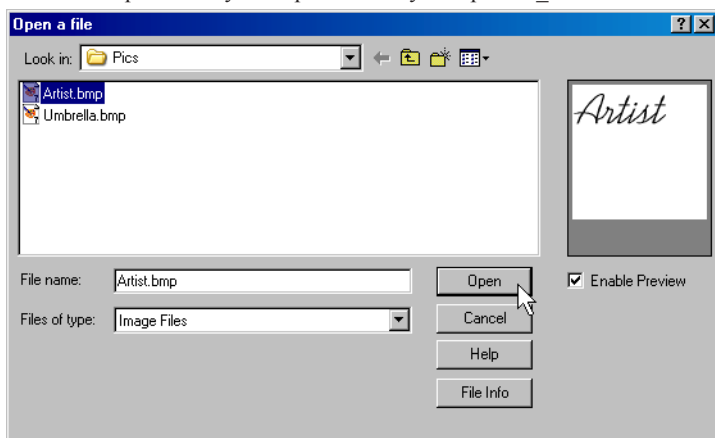
Блок информации о дизайне (Design Information) используется для определения типа лапки (Foot), натяжения нити (Tension) и ввода примечаний (Notes). Вы можете разместить этот блок в любом месте окна программы, перетаскив его мышью. Если вы закрыли блок Design Information, он откроется автоматически при создании нового дизайна или открытии файла стежкового дизайна.

Краткие упражнения

Мастер дизайнов (Design Wizard), Традиционные узлы (Candlewicking) и сдвиг стежков — надпись “Artist” (9mm)

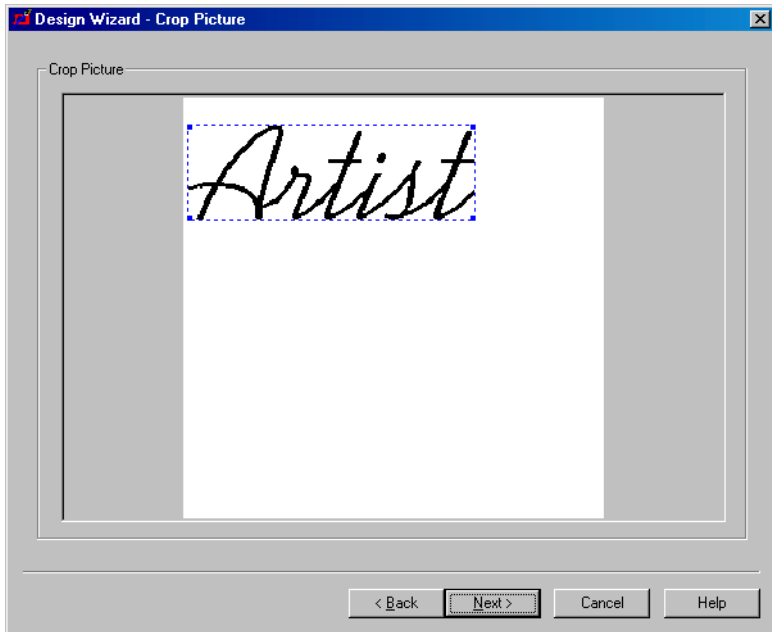
В этом примере вы научитесь загружать рисунок в окно Мастера дизайнов (Design Wizard) и создавать новый стежковый дизайн. Добавьте Традиционные (Candlewick) стежки, просмотрите дизайн в трехмерном режиме (Quick 3DStitch™ View), сдвиньте конечную точку и снова просмотрите результат в режиме 3D. Добавьте примечания (Notes) и выведите дизайн на печать. И, наконец, сохраните дизайн в формате .9mm.

1. Нажмите кнопку Пуск (Start) на Рабочем столе компьютера.
2. Выберите группу программ Embroidery System.
3. Щелкните на строке VIP Stitch Artist для запуска программы.
4. В окне мастера дизайнов (Design Wizard) нажмите Next (Далее) для выбора размера дизайна - 9мм.
5. Нажмите кнопку загрузки рисунка Load Picture.
6. Выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\St_Art\Pics.



7. Выберите файл ‘Artist.bmp’, он отобразится в блоке справа.
8. Нажмите Open (Открыть), и вы перейдете к следующему окну.

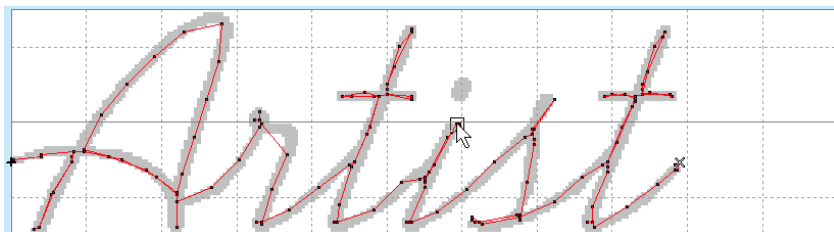
9. Нажмите Next (Далее) и вы перейдете к странице уровня монохромности (Monochrome Threshold).
10. Нажмите Next, так как нет необходимости менять уровень, и вы попадете на страницу обрезки рисунка (Crop Picture). Обратите внимание, что программа автоматически уже обрезала белую часть рисунка вокруг надписи.



11. Нажмите Next (Далее); появится страница изменения размеров и положения (Scale and Position). При этом максимальная высота рисунка - 9мм.
12. Нажмите Next (Далее) для перехода к окну автотрассировки (AutoTrace).
13. Убедитесь в том, что установлены флажки автотрассировки (Use AutoTrace) и Легкой трассировки (QuickTrace Light).
14. Нажмите Finish (Закончить). Рисунок протрассируется автоматически, и результат будет отображен в области просмотра дизайна.

Обратите внимание, что по окончании трассировки автоматически откроется блок информации о дизайне (Design Information). При необходимости перетащите мышью этот блок в любое место экрана.

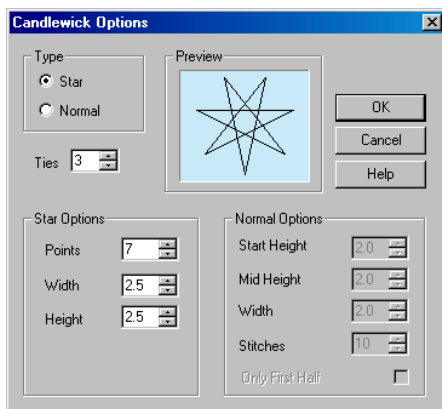
15. Щелкните на верхнем стежке буквы i под точкой; вокруг выделенной точки появится квадрат. Это место можно сейчас использовать как стартовое для вставки новых стежков.



16. Нажмите кнопку Традиционных узлов (Candlewicking) и щелкните мышью на точке над буквой i. При этом появится окно диалога, показанное справа.

17. Выберите тип узла - Star (Звезда) и установите количество закрепков (Ties) - 3.

18. Установите также количество лучей (Points) - 7, а Ширину (Width) и Высоту (Height) - 2.5. Результат вы можете увидеть в окне предварительного просмотра (Preview).



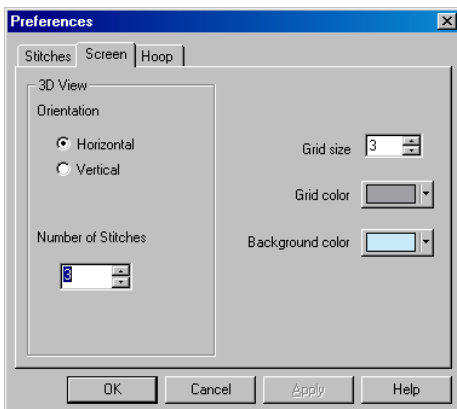
19. Нажмите ОК. Традиционный (Candlewick) стежок будет размещен в точке над буквой i.
20. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.



21. Нажмите кнопку Preferences (Установки), и перейдите во вкладку Screen (Экран).

22. Установите горизонтальную (Horizontal) ориентацию просмотра, число стежков (Number of Stitches) - 3, а размер фоновой сетки (Grid size) - 3.

23. Нажмите ОК.

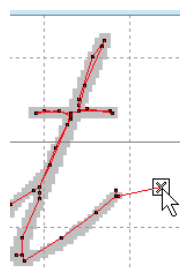
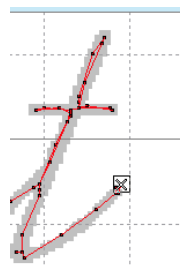




24. Нажмите кнопку предварительного просмотра Quick 3DStitch™ View. Отметьте, что все стежки дизайна связаны между собой.



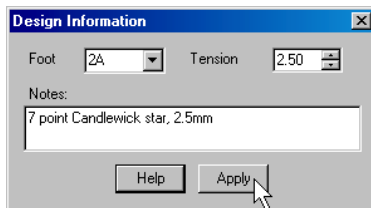
25. Нажмите Cancel (Отменить) для выхода из режима просмотра.
26. Щелкните на последнем стежке дизайна (кончик буквы t). При этом он выделится перечеркнутым прямоугольником.
27. Перетащите мышью этот стежок примерно на пол-квадрата фоновой сетки вправо. Не сдвигайте стежок вверх или вниз, чтобы стежки дизайна начинались и заканчивались на одной горизонтальной линии.



28. Нажмите кнопку трехмерного просмотра (Quick 3DStitch™). Обратите внимание, что надпись стала более отчетливой.



29. Нажмите Cancel (Отменить) для выхода из режима просмотра.
30. В окне информации о дизайне (Design Information) введите примечания (Notes): ‘7 point Candlewick star, 2.5mm (Семиконечная традиционная звезда, 2.5мм)’, и нажмите Apply (Применить).



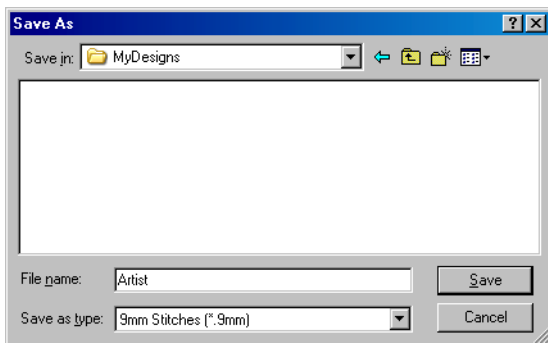
Всегда нажимайте кнопку Apply (Применить) после сделанных изменений в окне информации о дизайне (Design Information) для их сохранения.



31. Нажмите кнопку Print (Печать), в окне диалога Windows® Print, установите нужные параметры принтера и нажмите ОК. Дизайн будет выведен на печать.



32. Нажмите Save (Сохранить). Вы увидите, что имя ‘Artist’ уже введено в поле File name (Имя файла) - это наименование первоначального рисунка.
33. Выберите папку C:\VipEmbroidery\MyDesigns в блоке Save In (Сохранить как).



34. Нажмите Save (Сохранить).
35. Для шитья 9мм стежков переведите их в вашу машину 7570 с помощью меню Send (Послать) в программе VIP Stitch Artist, или используйте VIP File Assistant для передачи дизайна в Creative 2140.

Перед шитьем сделайте пробу на ткани со стабилизатором. Это поможет вам установить правильный баланс (Balance) вашей машины.

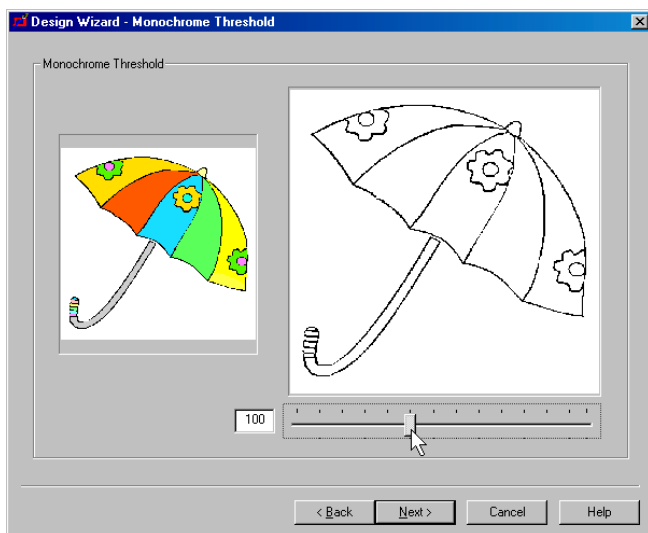
Одиночный стежок (Single Stitch), Колонка по кривой (Curved Column), Легкая автотрассировка (QuickTrace Light), Традиционный узел (Candlewicking) и установка цвета строчки — Зонттик (Maxi)

В этом примере вы научитесь загружать рисунок в программу и работать над ним без автоматического создания стежков. Используйте Одиночный стежок (Single Stitch) для перехода к стартовой точке, затем добавьте гладьевые Колонки по кривой (Curved Columns) и просмотрите результат в трехмерном режиме (Quick 3DStitch™ View). Обработайте легкой автотрассировкой (QuickTrace Light) основную часть дизайна и украсьте ее тремя Традиционными узлами (Candlewick). Определите цвет стежков (Stitch Color) и просмотрите результат. Установите стартовую точку и снова просмотрите дизайн. Измените информацию о дизайне (Design Information) и выведите на печать лист с вышивкой. И, наконец, сохраните файл стежкового дизайна в формате .max и экспортируйте его в файл вышивки .vip.

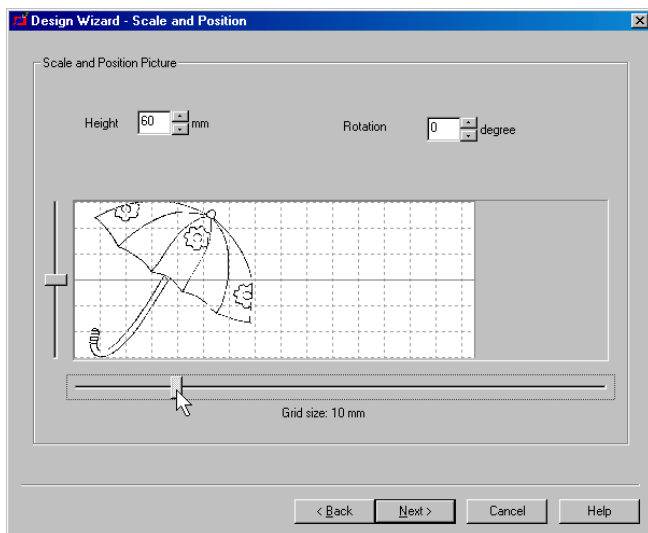
1. Нажмите кнопку Пуск (Start) на Рабочем столе компьютера.
2. Выберите Программы (Programs), Embroidery System.
3. Щелкните на пункте VIP Stitch Artist для запуска программы.
4. В окне Мастера дизайнов (Design Wizard) выберите размер дизайна - Maxi и нажмите Next (Далее).
5. Нажмите кнопку загрузки рисунка Load Picture.
6. Выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\St_Art\Pics.
7. Щелкните на файле 'Umbrella.bmp', и его содержимое отобразится в окошке справа.
8. Нажмите Open (Открыть). Вы увидите рисунок зонтика с именем файла под ним - 'Umbrella.bmp'.
9. Нажмите Next (Далее) для перехода к странице выбора уровня монохромности (Monochrome Threshold).



10. Передвиньте бегунок приблизительно на уровень 100 так, чтобы только контуры зонтика остались на рисунке.



11. Нажмите Next (Далее) для перехода к странице обрезки рисунка (Crop Picture). Обратите внимание на то, что программа автоматически обрезала белые поля вокруг изображения.
12. Нажмите Next (Далее) и вы перейдете в окно изменения размеров и положения (Scale and Position).
13. Перетащите бегунок немного вправо так, чтобы конец ручки зонтика оказался на первой линии фоновой сетки.



14. Нажмите Next (Далее) для перехода к автотрассировке.
15. Снимите флажок автотрассировки (Use AutoTrace) и нажмите Finish (Закончить). Рисунок отобразится в области дизайна.

Автотрассировку (AutoTrace) нельзя использовать для этого дизайна, так как его часть будет заполняться гладью. Для того чтобы избежать соединения стежками различных областей глади, лучше сначала создать все гладьевые области. Затем надо использовать ручную трассировку (QuickTrace) отдельных элементов вместо автотрассировки (AutoTrace).



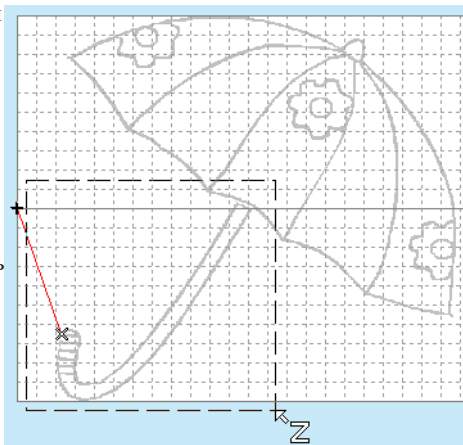
16. Нажмите кнопку Preferences (Установки).
17. Установите плотность гладьевого застила (Satin Density) - 8 и убедитесь в том, что длина бегущего стежка (Running Length) - 1.5мм.
18. Щелкните по закладке Screen (Экран).
19. Установите горизонтальную (Horizontal) ориентацию дизайна и измените число стежков (Number of Stitches) на 3. Проверьте, что размер сетки (Grid size) - 3.
20. Щелкните по закладке Hoop (Пяльцы).
21. В параметрах экспорта (Export Settings) установите горизонтальную (Horizontal) ориентацию и поставьте флажок центровки стартовой точки (Center Start Position).
22. Нажмите ОК.



23. Нажмите на кнопку Single Stitch (Одиночный стежок) и щелкните на левой точке ручки зонтика. При этом появится строчка от стартовой точки к ручке зонтика.



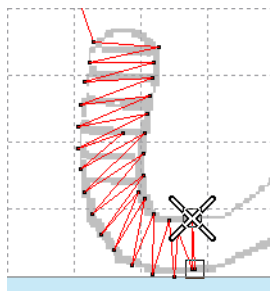
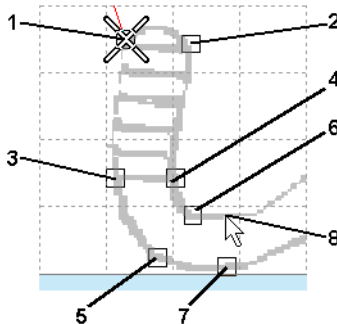
24. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.
25. Нажмите кнопку увеличения масштаба просмотра.
26. Выделите область с ручкой зонтика при нажатой левой кнопкой мыши, как показано справа.



27. Отпустите кнопку для увеличения масштаба просмотра.



28. Щелкните на кнопке Колонки по кривой (Curved Column) и вы увидите, что конец одиночной строчки выделился квадратом. Это - точка 1 колонки по кривой (Curved Column). Вам теперь нужно разместить еще семь точек (всего будет восемь) для создания колонки (показано на рисунке внизу).
29. Щелкните на точке 2 напротив точки 1.
30. Щелкните под точкой 1 для создания точки 3.
31. Точка 4 должна располагаться напротив точки 3.
32. Продолжайте размещать оставшиеся точки. Как только вы поставите восьмую точку, произойдет создание колонки, как показано справа. Отметьте, что точки 7 и 8 выделены квадратами. Это означает, что они являются одновременно точками 1 и 2 для следующей колонки по кривой (Curved Column), которую вы можете создать сейчас.



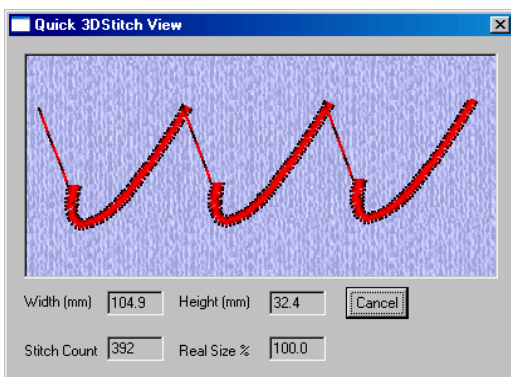
Если вы не достигли нужного результата, используйте функцию отмены Undo для удаления созданной колонки и начните работу заново.

33. Поставьте точки 3 - 8 до середины рукаютки для продолжения колонки по кривой. Постарайтесь сделать это так, чтобы точки 3 и 4, 5 и 6, 7 и 8 находились строго напротив друг друга.
34. После создания второй секции поставьте точки 3 - 8 для создания колонки по кривой до конца рукаютки. Точки 7 и 8 должны находиться в углах верхнего края ручки.
35. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции колонки по кривой (Curved Column).
36. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна) для просмотра всего дизайна.





37. Нажмите кнопку просмотра в трехмерном режиме Quick 3DStitch™ View.



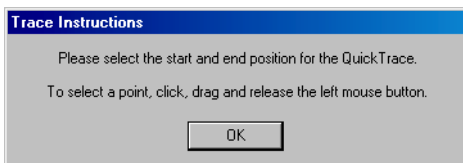
38. Нажмите Cancel (Отменить).



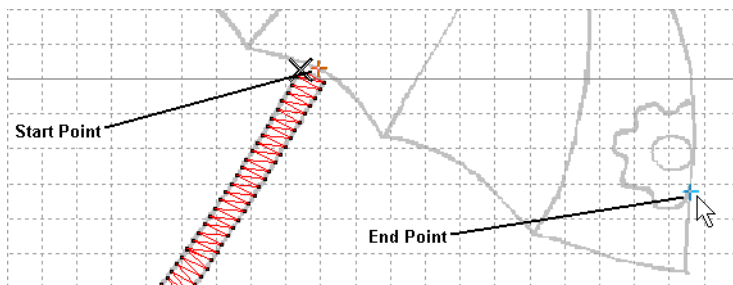
39. Нажмите кнопку увеличения масштаба Zoom In и выделите область вокруг зонтика.



40. Нажмите кнопку легкой трассировки (QuickTrace Light) и щелкните на точке вверху зонтика. На экране появится индикатор процесса трассировки. Затем отобразится сообщение о том, что вам необходимо определить начальную и конечную точки для трассировки. Нажмите OK.



41. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, проведите курсором сверху вниз вдоль средней спицы. При этом красный квадратик будет следовать по траектории, определяемой вами.
42. Передвиньте дальше курсор мыши по контуру к верхнему краю рукоятки так, чтобы квадратик оказался прямо над ней, и отпустите кнопку мыши. Квадратик останется на экране. Это - начальная точка трассировки.
43. Снова нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Квадратик стал синим. Он также должен двигаться по контуру рисунка.
44. Переместите курсор в точку на правой части контура зонтика, как показано ниже.



45. Отпустите кнопку мыши для трассировки контура.

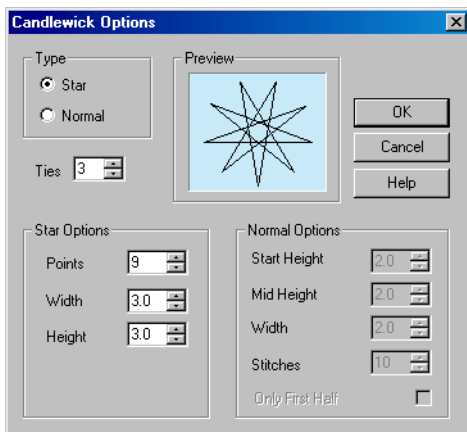
Также можно сначала щелкнуть на стартовой точке, а затем на конечной.

46. Щелкните на стежке в центральной части цветка с левой стороны зонтика. Это нужно, чтобы не был создан лишний стежок к Традиционному узлу (Candlewick). Вокруг выделенной точки появится маленький квадрат.



47. Нажмите кнопку Традиционного узла (Candlewicking) и щелкните в центре левого цветка.

48. В появившемся окне диалога выберите Star (Звезда), а количество закрепков (Ties) установите на 3.



49. В блоке параметров звезды (Star Options) установите количество лучей (Points) - 9, а ширину (Width) и высоту (Height) - 3.0. В окне предварительного просмотра Preview будет отображена звезда с заданными параметрами.

50. Нажмите OK. Звезда будет помещена в центр цветка.

51. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.

52. Щелкните на нижнем стежке среднего цветка.



53. Нажмите кнопку Традиционного узла (Candlewicking) и щелкните мышью в центре среднего цветка.

54. Так как вы уже установили нужные параметры для предыдущей звезды, нажмите OK. При этом вторая звезда появится в центре среднего цветка.

55. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.

56. Щелкните на контуре зонтика в середине правого цветка.



57. Нажмите кнопку Традиционного узла (Candlewicking) и щелкните мышью в центре правого цветка.

58. В окне диалога нажмите OK; при этом третья звезда появится в середине правого цветка.

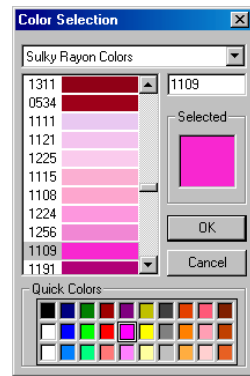
59. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.



60. Нажмите кнопку масштаба по размеру окна (Zoom To Fit) для просмотра дизайна целиком.



61. Щелкните на кнопке Set Stitch Color (Установить цвет строчки).
62. В окне диалога выберите малиновый цвет из блока основных цветов (Quick Colors) в нижней части окна.
63. Нажмите ОК; при этом весь дизайн изменит цвет.



Цвет строчки используется для просмотра, вывода на печать и при экспорте в файл вышивки. Однако цвет не имеет значения, когда вы передаете строчку в швейную машину.



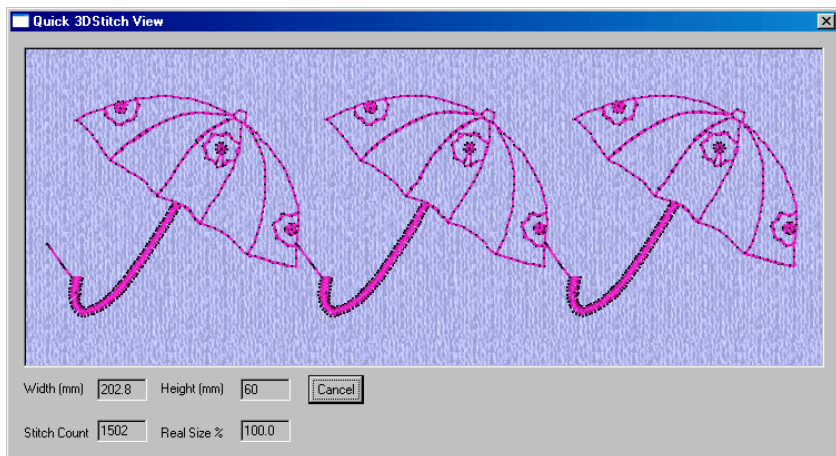
64. Нажмите кнопку просмотра Quick 3DStitch™ View. Отметьте, что каждый следующий зонтик находится немного ниже предыдущего. Это происходит потому, что конечная точка ниже стартовой.



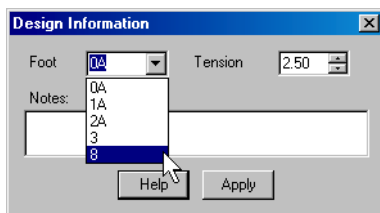
Если вы хотите сделать окно трехмерного просмотра (Quick 3DStitch™ View) больше, просто раздвиньте мышью его границы до нужного размера.

65. Нажмите Cancel (Отменить) для выхода из режима просмотра.

66. Щелкните на стартовом стежке дизайна (отмечен символом +). При этом он выделится маленьким квадратиком.
67. Перетащите его примерно на три с половиной квадрата фоновой сетки вниз так, чтобы он находился на одной горизонтальной линии с конечным стежком, отмеченным крестиком (x).
68. Нажмите кнопку просмотра (Quick 3DStitch™ View) еще раз. Сейчас все три зонтика стали параллельны друг другу.



69. Нажмите Cancel (Отменить) для выхода из режима просмотра.
70. В блоке информации о дизайне (Design Information) выберите лапку (Foot) - 8.



Информация о лапке нужна только для машины Creative 2140 при запросе типа лапки и параметрах верхней подачи.

71. В блоке примечаний Notes введите фразу: 'Satin Density 8 and three 9 point Candlewick stars at 3mm (Плотность глади 8 с девятиконечной звездой 3мм)'.
72. Нажмите Apply (Применить) для сохранения изменений параметров лапки и примечаний.

После сделанных изменений в блоке информации о дизайне (Design Information) всегда нажимайте Apply (Применить) для сохранения информации.



73. Нажмите Print (Печать) для вывода на принтер изображения дизайна. В окне диалога Windows® Print введите нужные параметры и нажмите OK.



74. Нажмите кнопку Save (Сохранить); при этом появится диалоговое окно Save As (Сохранить как). Отметьте, что имя файла 'Umbrella' уже задано - это имя файла рисунка.
75. Выберите папку для сохранения C:\VipEmbroidery\MyDesigns.
76. Нажмите Save (Сохранить).
77. Для шитья Maxi-стежков передайте дизайн в машину 7570, используя меню Send (Послать) в программе VIP Stitch Artist. Также можно с помощью VIP File Assistant послать сохраненный дизайн в Creative 2140.

Перед шитьем всегда проверяйте, подходит ли ткань и стабилизатор. При этом вы сможете установить правильный баланс (Balance) вашей машины.

78. В меню File (Файл), выберите Export (Экспорт). Обратите внимание, что по умолчанию файл вышивки будет называться 'Umbrella', как и файл рисунка.
79. Выберите папку для сохранения C:\VipEmbroidery\MyDesigns.
80. Выберите формат файла вышивки - Husqvarna Viking / Pfaff (*.vip).
81. Нажмите Save (Сохранить).
82. Для вышивания в машинах серии 7500 загрузите файл в программу VIP Customizing и используйте инструменты меню Send (Послать). При работе с Creative 2140 передайте файл с помощью VIP File Assistant.

Советы по созданию дизайна

Программа VIP Stitch Artist создает стежковые дизайны размером до 9мм или 60мм. Этот размер ограничивает количество деталей дизайна. Для определения примерного количества деталей просмотрите стежки вашей машины или файлы дизайнов в папке C:\VipEmbroidery\Samples\St_Art\Machine.

Для просмотра дизайна в реальном масштабе используйте инструменты реального размера (Real Size) или трехмерного просмотра (Quick 3DStitch™ View).

Плотность стежков (Stitch Density)

Избегайте перекрытия и других эффектов, которые могут появиться, если стежки лежат слишком плотно. Плотные области также усложняют работу машины и подачу ткани. Это также может привести к перекрытию гладьевых областей, к созданию очень маленьких узлов и т.п.

Направление шитья

В VIP Stitch Artist направление строчек дизайна слева направо соответствует подаче ткани вперед на вашей машине. Вы должны по возможности избегать обратного хода ткани. Это сделает шитье проще и аккуратнее.

Выравнивание дизайна

Обычно требуется, чтобы стартовая и конечная точки располагались на одной и той же горизонтальной линии фоновой сетки для того, чтобы несколько дизайнов выстраивались в одну линию. Если вы используете автотрассировку (AutoTraced), убедитесь в том, что эти точки выровнены по вертикали. Также можно добавить стежок в конец дизайна, поместив его параллельно стартовому.

Установите число строчек (Number of Stitches) во вкладке Screen (Экран) меню Preferences (Установки) на три или выше. Затем нажмите кнопку просмотра Quick 3DStitch™ View и убедитесь в том, что дизайны расположены на одной линии.

Стартовый и конечный стежки маркированы знаками плюс (+) и крестиком (x) соответственно. Если ничего не выделено, программа всегда выделяет конечный стежок.

Гладьевой застил

Угол гладьевого застила (Satin Angle)

Гладь обычно выглядит лучше, когда угол застила перпендикулярен горизонтальной линии фоновой сетки (то есть, стежки располагаются вертикально на экране). При этом транспортер ткани меньше загружен, и вы достигаете более точного результата.

Использование разрядки глади

Используйте разрядку только для создания небольших областей. Гладь увеличивает плотность стежков, и если вы посмотрите на встроенные в машину строчки, вы увидите, что строчки, использующие только гладь, всегда обрамляются соответствующими простыми рамками.

Отметьте, что все ограничения, описанные выше, не относятся к вышиванию в пальцах. Сохраняйте дизайны в формате вышивки, используя меню File (Файл), Export (Экспорт).

Проверка шитья и баланса

Всегда проверяйте ваши строчки на небольших кусочках ткани, которую вы собираетесь использовать. Стабилизатор поможет транспортеру равномерно продвигать ткань. Рекомендуется применять клеевые стабилизаторы.

Баланс

Используйте функцию баланса (Balance) на 7570 и Creative 2140 для установки продвижения ткани. Это позволит вам достичь отличных результатов на тканях

различного типа, толщины, при шитье нескольких слоев и т.п. Более подробно о балансе написано в Руководстве пользователя 2140 раздел I-20 и в Руководстве пользователя Creative 7570 на стр. 61. Проверьте результат еще раз после изменения баланса.

Факторы, влияющие на качество

Имеется много других факторов, влияющих на вышивание, таких как тип иглы, ее острота, качество и плотность ткани, скорость шитья машины, и даже ваши опыт и уровень техники. Сложите эти факторы, откорректируйте их по вашему усмотрению и добейтесь наилучшего результата.

Точки прокола иглы

Обычно машина следует вдоль линии строчки и точек прокола в дизайне. Однако при длинном стежке может потребоваться дополнительная точка для пересечения другой линии.

Ограничения, связанные с подачей ткани и перемещением иглы, могут потребовать дополнительных точек прокола иглы в строчке. По этой же причине, если вы используете короткие стежки, можно уменьшить количество точек прокола.

Строчки, встроенные в машину

Программа VIP Stitch Artist поддерживает ряд строчек из Pfaff Creative 2140. Вы можете их открыть или импортировать в программу как часть дизайна. Однако процесс загрузки этих строчек в VIP Stitch Artist и отправка их обратно в машину приведет к небольшим изменениям в дизайне. Это означает, что полученный в данном случае результат может отличаться от шитья швов, встроенных непосредственно в Pfaff Creative 2140.

Оптимизация рисунков

Выбор рисунка

Программа VIP Stitch Artist конвертирует рисунки в черно-белые изображения с помощью инструментов уровня монохромности (Monochrome Threshold) в окне Мастера дизайнов (Design Wizard). В результате мы получаем черно-белые элементы дизайна, така как машина будет шить его нитью одного цвета. Автотрассировка (AutoTrace) и Ручная трассировка (QuickTrace) также лучше выполняются по нарисованным линиям. В идеале рисунок должен содержать нарисованные линии и области с четкими границами. Если имеются большие области, которые вы не можете удалить с помощью инструментов уровня монохромности, лучше предварительно отредактировать рисунок до загрузки его в программу.

Пропорции рисунка

Размер области дизайна зависит от выбранного типа стежка. Для 9мм стежка область имеет размер 9мм в высоту и 33мм в ширину, то есть ширина дизайна примерно в 3.6 раз больше, чем его высота. Для Maxi-стежков, высота дизайна - 60мм, а его ширина - 166мм (больше высоты примерно в 2.75 раз). Если рисунок непропорционально широкий, он не уместится в окне изменения размеров и положения (Scale and Position) Мастера дизайнов (Design Wizard). В этом случае вам необходимо уменьшить ширину и установить горизонтальную ориентацию.

Ширина и высота рисунка соответствуют размерам дизайна на экране. При этом размеры являются такими же, как и при шитье на машине.

Соединение частей рисунка

Для автотрассировки (AutoTrace) и Ручной трассировки (QuickTrace) необходимо чтобы части рисунка имели четкие границы. Например, у вас может быть рисунок с двойным контуром, одним внутри другого. Если при этом будет отсутствовать линия, связывающая эти контуры, программа распознает их как два отдельных объекта. Таким образом, чтобы протрассировать весь дизайн вам нужно предварительно добавить соединительную линию между всеми частями рисунка (например, в графическом редакторе Jasc® Paint Shop Pro™).

Стремитесь использовать простые рисунки

При трассировке сложных рисунков программа создаст большое количество стежков, что означает более длительное шитье строчки. При этом также будет сложнее вышить такую 9мм или Maxi-строчку аккуратно.

Горизонтальная или вертикальная ориентация

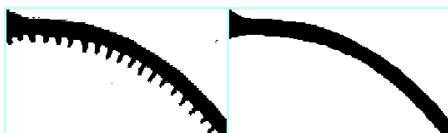
Если вы используете вертикальный рисунок (его высота больше ширины) и хотите его поместить горизонтально, можно повернуть его на 90 или 270 градусов в окне изменения размеров и положения (Scale and Position) Мастера дизайнов (Design Wizard). Если вам не удастся увидеть весь дизайн по высоте с достаточным увеличением, поверните его в графическом редакторе перед загрузкой в программу.

Очистка рисунка

Некоторые рисунки могут содержать случайные пятна, точки или лишние детали. При необходимости используйте графический редактор для их удаления перед загрузкой рисунка в программу, чтобы достичь желательных результатов трассировки. Это также облегчит вам работу с дизайном.

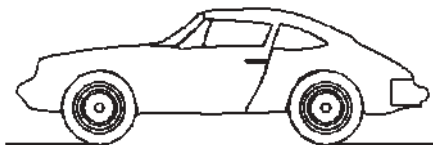
Примером может служить гравюра по дереву, где поперечные

полоски создают эффект тени. Однако такое количество деталей лишь усложнит трассировку и сделает шитье более трудным.



Начальные и конечные линии

Вы можете улучшить работу автотрассировщика, добавив начальные и конечные линии в рисунок. Это укажет программе начальную и конечную точки слева и справа по вашему выбору. Также линии могут помочь вам выровнять рисунок вдоль фоновой сетки на странице изменения размеров и положения (Scale and Position). Ниже дан пример такого добавления линий; при этом создается иллюзия, что машина стоит на дороге.



Обратите внимание на то, что начальные и конечные линии являются крайними элементами слева и справа на рисунке. Отметьте также, что в данном примере ступицы колес не будет протрассированы, так как они не связаны с главным контуром. (Ступицы можно прошить традиционным стежком - Candlewicking.)

Типы стежков

Ручная трассировка (QuickTrace)

Инструменты Ручной трассировки (QuickTrace) используются для создания или добавления последовательности стежков по контурам элементов выделенного вами рисунка. Функция Ручной трассировки (QuickTrace) недоступна, если отсутствует фоновый рисунок.

При трассировке обрабатываются только связанные между собой элементы рисунка. Используйте Ручную трассировку (QuickTrace) несколько раз, если вам нужно протрассировать несколько отдельных объектов. Если выбрана автотрассировка, вы можете добавить ручную трассировку для объектов, находящихся правее обработанной части рисунка.

Легкая Ручная трассировка (QuickTrace Light)



Такая трассировка делается Бегущим стежком (Running stitch), иногда с возвратом обратно. Например, при ответвлении ветви от основной линии создается прямая строчка от центральной линии до конца этого отростка и обратно для возврата к центральной линии. Длина созданных стежков устанавливается в блоке Running Stitch Length (Длина Бегущего стежка) в меню Stitches Preferences (Свойства стежков) и может меняться от 1 мм до 6 мм.

Усиленная Ручная трассировка (QuickTrace Heavy)



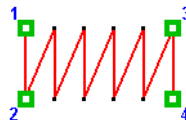
При такой трассировке контур обрабатывается тройной строчкой с возвратом назад, если это необходимо. Например, при ответвлении линии от основного контура появится тройной стежок от центральной линии до конца ветви и обратно для возврата к основному контуру. Длина стежка определяется в блоке Running Stitch Length (Длина Бегущего стежка) в меню Stitches Preferences (Свойства стежков) и может меняться от 1 мм до 6 мм.

Гладьевые стежки (Satin Stitches)

Прямая колонка (Straight Column)



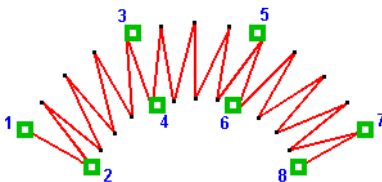
Создает или добавляет прямую колонку гладьевых стежков. Каждая такая колонка задается четырьмя точками (по две на каждую сторону колонки). При этом стежки ложатся параллельно этим сторонам, как показано на рисунке справа. Типичные объекты рисунка для применения прямых колонок - это квадраты, прямоугольники и треугольники. Гладьевые стежки заполняют всю область колонки.



Колонка по кривой (Curved Column)



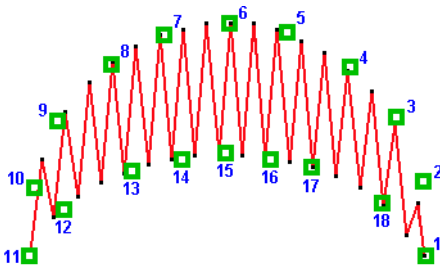
Создает или добавляет гладьевые стежки в колонку, заданную по восьми точкам. Подходит для обработки дуг, полуокружностей, окружностей и овалов.



Фиксированный угол (Fixed Angle)



Создает или добавляет произвольную область гладьевых стежков, направленных перпендикулярно центральной линии фоновой сетки.



Ручные стежки (FreeHand Stitches)

Одиночный стежок (Single Stitch)



Создает или добавляет ряд одиночных стежков. Такой стежок может иметь любую длину. Также его можно разбить на несколько стежков, добавляя точки прокола иглы.

Бегущий стежок (FreeHand Running)



Создает или добавляет кривую или прямую строчку маленькими стежками (Running Stitch) по заданным точкам. После того, как вы определили эти точки, по ним создается строчка, состоящая из стежков, длина которых определяется в блоке Running Stitch Length (Длина Бегущего стежка) в меню Stitches Preferences (Свойства стежков) и может меняться от 1 мм до 6 мм.

Тройной стежок (FreeHand Triple)



Создает или добавляет кривую или прямую строчку в три прохода по заданным точкам. После того, как вы определили точки, по ним создается строчка, состоящая из последовательности по три стежка (вперед, назад, вперед), длина которых определяется в блоке Tripple Stitch Length (Длина Тройного стежка) в меню Stitches Preferences (Свойства стежков) и может меняться от 1 мм до 6 мм.

Традиционный узел (Candlewicking)



Создает декоративные узлы (Candlewicking). Это - группа маленьких стежков, расположенных так, чтобы создать декоративный эффект. Имеется два типа таких узлов: Звезда (Star) и Стандартная гладь (Normal).

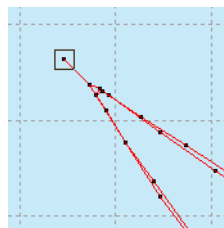
Редактирование стежков

Перемещение отдельных стежков

По умолчанию в программе VIP Stitch Artist установлен режим редактирования стежков. При этом не должно быть выделено ни одной группы стежков, и ни одна функция не выбрана. Выделите курсором нужный стежок и перетащите его в другое положение. При необходимости увеличьте масштаб просмотра (Zoom In).

Также вы можете удалить (Delete) выделенный стежок.

Кроме того, когда стежок выделен, он может использоваться как стартовая точка для последующей функции или вставки других блоков.

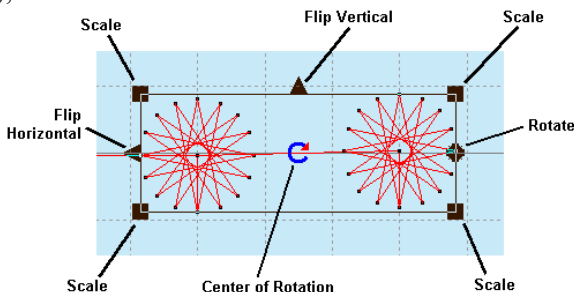


При добавлении стежков старайтесь сделать так, чтобы новый объект был рядом со стартовым стежком. Это предотвратит создание слишком длинных стежков.

Выделение и изменение группы стежков

Инструменты выбора (Select) позволяют вам выделить часть файла и изменить стежки, копируя, вырезая, вставляя, вращая их и т.п. Несколько способов выделения описаны ниже.

Выделение стежков отображается прямоугольником с черными квадратиками по углам: Scale (Scale - для изменения размеров), треугольником вверх (Flip Vertical - для вертикального переворота), треугольником влево (Flip Horizontal - для горизонтального переворота), кружком справа (Rotate - для поворота на



произвольный угол) и кружком со стрелкой в центре (Center of Rotation - означает точку, вокруг которой происходит вращение блока).

Перемещая все эти элементы, вы можете изменять выделенный блок стежков.

Если выделение слишком мало, блок выделения отобразится маленьким прямоугольником без вышеописанных точек.

Выбор стежков

Выбор серии стежков с помощью клавиатуры

Щелкните на стежке для его выделения. При этом появится квадратик вокруг стежка, а на строке состояния (Status Bar) отобразится его номер. Вы можете последовательно выбрать каждый предыдущий или последующий стежок с помощью клавиш со стрелками влево/вправо на клавиатуре. Если при этом вы удерживаете клавишу Shift, то выделится группа стежков. Когда последний стежок будет выделен отпустите клавишу Shift; вокруг этой группы появится прямоугольник выделения. Нажав правую кнопку мыши, вы деактивируете функцию выделения.

Выбор серии стежков с помощью мыши

Щелкните мышью на первом требуемом стежке, затем, удерживая нажатой клавишу Shift (на клавиатуре) щелкните на последнем нужном вам стежке. Произойдет выделение группы стежков между первым и последним, выбранными вами стежками. Нажав правую кнопку мыши, вы можете деактивировать функцию выделения.

Прямоугольное выделение



Задайте мышью прямоугольник, внутри которого должна оказаться нужная группа стежков. Для деактивации выделения нажмите правую кнопку мыши.

Свободное выделение (Freehand Select)



Опишите мышью с нажатой левой кнопкой произвольную кривую вокруг стежков, которые необходимо выделить. Когда вы отпустите кнопку мыши, вокруг группы стежков появится прямоугольник выделения. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.

Многоугольное выделение (Polygon Select)



Щелкните мышью по нескольким точкам для создания многоугольного выделения. Щелкните правой кнопкой мыши для завершения операции. При этом вокруг выделенной области стежков появится прямоугольник выделения. Многоугольное выделение позволяет более точно выбрать требуемые стежки. Щелкните правой кнопкой мыши еще раз для деактивации функции.

Выделить все (Select All)



Нажмите на эту кнопку для выделения всего дизайна. Функция применяется для изменения размеров или перемещения дизайна целиком.

Вставка стежков и добавление дизайнов

При добавлении стежков в дизайн они автоматически выделяются прямоугольником. То же самое происходит при вставке дизайна целиком.

Отмена выделения

Щелкните мышью вне прямоугольника выделения для того, чтобы выделение исчезло. При этом прямоугольник выделения пропадет с экрана.

Изменение группы стежков

Перемещение

Переместите выделенную группу стежков перетаскиванием с помощью мыши. Щелкните внутри выделения и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите группу в нужную позицию. Все стежки, связывающие выделение с остальным дизайном будут растянуты.

Изменение размеров

Измените размер блока стежков, перемещая один из квадратов на углах прямоугольника выделения.

Вращение

Перемещая кружок на правой стороне прямоугольника выделения, вы можете повернуть группу стежков на любой угол. Также вы можете сдвинуть центр вращения (Center of rotation).

Зеркальное отображение

Щелкните на треугольнике сверху прямоугольника выделения для вертикального переворота группы стежков. Для горизонтального переворота используйте треугольник на правой стороне прямоугольника выделения.

Если опция последовательности стежков (Stitch Order) отмечена в меню свойств стежков (Stitches Preferences), выделенные стежки автоматически перевернутся. Это позволит сохранить последовательность стежков при развороте и уменьшит вероятность образования длинных стежков на границе блока.

Вставка стежков

Вставка стежкового дизайна



Вставка стежкового дизайна (Insert Stitch Design) используется для добавления созданного ранее дизайна в дизайн на экране. Вставленный дизайн добавляется к выделенным стежкам как обычный блок, или же присоединяется к последнему стежку текущего дизайна, если ничего не выделено. При этом добавленный дизайн автоматически становится выделенным, чтобы было можно изменять его размеры, перемещать и т.п. Дизайн добавляется в его реальном размере.

Функция вставки дизайна (Insert Stitch Design) позволяет вам предварительно просмотреть добавляемый дизайн .psq или .pcd как дополнение к .9mm и .max файлам. Также вы можете добавить трассировочные, гладьевые, ручные стежки или традиционные узлы.

Вставка из 7570

Функция вставки из 7570 (Insert From 7570) позволяет вам непосредственно вставить строчку из Р-памяти машины Creative 7570. Стежки добавляются так же, как и при вставке блока, к последнему стежку выделения или в конец дизайна, если ничего не выделено. Вставленные стежки имеют реальный размер и автоматически выделяются так, чтобы их можно было сразу сдвигать, изменять их размеры и т.п.

Вырезание, копирование и вставка стежков

В программе используются команды вырезания (Cut), копирования (Copy) и вставки (Paste) стежков.

Вырезание (Cut)



Удаляет выделенные стежки дизайна и копирует их в Буфер обмена.

Копирование (Copy)



Копирует выделенные стежки в Буфер обмена.

Вставка (Paste)



Вставляет в дизайн из Буфера обмена предварительно скопированные или вырезанные стежки. При этом эти стежки добавляются либо к выделенному стежку текущего дизайна, либо к последнему стежку выделения. Если в текущем дизайне ничего не выделено, стежки присоединяются к последнему стежку дизайна. Вставленный блок помещается в верхнюю левую часть окна программы.

Удаление (Delete)



Удаляет стежок или группу стежков. Щелкните на одном стежке или задайте выделение нескольких стежков и нажмите кнопку Delete для их удаления.

Эта функция отличается от вырезания (Cut) тем, что в процессе ее выполнения не происходит копирования в Буфер обмена. Таким образом, удаленные стежки нельзя вставить в файл дизайна. Если произошло ошибочное удаление, воспользуйтесь командой Undo (Отменить). Заметьте, что перед удалением надо обязательно выделить хотя бы один стежок.

Команды отмены и повтора (Undo и Redo)

Вы можете применять команды отмены и повтора неограниченное количество раз.

Undo (Отменить)



Команда Undo (Отменить) отменяет последнее действие. Применяя Undo несколько раз можно вернуться к первоначальному состоянию дизайна.

Redo (Повторить)



Отменяет действие команды Undo.

Передача дизайна в машину

Имеется три возможности передачи стежков в машину. Две функции для машин серии 7570 доступны из программы VIP Stitch Artist. Передать их в Creative 2140 можно с помощью VIP File Assistant.

Также возможен экспорт стежков в файлы вышивки.

Передача на карту 7570 (Send to 7570 - Card)

Передает дизайн на карту 7570 присоединенной машины или в программатор Creative card station.

Передача в Р-память 7570 (Send to 7570 - P-memory)

Передает дизайны в Р-память присоединенной машины 7570.

Передача в 2140 (Send to 2140)

Сохраните файл дизайна и используйте программу VIP File Assistant для передачи стежков в Creative 2140.

Экспорт (Export)

При экспорте вы переводите дизайн в файл вышивки. Расширение этого файла по умолчанию устанавливается в программе VIP Configure, обычно - .vip. В этом формате сохраняются ваши примечания (Notes). Параметры выбора лапки (Foot) и Натяжения (Tension) сохраняются как часть примечаний (Notes).

Для определения положения стежков в экспортируемом файле используйте инструменты параметров пальцев (Hoop Preferences).

Для вышивания на машине серии 7500 загрузите вышивку в программу VIP Customizing и используйте меню Send (Послать). Для вышивания на Creative 2140 загрузите вышивку в программу VIP File Assistant.

Информация для пользователей PC Designer

Импорт стежковых дизайнов .pcq and .pcd

Программа VIP Stitch Artist может импортировать файлы .pcq и .pcd для вставки стежков в дизайн. При этом файлы pcq или .pcd не могут быть непосредственно открыты. VIP Stitch Artist не сохраняет форматы .pcq и .pcd.

Последовательность строчек

В программе VIP Stitch Artist не создается последовательность строчек. Вы можете объединить несколько дизайнов вместе, но при этом вы получите единственный файл дизайна, а не последовательность строчек.

Типы файлов рисунков

VIP Stitch Artist импортирует широкий диапазон типов рисунков в Мастер дизайнов (Design Wizard), переводя их в дальнейшем в монохромный формат (*.bmp). Также рисунки можно загрузить непосредственно из цифровой камеры или сканера. Затем загруженные дизайны корректируются по уровню монохромности, размерам и расположению.

Размер дизайна

После начала работы программа VIP Stitch Artist не может изменить размер дизайна (9мм или Maxi). Тем не менее, вы можете вставить 9мм строчку в Maxi-дизайн. Вы можете экспортировать строчки в любой формат, который поддерживают программы VIP. Для изменения дизайнов можно использовать программу VIP Digitizing.

Гладьевые стежки

В программе имеется функция гладьевого застила с фиксированным углом (Fixed Angle Satin), подобная функции заполнения (Fill-In Stitches) в PC Designer. Вы определяете границы области, которая заполняется стежками под углом 90 градусов к направлению шитья.

Кроме этого в VIP Stitch Artist имеются Прямые колонки (Straight Column) и Колонки по кривой (Curved Column) для заполнения гладью.

Ручные бегущие и тройные стежки

Бегущие и Тройные стежки располагаются вдоль линии, определенной последовательностью точек. Длина этих стежков определяется в меню Preferences (Установки).

Традиционные узлы (Candlewicking)

Это - декоративные элементы дизайна.

Инструменты выделения

Область стежков может выбираться прямоугольным (Box), свободным (Freehand) и многоугольным (Polygon) выделением. Отдельные стежки можно выделить, щелкнув по ним мышью.

Просмотр в трехмерном режиме (Quick 3DStitch™ View)

Просмотрите один или несколько дизайнов в горизонтальном или вертикальном расположении.

Программа VIP Configure

Установки в программе VIP Configure позволяют задать параметры отображения файлов вышивки и соединений с различными швейно-вышивальными машинами. Во вкладке Machines 1 определяется последовательный порт (Com port) для передачи вышивок в машину Pfaff и программатор Pfaff creative Card Station.

Параметры файлов вышивки

Определите эти параметры во вкладке Stitch Files (Файлы вышивки).

Формат выходного файла (Output File Format)

Установите формат файла вышивки, который будет установлен по умолчанию при записи на диск. Допустимы следующие расширения: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes version 2), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking / Pfaff (.vip), Husqvarna (.hus), Janome (.sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) и Toyota (.10*).

Производитель нитей (Thread Manufacturer)

Выберите производителя нитей, который будет установлен в программах по умолчанию. Возможны варианты: Sulky Rayon, Alcazar Rayon, Madeira Rayon, R-A Rayon, Isafil Rayon, Stickma Poly, Madeira Poly, R-A Poly, Isacord Poly.

Параметры трехмерного просмотра (3D Background)

Текстура (Texture)

Если вы отметили соответствующую опцию, при трехмерном просмотре (Quick 3DStitch™ View) ткань будет отображаться с текстурой, напоминающей вязанные материалы.

Цвет (Color)

Установите фоновый цвет при просмотре в трехмерном режиме (Quick 3DStitch™ View). Щелкните на стрелке в блоке Color (Цвет) и выберите один из 20-ти стандартных цветов. Если вам нужен другой цвет, нажмите кнопку Other (Другие) и выберите один из 16-ти миллионов цветов палитры Windows Color Matrix. По умолчанию задан бледно-голубой цвет 200, 232, 247 (RGB).

После сделанных изменений фонового цвета нажмите Apply (Применить). Затем в программе VIP Stitch Artist выберите трехмерный просмотр (Quick 3DStitch View) для того, чтобы увидеть результат. Если он вас удовлетворяет, нажмите OK для выхода из VIP Configure.

Реальный размер (Real Size)

Для определения соответствия реального размера на экране реальному размеру вышивки приложите линейку к полоске с насечками в блоке Real Size (Реальный размер), измерьте длину полоски в миллиметрах и введите полученное значение в окошко слева. Нажмите OK (или клавишу ENTER). Теперь при просмотре дизайнов размер вышивки на экране будет соответствовать реальному.

Если дизайн оказывается больше размера окна Quick 3DStitch™ View, внизу экрана вы увидите изменение масштаба в процентах.

Машины 1 (Machines 1)

Устанавливает параметры соединений для передачи дизайнов в вышивальные машины Pfaff или программатор Pfaff creative Card Station. Выберите нужный последовательный (Com) порт и нажмите OK.

Краткое описание элементов программы

Меню

Меню File (Файл)

New (Создать)

Создает новый стежковый дизайн с помощью Мастера дизайнов (Design Wizard).

Open (Открыть)

Открывает предварительно созданный дизайн. При этом текущий дизайн будет закрыт.

Save (Сохранить)

Сохраняет текущий дизайн. Если дизайн не сохранялся ни разу до этого, появляется окно диалога Save As (Сохранить как).

Save As (Сохранить как)

Сохраняет текущий дизайн под заданным вами именем.

Export (Экспорт)

Экспортирует дизайн в файл вышивки.

Print (Печать)

Выводит на печать содержимое файла дизайна.

Print Preview (Предварительный просмотр печати)

Выводит на экран содержимое файла дизайна перед печатью.

Page Setup (Параметры страницы)

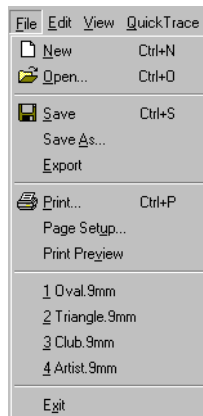
Устанавливает параметры печати и выбирает принтер.

Recent Files (Последние открытые файлы)

Позволяет загрузить один из недавно открытых файлов.

Exit (Выход)

Закрывает программу.



Меню Edit (Правка)

Undo (Отменить)

Отменяет предыдущее сделанное вами действие.

Redo (Вернуть)

Отменяет действие команды Undo.

Cut (Вырезать)

Удаляет выделенные стежки и копирует их в Буфер обмена.

Copy (Копировать)

Копирует выделенные стежки в Буфер обмена.

Paste (Вставить)

Добавляет взятые из Буфера обмена (предварительно скопированные или вырезанные) стежки к последнему стежку выделенного блока или к последнему стежку дизайна, если ничего не выделено.

Delete (Удалить)

Удаляет выделенный стежок или группу стежков.

Select All (Выделить все)

Выделяет все стежки.

Break Up Stitches (Вставить точки прокола иглы)

Добавляет точки прокола иглы так, чтобы длина стежков не превышала заданной в блоке Maximum Stitch Length (Максимальная длина стежка).

Insert Stitch Design (Вставить стежковый дизайн)

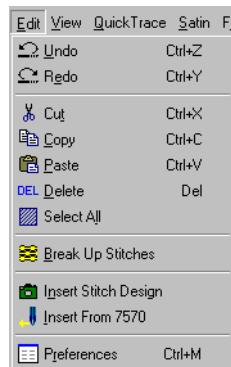
Добавляет выбранный вами дизайн, привязывая его к выделенному стежку или к последнему стежку дизайна, если ничего не выделено. Нельзя вставлять Maxi-стежки в 9мм дизайны.

Insert from 7570 (Добавить из 7570)

Открывает строчку из Р-памяти машины 7570 и добавляет ее в текущий дизайн.

Preferences (Установки)

Устанавливает параметры стежков, экрана и пяльцев.



Меню View (Вид)

Toolbar (Панель инструментов)

Устанавливает параметры Панелей инструментов.

Grid (Фоновая сетка)

Отображает на экране или скрывает фоновую сетку.

Picture (Рисунок)

Отображает на экране или скрывает фоновый рисунок.

Design Information (Информация о дизайне)

Отображает блок информации о дизайне (Design Information).

Zoom (Масштаб)

Устанавливает масштаб просмотра дизайна.

Quick 3DStitch™ View (Просмотр в трехмерном режиме)

Отображает файл дизайна в трехмерном режиме.

Get Length of Area (Измерить расстояние)

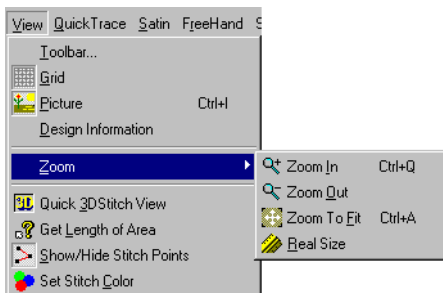
Вычисляет в миллиметрах расстояние между двумя точками.

Show/Hide Stitch Points (Показать/Скрыть точки прокола)

Отображает или скрывает точки прокола иглы.

Set Stitch Color (Установить цвет стежка)

Задает цвет стежков в дизайне.



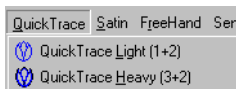
Меню QuickTrace (Ручная трассировка)

QuickTrace Light (1+2) (Легкая Трассировка 1+2)

Создает одиночную/двойную строчку по выбранной линии.

QuickTrace Heavy (3+2) (Усиленная трассировка 3+2)

Создает двойную/тройную строчку по выбранной линии.



Меню Satin (Гладь)

Straight Column (Прямая колонка)

Создает прямую гладьевую колонку, заданную по четырем точкам.

Curved Column (Колонка по кривой)

Создает колонку по кривой, заданную 8-ю точками.

Fixed Angle (Фиксированный угол)

Застилает область, заданную тремя и более точками, стежками с фиксированным углом наклона.



Меню FreeHand (Ручные инструменты)

Single Stitch (Одиночный стежок)

Вставляет Одиночные стежки.

Running (Бегущий стежок)

Создает строчку стежков по заданной вами линии.

Triple (Тройной стежок)

Создает строчки из последовательности по три стежка (вперед, назад и опять вперед) по заданной вами линии.

Candlewicking (Традиционный узел)

Создает Традиционный узел: звезду или гладьевой застил.



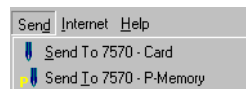
Меню Send (Послать)

Send To 7570 - Card (Послать в карту 7570)

Передает стежки в карту 7570 или программатор Creative Card Station.

Send To 7570 - P-memory (Послать в Р-память 7570)

Передает стежки в Р-память машины Creative 7570.



Меню Internet (Интернет)

Home Page (Домашняя страница)

Вызывает в вашем браузере домашнюю страницу производителя программы.

Tips and FAQs (Советы и ответы на наиболее часто задаваемые вопросы)

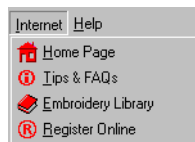
Вызывает в вашем браузере страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (Tips and FAQs) по использованию VIP Embroidery System.

Embroidery Design Library (Библиотека дизайнов)

Вызывает в браузере страницу с библиотекой дизайнов.

Register Online (Регистрация)

Позволяет вам зарегистрировать вашу программу.



Меню Help (Справка)

Help (Справка)

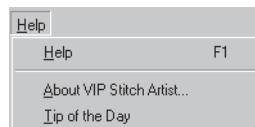
Открывает главную страницу файла помощи.

About (О программе)

Отображает версию вашей программы VIP Stitch Artist.

Tip of the Day (Совет дня)

Отображает Совет дня по программе VIP Stitch Artist.



Панели инструментов

Main (Главная)

Главная Панель инструментов находится в верхней левой части окна программы под строкой меню.

Кнопка	Действие
--------	----------



Создает новый файл дизайна.



Открывает уже существующий файл дизайна. При этом вызывается окно диалога для выбора требуемого файла.



Сохраняет файл дизайна под текущим именем. Если вы его еще не задали, появляется окно диалога сохранения.



Выводит на печать файл дизайна.



Вызывает контекстно-зависимую подсказку; щелкните сначала на этой кнопке, затем на интересующем вас элементе окна.

Edit (Правка)

Панель находится справа от Главной под строкой меню.

Кнопка	Действие
--------	----------



Отменяет последнее сделанное вами действие.



Отменяет действие предыдущей кнопки (Undo).



Вырезает выделенные стежки в Буфер обмена.



Копирует выделенные стежки в Буфер обмена.



Добавляет стежки из Буфера обмена к выделенному стежку или к последнему стежку дизайна, если ничего не выделено.



Удаляет выделенные стежки.



Добавляет точки прокола иглы в стежки, длина которых превышает максимально заданную.



Просматривает содержимое файлов дизайна из выбранного каталога для последующей вставки дизайна в программу.



Устанавливает параметры стежков, экрана и пяльцев.

Select (Выбор)

Панель находится справа от панели под строкой меню.

Кнопка	Действие
---------------	-----------------



Прямоугольное выделение стежков.



Свободное выделение стежков.



Многоугольное выделение стежков.



Выделяет все стежки.

View (Вид)

Панель находится справа от панели Select под строкой меню.

Кнопка	Действие
---------------	-----------------



Отображает на экране или скрывает Фоновую сетку.



Отображает на экране или скрывает Фоновый рисунок.



Увеличивает масштаб просмотра.



Уменьшает масштаб просмотра.



Устанавливает масштаб просмотра дизайна по размеру окна.



Устанавливает масштаб просмотра дизайна в реальном размере, который определяется в программе VIP Configure.



Отображает дизайн в трехмерном режиме (3DStitch™).



Вычисляет длину заданной линии.



Отображает или скрывает точки прокола иглы.



Выбирает цвет дизайна.

Internet (Интернет)

Панель находится справа от панели в правой верхней части окна программы под строкой меню.

Кнопка Действие



Открывает в вашем браузере домашнюю страницу производителя программы.



Открывает в вашем браузере страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (Tips and FAQs) по программам VIP Embroidery System.



Открывает в вашем браузере каталог с множеством дизайнов, которые вы можете приобрести через Интернет-магазин.

QuickTrace (Ручная трассировка)

Панель находится в левой части окна программы над панелью Satin (Гладь).

Кнопка Действие



Автоматически создает одиночную/двойную строчку бегущих стежков по выбранной линии.



Автоматически создает тройную/двойную строчку бегущих стежков по выбранной линии.

Satin (Гладь)

Панель находится в правой части окна программы под панелью QuickTrace.

Кнопка Действие



Создает прямую гладьевую колонку по четырем точкам.



Создает Колонку по кривой по восьми точкам.



Создает гладевой застил с фиксированным углом наклона как минимум по трем точкам.

FreeHand (Ручные инструменты)

Панель находится в правой части окна программы под панелью Satin.

Кнопка	Действие
--------	----------

