



VIP Stitch Editor

Руководство пользователя

Программное обеспечение, описанное в данном Руководстве, может быть изменено без предварительного уведомления. Однако авторы сделали все возможное для наиболее точного отражения элементов и принципов работы программы.

Это программное обеспечение может быть использовано только после принятия лицензионного соглашения.

Windows является зарегистрированной торговой маркой корпорации Microsoft. Другие продукты, упомянутые в Руководстве, также могут являться зарегистрированными торговыми марками различных компаний, защищенными международными и национальными законами.

Код установки программы: 920007
--

412 7110-26

© 2001 Emnet Software Ltd.

All Rights Reserved.

Printed in Sweden on environmentally friendly paper.



Содержание

Введение	1
Содержание Системы	2
Установка с компакт-диска	2
Регистрация программы	3
Файлы примеров	3
Интерактивные упражнения	3
Обзор швов	4
Изменение свойств монитора	4
Запуск программы	5
Меню Пуск (Start)	5
Ярлык папки Embroidery System	5
Ярлык программы	5
Использование средств помощи	6
Термины, используемые в программе	8
Виды курсоров	8
Клавиатура	9
Кнопки	9
Панели инструментов	9
Меню	9
Установки	10
Форматы файлов	10
Элементы окна программы	11
Заголовок программы (Title Bar)	11
Строка меню (Menu Bar)	12
Панели инструментов (Toolbars)	12
Рабочая область (Work Area)	12
Панель управления (Control Panel)	14
Строка состояния (Status Bar)	14
Краткие упражнения	15
Копирование, вставка и штамповка	
— Монограмма “Fleur de Lys” (100мм x 100мм)	15
Разрезка дизайна	
— Большой цветок (225мм x 140мм)	23
Изменение частей дизайна и штамповка	
— Клоун (120мм x 115мм)	27
Просмотр дизайнов	32
Просмотр выделенных цветов	32
Просмотр диапазона стежков	34
Другие виды просмотра	35

Блоки выделения	41
Прямоугольное выделение	41
Выделение по цвету	41
Свободное выделение	42
Многоугольное выделение	42
Выделение из видимой области	42
Вставка выделения	42
Отмена выделения	42
Изменение стежков, выделений и дизайнов	43
Изменение отдельных стежков	43
Изменение выделения	44
Инструменты редактирования выделений	45
Изменение дизайна	46
Инструменты изменения стежков	47
Изменение цветов	48
Команды отмены и повтора (Undo и Redo)	50
Штамповка (PatternMaking™)	51
Вставка точек простежки в строчки	51
Штамповка	52
Программа конфигурации VIP Configure	55
Параметры файлов вышивки	55
Краткое описание элементов программы	57
Меню	57
Панели инструментов	60
Панель управления	62

Введение

Добро пожаловать в программу VIP Stitch Editor, позволяющую редактировать ваши дизайны для получения новых вышивок. Обработайте части дизайна, дизайн целиком или несколько дизайнов одновременно. Вы сможете украсить застил штамповкой (PatternMake™), выбрав один из двухсот видов штампов, располагая их вдоль линии или заполняя всю область. Каждый штамп представлен двумя размерами. Вам помогут изменение угла штамповки и быстрый предварительный просмотр результата. Также можно автоматически удалить точки прокола иглы для создания чистой области, готовой к заполнению новым застилом.

Разрежьте дизайн для заполнения выбранных пальцев с помощью функций (Design Splitter). (Используйте отдельную программу VIP Design Splitter для автоматической разрезки дизайнов под пальцы Plus Hoop или Big Hoop. Работа программы VIP Design Splitter кратко описана во второй части Руководства). Используйте команды копирования, вставки, вырезания, изменения размеров, сдвига или поворота для изменения частей дизайна. Меняйте и сортируйте цвета для уменьшения команд смены нити при вышивании. Добавляйте или удаляйте команды смены цвета, остановки и обрезки нити. Центрируйте дизайн, определяйте компенсацию областей, вставляйте разрыв стежков для достижения его оптимальной длины и т.п.

Для получения информации по программе используйте элементы помощи (Help) и интерактивные упражнения.



Особенности последних версий программы описаны в файле StitchEditorReadme.rtf. Если у вас появятся дополнительные вопросы, обратитесь к файлам спецификации в папке “Technical” на компакт-диске программы.



Кнопка Интернета на Панели инструментов адресует вас на страницу производителя VIP Stitch Editor с самой свежей информацией о программе.

Содержание Системы

Упаковка Stitch Editor Embroidery System включает в себя:

Компакт-диск программы VIP Stitch Editor
Руководство пользователя на английском языке
(буклет)

Установка с компакт-диска

1. Закройте все работающие программы на компьютере.
2. Вставьте компакт-диск. В появившемся на экране меню выберите Installation (Установка).
3. На экране появится лицензионное соглашение. Прочитайте его и выберите “I accept the terms...” (Я принимаю соглашение). Нажмите Next (Далее).
4. Программа запросит ваше имя. Введите его и нажмите Next (Далее).
5. При необходимости введите код установки программы (Installation Product Code). Вы найдете его на первой странице буклета Руководства пользователя из комплекта системы. Нажмите Next (Далее).
6. Выберите Complete (Полная установка) или Custom (Выборочная установка). Нажмите Next (Далее).
7. При выбранной выборочной установке вы можете указать папку, в которую будет установлена программа (по умолчанию установка производится в C:\VipEmbroidery). Обратите внимание на то, что в дальнейшем вы не сможете просто переименовать рабочую папку программы - вам придется сначала удалить Систему средствами Windows® (Установка и удаление программ). Подпапки программы также нельзя переименовывать.
8. Если вы желаете, чтобы на Рабочем столе компьютера находился ярлык программы, отметьте флажок “Yes, I Place a shortcut on the desktop”. Нажмите Next (Далее).
9. Начнется непосредственно установка программы; по ее окончании возможно вас попросят перезагрузить компьютер. Нажмите Yes.

Регистрация программы

Зарегистрировать программу можно как при ее установке, так и позднее. После инсталляции воспользуйтесь меню Интернет для регистрации в режиме он-лайн.

Если вы хотите послать печатную форму, откройте программу Microsoft® WordPad и выведите на принтер регистрационную карточку из папки VipEmbroidery\Readme.

Файлы примеров

Эти файлы используются для выполнения кратких упражнений. По умолчанию они устанавливаются в папку C:\VipEmbroidery\Samples\StEd.

Основная папка программы - C:\VipEmbroidery. В ней находятся семь вложенных папок, содержимое которых описано ниже:

C:\VipEmbroidery

\Guides	- руководства в формате PDF
\MyDesigns	- пустая папка для хранения ваших дизайнов
\Readme	- файлы Readme и Регистрационная карточка
\Samples\DSplit\Stitch	- примеры файлов вышивки для VIP Design Splitter
\Samples\StEd\Stitch	- примеры файлов вышивки для VIP Stitch Editor
\Tutorials	- интерактивные упражнения

Всегда сохраняйте ваши файлы в C:\VipEmbroidery\MyDesigns чтобы не повредить исходные файлы в других папках.

Интерактивные упражнения

Если вы выбрали опцию установки примеров, они находятся в группе Embroidery System Tutorials. Для запуска упражнений:

1. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, Tutorials.
2. Выберите VIP Stitch Editor для запуска упражнений.

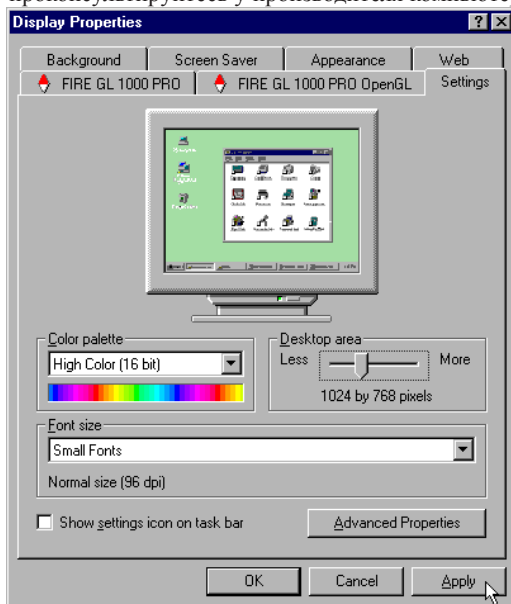
Обзор швов

Для того чтобы всегда иметь под рукой распечатку со всеми возможными типами застилов и строчек, выведите на принтер файл Guide Sheets. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, Guides, Stitch Editor Stitch Guides. При этом откроется файл .pdf, если на вашем компьютере установлен Adobe Acrobat. Если программа не установлена, вставьте компакт-диск и выберите “Install the Acrobat Reader”.

Изменение свойств монитора

Разрешение вашего монитора должно быть 1024 x 768 High Color (16 bit) или выше.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на Рабочем столе компьютера. На экране возникнет меню, показанное справа.
2. Выберите Properties (Свойства).
3. Выберите вкладку Settings (Параметры).
4. Установите Рабочую область (Desktop area) - 1024 x 768 или выше. Установите палитру цвета (Color Palette) - High Color (16 bit) или выше.
5. Нажмите Apply (Применить). При необходимости перезагрузите компьютер. При возникновении к.-л. проблем проконсультируйтесь у производителя компьютера.



Запуск программы

Если вы предварительно не определяли необходимые значения в программе VIP Configure, запустите ее и установите параметры реального размера (Real Size) вашего монитора (см. стр. 55).

Меню Пуск (Start)

1. Нажмите кнопку Пуск (Start) на Рабочем столе.
2. Выберите группу Программы (Programs).
3. Выберите группу Embroidery System.
4. Запустите программу VIP Stitch Editor.

Ярлык папки Embroidery System



Вы можете запустить программу с помощью ярлыка на Рабочем столе Windows®. Ярлык появляется автоматически при выборе соответствующей опции во время установки программы.

1. Закройте все работающие программы.
2. Дважды щелкните мышью на ярлыке папки Embroidery System на Рабочем столе.
3. В открывшемся окне дважды щелкните мышью на ярлыке VIP Stitch Editor для запуска программы.

Ярлык программы



Ярлык VIP Stitch Editor показан слева.

Использование средств помощи

Всплывающие подсказки



Используйте кнопку, показанную слева, для вывода всплывающих подсказок относительно различных элементов программы VIP Stitch Editor.

1. Щелкните на кнопке всплывающих подсказок (PopUp Help); курсор примет вид стрелки со знаком вопроса.
2. Щелкните на любом элементе окна. Появится краткая подсказка, описывающая данный элемент.
3. Находясь в основном окне VIP Stitch Editor, нажмите клавишу F1. На экране возникнет главное окно файла справки. Отсюда вы сможете перейти к другим разделам.

Вкладка Contents (Содержание)

4. В основном окне выберите подчеркнутую фразу File Menu (Меню Файл). На экране появится справка по этой теме.
5. Нажмите Back (Назад) и вы вернетесь на главную страницу.
6. Нажмите кнопку Contents (Содержание). Выберите “Selecting Part of a Stitch File (Выделение части файла вышивки)”.
7. Выберите “Make Block From Visible Area (Сделать выделение из видимой области)”;

Вызвать вкладку Contents (Содержание) можно также через меню Help (Помощь), Help Topics (Разделы справки).

Вкладка Index (Указатель)

8. Перейдите во вкладку Index и выберите “Menus (Меню)”. Щелкните на “File Menu (Меню Файл)”;

Команда Find (Поиск)Command

9. Перейдите во вкладку Contents (Содержание), Find (Поиск). Следуйте инструкциям на экране.

Интернет-Помощь (Internet Help)



10. Нажмите кнопку Tips and FAQs (Советы и ответы на наиболее часто задаваемые вопросы) на Панели инструментов. Ваш браузер откроет соответствующую Интернет-страницу производителя программы.

Упражнения по программе

Если вы выбрали соответствующую опцию при установке программы, упражнения будут находиться в программной группе Embroidery System Tutorials.

1. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, Tutorials.
2. Нажмите VIP Stitch Editor для запуска упражнений.

О программе VIP Stitch Editor

В меню Help (Помощь) выберите пункт About VIP Stitch Editor для получения информации о версии программы и производителе. Эти данные вам понадобятся, если вы захотите связаться со службой технической поддержки.

Совет дня

При запуске VIP Stitch Editor на экране появляется совет дня - краткие полезные сведения по программе. Вы можете просмотреть следующий совет или закрыть окно. Если вы не хотите, чтобы советы появлялись при каждом запуске программы, снимите флажок из поля Show Tips at Startup (Показывать совет при запуске).

Термины, используемые в программе

В этом Руководстве и других страницах помощи обычно используются различные стили текста для описания отдельных элементов. Например, общая информация дается стандартным текстом. Инструкции и пошаговые примеры обычно нумеруются, как показано ниже (или заключаются в круглые скобки).

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

Файлы, использующиеся при выполнении пошаговых упражнений, находятся в папке

C:\VipEmbroidery\Samples\StEd\Stitch (если вы выбрали установку по умолчанию). Сохраняйте свои дизайны в C:\VipEmbroidery\MyDesigns чтобы не повредить файлы оригиналов.

Important points, hints and tips are highlighted like this...

Щелкнуть мышью на объекте означает навести курсор на него и нажать левую кнопку мыши. Щелкнуть и перетаскать объект - навести на него курсор и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместить в нужную позицию. Правая кнопка мыши используется в программе для выполнения некоторых действий.

Виды курсоров



Обычно курсор имеет вид стрелки, показанной слева.



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



При выбранной команде увеличения масштаба просмотра курсор принимает вид буквы Z со стрелкой.



В окне обзора (Overview) курсор имеет вид ладони для перемещения видимой области.



При размещении одиночного штампа (Single Stamps) курсор отображается в виде выбранного штампа и повторяет его размеры и очертания.

Клавиатура

Как и другие программы Windows, VIP Stitch Editor допускает применение клавиатуры как альтернативы мыши. Например, вы можете нажать клавишу Enter вместо кнопки ОК или использовать комбинацию клавиш Ctrl+O для открытия файла. Значок + означает что нужно, удерживая первую клавишу, нажать вторую. Если же комбинация клавиш описывается через запятые - необходимо нажимать их по порядку (например Alt, F, S для сохранения файла вышивки).

Кнопки



Кнопки - это маленькие значки в окне программы, отражающие различные команды. Например, значок вставки команды смены цвета (Insert Color Change) изображен слева.

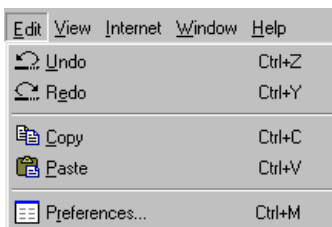
Панели инструментов



Панели инструментов - это объединенная группа кнопок. Справа показана главная Панель инструментов (Main Toolbar). Любую панель можно перемещать по экрану. Просто щелкните на ней мышкой и перетащите в нужное место.

Меню

Меню - это группа команд, например меню File (Файл) или Edit (Правка). Нужный пункт можно вызвать с помощью мыши или комбинации клавиш.



Большинство элементов меню представлены также отдельными кнопками в окне программы.

Установки



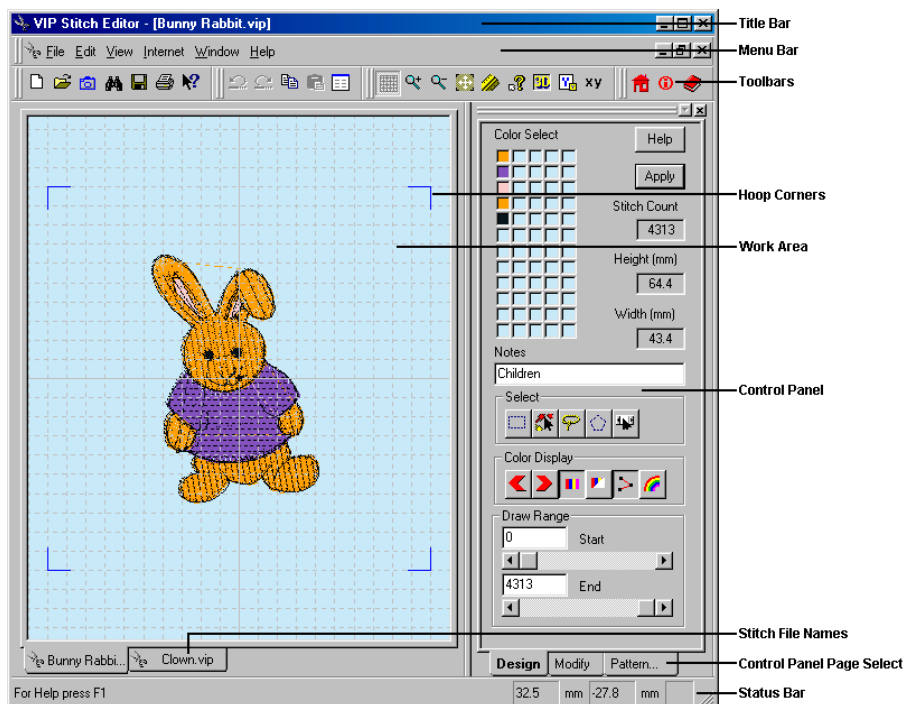
Окно установок (Preferences) дает возможность определить размер пяльцев, параметры экрана и количество возможных команд отмены (Undo) и повтора (Redo). Вызвать окно можно через меню Edit (Правка), Preferences (Установки) или нажав кнопку на Панели инструментов, изображенную слева. Сделанные изменения сохранятся даже после выхода из программы.

Форматы файлов

В VIP Stitch Editor можно загружать и сохранять файлы вышивки следующих форматов: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes версии 2; версии 3 и 4 только для загрузки), Compucon/Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking / Pfaff (.vip), Husqvarna (.hus), Janome (.sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst), и Toyota (.10o).

Для отображения цветов нитей при просмотре и печати сохраняйте ваши файлы вышивок в формате .vip.

Элементы окна программы



Элементы окна показанные выше: Title Bar - Заголовок программы, Menu Bar - Строка меню, Toolbars - Панели инструментов, Hoop Corners - Границы пяльцев, Work Area - Рабочая область, Control Panel - Панель управления, Stitch File Names - Имена файлов вышивок, Control Panel Page Select - Выбор закладок Панели управления, Status Bar - Строка состояния.

Заголовок программы (Title Bar)

Заголовок находится сверху и имеет голубой цвет (по умолчанию) если программа активна. В заголовке указывается название программы и имя текущего открытого файла.



Строка меню (Menu Bar)

В программе имеется шесть меню: File (Файл), Edit (Правка), View (Вид), Internet (Интернет), Window (Окно) и Help (Помощь).

Для вызова пунктов меню щелкните мышью на строке меню.

Вызвать элементы меню можно последовательным нажатием Alt и подчеркнутых клавиш в названии элемента. Например, для открытия файла (File, Open) нажмите Alt , F, O.

Панели инструментов (Toolbars)

В программе имеется шесть Панелей с наиболее часто используемыми командами.

Главная (Main) показана справа.



Для выбора команды щелкните мышью на соответствующем значке.

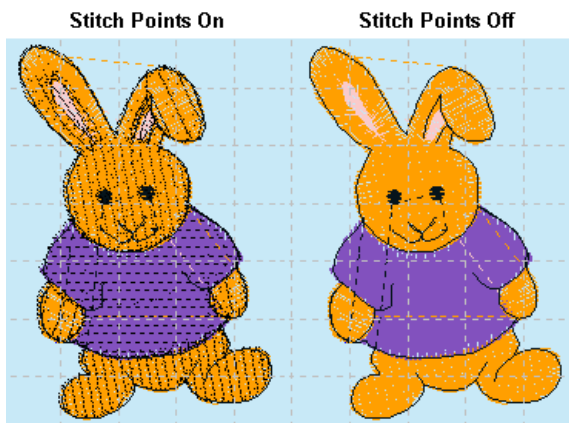
Рабочая область (Work Area)

Рабочая область - это часть экрана, в которую загружаются файлы вышивок. Внизу находятся закладки с именами загруженных файлов вышивок. Щелкните на нужной закладке, чтобы сделать файл активным (готовым к работе). Если рабочие области не развернуты, вы можете переходить от одного окна к другому и менять их размеры (как при работе с другими программами Windows®).

Область вышивки (Stitch Area)

Это - светло-голубая часть экрана, на которой изображены стежки. Здесь вы делаете к.-л. изменения в файле вышивки. Синие уголки (Hoop Corners) показывают границы выбранных пальцев. Стежки отображаются цветом, близким к реальному, а прыгающие стежки (Jump stitches) - пунктирной линией. Фонový цвет можно менять командой Preferences (Установки), во вкладке Screen (Экран).

Черные точки или маленькие черные квадраты на экране показывают стежки (проколы иглы) на ткани. Вид этих проколов - точки или квадраты - не имеет значения и зависит только от масштаба просмотра. Вы можете добавить новую точку прокола ткани, вставить блок стежков и т.п. Вы можете скрыть изображение точек прокола кнопкой *Stitch Points* отдельно для каждого открытого файла вышивки. Внизу показаны два рисунка - с точками прокола (слева) и без них (справа).



Фоновая сетка



Рабочая область имеет фоновую сетку, отображение которой можно отключить или включить кнопкой *Background Grid* (Фоновая сетка) или командой *View* (Вид), *Grid* (Сетка). При увеличении масштаба просмотра квадраты сетки становятся крупнее на экране. Размер квадрата, его цвет, а также цвет фона можно менять в окне *Preferences* (Установки), *Screen* (Экран). Отображение сетки можно включать или отключать для каждого загруженного файла вышивки отдельно, но изменение размеров квадрата будет общим для всех открытых вышивок.

Панель управления (Control Panel)

Справа от Рабочей области находится Панель управления, содержащая элементы редактирования файлов вышивки. Панель управления имеет три вкладки - Design (Дизайн), Modify (Редактор) и PaternMake (Штамповка), каждая из которых предназначена для выполнения определенных действий. Щелкните по закладке внизу Панели для перехода к нужному окну.

Вкладка Design (Дизайн) предназначена для отбора стежков по определенным параметрам и выделения различных частей вышивки. К.-л. области вышивки можно скрыть для просмотра и редактирования и при этом работать только с видимой частью дизайна.

Во вкладке Modify (Редактор) вы можете вырезать, вставлять и модифицировать блоки стежков, изменять весь дизайн целиком, вставлять и удалять команды.

Вкладка PatternMake (Штамповка) дает возможность вставлять стежки вдоль прямой или кривой линий, добавлять единичные штампы, штампы по линии или заполнять ими область.

Строка состояния (Status Bar)



Строка состояния находится внизу окна программы. В левой части строки отображаются краткие описания пунктов меню или кнопок, на которые указывает курсор.

Справа имеется три блока: расстояние курсора от центра вышивки по горизонтали и вертикали и индикатор, показывающий текущую активную команду. Если не выбрана ни одна команда, в блоке индикатора ничего не отображается.

Краткие упражнения

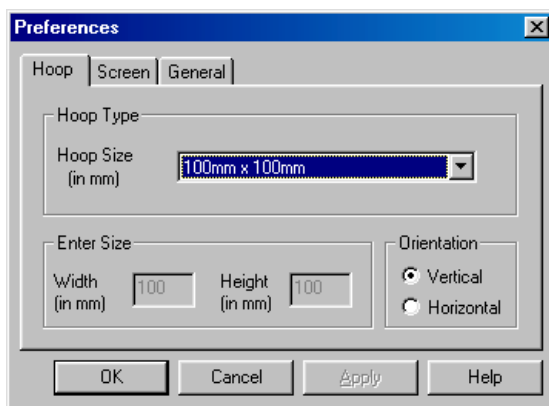
Копирование, вставка и штамповка - Монограмма “Fleur de Lys” (100мм x 100мм)

Загрузите дизайн в программу, измените цвета нитей, скройте цвета на экране в режиме Ghost (Тень).

Используйте свободное выделение для копирования, вставки, вращения и разворота части вышивки, отсортируйте цвета для уменьшения количества цветовых блоков. Добавьте монограмму одиночной штамповкой и штамповкой по линии. Просмотрите дизайн в режиме 3D (Quick 3DStitch™ View).

Сохраните его в форматах .vip и .pes.

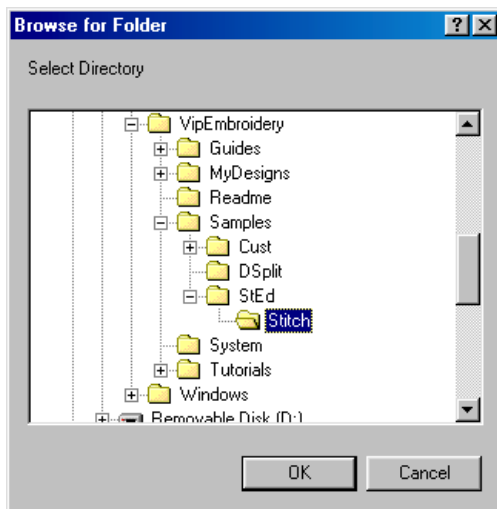
1. Закройте все программы и нажмите кнопку Пуск (Start).
2. Выберите группу Programs (Программы), Embroidery System.
3. Запустите программу конфигурации VIP Configure.
4. Перейдите во вкладку Stitch File (Файл вышивки), установите производителя нитей (Thread Manufacturer) - Sulky Rayon, а формат файла вышивки (Output File Format) - .vip. Нажмите Apply (Применить), затем OK для выхода из программы.
5. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, VIP Stitch Editor.
6. Нажмите кнопку Preferences (Установки).



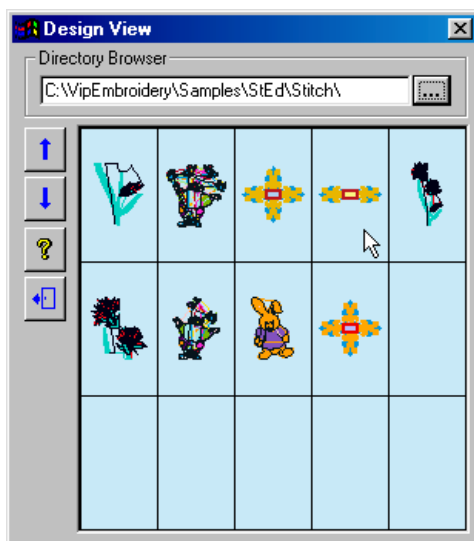
7. Установите размер пальцев 100мм x 100мм. Перейдите во вкладку General и установите флажок Yes в поле Hoop Use (Использовать пальцы). Нажмите OK.



8. Нажмите кнопку View (Просмотр). В появившемся окне щелкните на кнопку с тремя точками.

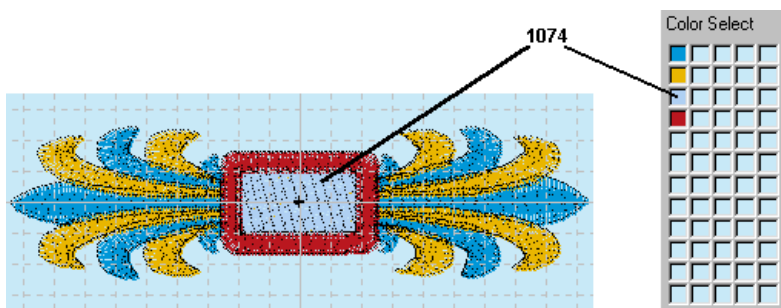


9. Дважды щелкните мышью на папке C:\VipEmbroidery\Samples\StEd\Stitch и нажмите OK. (Можно просто вписать в окно Directory Browser строку C:\VipEmbroidery\Samples\StEd\Stitch и нажать Enter). На экране появятся изображения файлов вышивки из этой папки.

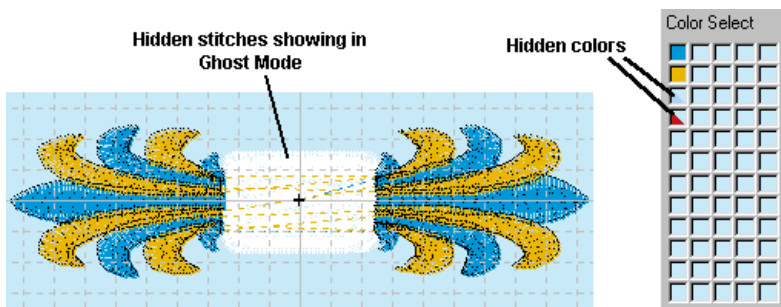


10. Щелкните мышью на картинке Fleur de Lys для загрузки в программу VIP Stitch Editor. Нажмите кнопку Exit (Выход) для закрытия окна диалога.

11. Перейдите во вкладку Design (Дизайн) и в блоке Color Select (Выбрать цвет) щелкните мышью на третьем сверху желтом квадратике. На экране появится окно диалога Color Selection (выбор цвета).
12. Измените номер нити с 1067 на 1074 (бледно-голубой) и нажмите ОК. Вы увидите, как поменяется цвет части вышивки.



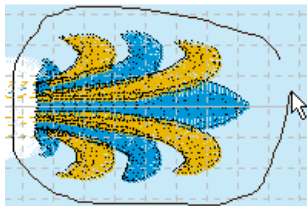
13. Щелкните правой кнопкой мыши на третьем и четвертом сверху квадратиках цвета в блоке Color Select (Выбрать цвет). Бледно-голубые и красные стежки исчезнут с экрана, а соответствующие квадратiki цвета станут закрасненными лишь наполовину. Сейчас вы можете работать только с видимыми на экране стежками (голубыми и розовыми).
14. Нажмите кнопку Ghost Mode (Режим тени); при этом скрытые стежки отобразятся на экране белым цветом только для того, чтобы вы их видели (в таком режиме вы не можете производить с ними к.-л. действий). Ниже показаны скрытые стежки (Hidden stitches) и скрытые цвета (Hidden colors)



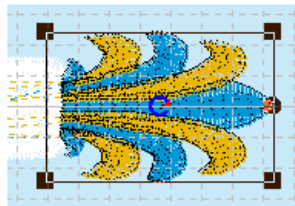


15. Щелкните на кнопку свободного выделения (Freehand Block). Обведите мышью правую часть дизайна (рисунок слева). Когда вы отпустите кнопку мыши, контур замкнется. Выделение примет вид прямоугольника (рисунок справа).

**Selecting the
Freehand Block**



**The resulting
Stitch Block**



Для создания нового выделения щелкните мышью вне выделенного блока и повторите операцию.

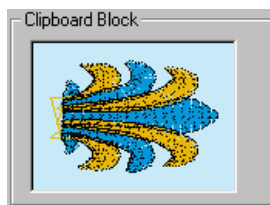
16. Перейдите во вкладку Modify (Редактор).



17. Нажмите на кнопку Copy Block (Копировать блок). Блок появится в окне Clipboard Block (Буфер обмена).



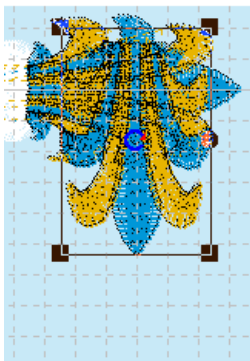
18. Нажмите на кнопку Paste Block (Вставить блок). На экране появится новый выделенный фрагмент, взятый из Буфера обмена.



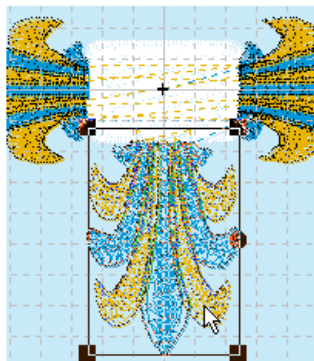
19. Нажмите кнопку Rotate Block 90 Degrees (Повернуть блок на 90 градусов). Выделенный блок повернется по часовой стрелке.

20. Щелкните мышью внутри блока (но не синем символе С, определяющем центр вращения) и перетащите его ниже и левее, как показано на рисунке. При этом верхние стежки выделенного блока должны немного заходить за нижнюю границу скрытых стежков дизайна.

**Pasted and
Rotated**



**Moved to
final position**



21. Нажмите кнопку Copy Block (Копировать блок). Выделение отобразится в окне Буфера обмена (Clipboard Block).



22. Нажмите Paste Block (Вставить блок) и содержимое Буфера обмена отобразится на экране в виде нового выделения.



23. Нажмите кнопку вертикального разворота Vertically Flip Block.

24. Переместите выделенный блок вверх так, чтобы его нижние стежки перекрывались с верхними стежками скрытой части вышивки.

25. Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима свободного выделения.



26. Нажмите кнопку просмотра в 3D режиме (Quick 3DStitch™ View); вы увидите всю вышивку целиком. Нажмите Cancel (Отменить) для выхода из режима просмотра.

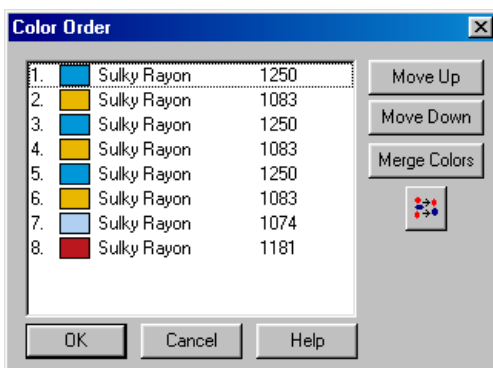
27. Перейдите во вкладку Design (Дизайн), щелкнув мышью на ярлычке внизу Панели управления.



28. Нажмите кнопку Draw All Stitches (Показать все стежки) для выхода из режима Ghost (Тень). Обратите внимание, что на панели цвета появились дополнительные голубые и желтые квадратики - это цвета вставленных блоков.

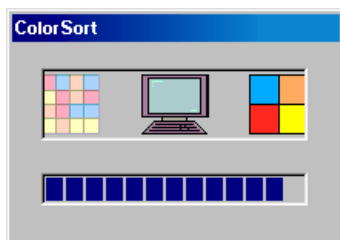


29. Нажмите кнопку Change Order of Color Blocks (Изменить номера цветов нитей).



30. В появившемся окне диалога нажмите кнопку ColorSort (Сортировка по цветам). На экране возникнет индикатор процесса сортировки (показан ниже).

31. По окончании сортировки отметьте, что количество цветов вышивки уменьшилось до четырех. Щелкните правой кнопкой мыши на первом, втором и четвертом сверху цветах на Панели управления. На экране останется лишь центральный прямоугольник вышивки.



32. Перейдите во вкладку PatternMake™ (Штамповка), щелкнув на ярлычке внизу Панели управления.



33. Нажмите кнопку Remove Needle Points in Fill (Удаление точек прокола иглы из области). Большинство этих точек будут удалены из бледно-голубой части вышивки.

34. В верхнем окне блока Stamps (Штампы) нажмите на кнопку со стрелкой вниз. В падающем меню отобразятся группы штампов (как на рисунке справа).

35. Выберите группу Monogram 2a.

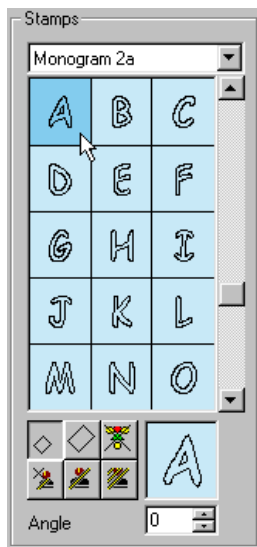
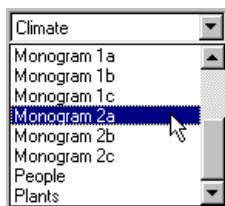
36. Щелкните на букве А в верхнем левом углу таблицы. Она отобразится ниже в окне Selected Stamp (Выбранный штамп).



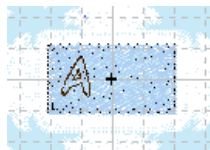
37. Убедитесь в том, что нажата кнопка Small Stamp (Маленький штамп), а угол наклона штампа (Angle) - 0.



38. Нажмите кнопку Single Stamp (Одиночный штамп) и передвиньте курсор мыши в область вышивки. Курсор показывает размер и форму выбранного штампа.

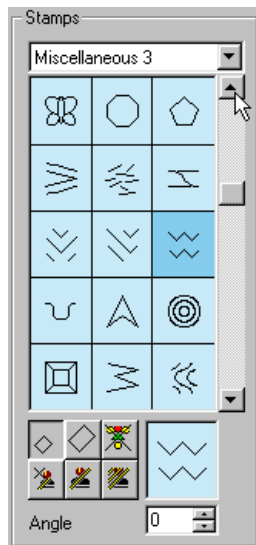


39. Щелкните мышью в середине левой половины бледно-голубого прямоугольника вышивки. На экране появятся точки проколы иглы, соответствующие контуру штампа.



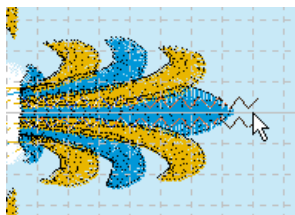
40. Выберите букву К в блоке Stamps (Штампы) и щелкните мышью в середине прямоугольника.
41. Выберите М и поместите штамп в правее буквы К.
42. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции Single Stamp (Одиночный штамп).
43. Перейдите во вкладку Design (Дизайн), щелкнув мышью по ярлычку внизу Панели управления.
44. Щелкните правой кнопкой мыши на первом, втором и третьем сверху квадратиках цветов на Панели управления. При этом окажутся видимыми только два первых цвета (синий и желтый), а светло-голубой и красный будут скрыты.
45. Перейдите во вкладку PatternMake™ (Штамповка).

46. С помощью линейки прокрутки в блоке Stamps (Штампы) выберите группу Miscellaneous 3, как показано справа.
47. Щелкните на штампе с изображением двух ломаных волн из правой колонки.



48. Нажмите кнопку Stamp Line (Линия штампов).

49. Наведите курсор на левую границу правой части видимой области и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите его вдоль центральной горизонтальной линии фоновой сетки к правой границе области.



50. Отпустите клавишу мыши. Вы увидите, что появились новые точки прокола в виде двух ломаных линий.
51. Повторите операцию для левой части вышивки.
52. Установите значение 90 в поле Angle (Угол наклона). Вы увидите, как в окне Selected Stamp (Выбранный штамп) изображение штампа повернется на 90 градусов.
53. Поместите курсор на нижнюю границе верхней части вышивки и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите его к верхней границе. Отпустите кнопку.
54. Повторите операцию для нижней части вышивки.

Обратите внимание на то, что линия штампов создается для каждой области индивидуально. При этом прыгающий стежок из центра вышивки не меняется.

55. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции Stamp Line (Линия штампов).



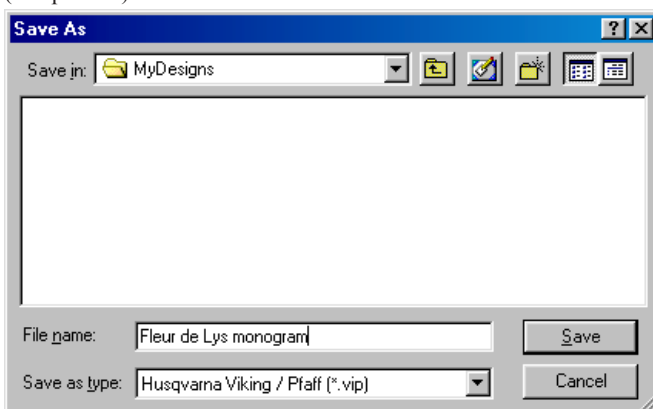
56. Перейдите во вкладку Design (Дизайн) и нажмите кнопку Draw All Stitches (Показать все стежки).



57. Работа над вышивкой закончена. Нажмите кнопку Quick 3DStitch™ View для просмотра результата в режиме 3D. Нажмите Cancel (Отменить).



58. Откройте меню File (Файл), Save As (Сохранить как). Выберите расширение файла - .vip, папку - C:\VipEmbroidery\MyDesigns. Введите имя файла "Fleur de Lys monogram" и нажмите Save (Сохранить).

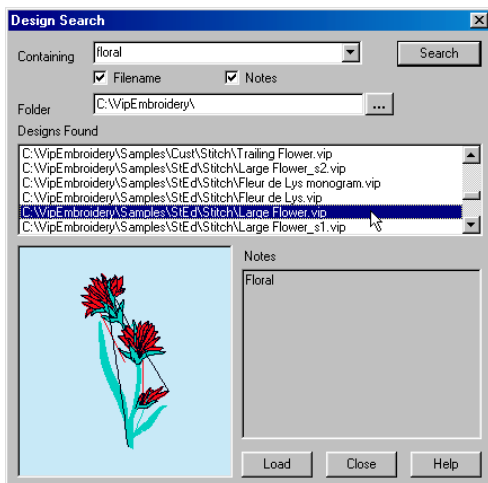


59. Также вы можете сохранить файл и в других форматах. Нажмите File (Файл), Save As (Сохранить как). Выберите формат Brother/Babylock/Bernina PES (*.pes) и нажмите Save (Сохранить). Имя файла при этом останется прежним.

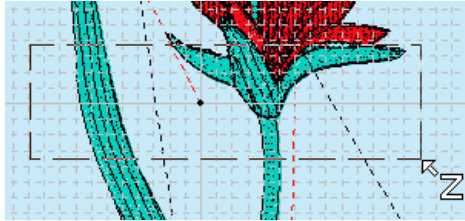
Разрезка дизайна - Большой цветок (225мм x 140мм)

В этом примере вы научитесь искать нужные дизайны для загрузки в программу, увеличивать масштаб просмотра, разрезать дизайн, сортировать цвета и центрировать каждую часть разрезанной вышивки. Вы установите размер пяльцев - 225мм x 140мм для каждого фрагмента дизайна и распечатаете части вышивки для выбранных пяльцев. И, наконец, сохраните каждую часть в формате .vip.

1. Закройте все программы и нажмите Пуск (Start).
2. Выберите группу Программы (Programs), Embroidery System.
3. Запустите программу VIP Configure.
4. Перейдите во вкладку Stitch File (Файл вышивки), установите производителя нитей - Sulky Rayon, а формат выходного файла (Output File Format) - .vip. Нажмите Apply, затем OK для выхода из программы.
5. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, VIP Stitch Editor для запуска программы.
6. Нажмите кнопку Preferences (Установки).
7. Установите размер пяльцев (Hoop Size) 360мм x 150мм (Mega Single) с вертикальной ориентацией (флажок Vertical). Перейдите во вкладку General (Общие параметры) и убедитесь в том, что отмечена опция Hoop Use - Yes (Использовать пяльцы - Да). В этом случае размер дизайна не должен выходить за границы пяльцев. Нажмите OK.
8. Нажмите кнопку Find Designs (Поиск дизайна).
9. Впишите "floral" в поле Containing (Содержание) и выберите папку для поиска C:\VipEmbroidery\.
10. Нажмите Search (Поиск). При этом на экране возникнет список всех файлов из C:\VipEmbroidery\, содержащих в имени файла или примечаниях слово "floral".



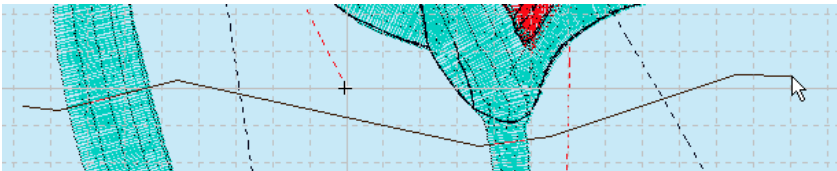
11. Выберите из списка файл
C:\VipEmbroidery\Samples\StEd\Stitch\Large Flower.vip. его
изображение появится в окошке ниже.
12. Нажмите кнопку Load (Загрузить), файл вышивки загрузится в
программу VIP Stitch Editor. Нажмите Close (Заккрыть).
13. Нажмите кнопку Zoom In (Увеличить масштаб). Курсор примет
форму буквы Z со стрелкой.



14. С нажатой левой кнопкой мыши выделите прямоугольник в
районе среднего бутона, как показано на рисунке выше.
Увеличение масштаба вам необходимо для большей точности,
т.к. в этом месте вы будете разрезать дизайн. Убедитесь в том,
что сейчас в область просмотра попали все стежки вышивки
вдоль центральной горизонтальной линии фоновой сетки
(будущей линии разреза).
15. Перейдите во вкладку Modify (Редактор), щелкнув мышью на
ярлычке внизу Панели управления.

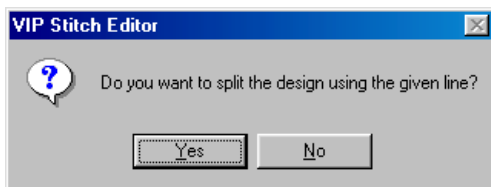


16. Нажмите кнопку Split Design (Разрезать дизайн).
17. Щелкните мышью левее вышивки в районе центральной линии
фоновой сетки. Поставьте несколько точек, образующих углы
ломаной линии, стараясь пересекать элементы вышивки по
прямым углом и в узких местах, как показано на рисунке ниже.



Пытайтесь проводить линию разреза близко к центральной горизонтальной линии фоновой сетки. Ширина квадрата сетки в этом примере - 5мм, таким образом, ширина линии разреза будет около 10мм, что вписывается в заданный размер пальцев. Также старайтесь пересекать элементы вышивки под тем же углом, под которым произведен застил. Это сделает линию соединения частей дизайна практически незаметной.

18. Когда вы закончите создание линии, щелкните правой кнопкой мыши. На экране появится вопрос разрезать ли дизайн по вашей линии.



19. Если вы захотите изменить линию, нажмите No, затем кнопку Split Design (Разрезать дизайн) снова и повторите создание линии. В противном случае нажмите Yes.



20. Разрезанные части дизайна откроются в двух новых окнах программы. Первоначальный дизайн останется неизменным. Новые дизайны автоматически получают имена "Large Flower_s1" и "Large Flower_s2". Сначала откроется окно "Large Flower_s2". Нажмите кнопку Center Design (Центрировать дизайн) в этом окне.



21. Перейдите в окно "Large Flower_s1" и нажмите кнопку Center Design (Центрировать дизайн).

22. Перейдите во вкладку Design (Дизайн).

23. Проверьте, чтобы длина (Height) и ширина (Width) вышивки "Large Flower_s1" были не более чем 225мм x 140мм.

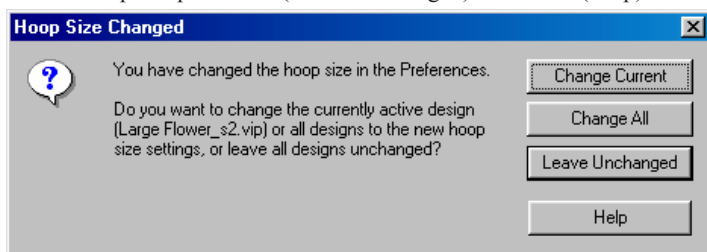
24. Перейдите в окно "Large Flower_s2" и также проверьте размеры вышивки.

25. Нажмите кнопку Preferences (Установки).



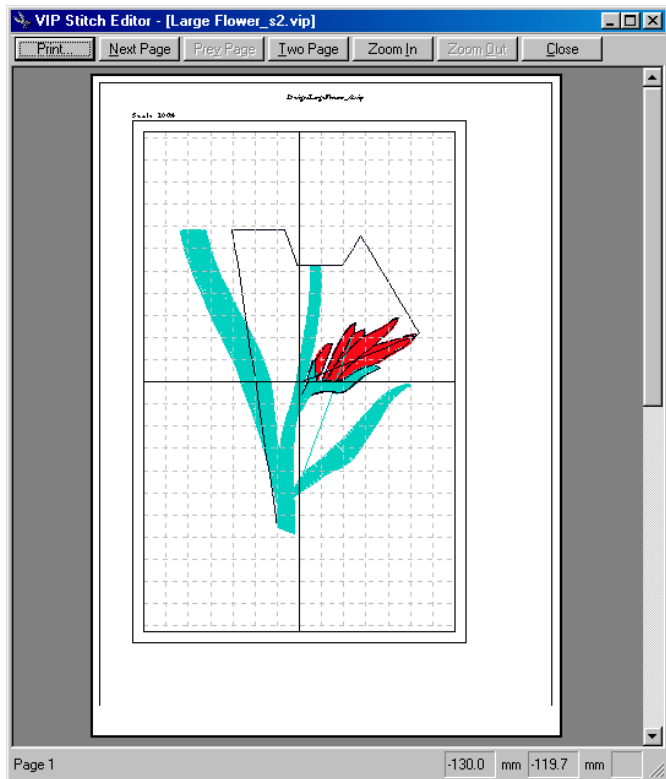
26. Измените размер пяльцев - 225мм x 140мм, оставив ориентацию прежней - Vertical.

27. Нажмите OK. Программа предложит вам четыре варианта: изменить пяльцы только для текущей вышивки (Change Current), для всех вышивок, загруженных в программу (Change All), не менять размер пяльцев (Leave Unchanged) и помощь (Help).



28. Нажмите кнопку Change All (Поменять для всех).

29. Нажмите в меню File (Файл), Print Preview (Предварительный просмотр). На экране появится страница с именем "Large Flower_s2", отображающая нижнюю часть вышивки. Отметьте что выведено две страницы, потому что размер пальцев не позволяет уместить информацию на одной странице.



30. Нажмите Print (Печать). Страницы распечатаются на принтере.
31. Перейдите в окно "Large Flower_s1", нажмите кнопку Print (Печать).
32. Нажмите в меню File (Файл), Save As (Сохранить как). В появившемся окне диалога уже будет задано расширение файла - .vip. Если необходимо, выберите папку C:\VipEmbroidery\MyDesigns. Нажмите Save (Сохранить).
33. Перейдите в окно "Large Flower_s2". Нажмите File (Файл), Save As (Сохранить как). Нажмите Save (Сохранить).
34. Вышейте на машине первую часть дизайна. Затем обрежьте вторую часть из распечатанного листа вышивки. Наложите на первую вышивку аппликацию так, чтобы обе части вышивки точно соединились. Используйте вырезанную часть листа для центрирования ткани в пальцах так, чтобы игла находилась над центром крестика. Проверьте еще раз линию соединения двух частей дизайна. Удалите бумагу и вышейте оставшуюся часть дизайна.

Изменение частей дизайна и штамповка - Клоун (120мм x 115мм)

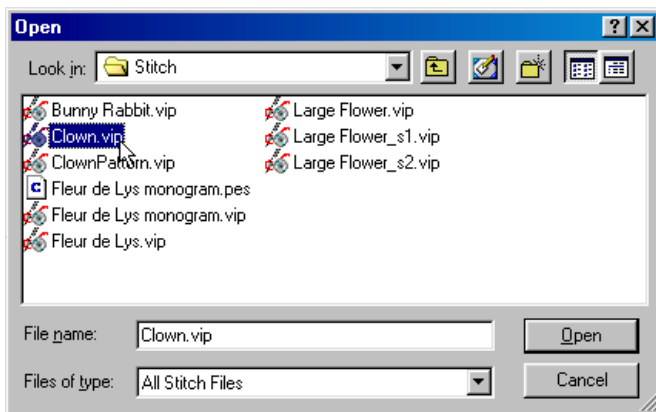
В этом примере вы научитесь загружать дизайн в программу с помощью диалога Open (Открыть), создавать многоугольные выделения, перемещать, копировать, вставлять и вращать их. Выделите блок стежков свободным выделением, переместите, поверните, скопируйте, вставьте и разверните его. Сделайте видимой лишь часть дизайна инструментами Draw Next Color Block (Показать следующий блок цвета) и Draw Range (Показать диапазон цветов), затем удалите точки прокола иглы и произведите штамповку области (Stamp Fill). Сделайте невидимой следующую часть вышивки инструментом Draw Range (Показать диапазон цветов) и заполните область штампами (Stamp Fill) в виде наконечников стрел. Просмотрите результат в 3D режиме (Quick 3DStitch™), сохраните дизайн в формате .vip и выведите вышивку на принтер.

1. Закройте все программы и нажмите Пуск (Start) на Рабочем столе.
2. Выберите группу Программы (Programs), Embroidery System.
3. Запустите программу VIP Configure.
4. Во вкладке Stitch File (Файл вышивки) установите производителя нитей (Thread Manufacturer) - Sulky Rayon, а формат выходного файла - .vip. Нажмите Apply, затем OK для выхода из программы.
5. Нажмите Пуск (Start), Программы (Programs), Embroidery System, VIP Stitch Editor для запуска программы.
6. Нажмите кнопку Preferences (Установки).
7. Установите размер пальцев - 120мм x 115мм с вертикальной ориентацией (Vertical). Перейдите во вкладку Screen (Экран) и убедитесь в том, что размер квадрата фоновой сетки (Grid Size) - 5. Перейдите во вкладку General (Общие параметры) и проверьте, включена ли опция Hoop Use - Yes (Использование пальцев - Да). В этом случае дизайн должен поместиться в пальцы. Нажмите OK.





8. Нажмите кнопку Open (Открыть).



9. Выберите папку C:\VipEmbroidery\Samples\StEd\Stitch, щелкните мышью на файле Clown.vip и нажмите Open (Открыть). Дизайн будет загружен в окно программы VIP Stitch Editor.



10. Нажмите на кнопку многоугольного выделения (Polygon Block). Эта функция предоставляет возможность выделения блока с помощью ряда прямых линий - сторон многоугольника.

11. Создайте контур выделения вокруг птички справа. Нажмите правую кнопку мыши для замыкания контура.

12. Переместите мышью немного ниже и правее выделенный блок так, чтобы вышивка птички оказалась выше ладони клоуна примерно на один квадрат фоновой сетки (5мм) и на пол-квадрата левее границы пальцев.

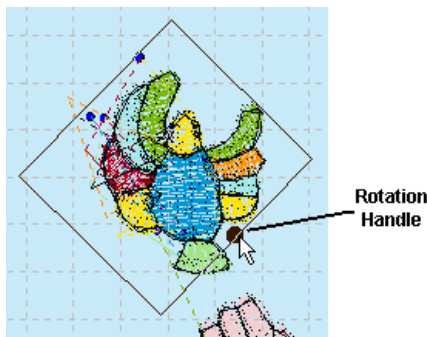
13. Перейдите во вкладку Modify (Редактор).



14. Нажмите кнопку Copy Block (Копировать выделение) для его сохранения в Буфере обмена, затем нажмите Paste Block (Вставить блок) для копирования его в вышивку. Вставленный блок окажется автоматически выделенным.

15. Поместите новое выделение немного выше и левее второй ладони клоуна.

16. Поверните блок за точку поворота (Rotation Handle) так, чтобы в поле Angle (Угол поворота) оказалось значение примерно 330 градусов. Вы можете вращать блок многократно для получения необходимого результата.



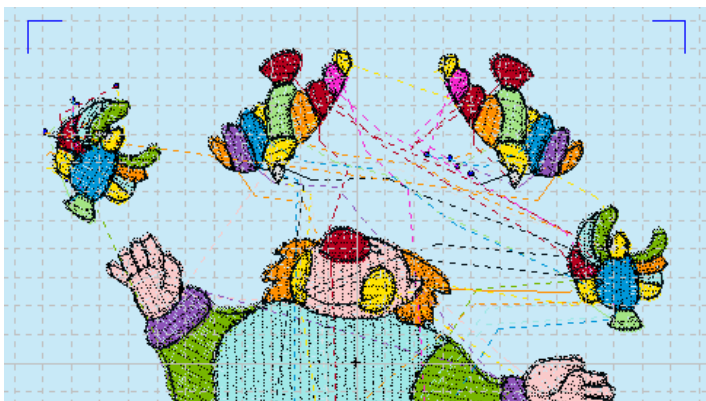
17. Переместите выделенную птичку так, чтобы она оказалась примерно на один квадрат выше ладони и на один квадрат правее границы пальцев.



18. Нажмите на правую кнопку мыши для деактивации функции выделения, перейдите во вкладку Design (Дизайн) и нажмите кнопку Freehand Block (Свободное выделение).
19. С нажатой кнопкой мыши опишите кривую вокруг большой птички вверху дизайна. Отпустите клавишу мыши - контур замкнется.
20. Во вкладке Modify (Редактор) задайте угол поворота выделения (Angle) - 15 градусов. Нажмите кнопку Apply (Применить) для поворота верхней птички.
21. Передвиньте выделение вниз и влево так, чтобы оно оказалось на расстоянии одного квадрата фоновой сетки от верхней границы пальцев и точно слева от центральной вертикальной линии сетки.



22. Нажмите Copy Block (Копировать выделение) и Paste Block (Вставить выделение).
23. Нажмите кнопку горизонтального разворота выделения (Horizontally Flip Block).
24. Переместите блок вниз и вправо так, чтобы он оказался ниже верхних границ пальцев чуть больше, чем на один квадрат сетки и на три квадрата правее центральной линии.

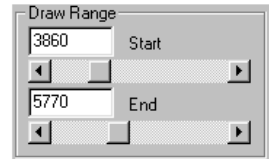
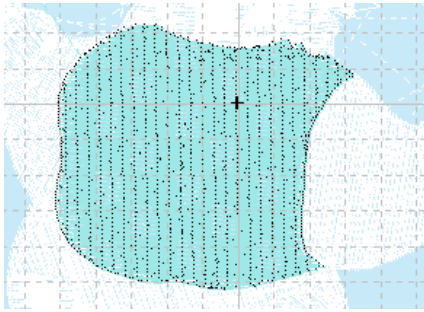


25. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции выделения.
26. Во вкладке Design (Дизайн) на Панели управления (Control Panel) нажмите кнопку Change Order of Color Blocks (Заменить цвета).
27. В появившемся окне диалога нажмите кнопку сортировки по цветам ColorSort. При выполнении операции на экране будет находиться индикатор процесса.
28. По окончании сортировки нажмите кнопку Ghost Mode (Режим Тени).





29. Нажмите кнопку Draw Next Color Block (Показать следующий блок цвета) три раза для того, чтобы на экране остались видимыми только бледно-бирюзовые стежки жакета. Мы видим, что в окне имеются еще и другие видимые элементы вышивки - на крайних птичках и на ноге клоуна. Для их удаления сдвиньте в блоке Draw Range (Диапазон стежков) немного влево бегунок End (Конечный стежок). Сейчас номера начального и конечного стежков диапазона - около 3860 и 5770 соответственно. Можно сразу ввести значение 5770 в поле End (Конечный стежок).



30. Перейдите во вкладку PatternMake™ (Штамповка) и нажмите кнопку Remove Needle Points in Fill (Удалить точки прокола иглы из области).

31. В блоке штампов Climate выберите пятиконечную звезду из правой колонки в четвертой сверху строке.

32. Установите в блоке угла поворота штампа (Angle) значение 345 градусов. Пример штампа вы можете увидеть в окошке ниже.



33. Нажмите кнопку Stamp Fill (Штамповка). Процесс заполнения видимой области отобразится на экране. По завершении штамповки жакет заполнится звездами (как на рисунке справа).

34. Перейдите во вкладку Design (Дизайн). Передвиньте бегунки Start (Начальный стежок) и End (Конечный стежок) в положение примерно 1992 и 3262 соответственно так, чтобы остались видны только зеленые части рукавов жакета.



35. Выберите вкладку PatternMake™ (Штамповка), нажмите Remove Needle Points in Fill (Удалить точки прокола иглы из области).
36. Выберите группу штампов Miscellaneous 3 и щелкните мышью на наконечнике иглы из средней колонки в четвертой сверху строке.
37. Задайте угол поворота штампа (Angle) - 45 градусов.



38. Нажмите кнопку Stamp Fill (Штамповка области). Процесс штамповки отобразится на экране. По его окончании рукава заполнятся стрелками.



39. Нажмите кнопку просмотра в 3D режиме Quick 3DStitch™ View для вывода результата на экран. Нажмите Cancel (Отменить).



40. В меню нажмите File (Файл), Save As (Сохранить как). Вы увидите, что выбрано расширение файла - .vip. При необходимости определите папку для сохранения вышивки C:\VipEmbroidery\MyDesigns. Измените имя файла на "ClownPattern" и нажмите Save (Сохранить).



41. Нажмите кнопку Print (Печать) на главной Панели инструментов и выведите вышивку на принтер (при выводе будет указано новое имя файла).

Просмотр дизайнов

Просмотр выделенных цветов

Существует несколько методов выбора видимых цветов на экране. Отображение только некоторых цветов является простым способом выделения части дизайна. Элементы выбора видимых цветов находятся во вкладке Design (Дизайн) на Панели управления (Control Panel).

Палитра цветов

Палитра имеет ряд квадратов, соответствующих последовательности цветов, используемых в файле вышивки. Первый по порядку цвет отображен в верхнем левом квадрате. Следующий - под ним и т.д. Когда первая колонка заканчивается, начинается заполняться вторая слева колонка. Всего можно использовать до 60-ти цветов.



Каждый квадратик цвета имеет две функции - изменение цвета и отображение или удаление его с экрана. Щелкните на квадратике левой кнопкой мыши для вызова меню выбора цвета. Используйте правую кнопку мыши, чтобы сделать цвет видимым/скрытым на экране. Когда цвет скрыт, квадратик заштрихован лишь на половину, как показано ниже (Hidden - скрытый цвет, Visible - видимый цвет):



Кнопка отображения следующего цвета (Draw Next Color Block)



Используется для перехода от одного цветового блока к другому. Все остальные цвета становятся скрытыми. Таким образом, на экране отображаются стежки только текущего выбранного цвета.

Кнопка отображения предыдущего цвета (Draw Previous Color Block)



Кнопка предназначена для просмотра стежков предыдущего цвета. Все остальные цвета при этом остаются скрытыми. В окне программы отображается только стежки выбранного цвета.

Кнопка отображения всех стежков (Draw All Stitches)



Используется для отображения стежков всех цветов. Такой режим включается автоматически при открытии программы. Также вы можете включить этот режим для просмотра вышивки целиком после работы с отдельными блоками цвета. В этом режиме все цвета файла вышивки становятся видимыми.

Применение выделений по цвету

С помощью кнопок Draw Next Color Block (Показать следующий цветовой блок) и Draw Previous Color Block (Показать предыдущий цветовой блок) вы автоматически устанавливаете значения начального (Start) и конечного (End) стежков видимой части вышивки выбранного цвета. Если вы затем измените какое-либо из этих значений, все цвета вышивки станут видимыми, но отобразятся стежки только из указанного диапазона (Start - End). Также вы можете работать с определенным диапазоном стежков, скрывая при этом правой кнопкой мыши некоторые цвета на Панели управления. Тогда на экране отобразятся только стежки видимых цветов из выбранного диапазона.

Если вы задали диапазон стежков (Draw Range), на экране отобразятся только видимые стежки из этого диапазона. Если далее вы сделаете видимым какой-нибудь цвет вне диапазона, то диапазон расширится так, чтобы все стежки нового “включенного” цвета отобразились на экране.

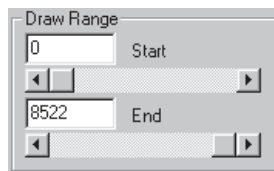
Просмотр диапазона стежков

Линейки начальных (Start) и конечных (End) стежков части вышивки на Панели управления (Control Panel) во вкладке Design (Дизайн) предоставляют уникальные возможности точно отследить процесс вышивания от стежка к стежку. Вы можете имитировать создание стежков вперед или назад от заданной точки или выделить нужную часть дизайна. При необходимости вы можете сделать блок видимым для работы с ним (Make Block from Visible Area - Сделать выделение из видимой области) или использовать штамповку без определения скрытых цветов. Используйте режим тени (Ghost), чтобы увидеть скрытую часть вышивки. Иногда полезно комбинировать диапазон стежков и видимые цвета для создания сложного выделения.

Диапазон строчек (Draw Range)

Используя диапазон строчек (Draw Range), вы можете установить номера начального (Start) и конечного (End) стежков нужной области одним из следующих способов:

1. Перетащите мышью бегунок вдоль линейки. При этом номер стежка изменится автоматически.
2. Нажмите на стрелку слева или справа линейки. Бегунок переместится в соответствующую сторону. Удерживайте нажатой кнопку мыши для ускорения процесса.
3. Щелкните на к.-л. месте линейки для сдвига бегунка сразу на 25 позиций соответственно к началу или к концу вышивки. Удерживая нажатой кнопку мыши, вы сможете ускорить процесс. Однако бегунок остановится, когда достигнет курсора мыши.
4. Введите нужное значение непосредственно в поля Start и End.



В любом из этих случаев на экране отобразятся стежки из выбранного диапазона.

Другие виды просмотра

Режим Ghost (Тень)



Скрытые стежки отображаются в этом режиме белым цветом. Это позволит вам получить представление обо всем дизайне, работая только с видимым блоком.

Точки прокола иглы (Stitch Points)



Черные точки или маленькие черные квадраты на экране обозначают места прокола ткани иглой. Вид этих символов (точки или квадраты) зависит только от масштаба просмотра. Отображение точек прокола очень полезно для создания новых стежков, добавления новых блоков и т.п. Режим отображения может быть включен или выключен по вашему желанию для каждого файла вышивки отдельно.

Изменение цветов (Change the Order of Color Blocks)



Вы можете менять цвета и сортировать их (ColorSort) для уменьшения количества команд смены нити при вышивании. После смены цвета все стежки отобразятся на экране (станут видимыми).

Команды изменения масштаба

Изменение масштаба полезно при работе с различными инструментами программы. Команды масштаба включают в себя функции Zoom (Уменьшение/увеличение масштаба просмотра) и окно просмотра фрагмента (Overview Window). По умолчанию выбран такой масштаб, при котором пальцы вписываются в рабочую область; того же эффекта можно добиться, нажав на кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна).

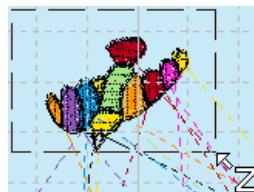
При выделении блока стежков удобно увеличивать масштаб просмотра так, чтобы этот блок заполнял окно рабочей области.

Zoom In (Увеличение масштаба просмотра)



Кнопка Zoom In применяется для увеличения масштаба просмотра к.-л. области дизайна.

Нажмите кнопку Zoom In и курсор примет вид буквы Z со стрелкой. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, выделите прямоугольный блок на экране, в котором должен содержаться интересующий вас объект. Также можно просто щелкнуть мышью в нужном месте экрана.



Функция Zoom автоматически отключается после ее использования. Она также недоступна, когда некоторые функции (например Box Block - Прямоугольное выделение) активны.

Zoom Out (Уменьшение масштаба просмотра)



Используется для отображения большего количества элементов дизайна.

Нажмите на кнопку Zoom Out и щелкните мышью в точку на экране, которую вы хотите сделать центральной в окне с меньшим масштабом. Для просмотра дизайна целиком вместо команды Zoom Out можно использовать Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна).

Команда Zoom Out ограничена значением в 10% - процент уменьшения масштаба.

Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна)



Команда применяется для просмотра содержимого пяльцев целиком в окне программы.

Если при выполнении команды Zoom To Fit окно просмотра окажется меньше, чем вышивка, значит, эта вышивка слишком велика, а значение масштаба просмотра не может быть ниже чем 10%.

Определение масштаба в процентах

В программе имеется несколько значений масштаба просмотра от 20% до 800%. Вы можете применять сочетания клавиш для выбора масштаба:

Zoom 100% Ctrl + 1
200% Ctrl + 2
400% Ctrl + 3
800% Ctrl + 4
80% Ctrl + 5
60% Ctrl + 6
40% Ctrl + 7
20% Ctrl + 8

Просмотр в реальном масштабе (Real Size)



Отображает на экране вышивку в размере, соответствующему реальному. Параметры этой команды определяются в программе VIP Configure в блоке Real Size.

Окно просмотра (Overview Window)



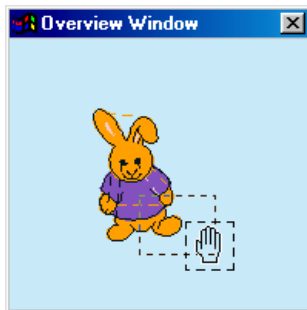
Это окно является уменьшенной копией окна программы, в которой отображается весь дизайн целиком. Пунктирный прямоугольник показывает вам, какая часть файла вышивки заполняет окно просмотра. Вы можете включить или выключить режим окна просмотра для каждого файла отдельно.

Рекомендуется закрывать окно просмотра перед тем, как открыть новое.



Применение

1. Откройте окно просмотра, нажав кнопку на Панели инструментов.
2. Пунктирный прямоугольник отображает увеличенную часть вышивки. Переместите его мышью в другое место.
3. В основном окне программы появится новый фрагмент вышивки.



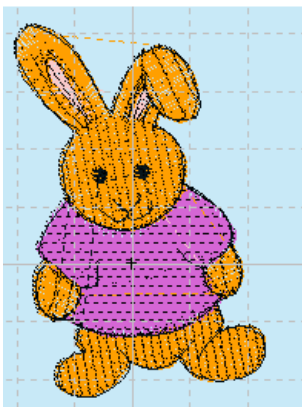
Фоновая сетка (Grid)



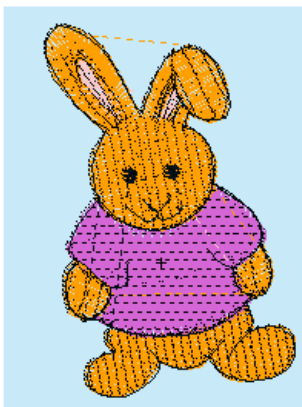
Фоновая сетка помогает вам выравнивать различные элементы вышивки. По умолчанию размер квадрата сетки - 5мм, но его величина на экране зависит от масштаба просмотра. Командой Preferences (Установки) во вкладке Screen вы можете менять размер квадрата от 5мм до 50мм.

Сетка может отображаться или скрываться отдельно для каждого открытого файла вышивки. По умолчанию сетка отображается. На рисунках внизу: Grid On - сетка включена; Grid Off - сетка скрыта.

Grid On



Grid Off



Обратите внимание на небольшой черный крестик в вышивке на свитере зайца. Это - центр пальцев.

Информация о файле вышивки

Программа дает вам различную информацию о дизайне. Длина (Height), Ширина (Width) вышивки и количество стежков (Stitch Count) отображаются во вкладке Design (Дизайн) на Панели управления (Control Panel).

Также с помощью Панели цвета вы можете узнать о номерах нужных нитей выбранного производителя. Щелкните мышью на любом квадратике Панели цвета (Color Select) и в появившемся окне диалога поменяйте цвет или номер нити. А в блок примечаний (Notes) вводится любая интересующая вас информация о дизайне - тема, каталог, автор и т.п. По окончании ввода нажмите Apply (Применить).

Размер пальцев (Hoop Size)

Текущий размер и ориентация пальцев устанавливается командой Preferences (Установки) во вкладке Hoop (Пальцы).

Вычисление расстояний (Get Length of Area)



Нажмите кнопку Get Length of Area (Вычислить расстояние) и измерьте дистанцию между двумя точками дизайна.

Координаты (Coordinates)



Нажмите кнопку Coordinates (Координаты) для доступа к окну диалога координат стежков. Окно можно использовать и для изменения положения стежков.

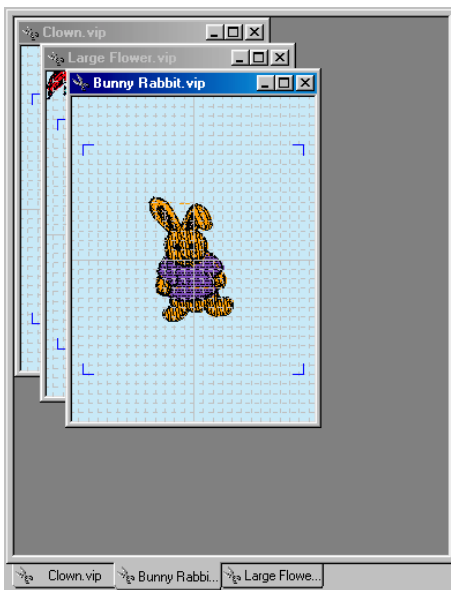
Новое окно (New Window)

Используя эту команду в меню Window (Окно) вы можете открыть новое окно с тем же дизайном. Таким образом, вы можете просматривать различные части вышивки в различном масштабе в разных окнах одновременно. При изменении вышивки в одном окне то же самое произойдет и во всех остальных.

Расположение окон

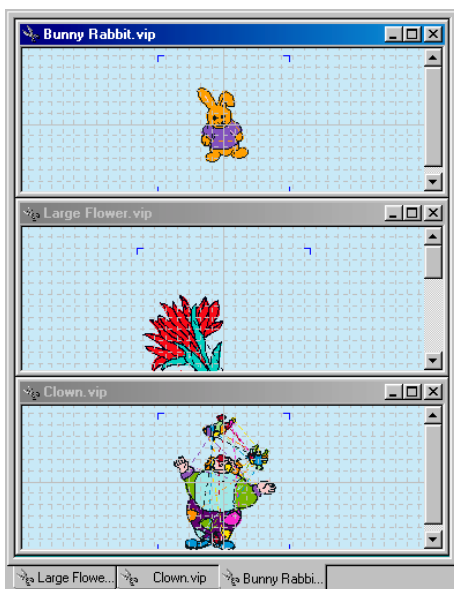
Каскад (Cascade)

В меню Window (Окно) вы задаете способ расположения нескольких окон на экране. При таком расположении окна частично перекрывают друг друга, как показано на рисунке справа. Активное окно располагается сверху.



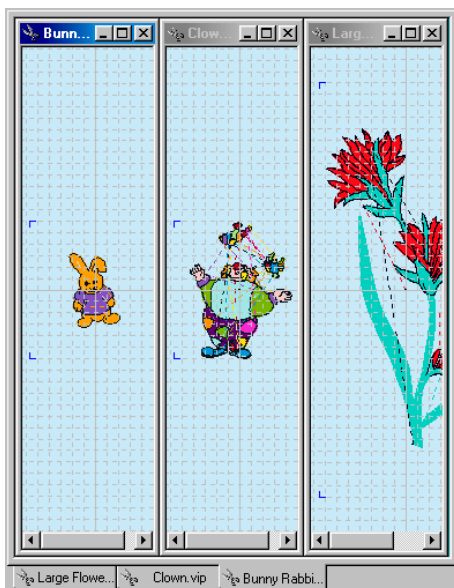
Горизонтальный ряд (Tile Horizontal)

При таком расположении окна находятся одно над другим на экране. При этом содержимое каждого окна отображается полностью, а окна не перекрывают друг друга.



Вертикальный ряд (Tile Vertical)

При этом расположении окна находятся одно рядом с другим, не перекрываясь. Содержимое каждой вышивки отображается на экране полностью.

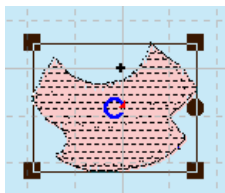


Блоки выделения

Инструменты в блоке Select (Выбор) дают вам возможность создавать выделение части вышивки для дальнейшего ее изменения, копирования, вставки, сдвига, вращения или штамповки (PatternMake™). Несколько способов создания выделения описаны ниже.



Когда выделение создано, оно отображается на экране внутри прямоугольника с черными квадратами по углам, с черным кружком на правой стороне квадрата и с синей закругленной стрелкой в центре.



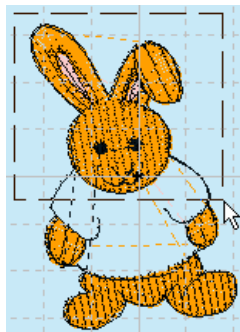
Квадраты называются Точками изменения размера (Scaling Handles) и позволяют вам менять размер выделения при перемещении их мышью. Круг с правой стороны - точка вращения (Rotation Handle), сдвигая которую вы добиваетесь поворота выделения. Закругленная стрелка - это центр вращения, вокруг которого происходит поворот. Положение центра вращения можно менять с помощью мыши.

Если выделение содержит меньше 10-ти стежков, точки изменения размера и вращения не появятся на экране. Вы сможете только перемещать, копировать, вставлять или удалять выделение.

Прямоугольное выделение (Box Block)



Нажмите кнопку и, удерживая нажатой кнопку мыши, выделите прямоугольный блок части вышивки. Отпустите кнопку. Для деактивации функции выделения щелкните правой кнопкой мыши.



Выделение по цвету (Color Block)

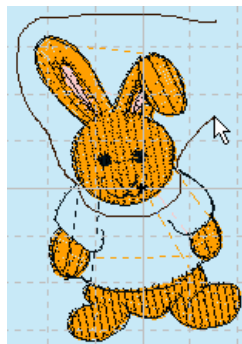


Нажмите кнопку и щелкните мышью на области дизайна к.-л. цвета. Выделятся все элементы вышивки с этим цветом. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.

Свободное выделение (Freehand Block)



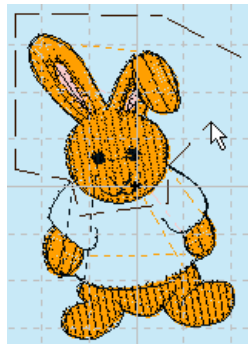
Нажмите на кнопку и обрисуйте мышью кривую вокруг нужной части вышивки. Отпустите кнопку и кривая замкнется автоматически по прямой между начальной и конечной точками. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции выделения.



Многоугольное выделение (Polygon Block)



Нажмите на кнопку, щелкните несколько раз мышью в углах многоугольника и отпустите кнопку. Многоугольник замкнется по прямой между начальной и конечной точками, создавая выделение. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции. Иногда удобно применять такой тип выделения вместо свободного для более точного разделения частей вышивки. Нажмите правую кнопку мыши для деактивации функции.



Выделение из видимой области (Make Block From Visible Area)



Нажав на эту кнопку, вы получите автоматическое выделение всех стежков, видимых в данный момент на экране.

Вставка выделения (Pasting a Block)

Когда выделение вставлено в дизайн, оно становится активным (соответственно, вокруг него появится прямоугольник выделения - Box Block).

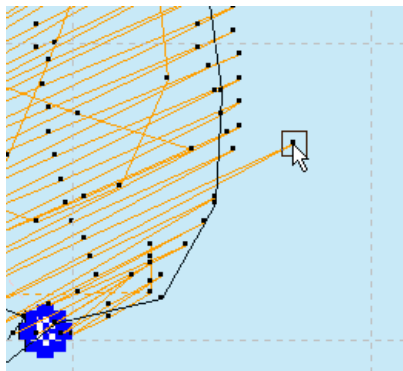
Отмена выделения (Deselecting a Block)

Щелкните мышью в любом месте вне выделения для его отмены. При этом прямоугольник вокруг выделения исчезнет с экрана.

Изменение стежков, выделений и дизайнов

Изменение отдельных стежков

Обычно в программе перемещается отдельный стежок (как показано на рисунке). Убедитесь в том, что никакая область вышивки не выделена. Перед перемещением стежка увеличьте масштаб просмотра (Zoom In) для более точного позиционирования курсора. Просто щелкните мышью на нужной точке (на экране появится черный квадратик вокруг нее) и переместите в нужное место.



Также можно удалить выделенную точку, нажав на клавишу Delete Block (Удалить блок). Можно перемещать и точки команд (смены цвета, остановки и т.п.), но не удалять их.

*Для удаления команды необходимо сначала нажать кнопку **Delete Commands** (Удалить команды) во вкладке **Modify** (Редактор), затем щелкнуть мышью на соответствующем маркере команды на экране.*

Изменение выделений

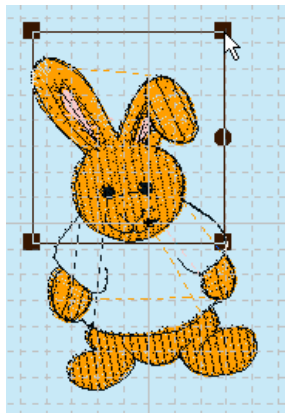
После выделения группы стежков одним из выше перечисленных способов их можно менять произвольно. Если ничего не выделено (отсутствует прямоугольник вокруг выделения), вы не сможете сделать изменения.

Сдвиг выделения (Move a Block)

Перетащите мышью выделенный блок, установив курсор внутри прямоугольника выделения.

Изменение размеров (Scale a Block)

Перетащите мышью одну из точек изменения размеров (Scaling Handle), или задайте значения в полях Height % (Высота) и Width % (Ширина) во вкладке Modify (Редактор) и нажмите кнопку Apply.



Горизонтальный переворот (Horizontally Flip Block)



Нажмите кнопку горизонтального переворота для зеркального отображения выделения.

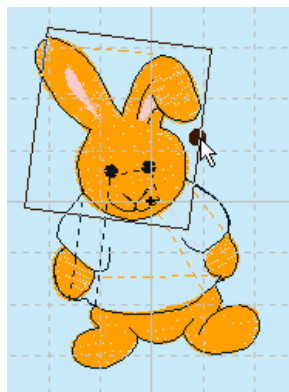
Вертикальный переворот (Vertically Flip Block)



Нажмите кнопку вертикального переворота для зеркального отображения выделения.

Произвольный поворот (Free Rotation)

Перемещая мышью точку вращения (Rotation Handle), вы можете повернуть блок на любой угол. В поле Angle (Угол) во вкладке Modify вы увидите значение в градусах. Также можно переместить центр вращения выделения.



Угол поворота выделения (Block Rotation Angle)

Во вкладке Modify (Редактор) введите нужное значение угла поворота в поле Angle (Угол) в диапазоне от 0 до 359 градусов и нажмите Apply. Вы можете переместить центр вращения до поворота блока.

Поворот выделения на 90 градусов (Rotate Block 90 Degrees)



Просто нажмите кнопку поворота на 90 градусов.

Инструменты редактирования выделений

Удаление блока (Delete Block)



Нажав на эту кнопку, вы удалите все стежки и команды из выделенного блока. Даже если команда смены цвета попадет в выделение, остальные части дизайна сохранят свой первоначальный цвет.

Вырезание блока (Cut Block)



Команда позволяет копировать все стежки и команды выделенного блока в Буфер обмена для дальнейшей вставки его в дизайн. При этом выделенный блок удаляется с экрана. Как и в предыдущем случае, оставшиеся части вышивки сохраняют свои цвета. Вырезанный блок отображается в окошке Clipboard Block во вкладке Modify (Редактор).

Копирование блока (Copy Block)



Команда аналогична предыдущей, но не удаляет выделенный блок с экрана.

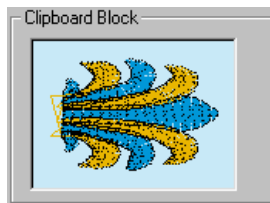
Вставка блока (Paste Block)



Вставляет содержимое Буфера обмена в вышивку. Блок присоединяется к последнему видимому на экране стежку. Вы можете определить любую точку вставки блока, отображая или скрывая с экрана части вышивки инструментами просмотра по цветам или диапазону стежков.

Буфер обмена (Clipboard Block)

Содержимое Буфера обмена отображается в окне Clipboard Block во вкладке Modify (Редактор) и может вставляться в вышивку любое количество раз до тех пор, пока новый блок не будет скопирован или вырезан в Буфер обмена.



Изменение дизайна

Компенсация стежков (Compensate Stitches)



Функция доступна только для видимых стежков. При этом блок становится “толще” а относительные размеры стежков увеличиваются. Значения компенсации могут меняться от 1 до 15.

Разбивка стежков (Break Up Stitches)



Помещает дополнительные точки прокола иглы для того, чтобы длина стежка не превышала заданного значения. Применяется только для видимой области. Таким образом, функция увеличивает общее количество стежков. Если вы хотите сохранить прыгающие стежки (Jump stitches), удалите лишние точки прокола после применения команды разбивки стежков.

Центрирование дизайна (Center Design)



Команда помещает дизайн в центр пальцев.

Разрезка дизайна (Split Design)



Применяется для разбивки дизайна на две части по заданной ломаной линии. Первоначальная вышивка остается неизменной, но в программе появляются дополнительные два окна с результатами разрезки. В наименовании новых вышивок к первоначальному имени файла добавляются символы "_s1" и "_s2" соответственно.

Инструменты изменения стежков

Вставка команды смены цвета (Insert Color Change)



Вставляет команду смены цвета в нужное место. Щелкните мышью на любой из видимых на экране точек прокола иглы или около стежка. При этом появится окно диалога выбора цвета. Новая команда будет отмечена синим кружком с буквой C.



Вставка команды остановки (Insert Stop Command)



Вставляет команду остановки вышивальной машины для обрезания нити, создания аппликаций и т.п. Щелкните мышью на видимой точке прокола иглы для добавления команды остановки. Команда отображается красным кружком с символом S.



Вставка команды обрезки нити (Insert Trim Command)



Указывает вышивальной машине на необходимость обрезать нить. Щелкните мышью на видимой точке или рядом с видимым стежком там, где вы хотите вставить команду. Отображается на экране зеленым кружком с буквами Tr.



Вставка стежков (Insert Stitches)



Добавляет стежки в строчку; при этом их цвет будет таким же, как и цвет выбранной строчки. Если вы хотите изменить цвет этих стежков, вставьте команды смены цвета в начале и в конце ряда стежков.

Команда удаления (Delete Command)



Удаляет команды смены цвета (Color Change), остановки (Stop) или обрезки нити (Trim). После каждого использования команды она деактивируется, т.е. вам придется снова нажать кнопку Delete Command для следующего удаления.

Изменение цветов

Цвета нитей показаны в палитре Color Worksheet во вкладке Design (Дизайн) на Панели инструментов (Control Panel). Цвета распределены по порядку, начиная с верхнего левого квадратика вниз по колонке. Следующей заполняется вторая колонка и т.п. Каждый квадратик соответствует команде смены цвета (Color Change) в дизайне. В файле формата .vip может содержаться до 99 команд смены цвета; в то же время палитра отображает лишь 60 цветов.

Изменение текущего цвета нити

Щелкните мышью на палитре цветов (Color Worksheet) и на экране появится окно диалога выбора цвета (Color Selection). Если вы поменяете цвет и нажмете ОК, на палитре и в самой вышивке цвет также изменится (конечно, отобразятся только видимые стежки).



Вставка команды смены цвета (Insert Color Change)

Команда появится в том месте вышивки, где вы щелкните мышью.

Изменение порядка цветовых блоков (Changing the Order of Color Blocks)



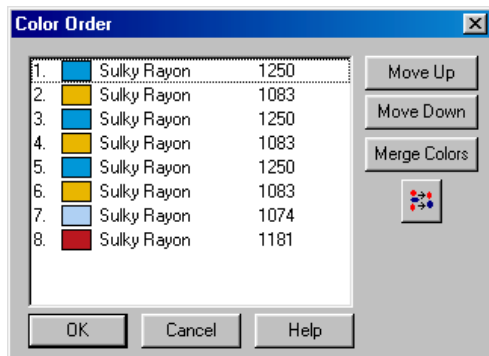
Команда предназначена для объединения (Merge Colors) и перестановки (Move Up и Move Down) блоков цветов и их сортировки (ColorSort). Это может быть полезным для объединения блоков цветов в один с удалением

команды смены цвета.

Изменения, сделанные в этом окне, распространяются на весь дизайн целиком при нажатии на кнопку ОК.

Если вы нажмете

Cancel (Отмена), изменений не произойдет.



Перестановка цветов

Move Up (Сдвиг вверх) и Move Down (Сдвиг вниз) перемещают цветовой блок на одну позицию выше или ниже на палитре цвета, меняя таким образом последовательность вышивания цветowych блоков. Выделите нужный вам цвет мышью и нажмите кнопку Move Up или Move Down для изменения его порядкового номера.

Объединение цветов (Merge Colors)

Кнопка Merge Color (Объединение цветов) объединяет выделенный блок цвета со следующим по порядку, удаляя команду смены цвета. Это удобно, если вам трудно удалить маркер команды смены цвета на экране компьютера. Также можно объединить два соседних блока одного цвета.

Сортировка по цветам (ColorSort)



Используется для объединения нескольких блоков одного цвета, уменьшая при этом количество команд смены нити при вышивании. В процессе сортировки на экране отображается диаграмма.

Команды отмены и повтора (Undo и Redo)

Отмена (Undo)



Отменяет последнюю сделанную вами операцию. В памяти программы хранятся несколько последних действий для каждого файла вышивки отдельно. Количество возможных отмен определяется в блоке Preferences (Установки), General (Общие). Если вы закрыли и вновь открыли файл, список последних действий обнулится.

Повтор (Redo)



Используется для повторения действий, отмененных командой Undo.

Общие установки (General Preferences)

Во вкладке General (Общие) команды Preferences (Установки) вы можете задать максимальное число отмен и повторов (Undo и Redo) от 0 до 20. Каждый открытый файл вышивки имеет собственный список последних выполненных и отмененных действий.

Штамповка (PatternMaking™)

Штамповка (PatternMaking™) позволяет создать прекрасные эффекты застила областей вышивки, вставляя или удаляя точки прокола иглы по определенному шаблону. Вы можете сделать это вручную или автоматически.

Вставка точек простежки в строчки.

Вставка точек по прямой (Insert Points Along Line)



Нажмите на эту кнопку и проведите мышью прямую линию. Во всех пересечениях вашей прямой и строчек вышивки будут добавлены точки прокола иглы. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции вставки точек.

Чтобы отменить вставку точек необходимо сначала нажать правую кнопку мыши, и только затем использовать команду Undo (Отменить). Если вы задали несколько линий прокола подряд, и только затем щелкнули правой кнопкой мыши, то все эти вставки будут отменены одной командой Undo.

Вставка точек по кривой (Insert Points Along Curve)



Опишите кривую, щелкнув несколько раз мышью. Щелкните правой кнопкой мыши, и программа добавит точки прокола в места пересечения кривой и строчек вышивки. Щелкните еще раз правой кнопкой мыши для деактивации функции.

Для отмены вставки точек (Undo) вы должны сначала деактивировать функцию.

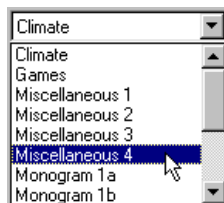
Штамповка

Штамповка используется для добавления дополнительных точек прокола иглы в вышивку по выбранному шаблону (блок Stamps). Штampы могут быть одиночными, располагаться по линии или заполнять определенную область. Инструменты штамповки находятся во вкладке PatternMake™ (Штамповка) на Панели управления (Control Panel).



Выбор штампов

В программе имеется 14 наборов по 15 штампов, что дает в сумме 210 вариантов. Выберите набор по имени (например, Miscellaneous 4 на рисунке справа) и щелкните мышью на нужном штампе.



Также можно использовать линейку прокрутки справа в блоке Stamps (Штampы) для выбора нужной группы.

Когда вы щелкните мышью на штампе, его изображение появится в окошке внизу Панели управления, а в блоке Angle (Угол) отобразится текущий угол наклона штампа.

Размер штампа



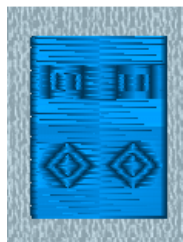
Вы можете задать штамп маленьким (Small Stamp) и большим (Large Stamps) с помощью двух кнопок, изображенных слева. Большинство штампов имеет максимальный размер около 6.5мм в режиме Small Stamp и свыше 19мм в режиме Large Stamp. Размер и форму штампа вы можете увидеть, нажав кнопку Single Stamp (Одиночный штамп) и перемещая затем курсор мыши по изображению вышивки.

Угол наклона штампа (Angle)

Вы можете повернуть штамп на угол от 0 до 359 градусов. Поворачивая штамп, вы добиваетесь различных эффектов. Если прямые линии штампа почти параллельны линиям застила, точек прокола будет меньше, а штамп станет более размытым. На рисунке ниже показаны два различных угла наклона штампа - 0 и 45 градусов (угол застила - 0).



Stamp



0 degrees

45 degrees

Окошко над полем Angle показывает вам вид и угол поворота штампа. Вы также можете нажать на кнопку Stamp Single (Одиночный штамп) и перемещать курсор мыши по дизайну, чтобы увидеть параллельность линий штампа и застила.

Удаление точек прокола из застила (Remove Needle Points In Fill)



Эта кнопка используется для удаления большинства точек прокола из видимой области вышивки, чтобы добавленные затем штампы выглядели более четко.

Размещение штампов

Ниже перечислены три метода заполнения вышивки штампами.

Одиночный штамп (Single Stamp)



При нажатии на эту кнопку курсор мыши принимает вид выбранного штампа, повторяя его форму и размер, при перемещении вдоль вышивки. Таким образом, вы можете определить, как будет реально выглядеть штамп. Щелкните мышью в нужном месте вышивки для размещения штампа. Выбирайте различные виды, угол наклона и размеры штампов, не деактивируя при этом кнопку Single Stamp. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации одиночного штампа. Отметьте, что одиночный штамп можно расположить только в видимой части дизайна.

Линия штампов (Stamp Line)



Нажмите на эту кнопку и проведите линию мышью в любом направлении. На экране предварительно отобразится ряд штампов вдоль нее. Отпустите кнопку мыши для размещения линии штампов. Выбирайте различные виды, размеры и угол наклона штампов, не деактивируя при этом кнопку Stamp Line. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции. Инструмент Stamp Line добавляет штампы только в видимую часть вышивки.

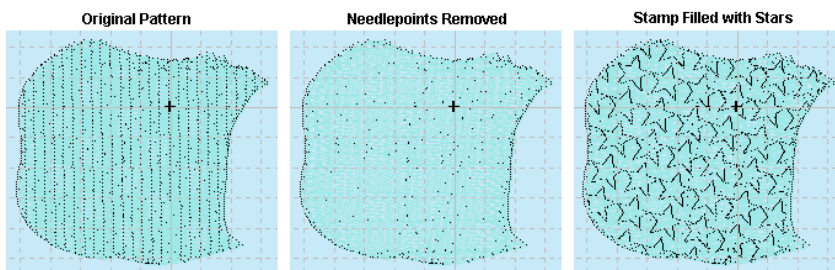
Заполнение области (Stamp Fill)



При нажатии на эту кнопку происходит автоматическое заполнение видимой области вышивки выбранными штампами. Во время процесса штамповки на экране отображается индикатор. По окончании заполнения функция деактивируется автоматически.

Целесообразно удалить точки прокола (Remove Needle Points In Fill) перед заполнением области штампами (Stamp Fill).

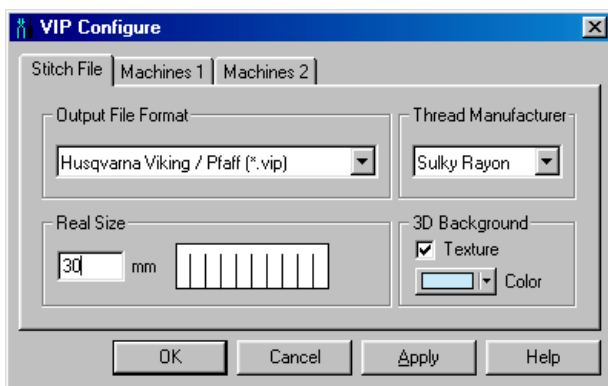
На рисунке ниже показаны первоначальный застил, застил после удаления точек прокола иглы и проштампованный застил.



Программа конфигурации VIP Configure

Программа позволяет устанавливать различные параметры просмотра файлов вышивки и соединения компьютера с некоторыми вышивальными машинами. Вкладки Machines 1 и Machines 2 полностью описаны в Руководстве пользователя для программы VIP Customizing.

Параметры файлов вышивки



Во вкладке
Stitch File
(Файл
вышивки) вы
устанавливаете
форматы
файлов и
параметры их
просмотра.

Формат файла вышивки (Output File Format)

Вы можете сохранять файлы вышивки в следующих форматах: 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 (.10*). Выбранный формат будет устанавливаться по умолчанию в других программах VIP Embroidery System.

Производитель нити (Thread Manufacturer)

Установите производителя нити по умолчанию для программ VIP Embroidery System. Возможные варианты: Sulky Rayon, Alcazar Rayon, Madeira Rayon, R-A Rayon, Isafil Rayon, Stickma Poly, Madeira Poly, R-A Poly, Isacord Poly.

В дизайнах, сохраненных в формате .vip производитель нити останется прежним даже после изменений в VIP Configure. Однако, в тех дизайнах, в которых производитель не был определен, цвета установятся в соответствии с выбранным производителем.

Фоновый застил (3D Background)

Текстура ткани (Texture)

Если установлен флажок Texture, при просмотре в режиме Quick 3DStitch™ View вышивка будет видна на фоне ткани.

Цвет (Color)

Установите в блоке Color цвет фона при просмотре в режиме Quick 3DStitch™ View. Вы можете выбрать один из 20-ти стандартных цветов или определить свой (Other) из 16 миллионов стандартных цветов матрицы Windows Color Matrix. По умолчанию задан бледно-голубой цвет 200, 232, 247 (RGB).

После изменения 3D Background Color нажмите Apply (Применить). Затем нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) в программе VIP Digitizing, чтобы увидеть результат. Если вас он устраивает, нажмите OK для выхода из программы VIP Configure.

Реальный размер (Real Size)

Измерьте линейкой длину полоски на экране и задайте ее длину в миллиметрах в поле Real Size слева. Нажмите OK (или клавишу ENTER). Теперь при просмотре в реальном масштабе на экране отобразится вышивка фактических размеров. Также вы увидите реальные размеры и в режиме 3D Create Stitches (Создать стежки).

Если дизайн слишком велик для его просмотра в реальном масштабе при использовании функции Quick 3DStitch™ View, процент уменьшения масштаба будет отображен на экране.

Краткое описание элементов программы

Меню

Меню File (Файл)

New (Создать)

Создает новый файл вышивки.

Open (Открыть)

Открывает файл вышивки.

View (Показать)

Показывает содержимое файлов вышивки из выбранного каталога.

Find Designs (Найти дизайны)

Ищет файлы вышивки по имени или примечаниям. Предварительно показывает и загружает в программу выбранные файлы.

Close (Закреть)

Закрывает открытый файл вышивки.

Save (Сохранить)

Сохраняет файл вышивки, не меняя его имени.

Save As (Сохранить как)

Сохраняет файл вышивки под выбранным вами именем.

Print (Печать)

Выводит на печать файл вышивки.

Print Preview (Предварительный просмотр)

Предварительно показывает распечатанный лист файла вышивки.

Page Setup (Параметры страницы)

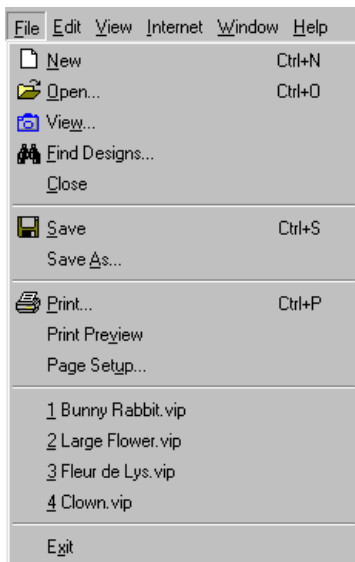
Устанавливает параметры печати файла вышивки и определяет тип соединения с принтером.

1,2,3,4

Загружает файлы вышивки, открытые последними.

Exit (Выход)

Закрывает программу VIP Stitch Editor.



Меню Edit (Правка)

Undo (Отменить)

Отменяет последнее сделанное вами действие.

Redo (Повторить)

Повторяет действие, отмененное командой Undo.

Copy (Копировать)

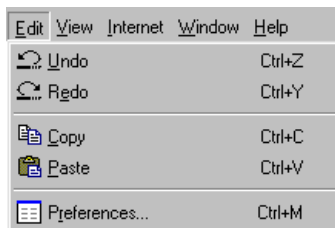
Копирует выделенный блок в Буфер обмена.

Paste (Вставить)

Вставляет выделенный блок из буфера обмена в файл вышивки.

Preferences (Установки)

Определяет ряд параметров просмотра, размер и тип палочек.



Меню View (Вид)

Toolbar (Панель инструментов)

Определяет вид и содержимое Панели инструментов.

Control Panel (Панель управления)

Выводит на экран или скрывает Панель Управления.

Grid (Сетка)

Выводит на экран или скрывает фоновую сетку.

Status Bar (Строка состояния)

Выводит на экран или скрывает Строку состояния.

Zoom (Масштаб)

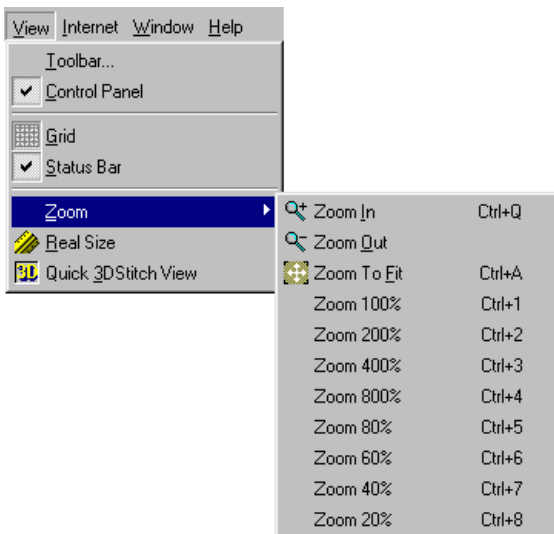
Определяет масштаб просмотра.

Real Size (Реальный размер)

Устанавливает масштаб просмотра в реальном размере, определенном в программе VIP Configure.

Quick 3DStitch View (Просмотр в 3D режиме)

Выводит на экран трехмерное изображение вышивки.



Меню Internet (Интернет)

Home Page (Домашняя страница)

Открывает в вашем браузере домашнюю страницу производителя программы.

Tips and FAQs (Советы и ответы на вопросы)

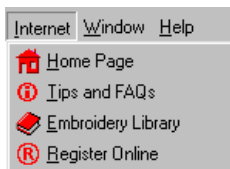
Открывает в вашем браузере интернет-страницу с ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (FAQs) по программе.

Embroidery Design Library (Библиотека вышивок)

Открывает в вашем браузере страницу с каталогом нескольких сотен дизайнов, которые вы можете приобрести через Интернет.

Register Online (Регистрация)

Дает вам возможность зарегистрировать вашу программу в режиме Online.



Меню Window (Окно)

New Window (Новое окно)

Создает новое окно в программе с тем же самым файлом вышивки.

Cascade (Каскад)

Располагает окна друг за другом с некоторым перекрытием.

Close All (Закрыть все окна)

Закрывает все открытые файлы вышивки. Если были сделаны какие-либо изменения, программа предложит вам сохранить файлы перед их закрытием.

Tile Horizontal (Горизонтальное расположение)

Располагает окна в ряд по горизонтали.

Tile Vertical (Вертикальное расположение)

Располагает окна в ряд по вертикали.

Window 1, 2, ... (Окно 1, 2, ...)

Выводит на экран выбранное окно.



Меню Help (Помощь)

Help Topics (Разделы справки)

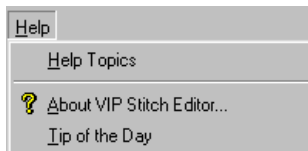
Выводит на экран оглавление файла справки по программе.

About VIP Stitch Editor (О программе)

Отображает версию программы VIP Stitch Editor.

Tip of the Day (Совет дня)

Выводит на экран окошко с полезными советами по программе VIP Stitch Editor.



Панели инструментов (Toolbars)

Main Toolbar (Главная Панель)

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

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



Создает новый файл вышивки.



Открывает предварительно созданный файл вышивки. При этом открывается окно диалога выбора файла по его имени.



Показывает содержимое файла вышивки из выбранного каталога, загружает файл вышивки в программу. При этом открывается окно диалога.



Ищет файл вышивки по имени или примечаниям.



Сохраняет файл вышивки под текущим именем. Если вы хотите изменить имя файла, используйте функцию меню Save As (Сохранить как).



Выводит на печать файл вышивки.



Включает режим всплывающих подсказок. После нажатия на эту кнопку щелкните мышью на интересующем вас элементе окна программы.

Панель инструментов Edit (Правка)

Панель находится справа от Главной панели под строкой меню.

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



Отменяет последнее сделанное вами действие.



Повторяет действие, отмененное командой Undo.



Копирует вышивку в Буфер обмена Windows для последующей ее вставки в какую-либо программу VIP Embroidery System.



Создает новый файл вышивки из содержимого буфера обмена.



Вызывает на экран окно диалога для изменения цвета экрана, размера и типа палочек.

Панель инструментов View (Вид)

Панель расположена под строкой меню правее Панели Edit (Правка).

Кнопка Действие



Выводит на экран или скрывает фоновую сетку.



Увеличивает масштаб просмотра.



Уменьшает масштаб просмотра.



Устанавливает масштаб просмотра по размеру окна программы.



Устанавливает масштаб просмотра в реальном размере, определенном в программе VIP Configure.



Показывает расстояние между двумя заданными точками.



Выводит на экран вышивку в трехмерном режиме.



Выводит маленькую картинку текущего файла вышивки.



Выводит на экран координаты стежков файла вышивки.

Панель инструментов Internet (Интернет)

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

Кнопка Действие



Вызывает в вашем браузере интернет-страницу производителя программы.



Вызывает в вашем браузере интернет-страницу с советами и ответами на наиболее часто задаваемые вопросы (Tips and FAQs) по работе с программой.



Вызывает в вашем браузере Интернет-страницу с каталогом сотен вышивок, которые вы сможете приобрести в режиме он-лайн.

Панель управления

Вкладка Design (Дизайн)

Color Select (Выбор цвета)

Панель используется для изменения цветов нитей, скрытия или отображения на экране цветовых блоков. Обратите внимание на то, что часть вышивки можно отобразить или скрыть также с помощью инструмента определения диапазона Draw Range.

Help (Помощь)

Кнопка используется для вызова программы помощи по VIP Stitch Editor.

Apply (Применить)

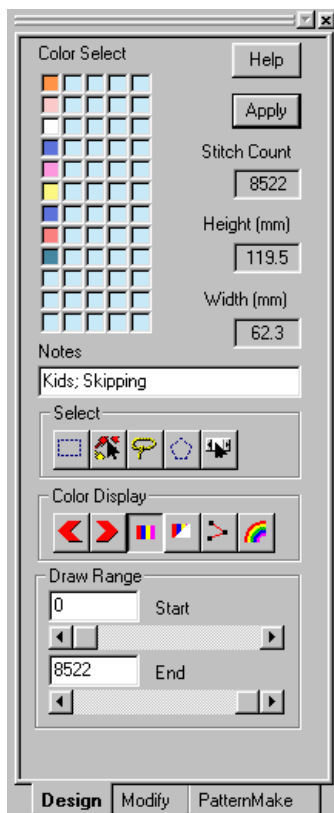
Кнопка используется для сохранения примечаний (Notes).

Stitch Count, Height и Width (Количество стежков, высота и ширина)

Отображает соответствующие параметры текущей вышивки.

Notes (Примечания)

В блоке отображаются введенные вами примечания.



Select (Инструменты выделения)



Прямоугольное выделение (Box Block).



Выбор цветового блока (Color Block). Выделяются все стежки указанного цвета.



Свободное выделение (Freehand Block). Для того, чтобы контур замкнулся щелкните правой кнопкой мыши.



Многоугольное выделение (Polygon Block). Задайте ряд точек, определяющих углы многоугольника, и щелкните правой кнопкой мыши для замыкания ломаной линии.



Создание выделения из видимой области (Make Block From Visible Area). Выделение происходит автоматически.

Color Display (Инструменты работы с цветом)



Показать предыдущий цветовой блок (Draw Previous Color Block).



Показать следующий цветовой блок (Draw Next Color Block).



Показать все стежки (Draw All Stitches). Делает все стежки вышивки видимыми на экране.



Режим “Тени” (Ghost Mode). Показывает скрытые стежки белым цветом для более удобной работы с видимой частью вышивки.



Точки прокола иглы (Stitch Points). Отображает или скрывает точки прокола иглы.



Меняет порядок цветowych блоков (Change Order of Color Blocks).

Draw Range (Диапазон стежков)

В блоке Start (Начало) отображается номер первого видимого стежка, а в блоке End (Конец) - последнего. Перемещая бегунки, можно выделять различные части вышивки.

Вкладка Modify (Редактор)

Вкладка предназначена для работы с выделенными блоками, изменения видимой части или всего дизайна, изменения команд и добавления стежков.

Edit Block Tools



Удалить блок (Delete Block). Удаляет все стежки и команды из выделенного блока.



Вырезать блок (Cut Block). Вырезает выделенный блок в Буфер обмена.



Копировать блок (Copy Block). Копирует выделенный блок в Буфер обмена.



Вставить блок (Paste Block). Вставляет блок из буфера обмена в вышивку, присоединяя его к последнему видимому стежку.

Help (Помощь)

Кнопка вызывает программу помощи VIP Stitch Editor.

Apply (Применить)

При изменении значений Angle (Угол), Height (Высота) или Width (Ширина) выделенного блока необходимо нажать Apply для сохранения изменений.

Modify Block (Инструменты изменения)



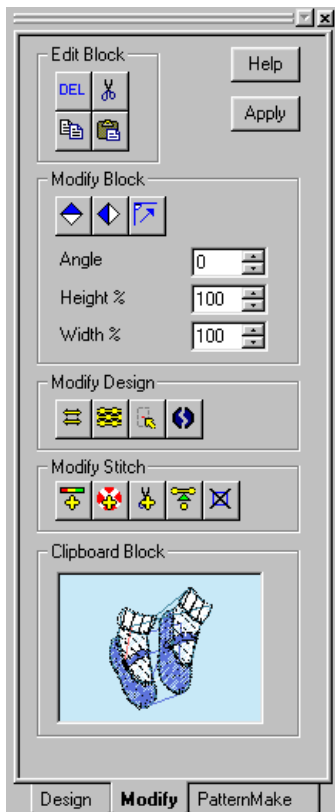
Вертикальный переворот (Vertically Flip Block). Зеркально отображает выделенный блок в вертикальной плоскости.



Горизонтальный переворот (Horizontally Flip Block). Зеркально отображает выделенный блок в горизонтальной плоскости.



Поворот на 90 градусов (Rotate Block 90 Degrees). Поворачивает выделенный блок на 90 градусов.



Поле Angle (Угол) отображает угол наклона выделенного блока.

Поле Height (Высота) отображает изменение высоты выделенного блока в процентах.

Поле Width (Ширина) отображает изменение ширины выделенного блока в процентах.

Инструменты Modify Design (Редактирование дизайна)



Компенсация (Compensate Stitches). Несколько увеличивает размер видимой части вышивки. Часто используется совместно с инструментом выделения диапазона стежков (Draw Range).



Разорвать стежки (Break Up Stitches). Устанавливает максимальную длину стежка видимой области. Часто используется совместно с инструментом выделения диапазона стежков (Draw Range).



Центровка дизайна (Center Design). Перемещает вышивку в центр пяльцев и при необходимости добавляет начальный и конечный прыгающие стежки в центр пяльцев.



Разрезка дизайна (Split Design). Разрезает дизайн по заданной вами ломаной линии и создает дополнительно два файла вышивки из разделенных частей дизайна.

Инструменты Modify Stitch (Редактирование стежков)



Вставка команды смены цвета (Insert Color Change). Добавляет команду в точку, указанную курсором мыши.



Вставка команды Stop (Insert Stop Command). Добавляет команду в точку, указанную курсором мыши.



Вставка команды обрезки нити (Insert Trim Command). Добавляет команду в точку, указанную курсором мыши.



Вставка стежков (Insert Stitches). Добавляет стежки в файл вышивки.



Удаление команд (Delete Commands). Удаляет команды смены цвета (Color Change), остановки (Stop) и обрезки нити (Trim Commands).

Окно Буфера обмена (Clipboard Block)

Показывает содержимое Буфера обмена.

Вкладка PatternMake™ (Штамповка)

Инструменты Needle Points (Точки прокола иглы)



Вставка точек прокола вдоль прямой линии (Insert Points Along Line).



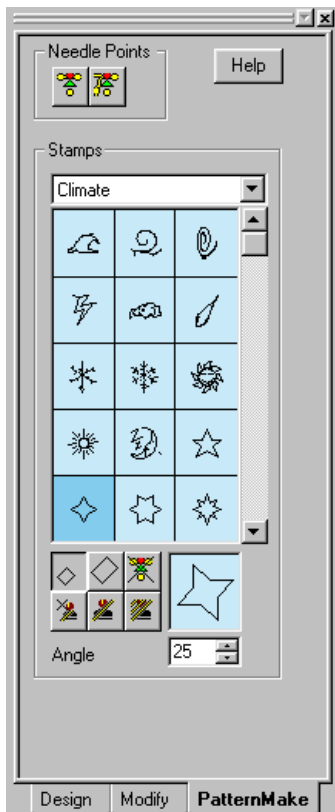
Вставка точек прокола вдоль кривой (Insert Points Along Curve).

Help (Помощь)

Вызов программы помощи VIP Stitch Editor.

Инструменты Stamps (Штампы)

В программе имеется 210 штампов, разделенных на 14 групп. Вы можете выбрать группу по имени или с помощью полосы прокрутки в правой части окна Stamps. По умолчанию установлена группа штампов Climate.



Маленький штамп (Small Stamp). В этом режиме максимальный размер большинства штампов не превышает 6.4мм.



Большой штамп (Large Stamp). Большие штампы в три раза больше маленьких.



Удаление точек прокола (Remove Needle Points in Fill). Удаляет большинство точек прокола из видимой области. Обычно применяется перед заполнением области штампами.



Одиночный штамп (Single Stamp). Создает одиночный штамп на вышивке с помощью курсора мыши.



Линия штампов (Stamp Line). Создает ряд штампов по заданной вами линии.



Заполнение штампами (Stamp Fill). Автоматически заполняет штампами видимую область вышивки. В процессе штамповки на экране появляется индикатор.

В окошке Selected Stamp (Выбранный штамп) отображается текущий выбранный вами штамп. При изменении угла наклона (Angle) штамп поворачивается.

Поле Angle (Угол). Можно задать угол поворота штампа в диапазоне от 0 до 359 градусов. Ввести значения можно вручную или с помощью стрелок вверх/вниз в поле Angle.

