#### УРОК 1

# Краткий обзор

Распакуйте программу РМ для вышивки крестом - которая позволит Вам создавать и редактировать схемы вышивки крестом. С этой программой Вы можете видеть, что ваши образцы выглядят «живыми» на компьютерном экране даже прежде, чем Вы делаете первый реальный стежок. В любое время Вы можете распечатать схему, используя любой из нескольких форматов. Один из этих форматов обеспечивает 'символьное' представление [вид], которое может использоваться как схему(руководство) для вышивания. Два уровня РМ доступны:

- Стандарт Включает основные особенности, полезные для любого, разрабатывая образцы
- Профессионал Включает расширенные особенности, полезные для тех, которые разрабатывают для создания комплекта и/или публикации.

**Машинная** особенность дополнения **Вышивки** доступна и для Стандартных и для Профессиональных уровней. Это дополнение включает возможность экспортировать дизайны в машинный формат вышивки для того, чтобы сшить на машине.(но я ее пропускаю)

Это руководство поддерживает все уровни РМ. В описании различных особенностей программы, это руководство указывает, когда особенность только найдена в специфическом уровне или дополнении.

Для информации относительно установки и начала, пожалуйста см. **Начало Справочника {Руководства}.** Это руководство предполагает, что Вы уже установили РМ и способны открыть программу.

# Краткий обзор Особенности

#### 1. Основные Особенности

РМ позволяет Вам создавать схемы, которые включают следующий стежок, напечатает:

- Полный крест
- Полукрест
- Четверть
- Миниатюрный
- Назад/Прямо (бэкстич)
- Специальный
- Французский Узел/Цепочка ячеек

До 240 цветов мулине (вышивального шелка) может использоваться при содействии дизайна. Эти цвета вышивального шелка могут быть выбраны из общих (обычных) марок вышивального шелка типа прямого управления с мультиплексированием и Якоря.

Дизайны могут иметь до 999х999 полных стежков.

Законченная поддержка печати обеспечена Изготовителем Образца. Эта поддержка включает предварительный просмотр печати, печать цвета, и варианты чтобы управлять содержанием и размером распечатки.

Программа позволяет схеме быть отображенной в четырех обозрениях:

- •Стежок
- •Символический используемый чтобы создавать справочник (руководство) сшивания
- •Тело (цветные квадратики)
- •Информация.( Нитки, канва, размер)

)Образец может быть отображен или напечатан в любом из этих видов. Вид «стежка» используется для реалистического представления образца. «Стежки» показывают как цветные крестики соответствуют цветам нитям мулине. Символьный вид используется, чтобы сделать схему для вышивания. Все редактирование схемы можно сделать, используя мышь. Мышь используется, чтобы выбрать тип стежка, цвета мулине, и

местоположения каждого стежка. Рисовать стежки столь же просто - указываем на местоположение на схеме и щелкаем мышью.

## 2. Поддержка импорта изображения

Особенность импорта изображения в том, можно сделать схему преобразовывая {конвертируя} фотографию или другое графическое изображение. После того, как импортированный в схему, дизайн может быть вручную отредактирован и расширен как желательно.

В дополнение к преобразованию изображения непосредственно в схему, РМ, также позволяет изображению быть вставленным в новый образец как изображение. Эта особенность позволяет изображению быть вручную прослеженной, используя инструментальные средства крестика. Эта особенность удобна, когда Вы хотите использовать нарисованный эскиз как схему (руководство) для вашего дизайна.

## 3. Особенности Профессионального Уровня

**Профессиональный** уровень РМ включает много особенностей, которые необходимы профессиональными проектировщиками. Они включают расширенные особенности редактирования, особенности экспорта, особенности размещения страницы, и специальные заказные стежки.

Расширенные особенности редактирования Профессионального уровня позволяют пользователю более точно редактировать дизайн. Например, инструмент выбора свободы действий обеспечен, чтобы выбрать произвольно область имеющий форму стежков. Также, выбор может быть усовершенствован, чтобы включить только некоторые цвета и типы стежка. Команды редактирования тогда только обращаются к тому усовершенствованному выбору.

После создания дизайна, РМ позволяет Вам создавать размещение страницы для вашего дизайна, используя встроенный текстовый процессор. Размещение страницы может состоять из одной или более страниц и автоматически модифицировано, когда изменения {замены} сделаны к дизайну.

Для проектировщиков, которые предпочитают использовать, другие приложения, чтобы создать документы дизайна, М также обеспечивает мощные особенности чтобы экспортировать дизайн в графический формат файла. Кроме того, вся информация схемы может экспортироваться для использования в других приложениях.

Чтобы делать получение ваших дизайнов проще, PM поддерживает Windows технология OLE. Эта возможность позволяет схеме быть вставленной в созданный документ, используя другую программу. Другая программа может быть программой обработки текстов или публикацией. Даже после вставки в другой документ, дизайн может все еще редактироваться, в любое время используя PM.

Профессиональный уровень позволяет пользователю создавать заказные стежки, используя редактор Специальных стежков. Этот редактор позволяет видеть высококачественные представления стежков, которые будут сделаны, используя выравнивание, изгибание и точки. Повторение стежков может также быть определено, чтобы упростить заполнение областей при создании дизайна.

#### 4. Машинное Дополнение Вышивки

**Машинное** дополнение **Вышивки** включает возможность экспортировать ваши дизайны в машину вышивки. Так как многие из общих (обычных) машинных файлов типа поддерживаются этой особенностью, большинство машин вышивки поддерживается. Кроме того, варианты обеспечены, чтобы позволить Вам определять ограничения, которые могут существовать для специфической машины и/или карточки с памятью, используемой в передаче дизайнов.

При экспорте больших дизайнов, которые превышают, размер обруча, программа будет автоматически делить дизайн в разделы, которые соответствуют обручу. Стежкам

выравнивания можно дать возможность помочь в выравнивании разделов в течение стежка.

Для большего количества подробностей, Машинные Особенности Вышивки

# Изменения{Замены}, включенные в Версию 4

Много изменений были сделаны к программе начиная с версии 3. Этот раздел обеспечивает краткий обзор этих изменений {замен}.

#### • Новые Типы Стежка

- о Миниатюрный Стежок
- о Прямой Стежок
- о Специальные стежки более чем 45 типов. *Профессиональный* уровень включает редактор Специальных стежков для того, чтобы создать нужные стежки.
- о Цепочки ячеек.

# • Редактирование

- о Инструмент выбора свободы действий для того, чтобы делать произвольно выборы разной формы.
- о Расширенный выбор чтобы ограничивать выбор только некоторыми цветами и/или типами стежка.
- о Инструмент пипетки чтобы осматривать цвет и тип любого стежка, и чтобы 'выбирать наверх' цвет или тип. Обратите внимание, что этот инструмент заменяет цветной дисплей стежка, который показывали на строке состояния вдоль нижнего края окна для предыдущих версий. Убедитесь, что читали раздел справки по этому инструменту, так что Вы не будете отсутствовать на его возможностях.
- о Усовершенствованный Текстовый инструмент, который также поддерживает использование шрифтов TrueType в дополнение к пересечением шрифтам.
- о Новые команды для заполнения, замены стежка, цветной замены, структурирование, и центрирование.
- о Улучшенный инструмент заливки, который заполняет использующие полные стежки и стежки четверти.
- о Выбранная область теперь 'плавает' по невыбранной области, чтобы упростить перемещение и/или копирование дизайна.
- о Выбранная область, теперь видимая при перемещении, чтобы делать точное позиционирование, более быстрое и проще.

# • Импортирование

- о Интерактивное импортирование теперь доступно в дополнение к методу на основе мастера. Используйте этот метод быстро совершенствовать параметры настройки импортирования без потребности постоянно использовать кнопки 'Next' и 'Back' подхода мастера.
- о Приоритетный инструмент для того, чтобы отмечать области изображения, цвет которых нужно дать более приоритетным.
- о Фоновый инструмент для того, чтобы отмечать области изображения, которые не должны быть импортированы.
- о Значительно улучшенный цветной выбор и сокращение. Большинство изображений импортировано с большим и лучшими цветными выборами.

## • Печать

- о Поддержка теневым повторениям.
- о Поддержка нумерации сетки.
- Размещение Страницы (Новый) Профессиональный уровень
- о Создание нужного размещения страницы для дизайна.
- о Добавление одной или более настраиваемых таблиц мулине.
- о Добавление одного или более объектов (целей) диаграммы.
- о Добавление текста и/или графики.
- о Экспортируйте или печатайте изображение(на монторе).

### • Палитра

- о До 240 цветов при создании дизайна.
- о Опции теперь представлены на полосе 'опций', которая позволяет интерактивное редактирование палитры при работе над дизайном.
- о До 12 ниточек (из которых мулине) может теперь быть определен в цвет.
- о Цвет можно добавить не раз к палитре, чтобы позволить различным {wотличным} вариантам быть определенным.
- о Символы палитры дизайна могут быть выбраны из множественных шрифтов.
- о Варианты символов для стежков назад иголку(бэкстич), вперед иголку, специальных стежков, и французских узлов.
- о Несколько новых типов линий стежка назад иголку (бэкстич).
- о Замена цветов мулине на другие фирмы.
- о Отмена теперь поддерживает изменения (замены) палитры.
- о Цвет позади символа, теперь доступен в Стандартном уровне.
- о Резюме использования крестика, теперь доступно в Стандартном уровне.
- Разное
- о Новое расширение файла для файлов образца (.xsd).
- о Предварительный просмотр схемы в диалоговом окне File Open.
- о Больше инструментальных панелей.
- о Дисплей линейки (граничной линии).
- о Обновите (Модифицируйте) особенность упростить загрузку и инсталляцию исправленных версий программы.

Много дополнительных маленьких изменений были сделаны в этой версии также. Убедитесь, что читали - это руководство, так что Вы знаете о новых особенностях.

# Как использовать это Руководство

Следующие главы рекомендуются, как отправная точка, чтобы использовать программу:

- Краткий обзор
- Основные темы
- Создание Дизайна
- Особенности крестика.
- Особенности редактирования
- Особенности Ткани
- Особенности Палитры
- Печать Особенности

Те главы полезны независимо от уровня РМ, которого Вы имеете. Если Вы - пользователь Профессионального уровня, то следующие дополнительные главы будут наиболее вероятно представлять интерес для Вас:

- Экспорт Особенностей
- Особенности Размещения Страницы

Если Вы купили Машинное дополнение Вышивки, то основное (необходимое), чтобы Вы читали главу, имея право Машинные Особенности Вышивки.

Это руководство доступно в двух форматах:

- Как файл формата PDF, который может быть напечатан
- Как встроенный справочный файл, к которому можно быстро обратиться из программы Чтобы открывать справочный файл при использовании программы, выберите Contents от Справочного меню. Вы можете также нажать клавишу (ключ) F1, чтобы открыть встроенную справку или щелкнуть кнопкой Help, которую показывают на каждом диалоговом окне. В любом из тех случаев, справочный файл откроется к разделу, который обеспечивает подробную информацию для текущей особенности программы, которую Вы используете.

# Урок 2

#### Основные темы

Эта глава описывает основные аспекты РМ, которые Вы должны понять, чтобы лучше всего использовать программу.

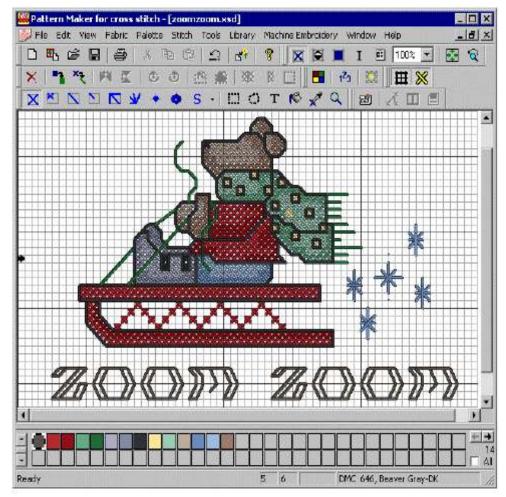
#### 1. Использование Мыши

Весь рисунок и особенности редактирования программы требуют использования мыши или другого устройства управления позицией. Следующие фразы используются всюду по этому руководству:

- •**Щелкните мышью** установите указатель и затем нажмите и отпутите левую кнопку мыши. В некоторых случаях, необходимо нажать правую кнопку мыши вместо этого. В тех случаях указано использование правой кнопки мыши.
- Дважды щелкните мышь установите указатель и затем быстро нажмите кнопку мыши дважды.
- •Перетащите использование мыши чтобы установить указатель поверх объекта , нажмите и удержите кнопку мыши левую кнопку мыши, и затем переместите мышь, чтобы переместить объект. Выпуск кнопки мыши выпускает перемещаемый объект {цель}.

#### Размещение Окна

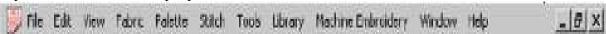
Окно Pattern Maker организовано в несколько областей. Следующий экранный пример показывает эти области.



Область заголовка расположена наверху окна и появляется как:

Область заголовка отображает название {имя} программы и названия {имени} текущей схемы, которая является открытая и выбранная. Обратите внимание, что отображенное название {имя} схемы - фактически имя файла схемы.

Строка меню расположена ниже Области заголовка и состоит из меню, которые являются определенными к этой программе.



Фактические меню, показанные на Строке меню изменяются в зависимости от типа окна, в настоящее время открытого в программе. Содержание Строки меню также изменяется между уровнями РМ и доступно ли Машинное дополнение Вышивки.

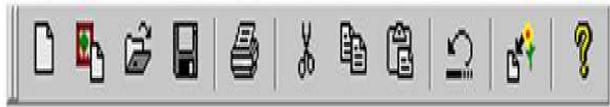
## Инструментальные панели

Инструментальные панели расположены ниже Строки меню. Инструментальные панели содержат кнопки, которыми можно щелкнуть, чтобы исполнить действие или выбирать инструмент. Номер Инструментальных панелей и номера кнопок на некоторых Инструментальных панелях зависит от уровня РМ.

Позиция Инструментальных панелей может быть перестроена. Программа будет помнить эти позиции между использованиями РМ.

Следующее описывает каждую Инструментальную панель и связанные кнопки.

# Главная Инструментальная панель



- Создайте Новый Образец
- Изображение Импорта
- Открытый Образец
- Сохраните Образец
- Образец Печати
- Выбор Вырезки
- Выбор Копии
- Выбор Вставки
- Отмена Последнего Редактирования
- Выбор схемы в Библиотеке
- Справку

# Инструментальная панель Представления (Вида)



- Дизайн Представления {Вида} как крестики
- Дизайн Представления {Вида} как Символы
- Дизайн Представления (Вида) как Тела(такие квадратики)
- Информация Дизайна Представления {Вида}
- Размещение Дизайна Представления {Вида}
- Изменение масштаба

- Изменение размера окна
- Использование Предыдущего приближения

## Инструментальная панель Команды



- Очистиь Все/Выбор
- Изменение Цвета
- Изменение Типа крестика
- Отразить Зеркально Горизонтально
- Отразить Зеркально Вертикально
- Вращение по часовой стрелке
- Вращение против часовой стрелки
- Заполнение пустой Области Выбора
- Заполнение выбраной сплошной
- Контур Между Цветами
- Контур Между крестиками и Тканью
- Контур Вокруг Выбора

#### Инструментальная панель Палитры



- Варианты Палитры Показа
- Сообщение Использования (Сколько и какими крестиками сделано, и т.д.)
- Основной момент Цветное Использование

## Инструментальная панель опций вида



- Показ/Скрытие Сетки (подложка)
- Допустите/Отключите контур

# Панель рисования



- Инструмент Полного крестика
- Инструмент Миниатюрного крестика
- Инструмент Полукреста
- Инструмент Четверти крестика
- Инструмент Назад иголку(бэкстч)
- Инструмент прямо
- Инструмент Французский узел
- Инструмент Цепочки ячеек

- Инструмент Специального крестика
- Инструмент Выбора Прямоугольный
- Инструмент Выбора Свободы действий
- Текстовый Инструмент
- Инструмент Заливки
- Инструмент Пипетки
- Инструмент Лупы

#### Область Схемы

Область схемы расположена ниже области Инструментальной панели. Эта область содержит одно или более окон схемы. Всякий раз, когда дизайн открыт, есть не менее одного окна, открытое в Области схемы. Эти окна образца могут быть размещены и установлены по размеру, чтобы организовать Область Образца. Меню Window обеспечивает различные варианты для того, чтобы организовать открытые окна типа управления окнами или каскадирования.

В зависимости от выбранного изменяют масштаб изображения коэффициентадля схемы, полная схема не может быть видна. Когда дело обстоит так, одна или две полосы прокрутки отображены, чтобы позволить Вам прокручивать (листать) окно, чтобы отобразить другие области схемы.

Схема может быть представлена, в нескольких режимах вида. Режим вида выбрается в меню View. Следующие режимы вида доступны:

- Крестики образец отображен как крестики.
- Символы образец отображен, используя символы.
- Тело образец отображен, используя заполненные блоки.
- Информация информация образца отображена(Нитки, канва, размер).
- •Размещение Дизайна размещение страницы для образца отображено (только в *ПРОФФЕСИОНАЛЬНОМ* уровне).
- •Машинная Информация Вышивки машинная вышивка, экспортирующая результаты отображена. Эта опция только доступна с *Машинным* дополнением *Вышивки* и только после экспорта дизайна как машинный файл вышивки.

# Строка состояния

Строка состояния расположена вдоль нижнего края окна.



Строка состояния отображает следующую информацию:

- Справочная информация для меню, на которое указывают, или кнопки панели
- Местоположение указателя (когда указатель по дизайну)
- Размер выбора (когда выбор активен)
- Название/ИДЕНТИФИКАТОР в настоящее время выбранного цвета мулине

# Брусок Палитры

Брусок Палитры показывает палитру мулине в настоящее время выбранного на схеме. Эта полоса расположена непосредственно выше строки состояния и выглядит как:



Цвет нужно добавить к этой полосе прежде, рисовать стежки. При рисунке крестиков, Вы просто щелкаете цветом в этой полосе, чтобы выбрать это для рисунка. Выбранный цвет обозначен котурной линией. Цветной идентификатор и название {имя} тогда показывают ниже относительно Строки состояния. Цветной идентификатор и название {имя} также показывают во всплывающем блоке, поскольку Вы перемещаете указатель поверх цветов Бруска Палитры.

Так как список номеров цветов, которые могут быть выбраны для схемы, может быть весьма большим, список цветов в Бруске Палитры может быть прокручен, используя полосу прокрутки на левой стороне. Чтобы изменить номер строк, показанных в Бруске Палитры, перетащите разделитель окна, расположенный наверху Бруска Палитры. До восьми строк цветов можнет быть показано сразу.

Чтобы сжать палитры цветов так, чтобы все цвета были отображены сразу, выбирают Весь(All) блок.

Цветные блоки Бруска Палитры отображены как полутон всякий раз, когда они не имеют цветного назначения. Чтобы назначать цвет или изменять (заменять) назначение, просто дважды щелкните палитру цветов. Это откроет полосу Вариантов Палитры, где Вы можете выбрать цвет. См. следующий раздел для большего количества подробностей.

Левые кнопки и кнопки стрелки вправо в верхнем правом угле Бруска Палитры могут использоваться, чтобы сдвинуть позицию цвета в пределах палитры. Эта особенность наиболее полезна в случае *Машинного* дополнения *Вышивки*, где заказ {порядок} цветов в палитре определяет заказ {порядок}, что они - стежок машиной.

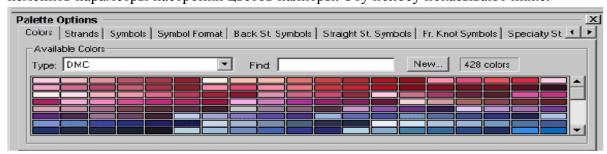
Общее количество цветов в палитре отображено на правой стороне Бруска Палитры.

Всплывающее меню отображено, когда по Бруску Палитры щелкают правой кнопкой мыши. Это меню содержит многие из пунктов, которые являются доступными в меню Palette Строки меню. Меню Palette Ваг также включает следующие пункты меню:

- Удаление удаляет выбранный цвет палитры и все использования этого в дизайне
- Удаление Всего удаляют все цвета палитры и всех использований цвета
- Удаление Неиспользованного удаляет все цвета палитры, которые являются в настоящее время неиспользованными
- Выделить всё выбирает все цвета палитры (Это полезно, когда Вы хотите редактировать свойства всех цветов в палитре.)
- Сортировка:
- о В соответствии с Выбранным пользователем условием сортирует палитру, используя выбранное пользователем условие.
- о Использованием сортирует палитру от наиболее используемый к наименее используемый в дизайне.
- о В соответствии с Главным условием Списка сортирует палитру согласно условию цветов как показано в полосе Вариантов Палитры.

## Брусок опций Палитры

Полоса опций Палитры используется, чтобы добавить цвета к палитре, так же как изменить параметры настройки цветов палитры. Эту полосу показывают ниже.



Эта полоса может быть открыта, дважды щелкая палитру цветов Бруска Палитры или щелкая кнопкой Show Palette Options инструментальной панели Palette. Чтобы закрыть эту

полосу, щелкните кнопкой в правом верхнем углу. Эту полосу можно оставить открытой при рисунке.

Чтобы корректировать высоту этой полосы, перетащите разделитель окна, который расположен наверху полосы.

Для более детального обсуждения особенностей полосы Вариантов Палитры, см. Особенности Палитры

# Файлы Схем(Patterns)

Дизайны, созданные в РМ сохранены в файлах. Формат этих файлов уникален и только для РМ. Местоположение этих файлов может быть, где Вы выбираете. Заданное по умолчанию местоположение для памяти (хранения) дизайнов - папка «РМ Patterns» в Моих Документах. Чтобы выбирать другое местоположение, выберите Preferences в меню File

## Сохранение Файлов Образца

Чтобы сохранять схему щелкните кнопку Save Pattern Главной Инструментальной панели или выберите Save в меню File. Для схем, которые не были предварительно сохранены на диск, это откроет диалоговое окно Save As. Этот блок позволяет Вам называть файл, который будет хранить схему и выбирать, куда на вашем компьютере новый файл будет помещен.

После того, как образец был сохранен впервые, Вы будете хотеть пересохранить образец регулярно, поскольку Вы воздействуете на это. Самый эффективный способ сохранять образец состоит в том, чтобы щелкнуть кнопкой Save Pattern Главной Инструментальной панели. Так как {с тех пор как} образцу уже дали имя файла, программа сохранит образец, не открывая любые диалоговые окна.

Время от времени Вы можете хотеть сохранить схему к другому файлу, все еще сохраняя первоначальный (оригинальный) файл. Чтобы сделать это, выберите Save As от меню File. Это откроется Сохраняющийся Как диалог, где Вы можете дать файлу образца другое название (имя). Предыдущий файл будет все еще существовать. Обратите внимание, что все последующее сохранение образца будет к новому файлу.

# Открытие Файлов Образца

Открывать файл образца, который уже существует щелчок по кнопке Ореп

Pattern Главной Инструментальной панели или выбирает Open в меню File. Это откроет диалоговое окно File Open. Это - стандартный диалог Windows чтобы выбрать файл. Основная процедура, чтобы выбирать файл должна сначала выбрать папку на вашем компьютере, где файл постоянно находится, и затем выбирать файл из списка файлов для той папки.

РМ обеспечивает особенность предварительного просмотра, чтобы помочь Вам в обнаружении специфического дизайна. Когда дизайн выбран в списке файла, схема отображена в области окна предварительного просмотра диалогового окна File Open. Чтобы показывать или скрыть область окна предварительного просмотра, щелкните

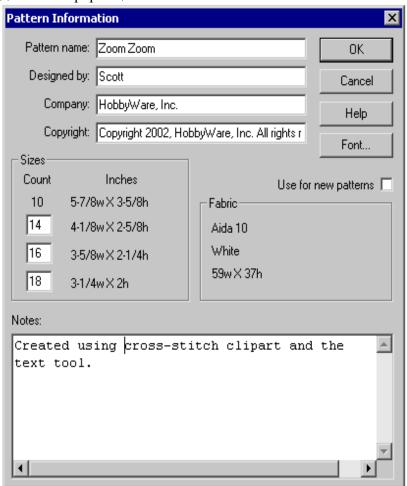
кнопкой Preview . Чтобы увеличивать диалоговое окно File Open, чтобы видеть больше предварительно просмотренного дизайна, растяните изменения размеров в нижнем правом углу диалогового окна File Open. Чтобы изменить часть диалогового окна, которое используется для списка файла или предварительного просмотра дизайна, растяните разделитель окна, который отделяет две области диалогового окна.

Программа поддерживает список последних нескольких образцов, которые были открыты. Этот список показывают около основания меню File. Чтобы открывать один из этих файлов, просто нажмите по названию (имени). Это облегчит повторно открывать файл, который Вы недавно использовали.

# Определение Итоговой Информации

РМ позволяет Вам определять общую информацию о дизайне. Эта информация включена как часть информационной распечатки дизайна. Это может также быть выборочно включено в размещение страницы дизайна.

Чтобы редактировать эту информацию, выберите Information от меню **File**. Это откроет диалог Информации Схемы как показано ниже.



Этот диалог позволяет Вам определять следующую информацию для схемы:

• Заголовок Схемы

- Проектировщик
- Компания
- Авторское право
- Дополнительные размеры схемы включенный как часть распечатки информации образца.
- Примечания любая дополнительная информация, что Вы хотите напечатанный как часть информации схемы.
- Шрифт шрифт, который используется при печати информации образца.

Диалог Информации схемы также показывает информации о текущем выборе ткани. Эта информация не может быть измененаменена этим диалогом.

Выберите Дизайны Use For New, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых образцов.

# Рассмотрение опций

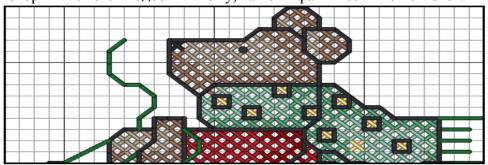
РМ обеспечивает Вас несколькими вариантами для того, чтобы управлять, как схема отображена. Следующие разделы обращаются к некоторым из более основных вариантов.

# Изменение Вида Формата

РМ позволяет Вам рассматривать схему несколькими способами.

### Вид крестика

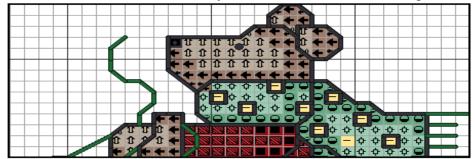
Представление {Вид} Стежка представляет образец, представляя стежки способом, который является подобным тому, как они фактически появляются.



Представление {Вид} Стежка может быть выбрано для текущего окна, выбирая Stitches от меню View.

## Символическое Представление (Вид)

Символьный вид представляет схему, где каждый стежок представлен, используя символ. Каждый цвет схемы обазначен уникальным символом, что представлено в схеме ниже.

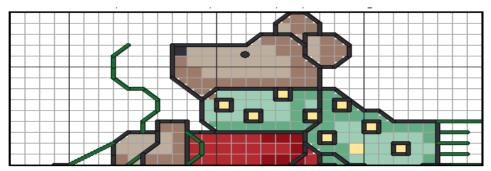


Символьный вид обычно печатается для использования как схема для вышивания. Вышеупомянутый пример показывает особенности 'цвета-позади-символа' вышивки. Эта особенность может быть выключена, где только символ желателен.

Символьный вид может быть выбрано для текущего окна, выбирая Symbols в меню View.

#### Твердый Вид (ТЕЛО)

Твердый вид представляет схему, представляя каждый стежок, в виде цветного квадрата.



Твердый вид может быть выбрано для текущего окна представления, выбирая Solids в меню View.

# Приближение или удаление

Отображенный размер схемы может быть увеличен или уменьшен. Измененный масштаб изображения, блок Главной Инструментальной панели, указывает текущий размер дисплея относительно истинного размера образца.



Когда новый образец создан, экранное устройство отображения соответствует натуральной величине схемы. В этом случае масштаб изображения 100 %.

Чтобы изменять размер дисплея схемы, щелкните стрелкой "вниз". Это опустит вниз список, из которого Вы можете выбрать новый, изменяют масштаб изображения коэффициент. Числа, которые больше 100 % заставят вид схемы быть приближенным. Числа меньшие чем 100 %, - уменьшенным. Все размеры вида приблизительны и изменятся в зависимости от экранной разрешающей способности, которая является установкой для вашего компьютера.

Обратите внимание, что следующий или предыдущий пункт в измененнии масштаба может быть выбран в любое время, используя + и - клавиши клавиатуры клавиатуры. Масштаб изображения может также быть откорректирован, выбирая одну из нескольких команд под меню View.

Инструмент Измененния масштаба изображения панели рисования может использоваться, чтобы изменить масштаб изображения. Чтобы использовать его, сначала нажмите по инструменту, и затем левый щелчок на дизайне, чтобыприблизить, или правом щелчке на дизайне, чтобы уменьшить.

Предыдущий масштаб изображения, который используется щелчоком

кнопки Previous Zoom Инструментальной панели. Чтобы была видна вся схема -

кнопка Инструментальной панели.

## Открытие Множественных Обозрений

Иногда может быть очень полезно иметь больше чем однин вид схемы, доступного в одно время. Например, Вы можете хотеть иметь расширенное вид схемы, показывая область, где Вы работаете и также уменьшенный вид полного образца, так что Вы можете видеть полный эффект ваших изменений, поскольку Вы делаете их.

Чтобы открывать дополнительное вид (то есть окно) для схемы, выберите New Window от меню Window. Вы можете тогда определить варианты рассмотрения, типа формата рассмотрения и изменить масштаб изображения для нового окна. Когда Вы делаете

изменение к схеме в одном из окон вида, все другие окна вида, для которых та же самая схема будет автоматически модифицирован.

Для подробной информации относительно использования множественных окон, см. Руководящий Множественный Windows Дизайна

## Другие опции просмотра

Несколько других опции просмотра доступны в меню View. Они включают:

- Сетка Показа показ/скрытие сетки. Вы можете также использовать кнопку Show Grid инструментальной панели View.
- Линейка Показа показ/скрытие линейки. Когда линейку показывают, Вы можете выбрать модули измерения (крестики, дюймы, сантиметры) щелкая правой кнопкой мыши по линейке.
- Структурирование Стежка показ/скрытие стежка. Вы можете также использовать кнопку Outline Stitches инструментальной панели View.
- Центрирующие метки Показа показ/скрытие центрирующим меткам.

## Урок 3

## Создание Дизайна

Эта глава описывает, как создать новые дизайны. Это поэтапное руководство, чтобы облегчить Вам создание вашего первого дизайна.

#### Методы Дизайна

Есть три главных подхода к созданию нового дизайна. Они включают:

- Вручную запуск дизайна и рисование стежков
- Преобразование просмотренной фотографии в дизайн
- Просмотр нарисованного эскиза или существующего дизайна вышивки крестиком

**Первый метод** - самый простой. Это созданиенового пустого дизайна и затем использование инструментальных средств рисования крестика, чтобы рисоватькрестики, где Вы хотите их. Для тех пользователей, которые предпочитают положиться на существующие дизайны, Вы можете также вставить существующий графический элемент в дизайн.

**Второй метод** использует конверсионный режим Изображения, импортирующего особенность, чтобы создать новый дизайн. В этом случае программа анализирует просмотренную фотографию (или другое графическое содержание), и затем создает дизайн, используя полные крестики. Цвета крестиков автоматически выбраны в соответствии с программой.

**Третий мето**д вовлекает рассмотрение нарисованного эскиза или существующей схемы. Этот метод полезен, когда Вы хотите создать дизайн, нарисованный эскиз как руководство. Также полезно, когда Вы хотите изменить существующий дизайн и/или использовать Машинную особенность Вышивки, чтобы вышить существующий дизайн. В этом случае просмотренный эскиз или диаграмма непосредственно не не конвертированы в соответствии с программой в стежки. Вместо этого, особенность импортирования используется, чтобы создать пустой дизайн с просмотром как фон позади сетки.

Следующие уроки обеспечивают детальную команду по созданию дизайна. После чтения и попытки этих уроков, Вы должны также читать - другие разделы руководства так, чтобы Вы знали о других возможностях программы.

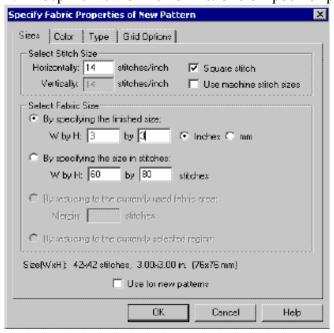
## Урок 1: Вручную Создание Дизайна

Этот урок описывает, как сделать новый дизайн, как рисовать простую схему, и как распечатать дизайн.

## Часть А: Создание Дизайна

Эта задача делает новый дизайн. Дизайн, который создается по умолчанию 3 дюйма на 3 дюйма. Будет использоваться размер стежков 14 стежков на дюйм.

1. Выберите New от меню File. Это откроет Определенный диалог Свойств изделия.



Этот диалог позволяет Вам определять варианты ткани. Варианты, показанные на вкладке Size этого диалога - самые важные варианты первоначально определяемые. Для подробной информации относительно этого диалогового окна, см. Особенности Ткани.

- 2. В блоке помечен Выбора Размер Стежка, определено 14 для стежков на дюйм горизонтально.
- 3. Для опции, Определение Законченного Размера, определено 3 для ширины и высоты. Также проверите, что опция Inches выбрана.
- 4. Щелкните Ok. Вы должны теперь видеть новый дизайн открытый, который является 42 стежками, в ширину и 42 стежками в высоту.
- 5. Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваш дизайн. Дайте имя для вашего дизайна, и затем щелкните Ok. Для большего количества подробностей относительно сохранения дизайна, см. Сохранение Файлов схемы.

## Часть В: Рисунок Простого Дизайна

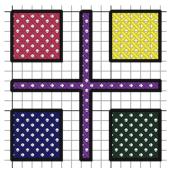
Эта задача вовлекает использование инструментальных средств, чтобы рисовать очень простой дизайн.

6. Чтобы облегчать возможность видеть и рисовать крестики, выберите измененние масштаба изображения 200 %, используя Измененние масштаба, изображение



Инструментальной панели.

- 7. Щелкните инструментом | Полного крестика Панели рисования.
- 8. По умолчанию, программа создает новый дизайн, используя заданную по умолчанию палитру цветов. Вы должны видеть что палитра находится в Бруске Палитры вдоль нижнего края окна. Щелчок на красном цвете Бруска Палитры. Цвет тогда станет текущим цветом для рисунка. Для подробностей относительно изменения (замены) палитры, см. Особенности Палитры.
- 9. Рисуйте блок красных стежков как показано в примере ниже, нажимая и удерживая левую кнопку мыши, и затем перемещая мышь. Чтобы стирать стежок, нажмите правую кнопку мыши при обращении к стежку.



Повторите шаги 3 и 4 для других цветов стежка в примере. (я не поняла как это можно повторить шаг 3и4)

11. Чтобы выделять стежки как показано в примере, сначала щелкните кнопкой Back Stitch Панели рисования.

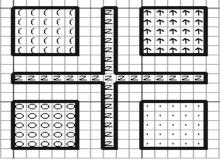


- 12. Для бэкстича, новый цвет будет добавляться к палитре. Чтобы сделать это, выберите Colors в меню Palette. Это откроет полосу Вариантов Палитры.
- 13. Для типа цвета мулине, проверте, выбраный в блоке Тип (напр. DMC).
- 14. Напечатайте, где написано найти(FIND): 413. Сразу выберется этот цвет. Нажмите клавишу ENTER клавиатуры, чтобы добавить его к палитре.
- 15. Установите мышь в пересечение двух линий координатной сетки, где стежок должен начаться. Щелчок и держите левую кнопку мыши (а еще проще, в меню EDIT выбрать AUTO OUTLINE и затем BETWEEN FABRIC AND STITCHES).
- 16. Перетащите мышь до конца бэкстича, и отпустите кнопку мыши.
- 17. Чтобы удалитьбэкстич, нажмите на него, чтобы выбрать, и затем правый щелчок.
- 18. Нарисуйте каждый из бэкстича, показанных выше в примере.
- 19 .Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваши изменения.

## Часть С: Печать Дизайна

Эта задача будет использована при особенности печати РМ, для печати символьной диаграммы, которая может использоваться как схема для вышивания.

1. Выберите Symbols в меню View. Это изменит вид дизайна к символьному представлению как показано ниже.



- 2. Выберите Print Preview в меню File. Это откроет окно Print Preview, где каждая страница распечатки может быть отображена на экране. Обратите внимание, что деталь, показанная на экране - меньше той, что будет фактически напечатана.
- 3. Щелкните кнопкой Next Page инструментальной панели Print Preview, чтобы видеть дополнительные страницы распечатки. Как показано, первая страница содержит схему дизайна. Вторая страница показывает список используемых цветов и соответствующих символов, используемых в схеме.
- 4. Щелкните кнопкой Close инструментальной панели Print Preview, чтобы закрыть предварительный просмотр. Окно схемы для этого дизайна будет тогда показываться снова.
- 5. Выберите Print в меню File, чтобы напечатать дизайн.

В то время как этот урок показывал очень простой пример, это демонстрировало основные шаги, вовлеченные в создание ваших собственных дизайнов. Следующие разделы рекомендуются для того, чтобы расширить ваше знакомство с особенностями дизайна программы:

- Особенности крестика
- Особенности редактирования
- Особенности Палитры

# Урок 2: Преобразование сканированной Фотографии

Этот урок описывает, как создать дизайн, импортируя сканированной фотографию или существующий файл графики.

# Часть А: Сканирование Фотографии

Эта задача вовлекает использование вашего сканера и программного обеспечения сканера, чтобы исполнить просмотр фотографии или художественных работ, которые будут преобразованы. Определенные руководства для сканера изменяются в зависимости от модели и марки сканера. Пожалуйста обратитесь к документации, которую Вы получили с вашим сканером для подробностей относительно того, как сканировать.

Вот - некоторые рекомендации, которые Вы должны усчесть при сканировании:

- Используйте инструментальные средства подрезания программного обеспечения сканера, чтобы ограничить просмотр только той части фотографии, которая является основной.
- Установка DPI 100 200 обычно достаточна.
- Цветная разрешающая способность 24 битов достаточна.
- Сохраните просмотр в точечном рисунке (ВМР) формат файла.

После загрузки **с**канированния, Вы должны сохранить его на жестком диске вашего компьютера, который можно будет выбрать и открыть в РМ. Следующая часть описывает, как выбрать файл и импортировать сканирование.

# Часть В: Импортирование Сканированной Фотографии

Эта задача вовлекает использование Мастера Импортирования программы, чтобы выбрать и конвертировать вашу просмотренную фотографию.

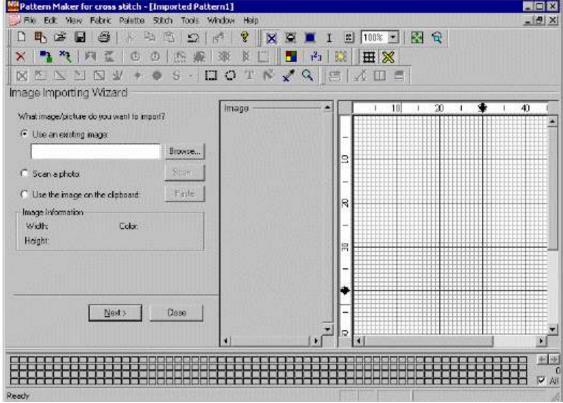
Пожалуйста обратите внимание, что команды ниже только обеспечивают ту информацию, необходимую для этого урока. Для более детальной информации относительно использования особенностей импортирования, см. Особенности импорта изображения.

- 1. Выберите меню File и проверите, что опция Use Interactive Importing не включена. Выберите эту опцию, чтобы выключить эту особенность.
- 2. Чтобы открыть Мастера Импортирования, выберите Import Image, и затем

ı Impoi

Импортируйте В Новую схему из меню File, или щелкните кнопкой панели Image.

Тогда появится Мастер Импортирования как показано ниже.



Мастер Импортирования обеспечивает постепенный подход к получению информации, необходимой для импортирования. Левая сторона экрана помогает Вам импортировать изображение.

Область окна изображения в середине окна используется, чтобы отобразить изображение, которое Вы выбрали для импортирования. Вы можете приблизить изображение, чтобы видеть его лучше.

Область окна образца на правой стороне экрана используется, чтобы показать схему, которая была создана, импортируя. Это будет преобразовано после того, как весь Мастер Импортирования будет пройден.

Разделитель окна между *областью окна изображения* и *областью окна образца* может быть откорректирован, как удобнее видеть больше или меньше одну из областей окна. Перетащите разделитель, чтобы корректировать размер.

При использовании особенности импортирования, рекомендуют, чтобы Вы развернули размер окна Pattern Maker, чтобы было видно дизайн импортированного образца

насколько возможно. Чтобы развернуть экран, щелкните кнопкой расположена в верхнем правом угле главного окна Pattern Maker.

3. На начальном экране как показано выше, есть несколько вариантов чтобы выбрать изображение, которое будет импортировано. Они:

Использование Существующеего Изображения - позволяет Вам выбирать существующее изображение, сохраненное на вашем компьютере.

Сканирование Фотографии - позволяет Вам использовать особенность TWAIN вашего сканера, чтобы непосредственно сканировать в мастера.

Использование Изображения из буфера обмена - позволяет Вам выбирать изображение, которое было скопировано в буфер обмена с другой программы.

Для этого урока, первая опция будет использоваться, чтобы выбрать файл. Рекомендуется, чтобы Вы использовали файл примера (указанный ниже) в первый раз, когда Вы

используете этот урок. После этого, Вы можете тогда повторить эти шаги, используя изображение, которое Вы создавали частично этого урока.

Щелкните Browse, чтобы выбрать файл. Для этого примера выбирают файл, названный **boy.jpg**. Этот файл расположен в следующей папке: c:My Douments PM Patterns Samples. Щелкните Ореп после вашего выбора. Вы должны тогда видеть просмотр, отображенный в области окна изображения.

- 4. Щелкните Next.
- 5. Выберите опцию Конвертирование Изображеничя в Полные Крестики (Convert the Image into Full Cross Stitches). Другая опция не должна быть выбрана.
- 6. Щелкните Next.
- 7. Эта страница позволяет Вам корректировать изображение. Это может быть полезно, чтобы исправить просмотренную фотографию, которая или темная, или очень контрастная и т.д. Для этого примера, используйте Контрастную настройку, чтобы сделать контраст со значением 13.

Также важно подрезать изображение в максимально возможной степени перед импортированием, чтобы гарантировать, что только область, что Вы хотите вышить, включена в импортированный образец. Чтобы подрезать изображение, сначала щелкните

Инструментом . Затем, перетащите блок вокруг той части изображения, которое Вы хотите включить в импортированный образец. Шелкните кнопкой Сгор, чтобы подрезать к выбранной области. Будет показана выбранная область и окончательный подрезанный размер.





- 8. Щелкните Next.
- 9. Страница вариантов сетки не используется для этого примера. Щелкните Next.
- 10 .Эта страница используется, чтобы отметить область изображения, которое соответствует фону изображения. Фоновая область игнорируется, когда изображение импортировано. Ткань законченного дизайна тогда служила бы фоном. Для этого примера, фон не будет удален. Нажмите Next для продолжения.
- 11 .Эта страница используется, чтобы отметить одну или более областей изображения, которые содержат самое важное приоритетное содержание. Отмечая более важные области, программа может дать приоритет этим областям при выборе цветов. Выбирать приоритетную область:
- а. Выбрать Приоритетный инструмент .
- Установить мышь поверх изображения.
- с. Щелкнуть левой кнопкой мыши и удержать. Переместите мышь, и выбирите ту область которую считаете нужной
- d. Использовать управление сдвига, чтобы выбрать процент от палитры, которая должна использоваться для приоритетной области. В этом случае регистре, оставьте сдвиг на значении по умолчанию 75 %.

Для этого примера, следующая область как показано ниже была выбрана.



12. Щелкните Next.

13. Эта страница позволяет Вам выбирать размер схемы, которая будет создана. Вверху Вы можете определить размер в дюймах/миллиметрах, или Вы можете определить, сколько будет крестиков. В обоих случаях высота автоматически рассчитана, чтобы гарантировать, что размеры изображения поддержаны.

Внизу Вы можете определить размер крестика, который используется. Вы получите лучшие результаты, выбирая меньшие размеры крестика.

Используйте следующие параметры настройки для этого примера:

Размер, указанный в: Дюймы. Ширина = 8

Размер крестика. Ширина = 14 в дюйм

- 14. Щелкните Next.
- 15. Эта страница обеспечивает цветные варианты. Выберите Use the Colors of This Floss/Thread Type, и затем выберите марку прямого управления с мультиплексированием от раскрывающегося списка.
- В опции Maximum Number of Colors to Use, выберите 90. Программа будет использовать до 90 цветов, чтобы представить изображение.
- 16. Щелкните Next.
- 17. В этом пункте программа готова импортировать изображение. Щелкните Import, чтобы конвертировать изображение. Вы должны тогда видеть, что импортированая схема появляется в области окна образца окна. В зависимости от размера окна Pattern Maker, Вы не можете видеть полную отображенную схему. Выберите инструмент, изменяющий размер окна на инструментальной панели, чтобы видеть схему.



18. В этом пункте в процедуре импортирования Вы должны исследовать дизайн, который был создан, и определить, могло ли бы больше цвета (и т.д.), чтобы был лучший результат. В любом случае Вы можете легко пробовать различные параметры настройки, просто щелкая Васк, пока не достигните желаемого. После изменения опции, щелкните Next, когдапоявится последняя страница, и затем щелкнуть Import снова. Образец будет тогда модифицирован.

# Вы получите лучшие результаты, когда Вы повторяете шаги импортирования при экспериментировании с различными параметрами настройки.

19. Для этого примера, щелкните кнопкой Back один раз, чтобы возвратиться к связанным с цветом вариантам. В опции Maximum Number of Colors to Use, выберите 50. Щелкните Next, затем Import. Поскольку Вы можете видеть этот пример, уменьшение цветов особенно не затронуло результат, но упростило вышивание. Это демонстрирует важность экспериментов с параметрами настройки для достижения оптимальных параметров настройки.

Чтобы делать это даже проще, чтобы подстроить параметры настройки импортирования, РМ обеспечивает Интерактивную особенность Импортирования. Этот метод обеспечивает те же самые варианты как Мастер Импортирования, но позволяет доступ к любой установке без потребности использовать кнопок Next и Back, чтобы двигаться между страницами опции. Это может также быть установка, чтобы автоматически переимпортировать изображение после изменений к любой установке любой страницы. Чтобы использовать этот режим, выберите Use Interactive Importing от меню File. После выбора этой опции, в следующий раз, когда Вы выбираете особенность импортирования, будет использоваться интерактивный метод. Для большего количества подробностей, см. Особенности Импортирта.

- 20. После того, как Вы удовлетворены результатом импортирования, щелкаете выходом Close из Мастера Импортирования и схема будет отображена в нормальном окне дизайна.
- 21. Выберите Save в меню File, чтобы сохранить дизайн к файлу.

# Часть С: Очищение Дизайна

Эта задача вовлекает усовершенствование импортированного изображения по мере необходимости и/или желательния. Вы можете использовать любое из инструментальных средств рисования крестика, особенностей редактирования, и особенностей палитры в этом пункте, чтобы совершенствовать дизайн.

В некоторых случаях Вы можете хотеть коснуться некоторых областей дизайна или удалить области, которые Вы не хотите вдеть крестиками. Вы можете также вручную заменить цвета в дизайне, заменяя цвета палитры.

Особенность использования крестиков в Профессиональной версии удобна для того, чтобы определить, используются ли любые цвета только для нескольких стежков. Где цвет используется для только минимального номера стежков, Вы можете объединить тот цвет с другим подобным цветом палитры, которая используется больше в дизайне. Для справки по объединению цветов палитры, см. Объединяемые Цвета Палитры.

## Часть D: Окончание Дизайна

Эта задача рассматривает сохранение и печать дизайна, чтобы создать схему вышивания.

- 1. Выберите Save в меню File, чтобы сохранить дизайн.
- 2. Выберите Symbols в меню View, чтобы отобразить дизайн в символах.

Или выберите Print Preview в меню File, чтобы предварительно просмотреть распечатку, или выбрите Print, чтобы печатать дизайн. Распечатка будет включать схему и все цвета и символы, используемые в дизайне.

## Урок 3: Рассмотрение Существующей Диаграммы

Этот урок описывает, как создать дизайн, импортируя существующую схему. За исключением выравнивания сетки, эти шаги могут использоваться, чтобы запустить новый дизайн, который основан на просмотре нарисованого эскиза.

До импортирования существующей диаграммы перекрестного стежка, очень важно, что Вы определяете условия авторского права дизайна, чтобы гарантировать, что держатель авторского права позволяет использование дизайна этим способом.

## Краткий обзор

Общие шаги этого урока рассматривают следующее:

- 1. Просмотр схемы.
- 2. Маркировка сетки просмотренной схемы.
- 3. Создание нового дизайна, который имеет схему как фон с сеткой существующей диаграммы, выровненной к сетке нового дизайна.
- 4. Установка цветовой палитры дизайна.
- 5. Рассмотрение стежков просмотренной диаграммы.

Отмечающий сетку шаг - самый важный. Если сетка не отмечена точно, то сетка существующего дизайна не будет совпадать с сеткой нового дизайна. Когда сетка не выровненна, намного более трудно проследить стежки существующего дизайна. Шаги этого урока разработаны, чтобы помочь Вам избегать этой проблемы.

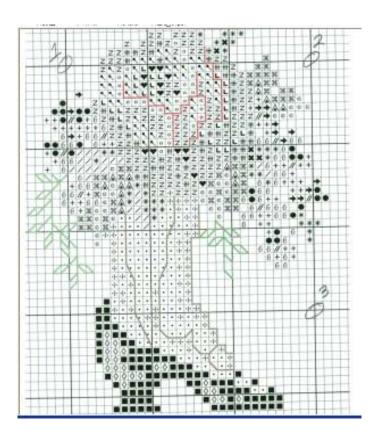
#### Часть А: Подготовка схемы

Эта задача вовлекает подготовку схемы для импортирования. Как упомянуто в предыдущем разделе, очень важно, что линии координатной сетки просмотренной схемы совпадали с линиями сетки нового дизайна. Если они не ссовпадают, то рассмотрение существующей диаграммы будет намного более трудным.

Выравнивание сетки вовлекает использование Инструмента Сетки Мастера Импортирования, чтобы отметить три точки на сетке просмотра. От этих точек программа может тогда вычислить позицию линий координатной сетки в просмотре. Три точки соответствуют верхнему левому, верхнему правому, и нижнему правому углам квадратной области диаграммы. Этой квадратной областью может быть любой размер. Однако, чем больше область, тем более точное выравнивание будет и, более вероятно выравнивание будет иметь успех при первой попытке.

До загрузки сдвигового регистра существующей схемы, определите наибольшую удобную квадратную область сетки. Например, если диаграмма была 100х80 стежки, то разумный размер, чтобы использовать чтобы отмечать сетку будет 80х80, так как это - наибольший квадратный размер, который соответствует схеме. Однако, любая квадратная область, которая соответствуетсхеме, должна совпадать прекрасно. После определения размера области, которая будет отмечена, используйте карандаш, чтобы отметить три точки на фактической схеме. Следующий пример показывает 30х30 область, которая была отмечена на диаграмме.

Как показано, три точки, которые соответствуют пересечениям 10-ой строки, были выбраны, чтобы облегчить счет квадратов сетки. Каждая точка была пронумерованы по часовой стрелке, начинающееся с верхнего левого угла. (Пример, показанный выше - также просмотр диаграммы, которая используется для этого урока. Это было просмотрено с маленьким вращением, чтобы продемонстрировать, как программа может исправить это при выравнивании сетки.) С этими отмеченными пунктами (точками), Вы теперь готовы просмотреть схему.



#### Часть В: Сканирование схемы

Эта задача вовлекает использование вашего сканера и программного обеспечения сканера, чтобы исполнить просмотр диаграммы, которая будет импортирована. Определенные руководства для сканирования изменяются в зависимости от модели и марки сканера. Пожалуйста обратитесь к документации, которую Вы получили с вашим сканером для подробностей относительно того, как исполнить просмотр.

Вот - некоторые рекомендации, которые Вы должны рассмотреть сканировании:

- Посмотрите, что диаграмма полностью на стекле сканера. Если части просматриваемой страницы выключены из стекла, то линии сетки тех частей проекта будут трудно выровнять по сетке нового проекта
- Установка DPI 300 обычно достаточна.
- Цветная разрешающая способность 24 битов достаточна.
- Сохраните просмотр в точечном рисунке (ВМР) формат файла.

После сканирования, Вы должны иметь на жестком диске вашего компьютера графический файл, который может быть выбран и открыт для использования РМ. Следующая часть описывает, как выбрать тот файл и импортировать.

# Часть С: Импортирование Диаграммы в Новый Дизайн

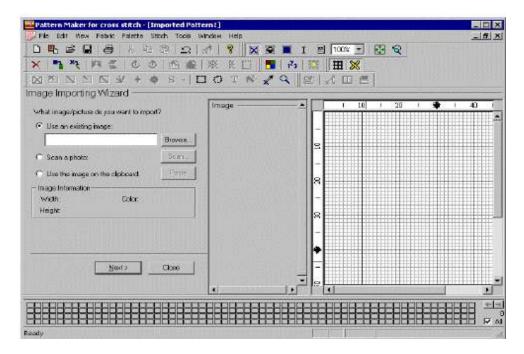
Эта задача вовлекает импортирование просмотра диаграммы в новый дизайн. Мастер Импортирования программы используется для этой задачи.

- 1. Выберите меню File и проверите, что опция Use Interactive Importing не включена. Если включена, то выберите эту опцию, чтобы выключить эту особенность. (Обратите внимание, что с этой опцией будет использоваться интерактивный метод, но для простоты в следующем описании, метод мастера используется вместо этого.)
- 2. Чтобы открывать Мастера Импортирования, выберите меню File, выберите Import

Image, и затем Импортируйте В Новый Образец, или щелкните кнопкой панели Import Image.

Тогда появится Мастер Импортирования как показано ниже.





Мастер Импортирования обеспечивает постепенный подход к получению информации, необходимой для импортирования. Левая сторона экрана помогает Вам импортировать изображение.

Область окна изображения в середине окна используется, чтобы отобразить изображение, которое Вы выбрали для импортирования. Вы можете приблизить изображение, чтобы видеть лучше.

Область окна образца на правой стороне экрана используется, чтобы показать схему, которая была создана, импортируя. Она будет модифицирована после того, как все запрашивания Мастер Импортирования пройдены.

Разделитель окна между *областью окна изображения* и *областью окна образца* может быть откорректирован, как удобнее видеть больше или меньше одну из областей окна. Перетащите разделитель, чтобы корректировать размер.

При использовании особенности импортирования, рекомендуют, чтобы Вы развернули размер окна Pattern Maker, чтобы было видно дизайн импортированного образца

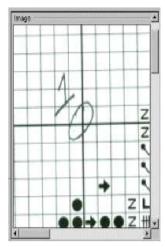
насколько возможно. Чтобы развернуть экран, щелкните кнопкой — Maximum, которая расположена в верхнем правом угле главного окна Pattern Maker.

- 3. Чтобы выбирать просмотр диаграммы, которую Вы создавали в части В, щелкаете Browse. Для просмотра диаграммы, используемого для этого примера, выберите файл, названный scanned\_chart.bmp. Этот файл расположен в следующей папке: c:\My Douments\PM Patterns\Samples. Щелкните Open после создания вашего выбора. Вы должны тогда видеть схему, отображенную в области окна изображения. Пожалуйста не будьте обеспокоены в этом пункте, если линии координатной сетки диаграммы не появляются четко. Они появятся более ясно в последующем шаге.
- 4. Щелкните Next. Выберите опцию, включают **Include Image as an Underlay for Tracing**. Другая опция не должна быть выбрана. Щелкните на нее, чтобы выключить.
- 5. Щелкните Next. Эта страница вариантов позволяет Вам корректировать просмотр. Несколько корректировок могут быть сделаны. Для этого примера, никакие корректировки не будут сделаны.
- 6. Щелкните Next. Варианты как показано ниже будут тогда отображены.

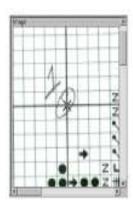


Эта страница вариантов обеспечивает, инструментальные средства выравнивания сетки как упомянуто в предыдущих шагах. Цель этого шага использовать Инструмент Сетки, чтобы отметить три точки.

7. Используя Инструмент Измененный масштаба изображения , чтобы приблизить первую точку. Левый щелчок — приближает, правый - удаляет. приблизьте первую метку так, чтобы пересечение линии координатной сетки было просто видеть как показано ниже. Вы можете также увеличить область окна изображения, перемещая разделитель окна между областью окна изображения и областью окна образца.



8. Выберите Инструмент — Сетки. Используя Инструмент Сетки, нажмите по пересечению линии координатной сетки, чтобы установить 1. Пробуйте быть настолько точным насколько возможно в маркировке пересечения. Появится X, где Вы нажимали. Вы должны видеть:



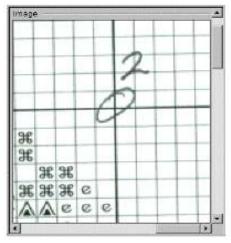
Так как порядок отмечания точек важен, указатель укажет, какая точка должна быть отмечена затем. Например, перед маркировкой первой позиции, курсор мыши покажет '1' как показано ниже.



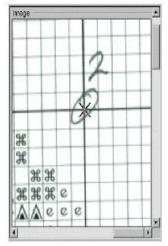
После маркировки позиции 1, указатель покажет '2', чтобы указать, что позиция 2 должна тогда быть отмечена. После маркировки всех трех пунктов {точек}, курсор покажет отметку с галочкой.

Если после маркировки позиции Вы решаете, что Вы должны отметить местоположение заново, щелкните Undo Alignment перед маркировкой позиции снова.

9. Используя полосу прокрутки внизу области окна изображения, прокрутите изображение налево так, чтобы вторая позиция была видимой как показано ниже:

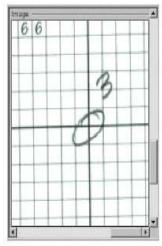


10. Используя Инструмент Сетки, нажмите по пересечению линии координатной сетки в позиции 2. Х появится, где Вы нажимали. Вы должны видеть:

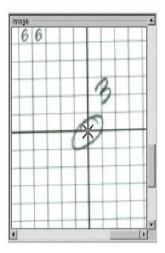


Если после маркировки позиции Вы решаете, что Вы должны отметить местоположение заново, щелкните Undo Alignment. Вы будете тогда должны отметить первый точку перед отметкой этой точки.

11. Используя полосу прокрутки на правой стороне области окна изображения, прокрутите изображение так, что третья позиция становится видимой как показано ниже:



12. Используя Инструмент Сетки, нажмите по пересечению линии координатной сетки в позиции 3. Х появится, где Вы нажимали. Вы должны видеть:



Если после маркировки позиции Вы решаете, что Вы должны отметить местоположение заново, щелкните Undo Alignment. Вы будете должны отметить первый и второй точки перед маркировкой этой точки.

13. Введите размер отмеченной области в блоке Mark Spacing. Для этого примера, был выбран размер 30х30 стежки. В результате, **30** введен в Метку, как показано ниже.



14.Затем, щелкните Align Grid. Вы должны тогда видеть, что линии координатной сетки появляются. Однако, они могут быть только немного видимы позади/по линий координатной сетки изображения.



15. Сравните выравнивание линий координатной сетки. Вы можете использовать полосы прокрутки, чтобы прокрутить изображение к другим позициям. Маленькое количество нарушения границ на гранях дизайна - хорошо, пока Вы можете все еще определять, какому квадрату сетки каждый стежок соответствует. Если выравнивание - слишком далеко, щелкните Undo Alignment и затем повторите, шаги отмечания трехпозиций.

Также обратите внимание, что порядок маркировки трех точек является критическим. Они должны быть отмечены в порядке, показанном этим примером (верхнее левое, верхнее правое, и затем нижнее правое).

Если Вы все еще имеете неприятности с выравниванием сетки, то пробуйте пересканирить вашу схему. Убедитесь, что страница лежит ровно на стекле сканера.

- 16. Щелкните Next. Фоновая особенность выбора не используется в этом случае.
- 17. Щелкните Next. Приоритетная особенность выбора не используется в этом случае.
- 18. Щелкните Next. Варианты установления размеров не используются в этом случае.

# Внимание! Не изменяйте любые варианты на этой странице, иначе выравнивание сетки может измениться.

- 19. Щелкните Next. Цветные варианты не используются в этом случае. (У меня шаги 16,
- 17, 18,19 автоматически не выдаются)
- 20. Щелкните Next. Тогда показывается экран для Импортирования. Щелкните Import, чтобы создать новый дизайн со схемой как фон. Вы должны тогда видеть, что импортированная схема появляется в *области окна образца* окна. Сетка просмотренной диаграммы должна выглядеть выровненной к сетке новой схемы.
- 21. Щелкните Close. Новая схема будет тогда показываться в нормальном окне.
- 22 .Щелкните Save As в меню File, чтобы сохранить ваш дизайн.

# Часть D: Установка Цветной Палитры для Дизайна

Эта задача вовлекает установку цветовой палитры, которая использовалась для существующего дизайна. Вы будете нуждаться в цветном ключе, которым была обеспечена оригинальная схема для этого шага. Для подробностей относительно того, как добавлять цвета к палитре дизайна, см. Добавление Цвета к Палитре.

# Часть Е: Рассмотрение Стежков Существующей Диаграммы

В этом пункте новая схема была начата, который включает просмотр существующей схемы как фон и цветовой палитры существующей схемы.

Эта задача вовлекает рассмотрение каждого стежка, который показывается в существующей схеме (или те, что Вы хотите включить в новую схему). Основная процедура:

1. Выберите один из символов в существующей схеме.

- 2. Определите цвет, который соответствует символу, используя оригинальный цветной ключ схемы.
- 3. Определите местонахождение этого цвета в палитре новой схемы, и щелкните им, чтобы выбрать его.
- 4. Используйте инструментальные средства стежка, чтобы нарисовать каждый символ этого цвета в схеме.
- 5. Повторите то же для следующего символа/цвета, и для всех других типов стежка, включая бэкстич и французские Узлы.

При рассмотрении стежков, часто полезно временно скрыть существующую схему, чтобы определить как стежки были прослежены уже или увидеть отсутствующие стежки. Чтобы скрывать фоновую схему, нажмите кнопку F2. Чтобы показать, нажмите F2 снова.

По умолчанию, вид дисплея новой схемы будет представлен в виде Стежка. Некоторые пользователи предпочитают прослеживать существующую схему, используя вид Символа или Твердое вид. Вы можете экспериментировать, используя эте обозрения, чтобы определить какой вид работы лучше всего для Вас.

## Часть F: Удаление Фоновой Диаграммы

Вы можете удалить фоновую диаграмму после того, как Вы закончили прослеживать существующую диаграмму и больше не нуждаетесь в этом. Используйте эти шаги, чтобы удалить это:

- 1. Щелкните Прямоугольным инструментом Выбора Панели рисования.
- 2. Щелчок около одной из **граней** фонового изображения. Это заставит восемь маркеров появляться вокруг изображения.
- 3. Нажмите удаляющую клавишу клавиатуры. Изображение будет удалено из образца.

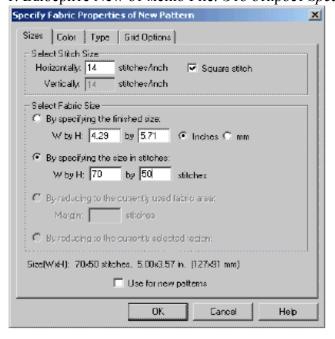
# Урок 4: Использование Обеспеченный Графический элемент

Этот урок описывает, как создать дизайн, используя существующий графический элемент.

#### Часть А: Создание Пустого Дизайна

Этот шаг вовлекает создание пустого дизайна и установки области ткани нового дизайна. Для этого примера область ткани, которая является 70х50 стежков с размером стежка 14, будет создана.

1. Выберите New от меню File. Это откроет Specify Fabric Properties dialog.



Этот диалог позволяет Вам определять варианты ткани. Варианты, показанные на вкладке Size этого диалога - самые важные варианты первоначально определяемые. Для подробной информации относительно этого диалогового окна, см. Особенности Ткани

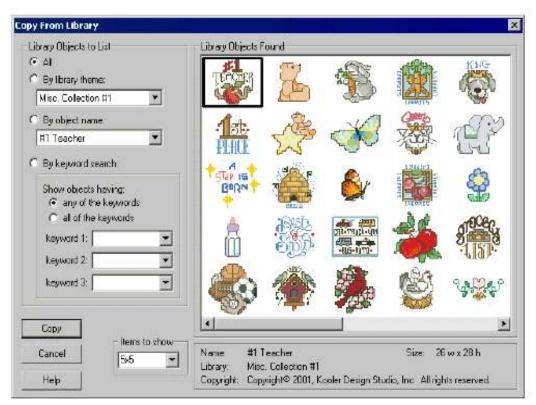
- 2. В блоке помеченный Выбор Размера Стежка (Select Stitch Size), напишите 14 стежков на дюйм горизонтально. (Опция **Square Stitch** должна быть выбрана.)
- 3. Для опции, помеченной Определением Размера в Стежках (By Specifying the Size in Stitches), определите 70 для ширины и 50 для высоты.
- 4. Щелкните Ok. Вы должны теперь видеть новый дизайн открытым, который является 70 стежками, в ширину и 50 в высоту.
- 5. Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваш дизайн. Определите имя для вашего дизайна, и затем щелкните Ok. Для большего количества подробностей относительно сохранения дизайна, см. Сохранение Файлов Образца

# Часть В: Вставка Элемента (Пункта) Графического элемента

Этот шаг вовлекает просмотр существующего графического элемента.

1. Выберите Сору в Библиотеке в меню Library, или щелкните соответствующей кнопкой

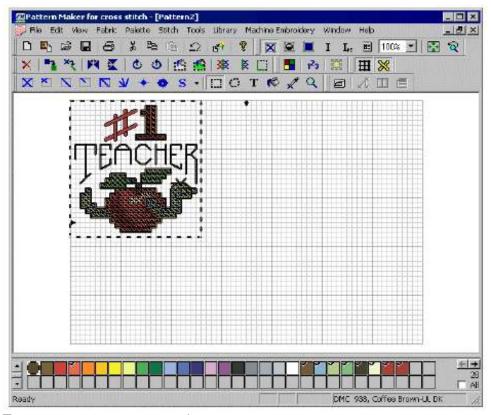
панели 5 .Это откроет Копию из Библиотечного диалога как показано ниже. Если Вы купили дополнительный графический элемент, то содержание этого блока может быть отличным от того, что показываются ниже.



2. Когда этот диалог открыт, все доступные объекты графического элемента будут показаны. Чтобы сузить выбор, Вы можете использовать поиск, используя три метода: Библиотечной Темой, Объектным Названием {Именем}, Поиском по ключевым словам (By Library Theme, By Object Name, By Keyword Search).

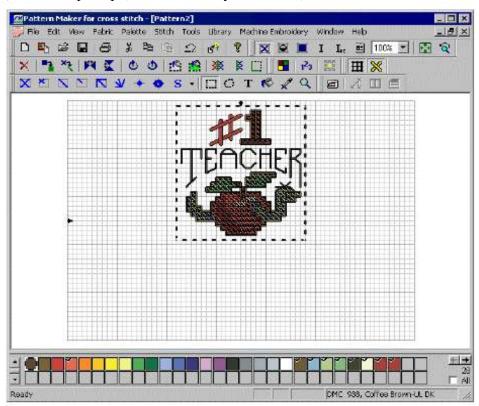
Для этого примера, нажмите по первому элементу в верхнем левом углу, чтобы выбрать его.

3. Щелкните Сору, чтобы копировать объект в ваш дизайн. Вы должны тогда видеть выбранный элемент в левом верхнем углу нового дизайна, как показано ниже:



Грани стежков в дизайне будут казаться темными, но это указывает, что они в настоящее время выбраны.

4. Установите указатель в пределах выбора (то есть по вставленному объекту), и затем щелкните и удержите левую кнопку мыши. Переместите мышь, чтобы перетащить выбранный элемент к желательному местоположению. Затем, выпустите кнопку мыши. Для этого примера, элемент был установлен, как показано ниже.



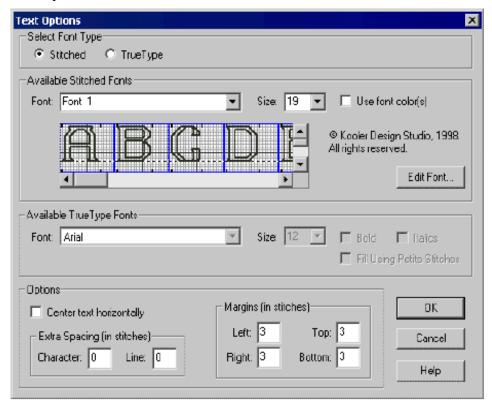
5. Щелчок вне пунктирной области выбора и элемент невыбран. Выделенные грани стежков будет тогда казаться нормальным.

- 6. Повторите вышеупомянутые шаги для добавления схем к вашему дизайну.
- 7. Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваш дизайн.

## Часть С: Добавление Текста к Дизайну

Этот шаг может использоваться, чтобы добавить текст к дизайну (если нужно), используя Текстовый инструмент программы. Этот инструмент использует алфавиты крестика (которые обеспечены программой) или шрифтами TrueType, которые Вы установили на вашем компьютере.

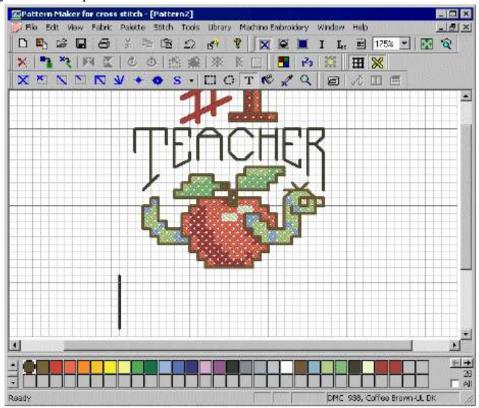
- 1. Выберите цвет мулине, который используется для текста, щелкая цветом в Бруске Палитры вдоль нижнего края окна. Для этого примера, выберите цвет 310. Для подробностей относительно изменения палитры, см. Особенности Палитры.
- 2. Щелкните кнопкой <sup>Т</sup> Техt инструментальной панели. Это откроет диалоговое окно Техt Options как показано ниже.



- 3. Для этого примера вышитый тип шрифта будет использоваться. Выберите опцию Select Font Туре, если уже не выбрано. Выберите шрифт, который Вы хотите использовать из доступного списка шрифтов. Выбранный шрифт будет показан. Используйте полосы прокрутки, если Вы желаете видеть другие символы шрифта. Для этого примера, выберите **Font 4**.
- 4. Выберите размер из списка Size. Для этого примера, выберите размер 11. Для подробной информации относительно других текстовых вариантов, которые являются доступными, пожалуйста, см. Текст Рисунка.
- 5. ОК щелчка, чтобы начаться, чтобы ввести текст.

Курсор тогда появится на образце. Вы можете тогда начать печатать ваш текст. Чтобы исправлять ошибки при печатании, нажмите клавишу возврата на позицию. Чтобы перемещать местоположение курсора, нажмите в другом месте по дизайну. Как только позиция курсора изменена, Вы не можете изменить/исправить текст кроме, как редактируя фактические стежки, которые представляют текст. Однако, особенность Отмены может использоваться, чтобы полностью удалить блоки текста, которые были введены.

Для этого примера, нажмите по образцу в местоположении, показанном ниже, чтобы установить текстовый курсор. Также, выберите **175** %, в масштабе изображения, чтобы увеличить представление.



Для этого примера, напечатайте слова "The Best!" как показано ниже:



Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваш дизайн.

# Часть D: Печать Дизайна

Этот шаг вовлекает вид дизайна, используя Символьный вид и затем печатая его.

1. Выберите Symbols в меню View, или щелкните соответствующей кнопкой панели. Дизайн появится, как показано ниже:



В этом виде каждый стежок представлен, используя символ. Варианты Палитры могут использоваться, чтобы выбрать различные символы и/или изменение цвета, используемые для символов. Обратите внимание также, что цвет и толщина backstitch символов могут также быть изменены. Для большего количества подробностей относительно того, как изменять Варианты Палитры, пожалуйста см. Варианты Палитры.

2. Чтобы печатать дизайн, выберите Print в меню File. Дизайн будет напечатан, используя одну или более страниц для схемы и одной или более страниц для информации, которая включает список мулине, необходимого для дизайна.

#### Резюме

Эта глава обеспечила основные шаги в создание дизайнов, используя РМ. Так как эти уроки обеспечили только основную информацию, чтобы использовать программу, рекомендуется, чтобы Вы делали обзор других глав этого руководства для более детальной информации.

# Урок 4

### Особенности Стежка

Так просто рисовать или стирать стежки, используя РМ. Эта глава описывает, рисовать каждый тип стежков в соответствии с программой.

#### Полный, Миниатюрный, Половина, и Стежки Четверти

Рисуем полный, миниатюрный, половина или стежок четверти:

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка. Щелкаем цветом в Бруске Палитры.
- 2. Нажмите на инструмент Полный, Миниатюрный, Половина или стежка Четверти



- 3. Установите мышь на схеме, где Вы хотите рисовать стежок.
- 4. Щелкните мышью (левая кнопка мыши), чтобы рисовать стежок.
- 5. Если Вы хотите нарисовать несколько стежков в той же самой области, то надо щелкнуть и держать левую кнопку мыши, и перетаскивать мышь, где Вы хотите, чтобы стежки были помещены. Чтобы использовать только первую нарисованную ориентацию стежка, выберите Repeat First Stitch Orientation в меню Stitch. (я так и не поняла, что это значит (3))

Для миниатюрного, половины, и стежков четверти, положение стежка в пределах специфического местоположения сетки зависит от позиции, (есть Верх лева, верх права, левая нижняя часть, или правая нижняя часть) нажатой мышью (т. е если нажмешь четвертью крестика в верхнем левом углу, то он там и будет ③).

Любая комбинация **неперекрывания** стежков может быть помещена в данную позицию стежка образца. Например, Вы можете разместить все четыре типа стежков четверти в позиции стежка, т.е.в одном крестике 4 четвертушки, имеющим различный цвет.

Чтобы рисовать стежок с тремя четвертями разместите половину стежка с четвертью стежока вместе в позиции сетки.

Миниатюрные стежки полезны, когда Вы разрабатываете схему для льняной ткани и должны иметь более подробный вид, напр. лицо человека. В этом случае Вы можете использовать миниатюрные стежки вместо полных стежков, чтобы обеспечить в четыре раза больше количества деталей.

# Стирание Полного, Миниатюрного, Половины, и Стежков Четверти

Полный, миниатюрный, половина, и стежки четверти стираются, используют ту же самую процедуру как рисование только с помощью **правой** кнопки мыши. Пожалуйста обратитесь к предыдущему разделу для большего количества подробностей.

# Вперед иголку и назад иголку (бэкстич)

Рисование Вперед иголку и назад иголку (бэкстич):

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка, щелкая цветом в Бруске Палитры.
- Щелкните инструментом 
   <sup>™</sup> Стежка назад иголку или инструментом 
   <sup>™</sup> вперед иголку Панели рисования.
- 3. Если сетка не выбрана, то выберите Show Grid в меню View.
- 4. Установите мышь в пересечение двух линий сетки, где Вы хотите, чтобы стежок начался. Щелчок и держите левую кнопку мыши.
- 5. Переместите указатель до конца и выпустите кнопку мыши. Конечная точка может быть в любом другом пересечении линий сетки.

Чтобы позволять бэкстичу также начинаться\заканчиваться в серединах сетки, выберите Back Back/Straight Stitch Snap To followed by Corners and Midpoints в меню Stitch (или нажмите Ctrl+2). Чтобы запускать/заканчивать только в углах, выберите Back/Straight Stitch Snap To followed by Corners в меню Stitch (или нажмите Ctrl+1).

**Обратный режим схемы стежка** полезен, когда Вы хотите нарисовать бэкстич вокруг объекта или когда Вы только хотите отодвинуть стежки, которые соединяются со смежными пересечениями сетки. В этом режиме, бэкстич автоматически вставляется в дизайн, поскольку Вы перемещаете указатель по пути. В этом случае не нужно постоянно щелкать и отпускать кнопку мыши для каждого стежка. Следующее объясняет, как делать такой бэкстич:

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка.
- 2. Щелкните инструментом бэкстича на Панели рисования.
- 3. Выберите Режим Back Stitch Outline в меню Stitch.
- 4. Щелкните и удерживайте левую кнопку мыши, и затем перемещайте мышь, чтобы нарисовать бэкстич вокруг объекта, который Вы хотите выделить.

5.Выпустите кнопку мыши, когда Вы закончили рисовать. Выберите Режим Back Stitch Outline меню Stitch снова, чтобы выключить этот режим.

# Стирание стежков вперед и назад иголку:

1. Нажмите инструментом стежков вперед и назад иголку. Если стежок - бэкстич щелкните

инструментом Панели рисования. Иначе щелкните инструментом У.

2. Установите указатель около стежка, который будет стерт, и затем щелкните левой кнопкой мыши. Это заставит маркеры выбора быть отображенными в каждом конце стежка. Эти маркеры напоминают заполненные квадраты как показано ниже:



3. Не переводя мышь от стежка, щелкните **правой** кнопкой мыши. Это заставит стежок исчезнуть.

# Перемещение в конечную точку:

- 1. Нажмите инструмент рисования стежка, и затем выберите стежок как описано выше.
- 2. Нажмите и удержите кнопку мыши клавишу SHIFT.
- 3. Установите указатель около одной из конечных точек стежка, нажмите и удержите левую кнопку мыши. Переместите мышь, чтобы переместить конечную точку стежка.
- 4. Выпустите левую кнопку мыши и клавишу SHIFT.

# Рисунок французских Узлов

Рисование французских Узлов:

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка.
- 2. Щелкните инструментом французского Узла Панели рисования.
- 3. Если дисплей линий координатной сетки не выбран, то выберите Show Grid в меню View.
- 4. Установите мышь в пересечение двух линий координатной сетки или в одной из середин. Щелкните левой кнопкой мыши.

## Стирание французских Узлов

Французские Узлы стираются, при использовании той же процедуры как рисование французских Узлов только при помощи **правой** кнопки мыши. Пожалуйста, обратитесь к предыдущему разделу для большего количества подробностей.

#### Рисунок Цепочек ячеек

Рисование цепочки ячеек:

- 1. Выберите цвет цепочки ячеек. Цвет для одной из цепочки ячеек выбирите из Mill Hill (напр. Mill Hill Glass Seed Bead).(другой и не получается)
- 3. Если дисплей линий координатной сетки не выбран, то выберите Show Grid от меню View.
- 4. Установите указатель в пересечение двух линий координатной сетки или в одной из середин. Щелкните левой кнопкой мыши.

Изменение ориентацию цепочки ячеек в дизайне:

- 1. Щелкните инструментом Цепочки ячеек Панели рисования.
- 2. Щелкните цепочкой ячеек в дизайне, чтобы выбрать это. Пунктирный блок появится вокруг цепочки ячеек.
- 3. Выберите один из вариантов Rotation в меню Edit, или щелкните соответствующей кнопкой инструментальной панели, Цепочка ячеек будет повернута на 90градусов.

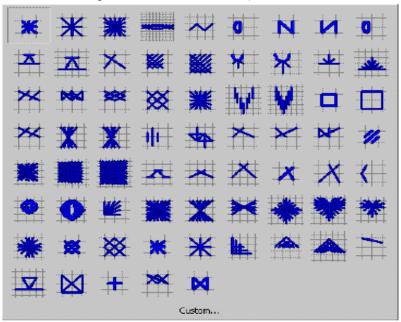
## Стирание Цепочек ячеек:

- 1. Щелкните инструментом Цепочки ячеек Панели рисования.
- 2. Левый щелчок по цепочки ячеек в дизайне, чтобы выбрать это. Пунктирный блок тогда появится вокруг цепочки ячеек.
- 3. Щелкните правой кнопкой мыши по цепочке ячеек, чтобы удалить это.

## Рисунок Специальных Стежков

Рисование Специальных Стежков:

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка.
- 2. Щелкните стрелкой "вниз" кнопки <sup>51</sup> Specialty Stitch.
- 3. Раскрывающееся меню Специальных Стежков появится как показано ниже. (Обратите внимание, что может быть задержка в первый раз, когда это меню отображается. После этого оно отображается немедленно.)



- 4. Чтобы видеть название стежка, укажите на стежок с мышью. Чтобы выбирать стежок для рисунка, щелкните стежком. Меню будет тогда закрыто.
- 5. Используйте мышь, чтобы указать на местоположение, куда стежок должен быть помещен.
- 6. Щелкните левой кнопкой мыши. Стежок будет нарисован.

Перемещение Специальных Стежков:

- 1. Щелкните кнопкой инструмента Специальных Стежков Панели рисования.
- 2. Щелкните стежком специальности, чтобы выбрать это. Пунктирный блок появится вокруг стежка.
- 3. Перетащите стежок к новому местоположению. Чтобы переместить стежок на  $\frac{1}{2}$  позиции сетки, используйте одну из клавиш курсора клавиатуры.

Некоторые стежки специальности разработаны, чтобы позволить повторение стежка, продолжая стежок. Стежки с этой возможностью покажут маркер на одной стороне стежка, когда он выбран.

Чтобы сделать повторения, **перетащите маркер**(черный квадратик), пока желательное число повторений не достигнется.



Изменение положения Специальных Стежков:

- 1. Щелкните кнопкой инструмента Специальных Стежков Панели рисования.
- 2. Щелкните Специальных Стежков в дизайне, чтобы выбрать его. Пунктирный блок появится вокруг стежка.
- 3. Выберите один из вариантов Rotation в меню Edit, или щелкните соответствующей кнопкой инструментальной панели Command. Положение стежка будет тогда изменено на 90 градусов.

#### Стирание Специальных Стежков

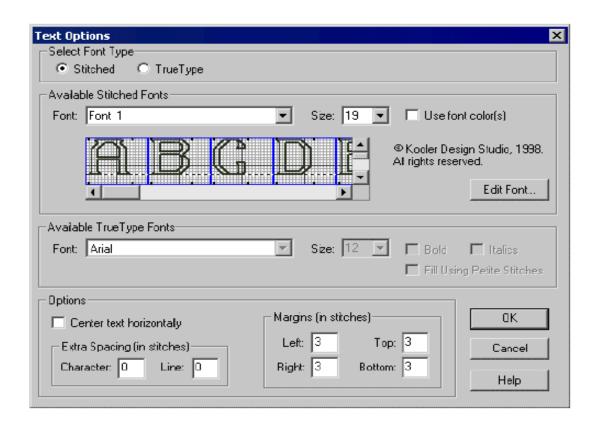
Стирание Специальных Стежков:

- 1. Щелкните кнопкой инструмента Специальных Стежков Панели рисования.
- 2. Щелкните по Специальному Стежку в дизайне, чтобы выбрать его. Пунктирный блок появится вокруг стежка.
- 3. Щелкните правой кнопкой мыши по стежку, или нажмите удаляющую клавишу клавиатуры. Стежок будет удален.

#### Рисунок Текста

РМ позволяет Вам быстро вставлять текст в ваши дизайны. Этот текст можно показать, используя шрифты, включенные с программой, шрифты, которые Вы создали, или шрифты TrueType, установленные на вашем компьютере. Следующее описывает, как вставить текст.

- 1. Выберите цвет мулине, который используется для текста.
- 2. Щелкните кнопкой <sup>Т</sup> Техt Панели рисования.
- 3 .Это откроет диалоговое окно Text Options как показано ниже.



- 4. Выберите тип шрифта, который используется в блоке опций Select Font Type. Выберите Stitched, чтобы использовать один из обеспеченных шрифтов (или тот, который Вы создали). Выберите TrueType, чтобы использовать один из шрифтов, установленных на вашем компьютере.
- 5. Выберите шрифт, который Вы хотите использовать или от программы или от Доступного раскрывающегося списка шрифтов TrueType в зависимости от типа шрифта, выбранного в шаге 4. Используйте полосы прокрутки, чтобы видеть другие символы шрифта.
- 6.Выберите размер в списке Size.
- 7. Выберите другие варианты в зависимости от типа шрифта
- 8. Выбирает опцию Цвета Шрифта, чтобы использовать нужный цвет. Иначе, выбранный цвет в палитре будет использоваться для текста.
- 9. Полужирный выбирают полужирный атрибут для шрифта.
- 10. Курсив выбирает атрибут курсива для шрифта.
- 11.Заполнить с помощью Миниатюрных Стежков использует миниатюрные стежки, чтобы представить текст вместо полных стежков.( я не нашла пункты8, 9, 10, 11. Если ктото найдет сообщите)
- 1. Чтобы центрировать текст горизонтально на образце, выберите Center Text Horizontally.
- 2. Чтобы увеличивать интервал между строками и/или между символами, определите интервал в Line and/or Character. (это я тоже не нашла)
- 3. Чтобы ограничивать текст специфической областью дизайна, определите подходящие края (margins).
- 4. Щелчок по ОК, чтобы начать вводить текст.
- 5. Курсор тогда появится на образце. Вы можете тогда начать печатать ваш текст. Чтобы исправлять ошибки при печатании, нажмите клавишу возврата на позицию. Чтобы перемещать местоположение курсора, нажмите в другом месте по дизайну. Как только позиция курсора изменена, Вы не можете изменить\исправить другой текст кроме, редактируя фактические стежки, которые представляют текст.

Чтобы вставлять текст от другого приложения, используя Текстовый инструмент, сначала выберите и копируйте текст в другом приложении. Затем, выберите Paste от меню Edit, или нажмите Ctrl+V, чтобы вставить текст в образец.

Чтобы создавать дополнительные образцы шрифта для использования Текстовым инструментом, см. Создание Библиотеки Шрифта.

#### Инструмент Пипетки

Часто при рисунке и редактировании стежков полезно знать цвет, который использовался для существующего стежка. Инструмент Пипетки может использоваться для этой цели.

Чтобы использовать ее, сначала щелкните кнопкой 

✓ Eyedropper Панели рисования. Вид курсора мыши тогда напомнит пипетку. Поскольку пипетка наводится поверх стежка, цвета, и тип стежка будут показываться около стежка.

Чтобы сделать цвет под Пипеткой текущим цветом для рисунка, щелкните левой кнопкой мыши. Чтобы сделать тип стежка под Пипеткой инструментом текущего рисунка, щелкните правой кнопкой мыши.

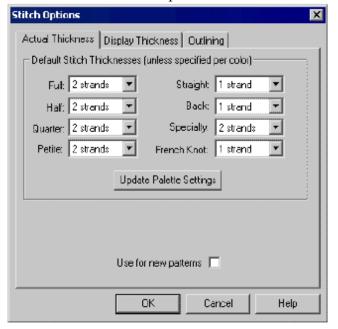
При рисунке стежков, Вы можете временно переключиться на инструмент Пипетки, нажимая и держа клавишу "пробел" клавиатуры. Когда Вы выпускаете пробел, предыдущий инструмент станет активным снова.

#### Диалог Вариантов стежка

Диалоговое окно Stitch Options используется, чтобы определить толщину стежка и варианты выделения. Несколько страниц опции посвящены этим диалогам. Каждая страница описана в следующих разделах.

#### Фактическая Толщина

Страница Фактической толщины диалогового окна Stitch Options позволяет Вам определять заданную по умолчанию толщину для каждого типа стежка. Чтобы открыть это диалоговое окно, выберите Stitch Options в меню Stitch, и затем щелкните вкладкой Actual Thickness. Эта страница показывается ниже.

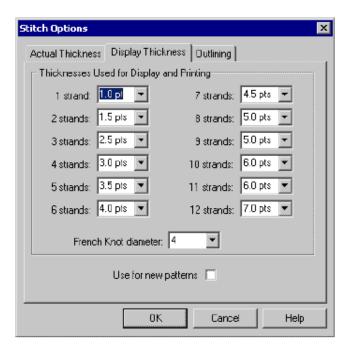


Определите заданную по умолчанию толщину стежка для каждого типа стежка. Нажмите Update Palette Settings, чтобы иметь все цвета палитры в палитре используемые и показанные значения по умолчанию. Это полезно, когда некоторые из цветов были изменены, чтобы использовать значения не по умолчанию, но если Вы решаете использовать ту же самую толщину для каждого типа.

Выберите Образцы Use For New, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых схем.

## Толщина Дисплея

Страница Толщины Дисплея диалогового окна Stitch Options позволяет Вам определять дисплей и напечатанную толщину для каждой возможной толщины стежка. Чтобы открыть это диалоговое окно, выберите Stitch Options в меню Stitch, и затем щелкните вкладкой Display Thickness. Эта страницуа показывается ниже.



Определите, какой толщины каждая возможная ниточка (6 ниточек моточка) должна появиться на экране или распечатке. Толщина измерена в точках. Точка - 1/72 дюйма. Выберите Use For New Patterns, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых схем.

#### Выделение

Страница ВЫДЕЛЕНИЯ диалогового окна Stitch Options позволяет Вам определять варианты для эффекта выделения. Эффект выделения используется, чтобы расширить вид стежков на дисплее и распечатке. Чтобы открыть это диалоговое окно, выберите Stitch Options в меню Stitch, и затем щелкните вкладкой Outlining. Эта страница показывается ниже.



Щелкните Outline Stitches, чтобы включить/отключить эффект выделения.

Определите толщину эффекта выделения, используя раскрывающийся список Толщины. Установка толщины используется для печати и экспорта. Для дисплея, толщины контура всегда используется 1 пиксель.

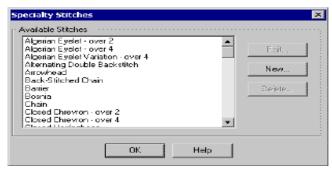
Используйте варианты цвета, чтобы определить цвет выделения. Эти варианты:

- Использование Цвета Стежка эффект выделения использует цвет стежка, затемненный или освещаемый указанным процентом.
- Использование Указанного Цвета указанный цвет используется для цвета выделения. Выберите Use For New Patterns, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых образцов.

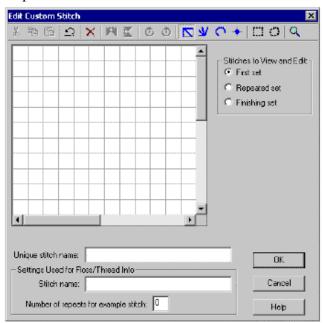
#### Создание Специальных Стежков

Этот раздел описывает, как создавать и редактировать стежки, используемые для инструмента Специальных Стежков. Эта особенность доступна только в *Профессиональном* уровне.

Чтобы редактировать или создавать Специальные Стежки, выберите Edit Specialty Stitch в меню Stitch. Это откроет следующее диалоговое окно.



Этот диалог перечисляет все доступные Специальные Стежки. Чтобы редактировать существующий стежок, выберите стежок и щелкните Edit. Чтобы удалить стежок, выберите стежок и щелкните Delete. Чтобы создать новый стежок, щелкните New. Это откроет диалоговое окно Edit Custom Stitch как показано ниже.



Вершина этого блока включает инструментальную панель, которая имеет некоторые из инструментальных средств, доступных в инструментальных панелях главного окна Pattern Maker. Эти инструментальные средства используются в рисунке Специальных Стежков. Средняя часть диалога включает сетку, куда Специальные Стежки рисуются. Все стежки, нарисованные в этой сетке, становятся частью Специальных Стежков, создаваемых или отредактированных.

Более низкая часть диалога включает поля, которые используются, чтобы назвать стежок.

# Создание Специальных Стежков

Следующие шаги могут использоваться для создания нового стежка. Они предполагают, что Вы уже открыли диалоговое окно Edit Custom Stitch.

- 1. Дайте стежку название. Так как это название используется как часть имени файла, используемого в сохранении стежка, это название должно быть уникально и соответствовать файлу.
- 2. Различные названия появляются в информации схемы или размещении страницы, Вы можете определить это название в Stitch Name в меню Settings Used for Floss/Thread Info. Это позволяет Вам использовать то же самое название для больших случаев, чем один тип стежка, где только размер стежка различен (то есть более чем 2 против более чем 4).
- 3. Когда стежок установлен, чтобы повторяться (описано ниже), Вы можете определить в поле Number of Repeats for Example Stitch field
- 4. Используйте инструментальные средства рисования стежка в инструментальной панели наверху этого диалогового окна, чтобы рисовать стежок. Стежки отображены в дизайне в том же самом виде как нарисованы здесь. Только один цвет используется при рисунке

стежка. Изогнутый инструмент Стежка уникален для этой особенности. Этот инструмент описан более подробно ниже.

5. Щелкните Ok, когда Вы закончили рисовать стежок.

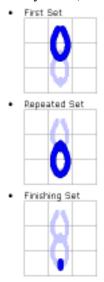
# Создание Повторяющегося Стежка

Редактор стежка позволяет создание стежков, которые могут быть сделаны, чтобы повторяться для заполнения области. При рисунке специальных стежков, те стежки, которые имеют эту возможность, покажут маленький маркер (появляющийся как заполненный квадрат на одной стороне), когда стежок выбран. Маркером нужно щелкнуть, чтобы появилось повторение стежка как показано ниже.



Повторный стежок создан, определяя 3 набора стежков. Они включают:

- Первый набор Эта группа стежков всегда рисуется, по крайней мере, однажды.
- Повторенный Набор Эта группа стежков нарисована так много раз как необходимо повторить стежок.
- Заканчивая Набор Эта группа стежков всегда рисуется, по крайней мере, однажды. Это или оттянуто после первого набора, или после последнего повторного набора. В случае Цепочки, используются следующие наборы:



Для каждого случая, темно-синие стежки представляют стежки текущего набора, в то время как легкие синие стежки представляют другие наборы. Когда программа повторяет этот специальный стежок, она вставит первый набор и, затем вставит повторный набор в позицию, показанную выше. Если необходимо больше повторений, программа сместит повторный стежок надо же самое количество, что сначала набрано и повторит набор смещения определения стежка. После того, как повторные стежки добавляются, набор окончания будет тогда добавляться. Позиционирование связанного набора окончания будет то же самое как на определении стежка.

При создании повторяющегося стежка, первыми и повторными наборами должна быть та же самая длина (то есть в повторяющемся направлении).

Чтобы создавать повторный стежок, выберите набор, который Вы хотите рисовать и затем использовать инструментальные средства стежка, чтобы рисовать стежок. Текущий набор выбран через the Stitches to View and Edit options.

## Изогнутый Инструмент Стежка

Изогнутый инструмент Стежка доступен при создании стежков специальности. Этот инструмент позволяет Вам рисовать гладкие, изогнутые стежки. Изогнутые стежки определены, определяя две или больше точки, которые выравниваются на кривой. Программа автоматически вычисляет гладкую кривую, которая пройдет через эти точки. Можно добавить множественные точки, чтобы позволить Вам точно управлять формой. Рисование этого типа стежка:

- 1. Щелкните инструментом 
  Изогнутого Стежка.
- 2. Щелкните мышью, где Вы хотите, чтобы стежок начался. Это установит первую точку стежка. После этого, поскольку Вы перемещаете мышь, пунктирная линия будет нарисована, чтобы показать, где стежок будет расположен.
- 3. Щелкните мышью снова, чтобы установить следующую точку кривой. Кривая будет модифицирована, для прохождения через предыдущую точку, новую точку, и к текущему местоположению указателя.
- 4. Повторите шаг 3 для добавления желаемого числа точек.
- 5. После того, как все точки добавлены, правый щелчок, чтобы закончить кривую. (Местоположение, по которому щелкают правой кнопкой мыши, не используется.)

После того, как кривая была нарисована, Вы можете добавить, удалить, или переместить точки кривой. Вы можете также изменить полный размер кривой.

Каждый из следующих шагов предполагает, что выбран Изогнутый инструмент Стежка. Добавление новой точки к кривой:

- 1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать ее. Прямоугольный блок будут тогда показывать вокруг кривой. (Если Вы случайно нажимаете слишком далеко от кривой, инструмент добавит новую точку для новой кривой. В том случае только правое нажатие мыши, чтобы отменить новую кривую.)
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши на кривой, где Вы хотите добавить новую точку.
- 3. В меню, которое появляется, выберите Insert Point. Новая точка будет показана.

## Удаление существующей точки на кривой:

- 1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать ее. Прямоугольный блок будут тогда показывать вокруг кривой.
- 2. Щелкните правой кнопкой мыши по точке, который Вы хотите удалить.
- 3. В меню, которое появляется, выберите Delete Point. Точка будет тогда удален.

# Перемещать существующей точки:

- 1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать это. Прямоугольный блок будут тогда показывать вокруг кривой.
- 2. Перетащите точку, чтобы переместить ее.

#### Изменение полного размера кривой:

- 1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать ее. Прямоугольный блок будут тогда показывать вокруг кривой.
- 2. Захватите один из маркеров выделения вокруг кривой, чтобы вытянуть или сократить размер.

#### Перемещение полной позиции кривой:

- 1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать ее. Прямоугольный блок будут показывать вокруг кривой.
- 2. Перетащите (в пределах) блока выбора кривой, чтобы переместить стежок. **Клавиши курсора** на клавиатуре могут также использоваться, чтобы переместить стежок.

#### Сужение Выбора Цвета и Типа Стежка

Чтобы сузить выбор так, чтобы это включило только некоторые типы стежка и цвета, просто объедините особенности предыдущих двух разделов.

## Основные Особенности редактирования

Следующие разделы описывают основные особенности редактирования РМ. Эти особенности обеспечены во всех уровнях Изготовителя Образца.

## Вырезка, Копия, Вставление

Вырезка, Копия, и команды Paste могут использоваться, чтобы дублировать или перемещать выбранную часть дизайна в тот же самый дизайн или в другой дизайн.

Команда Сut *удаляет* текущий выбор из дизайна и размещает его в Буфер обмена Windows. Вы можете его вставить назад в тот же самый дизайн или другой дизайн.

Чтобы использовать команду Cut, сначала делайте выбор, и затем выберите Cut из меню Edit.

Команда Сору работает подобно команде Cut за исключением того, что она не удаляет выбор из дизайна. Чтобы использовать команду Сору, сначала делайте выбор, и затем выберите Сору с меню Edit.

Команда Paste используется, чтобы вставить выбор, который был предварительно вырезан или скопирован. Это полезно, когда Вы хотите копировать часть одного дизайна в тот же самый дизайн или другой дизайн.

Следуйте за этими шагами, чтобы вставить выбор в текущий дизайн:

- 1. Выберите Paste из меню Edit. Выбор тогда появится в верхнем левом угле окна образца.
- 2. Установите указатель в пределах выбора, и затем щелкните и удержите левую кнопку мыши.
- 3. Перетащите выбор к желательному местоположению.
- 4. Выпустите кнопку мыши.

Команда Copy As меню Edit обеспечивает дополнительные выбор, который скопирован в буфер обмена. Они:

- Точечный рисунок Эта опция копирует растровое представление выбора в буфер обмена. Этот точечный рисунок может быть вставлен в другую программу, которая может использовать точечные рисунки
- Рисунок OLE (только в *Профессиональной версии*) Эта опция копирует объект диаграммы РМ в буфер обмена. Этот объект представляет полную схему и может быть вставлен в документ, созданный в соответствии с другой программой. Для большего количества подробностей, см. Использования OLE

#### Перемещение

Используйте особенность Перемещения, чтобы переместить выбор в другое местоположение в том же самом дизайне. Следуйте за этими шагами в Перемещение выбор:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Установите указатель в пределах выбора, и затем щелкните и удержите левую кнопку мыши.
- 3. Переместите мышь, чтобы перетащить выбор к желательному местоположению.
- 4. Выпустите кнопку мыши.

#### Перемещаться-копия

Используйте особенность Перемещаться-копии, чтобы копировать выбор к другому местоположению в том же самом дизайне. Следуйте за этими шагами в Перемещаться-копию выбор:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Установите указатель в пределах выбора.
- 3. При нажиме и удерживании клавиши SHIFT клавиатуры, щелкните и удержите левую кнопку мыши.
- 4. Переместите мышь, чтобы перетащить копию выбора к желательному местоположению.
- 5. Выпустите кнопку мыши.

#### Быстрая копия

При рисунке границ для образцов, Вы часто должны повторить специфическую совокупность стежков несколько раз вокруг граней образца. Особенность Быстрой копии делает ту задачу простой. Используйте особенность Быстрой копии, чтобы разместить копию текущего выбора или налево, направо, выше, или ниже выбора. Следуйте за этими шагами Быстрой копии:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Нажмите и держите клавишу SHIFT.
- 3. Нажмите одну из клавиш курсора. Выбор будет скопирован в области, смежной с выбором, соответствующим руководству нажатой клавиши.
- 4. Или выпустите клавишу SHIFT, или нажмите клавишу курсора снова, чтобы продолжить копировать.

## Зеркально отразить

Зеркально отражающаяся особенность часто используется, чтобы создать зеркальное изображение выбора. Следуйте за этими шагами, чтобы зеркально отразить выбор:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Нажмите Зеркально отражения Горизонтально или кнопку вертикально инструментальной панели Commands. Или, выберите Flip от меню Edit. Чтобы создавать зеркальное изображение специфической области схемы, сначала копируйте область и затем примените вышеупомянутые шаги

# Вращение

Использование Вращения, чтобы вращать схему на 90 градусов или по часовой стрелке или против часовой стрелки. Следуйте за этими шагами, чтобы вращать:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Нажмите Вращающение По часовой стрелке (Rotate Clockwise) или кнопки Вращение Против часовой стрелки (Rotate Counter Clockwise) инструментальной

панели Commands. Или, выберите Rotate от меню Edit.

# Удаление

Используйте Clear, чтобы удалить стежки.

Следуйте за этими шагами, чтобы очистить выбор, в области выбора.

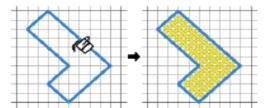
- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Щелкните кнопкой Clear инструментальной панели Command, или выберите Clear от меню Edit.

Следуйте за этими шагами, чтобы очистить полную схему.

- 1. Снимите выделение с текущего выбора.
- 2. Щелкните кнопкой X Clear инструментальной панели Command, или выберите Clear от меню Edit. Вас тогда попросят подтвердить очистку схемы.
- 3. Шелкните Yes, чтобы позволить образцу быть очищенным. Иначе, щелкните No

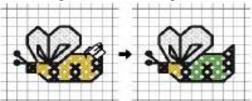
#### Заливка

Инструмент Заливки заполняет область. Инструмент Заливки использует полный и стежки четверти при заполнении. Стежки четверти используются всякий раз, когда позиция стежка нужно заполнить уже занятую другими частичными стежками, или частично закрыта бэкстичем. Следующие показы простой пример того, как инструмент заполняет область.



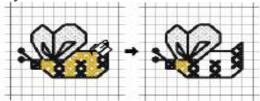
Как показано выше, полные стежки используются, чтобы заполнить большинство области, в то время как стежки четверти используются, чтобы заполнить по диагоналям.

Инструмент Заливки может также использоваться, чтобы заменить область непрерывного цвета стежка.(левый щелчок мыши) В этом случае только полный, половина, четверть и миниатюрные стежки затрагивают. Следующее - пример этого случая.



Как показано выше, инструмент Заливки использовался, чтобы изменить область желтых стежков в зеленую.

Инструмент Заливки может также использоваться, чтобы не заполнить область непрерывного цвета стежка. (правая кнопка мыши) В этом случае только полный, половина, четверть и миниатюрные стежки затрагивают. Следующее - пример этого случая.



#### Область Заполнения

Область Заполнения используется, чтобы заполнить выбранные стежки выбранным цветом. Следуйте за этими шагами, чтобы заполнить выбор:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. Выберите цвет мулине, который будет использоваться.
- 3.В *Стандартном уровне*, выберите Fill от меню Edit. В *Профессиональном* уровне, выберите Fill followed by Entire Selection в меню Edit. В обоих случаях следующее диалоговое окно появится:



Выберите типы стежка, которые должны использоваться, чтобы заполнить область. Обратите внимание, что, если Полный тип стежка выбран, то Половина стежка не может быть выбрана. Щелкните Ok.

4. Выбор будет заполнен, используя типы стежка, выбранные в шаге 3.

#### Центрирование

Центрирующаяся особенность используется, чтобы выровнять по центру выбор вертикально или горизонтально в пределах дизайна. Следуйте за этими шагами, чтобы выровнять по центру выбор:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор.
- 2. В меню Edit, выберите Center и затем или Горизонтально или Вертикально. Выровнять по центру полный дизайн:
- 1. Выберите Select All в меню Edit. Это выберет полный дизайн.
- 2. В меню Edit, выберите Center и затем или Горизонтально или Вертикально.

#### Отмена

Часто Вы можете хотеть изменить то, что сделали. Это легко сделать, щелкая кнопкой — Undo на инструментальной панели Main, выбирая Undo в меню Edit, или неотложным ctrl-z на клавиатуре. Особенность Отмены помнит до 100 изменений {замен}. Для каждого использования команды Undo и предыдущее изменение будет отменено. Обратите внимание, что список Undo очищен всякий раз, когда схема закрыта.

Особенность Отмены может также отменить изменения, сделанные к палитре дизайна.

## Замена Цвета Стежка

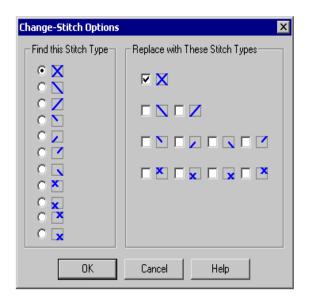
Особенность Замены Цвета Стежка используется, чтобы заменить цвет всех выбранных стежков с в настоящее время выбранным цветом. Следуйте за этими шагами, чтобы изменить цвет выбора:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор. Типично для этой сужение выбора цвета. (Для подробной информации, см. Расширенные Особенности Выбора.)
- 2. Выберите цвет мулине, который используется.
- 3. Щелкните кнопкой Change Color инструментальной панели Commands. Или, Change followed by Stitch Color в меню Edit. Цвет всех выбранных стежков будет тогда заменен текущим цветом.

#### Замена Типа Стежка

Особенность Замены Типа Стежка используется, чтобы заменить тип всех выбранных стежков с выбранными типами стежка. Эта особенность обращает Полный, Половина, Четверть и Миниатюрные стежки. Следуйте за этими шагами, чтобы изменить тип стежка: 1.Используйте инструмент выбора, чтобы сделать выбор. Типично для этой команды сужение выбора типов стежка. (Для подробной информации, см. Расширенные Особенности Выбора.)

- 2. Выберите цвет мулине, который используется.
- 3.Щелкните кнопкой Change Stitch Type инструментальной панели Commands. Или Change followed by Stitch Type в меню Edit. Следующее диалоговое окно появится:



В левой части Find this Stitch Type выберите тип стежка, который должен быть заменен. В правой части Replace with These Stitch Types выберите новые типы стежка, которые используются. При замене стежка, эта особенность будет пытаться заполнять каждую позицию стежка выбора, начинающегося с наибольшего типа стежка вниз к наименьшему типу стежка.

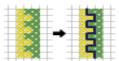
4. Щелкните Ok. Стежки будут заменены.

# Контур назад иголку (бэкстич)

Стежок назад иголку может использоваться, чтобы автоматически добавить стежок назад иголку:

- Между различными цветными стежками
- Между стежками и пустой областью ткани
- Вокруг выбора

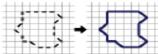
Следующий рисунок, как этот инструмент выделяет между различными цветными стежками:



Следующий рисунок, как этот инструмент выделяет между стежками и тканью:



Следующий, как этот инструмент выделяет вокруг выбора:



Используйте следующие шаги, чтобы выделить область:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы выбрать стежки, которые Вы хотите выделить.
- 2. Щелкните одной из кнопок выделения на инструментальной панели Command:

Бэкстич Между Цветами



Бэкстич Между Стежками и Тканью

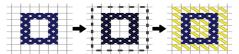


Бэкстич Вокруг Выбора

Или, выберите Auto Outline в меню Edit.

# Расширенная Область Заполнения

Расширенная Область Заполнения для заполнения пустых областей ткани выбора, используя выбранные типы стежка. Следующие рисунки, как этот инструмент может использоваться:



Используйте следующие шаги, чтобы заполнить область:

- 1. Используйте инструмент выбора, чтобы выбрать область, которую Вы хотите заполненить.
- 2. Щелчок Fill Empty Area of Selection <sup>128</sup> на инструментальной панели Commands. Или, выберите Fill Empty Area of Selection в меню Edit. Следующее диалоговое окно появится:



3. Выберите типы стежка, которые должны использоваться, чтобы заполнить область. Обратите внимание, что, если Полный тип стежка выбран, то Половина типов стежка не может быть выбрана. Щелкните Ok.

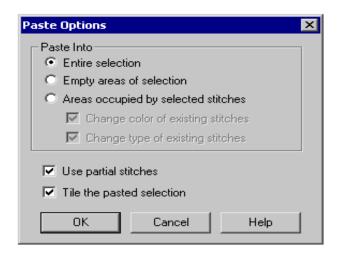
Выбор будет заполнен типами стежка, выбранными в шаге 3.

При заполнении, эта особенность будет пытаться заполнять каждую позицию стежка выбора, начинающегося с наибольшего типа стежка вниз к наименьшему типу.

## Вставление В Выбор

Вставка В Выбор может использоваться, чтобы вставить предварительно скопированный выбор в текущий выбор. Особенность обеспечивает несколько вариантов, которые дают этому интересный диапазон использований. Использование этой особенности:

- 1. Выберите и копируйте группу стежков в буфер обмена.
- 2. Выберите часть дизайна, где Вы хотите вставить предварительно скопированные стежки.
- 3. Выберите Paste Into Selection в меню Edit. Следующее диалоговое окно появится:



Выберите из следующих вариантов, и затем щелкните Ок.

Следующие варианты доступны для Информации Вставки:

- Полный Выбор (Entire Selection) скопированные стежки будут вставлены в полный выбор и в пустых областях и в областях, уже занятых стежками.
- Пустые Области Выбора (Empty Areas of Selection) скопированные стежки будут только вставлены в выбор, где нет стежков.
- Области, занятые Выбранными Стежками (Areas Occupied by Selected Stitches) скопированные стежки будут использоваться к изменяемым стежкам выбора следующим образом:

Изменения Цвет Существующих Стежков - цвета существующих стежков будет изменены на цвет вставляемых стежков.

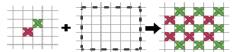
Изменения Типа Существующих Стежков - тип существующих стежков будет изменен на тип вставляемых стежков.

Следующие дополнительные варианты доступны:

- Использование Частичных Стежков (Use Partial Stitches) вставленные стежки будут уменьшены до частичных стежков которыми необходимо заполнить частичные позиции стежка.
- Неперекрывающее расположение Вставленный Выбор (Tile the Pasted Selection) вставленные стежки будут повторены способом управления окнами для заполнения выбора. Когда эта особенность не используется, вставленные стежки только используются однажды, чтобы заполнить выбор.

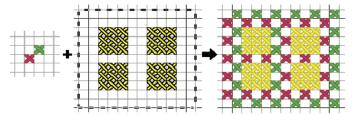
Следующие примеры обеспечены, чтобы помочь Вам лучше понимать возможности этой особенности.

Первый пример этой особенности показывает, как вставить набор стежков, чтобы произвести заполняющийся образец. (Это ф-ция Полный Выбор (Entire Selection) и Неперекрывающее расположение Вставленный Выбор (Tile the Pasted Selection))



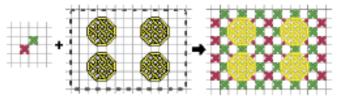
В примере, красные и зеленые стежки были сначала выбраны и затем скопированы. Выбор был точно вокруг 2х2 области стежка, содержащий стежки. Затем, новый выбор был нарисован как показано в середине. Затем, Вставка В особенность Выбора была выбрана. Полный Выбор и Неперекрывающее расположение Вставленные варианты Выбора были выбраны для этого случая. Как показано, красные и зеленые стежки были тогда скопированы в пределах выбора.

Следующее - другой пример. (Пустые Области Выбора (Empty Areas of Selection))



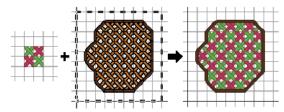
Для этого случая, только области в пределах выбора, которые были пусты, были заполнены красными и зелеными стежками.

При вставке в выбор, который включает частичные стежки (половина, четверть, или миниатюрный), опция Use Partial Stitches Вставки в Выбора может быть выбрана, чтобы допустить использованию частичных стежков. Следующие показы, как эта особенность затронула бы результат.



Как показано, опция Use Partial Stitches заставила красные стежки четверти использоваться, чтобы заполнить некоторые позиции, где красный полный стежок не использовался.

Вставка в Выбор может также использоваться, чтобы заполнить ту часть выбора, который содержит стежки.



В этом примере Области, занятые Выбранными Стежками и Цветом были выбраны. Как показано, цвет стежков в выборе был заменен цветом стежков, которые были вставлены. Подобным способом, возможно, использовать эту особенность, чтобы изменить типы стежка выбранных стежков, основанных на типы стежка вставленных стежков.

# Варианты

Несколько вариантов доступны, которые касаются вставки выбора. Эти варианты могут быть включены /выключены, выбирая их в подменю Paste Options в меню Edit. Эти варианты включают:

- Добавьте Все Цвета При Вставке (Add All Colors When Pasting) Когда все цвета вставленного выбора будут добавляться к палитре дизайна, даже если они уже включены в палитру. Эта особенность могла использоваться, когда Вы уже используете некоторые из тех же самых цветов в дизайне для других стежков, но Вы желаете выбрать различные варианты палитры (то есть ниточки мулине, и т.д.) для вставленных стежков.
- Покрытые Стежки При Вставке (Overlay Stitches When Pasting)- Когда стежки вставленные выбора будут объединены со стежками, которые лежат под выбором. Не допускается когда, все стежки под выбором удалены перед вставкой выбора.
- Удаление Скрытых Стежков При Вставке (Delete Hidden Stitches When Pasting) Когда бэкстич, затененный стежками вставленного выбора, автоматически удален. Иначе, существующие стежки не затрагивают.

#### Области Размещения

Особенность Размещения Страницы РМ позволяет объектам схемы быть вставленной в размещение. Объект схемы - графический символ, который автоматически сгенерирован и модифицирован РМ. Объект может представить все или некоторую часть дизайна. При создании объекта, который только представляет часть дизайна, необходимо сначала отметить ту область как область размещения.

## Отметка области размещения:

- 1. Выберите крестик, Символьный, или Твердый вид.
- 2. Выберите Прямоугольный инструмент Выбора и используйте его, чтобы выбрать желателаемую часть дизайна. (Обратите внимание, что расширенные особенности выбора игнорируются в этом случае.)
- 3. В меню Edit, выберите Layout, и затем Отметьте Область Размещения. Это откроет диалоговое окно, где Вы можете назвать область. Это название появится в списке областей, который появляется при создании Объекта схемы.
- 4. Щелкните Ok. Область размещения будет тогда обозначена на диаграмме блоком с названием отображенной области.

#### Удаление области размещения:

- 1. Выберите Стежок, Символьное, или Твердое представление.
- 2. В меню Edit, выберите Layout, и затем удалите Область Размещения. Это откроет диалоговое окно, которое перечисляет все в настоящее время отмеченные области.
- 3. Выберите область, которая будет удалена, и щелкните Delete.
- 4. Щелкните Ok.

Чтобы включить/выключить дисплей областей, Layout followed by Show Layout Region в меню Edit.

#### Изображение, устанавливающее размеры и расположение

РМ позволяет графическому изображению быть импортированным в образец, поскольку лежал в основе или покрытое *изображение*. То есть изображение не представлено, используя стежки. Однажды в образце, Вы можете найти необходимым изменить размеры, перемещать, или удалять изображение.

## Пожалуйста Обратите внимание:

Следующие шаги только обращаются к графическому изображению, которое было импортировано в дизайн, используя Include Image, с опцией Underlay for Tracing. Если графическое изображение было импортировано в дизайн, используя Convert the Image с опцией Full Cross Stitches, то следующие команды не применяются. Чтобы изменить размеры дизайна, который был импортирован, используя опцию Convert, Вы должен переимпортировать изображение.

Следуйте за этими шагами, чтобы изменить размеры изображения:

- 1. Щелкните Прямоугольным инструментом Выбора Панели рисования.
- 2. Щелчок около одной из граней изображения. Это заставит восемь маркеров появиться вокруг изображения.
- 3. Установите указатель поверх одного из маркеров.
- 4. Щелчок и удерживает левую кнопку мыши.
- 5. Переместите мышь, чтобы перетащить границу изображения. Пунктирный блок укажет новый размер.
- 6. Выпустите кнопку мыши, когда пунктирный блок представляет желательный новый размер.

Более точно изменять размеры изображения после выбора этого (шаг 2 выше):

- Нажмите и держите клавишу SHIFT, и затем нажимайте одну из клавиш курсора. Это изменит размер изображения одним размером стежка. *Или*,
- Нажмите и держите клавишу SHIFT и ctrl клавишу, и затем нажимайте одну из клавиш курсора. Это изменит размер изображения долей размера стежка.

Следуйте за этими шагами, чтобы переместить изображение:

- 1. Щелкните Прямоугольным инструментом Выбора Панели рисования.
- 2. Щелчок около одной из граней изображения. Это заставит восемь маркеров появиться вокруг изображения.
- 3. Установите указатель в пределах изображения и, затем, щелкните и удержите левую кнопку мыши.
- 4. Переместите мышь, чтобы перетащить контур изображения.
- 5. Выпустите кнопку мыши, когда пунктирный блок представляет желательное новое местоположение.

Более точно перемещать изображение после выбора этого (шаг 2 выше):

- Нажмите одну из клавиш курсора. Это изменит позицию изображения одной позицией стежка. *Или*,
- •Нажмите и держите **ctrl** клавишу, и затем нажимайте одну из клавиш курсора. Это изменит позицию изображения долей позиции стежка.

Следуйте за этими шагами, чтобы удалить изображение:

- 1. Шелкните Прямоугольным инструментом Выбора Панели рисования.
- 2. Щелчок около одной из граней изображения. Это заставит восемь маркеров появиться вокруг изображения.
- 3. Нажмите удаляющую клавишу клавиатуры. Изображение будет удалено из образца.

#### Урок 6

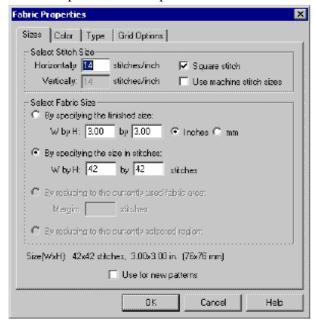
## Особенности Ткани

Особенности выбора ткани РМ используются к установке ткани так, чтобы это соответствовало размеру и печати, требуемые для вашего дизайна. Характеристики ткани, которыми Вы можете управлять, включают размер стежка, цвет, и полный размер.

Параметры настройки ткани для образца редактируются, используя диалог Свойств Ткани (Fabric Properties). Этот диалог содержит множественные страницы для того, чтобы определить различные варианты ткани.

# Размеры

Страница Размеров диалогового окна Fabric Properties позволяет Вам определять размер стежка и полный размер ткани. Чтобы открыть эту страницу, выберите Sizes в меню Fabric. Страница Размеров показывается ниже.



## Размер Стежка

Введите желаемый размер стежка в модули стежков на дюйм в этих двух блоках, помеченных Горизонтально и Вертикально. Обратите внимание, что Вы только должны ввести размер в Горизонтально блок, если опция Square Stitch включена. В этом случае, Вертикальный блок будет автоматически установлен на то же самое значение как Горизонтальный блок.

#### Размер Ткани

Этот диалог обеспечивает следующие четыре способа определить размер для схемы:

- 1. Определение законченного размера дизайна в дюймах или миллиметрах. Для этого случая номер стежков автоматически рассчитан основанным на размер стежка.
- 2. Определение размера в стежках.
- 3. Сокращая ткань, устанавливают размеры, чтобы соответствовать в настоящее время используемой области дизайна. Для этого случая, Вы можете произвольно определить, сколько дополнительных стежков должно быть включено во все четыре стороны образца, чтобы служить краем или дополнительной областью дизайна.
- 4.Сокращая ткань, устанавливают размеры к только той области, в настоящее время выбранной.

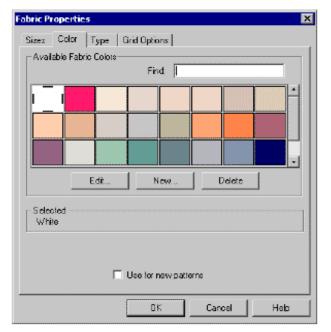
Чтобы выбирать один из этих методов, щелкните кнопкой налево от опции и, затем, введите любую дополнительную информацию, требуемую для этой опции.

Время от времени, варианты чтобы сокращать размер ткани не будут доступны (т. е. недоступны). В случае 'уменьшение размера до используемой области' опция доступна, когда есть стежки в образце. Для 'уменьшение до выбранной области' опция доступна, если выбор был сделан.

Выберите Образцы Use For New, если Вы хотите, чтобы этот размер использовался для новых образцов.

#### Цвет Ткани

Страница диалога свойств цвета ткани позволяет Вам выбирать цвет ткани. Чтобы открыть этот диалог, выберите Color в меню Fabric. Страница цветов показана ниже.



Главная половина этого диалогового окна показывает цвета ткани, которые являются доступными для выбора. Если цвет ткани текущего образца находится в этом списке, то это будет отмечено с пунктирным контуром.

Чтобы выбирать другой цвет для текущей схемы, просто нажмите по палитре цветов. Когда выбрано, названиецвета будет показано в Выбранном блоке.

Выберите Образцы Use For New, если Вы хотите, чтобы этот цвет использовался для новых образцов.

## Цвета Ткани: Добавление/Редактирование/Удаление

Чтобы добавлять **новый** цвет в список цветов ткани, щелкните кнопкой New. Это откроет диалоговое окно Define New Fabric Color. Это диалоговое окно показано ниже.

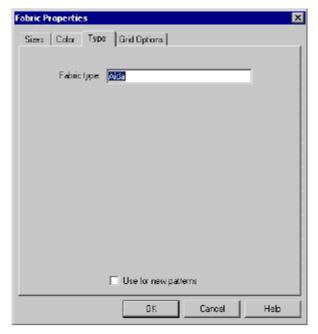


Введите название цвета ткани в Цветном блоке Названия. Затем, щелкните Select Color, чтобы открыть стандартное цветное диалоговое окно выбора. После выбора цвета, он будет показан справа от Цвета дисплея. Щелкните Ок, чтобы добавить новый цвет в список

Вы можете удалить цвет из списка, выбирая цвет и затем щелкая Delete.

## Тип Ткани

Страница диалога Свойств Типа Ткани позволяет Вам определять описание для ткани, требуемой для образца. Чтобы открыть этот диалог, выберите Туре в меню Fabric. Этот диалог показан ниже.

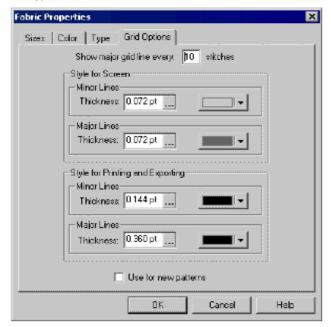


В поле Fabric Type, напечатайте описание ткани. Это описание будет как часть информации схемы.

Выберите Use For New, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых образцов.

## Варианты Сетки

РМ позволяет Вам настраивать стиль линии координатной сетки и главный интервал линии координатной сетки. Чтобы изменять эти варианты, выберите Grid Options в меню Fabric. Это откроет страницу диалога Свойств Вариантов Сетки Ткани, которая показана ниже.



РМ определяет два типа линий координатной сетки; главный и младшая. Главные линии координатной сетки - обычная установка находит каждые 10 младших линий координатной сетки. Однако, интервал между главными строками может быть определен через Show Major Grid Line Every.

Стиль младших и главных линий координатной сетки является выбранным пользователем. Обычно, младшая линия координатной сетки легче или более тонкая, чем главная линия

координатной сетки. Однако, РМ позволяет Вам использовать любую схему, которую Вы предпочитаете.

РМ позволяет Вам выбирать различные стили линии координатной сетки и для печати и для монитора. Это часто полезно, так как возможность используемого принтера отличается от монитора. Также обратите внимание, что параметры настройки печати для линий координатной сетки используются при использовании особенности экспорта Профессионального уровня, чтобы создать графический файл диаграммы.

Чтобы определить толщину для линии координатной сетки, введите толщину в блок Thickness. Модули для толщины могут быть определены или в точках, дюймах,

сантиметрах, или в миллиметрах. Чтобы выбирать модули, щелкните кнопкой модулей.

Чтобы определить цвет для линии координатной сетки, щелкните маленьким

треугольником рядом с цветной выборкой. Это покажет список общих цветов.



Щелкните одним из цветов, чтобы выбрать это, или щелкнуть More Colors ..., чтобы открыть стандартное цветное диалоговое окно выбора.

Выберите Образцы Use For New, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых образцов.

## Другие Варианты

Несколько других связанных с тканью. Эти варианты могут быть найдены внизу меню Fabric. Они включают:

- Промежутки Между Стежками Выбор, чтобы вызвать место между каждым стежком. Это полезно, когда Вы хотите точно определить местонахождение конечных точек смежных стежков, которые имеют тот же самый цвет. Если Сетка есть, то эта особенность препятствует стежкам скрывать линии координатной сетки.
- Показ Цвета Ткани с Символами Выбор показа цвета ткани, когда символьный вид используется. Иначе, цвет ткани показываются как белый. Обычно эта опция не выбрана, так как может быть интенсивно видно символы, когда более темные цвета ткани используются.
- Показ Изображения Используется для показа/скрытия изображения, которое было вставлено в образец. Эта команда полезна чтобы временно скрывать вставленное изображение, когда Вы прослеживаете изображению по стежками.
- Изображение На Вершине Используется, когда изображение было импортировано в схему как изображение (то есть не преобразовано в стежки). Выберите эту опцию, чтобы иметь изображение, привлеченное вершина сетки и стежков. Невыберите эту опцию, если Вы хотите видеть сетку и стежки по изображению. Невыбор этой опции позволяет Вам прослеживать по вставленному изображению, чтобы создать схему.

## Варианты Палитры

Брусок Вариантов Палитры используется, чтобы редактировать палитру дизайна. Этот диалог содержит несколько страниц. Каждая страница содержит различные варианты, касающиеся палитры.

Эта полоса может быть открыта, дважды щелкая палитре цветов Бруска Палитры или щелкая кнопкой Show Palette Options инструментальной панели Palette. Чтобы закрыть эту

полосу, щелкните кнопкой  $\Sigma$ в правом верхнем углу. Эту полосу можно оставить открытой при рисунке. Чтобы корректировать высоту этой полосы, перетащите разделитель окна, который расположен наверху полосы.

Как только Брусок Вариантов Палитры открыт, Вы можете тогда нажать по цвету в Бруске Палитры, чтобы отобразить его свойства. Часто полезно отобразить и/или изменять {заменять} свойства для больше чем одного цвета. Чтобы выбирать множественные цвета в Бруске Палитры, используйте один из этих методов:

- Нажмите клавишу Ctrl при щелчке по цвету палитры, чтобы добавить его к группе выбранных цветов.
- Нажмите Клавишу SHIFT при щелчке по цвету палитры, чтобы добавить диапазон цветов к выбору.

(Попробуйте и поймете, что имелось в виду).

Когда множественные цвета выбраны, один из цветов - первичный выбор. Первичный выбор сделан, щелкая цветом, в то время как никакая клавиша не нажимается. Первичный выбор используется при рисунке. Все другие выбранные цвета - вторичные выборы. И первичный выбор и вторичные выборы используются при редактировании свойств палитры. Следующие показы появление Бруска Палитры, когда больше чем один цвет выбран.



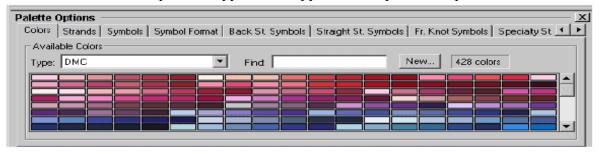
В этом примере зеленый цвет - первичный выбор. Если бы стежок был нарисован, этот цвет использовался бы. Красные и розовые цвета - вторичные выборы. Если бы свойство палитры изменилось, все выбранные цвета затронули бы, включая первичные и вторичные выборы.

Когда множественные цвета выбраны, возможно, что немного параметров настройки свойства палитры будут различны среди тех цветов. В этом случае, соответствующая опция на диалоге свойства палитры укажет неопределенную установку. Например, если свойство выбрано раскрывающимся списком, то текущий выбор того списка будет пробелом. Чтобы все выбранные цвета имели ту же самую установку, просто выберите один из вариантов в списке. Если никакой выбор не сделан в этом случае, то это свойство не будет изменено для тех цветов. Это позволяет изменить некоторые свойства, что Вы хотите быть тем же самым для выбранных цветов, но все еще позволять другим свойствам быть различными для тех цветов.

Следующие разделы обсуждают каждую страницу Бруска Вариантов Палитры.

#### Цвета

Страница Цветов Бруска Вариантов Палитры позволяет Вам выбирать цвета для палитры текущего дизайна. Чтобы открывать эту страницу, выберите Colors в меню Palette, или дважды щелкните любую палитру цветов Бруска Палитры. Эта страница показана ниже.



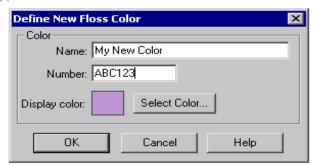
Раскрывающийся список Туре используется, чтобы выбрать тип (то есть марку) мулине, который отображен в списке Available Colors.

Чтобы отображать цвета в списке, используя большие блоки, щелкните правой кнопкой мыши по одному из цветов, и затем выберите Large Color Swatches в меню, которое появляется. Выбор этой опции снова изменит размер назад на заданный по умолчанию размер.

Чтобы определять местонахождение специфического цвета в списке, напечатайте его номер, или напишите название цвета в блоке Find. По умолчанию этот блок будет пробовать найти точное соответствие с цветом в списке. Чтобы позволять этому блоку определять местонахождение частичных пар, щелкните правой кнопкой мыши на Find, и выберите Соответствие Find Using Exact в меню.

## Определение Новых Цветов мулине

PM позволяет Вам добавлять, удалять, или пересматривать цвета, показанные в списке Available Colors. Чтобы добавлять новый цвет в список, щелкните New. Это откроет диалоговое окно Define New Floss Color как показано ниже.



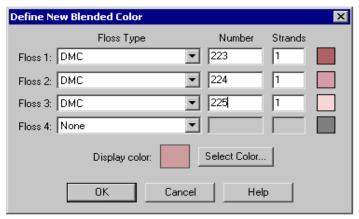
Введите название и номер цвета мулине в блоках Name и Number. Затем, щелкните Select Color, чтобы открыть стандартное цветное диалоговое окно выбора. После выбора цвета, это будет показывать направо от Цвета дисплея. Щелкните Ок, чтобы добавить новый цвет в список.

Чтобы редактировать один из существующих цветов мулине, показанных в списке Available Colors, щелкните правой кнопкой мыши по цвету, и затем выберите Edit в меню, которое появляется. Это откроет диалог, где Вы можете корректировать название и/или цвет.

Вы можете удалить цвет из списка Available Colors, щелкая правой кнопкой мыши по цвету и затем выбирая Delete в меню, которое появляется.

#### Определение Смесей мулине

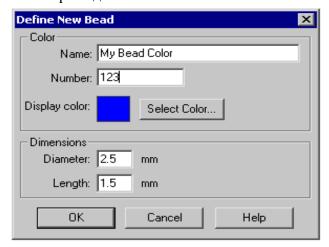
Страница Цветов также позволяет Вам создавать и выбирать смеси мулине. Специальный тип мулине используется, чтобы собрать смеси, которые Вы создаете. Чтобы рассматривать текущий список смесей, выберите Blends из Списка Туре(почти в самом низу. Чтобы добавлять новую смесь в список, щелкните New. Это откроет диалоговое окно Define New Blended Color как показано ниже.



Вы можете выбрать до 4 существующих цветов мулине для каждой смеси. Для каждого цвета выбирают тип мулине, номер/идентификатор, и число ниточек. Затем, определите цвет, который будет использоваться, чтобы представить смесь, щелкая Select Color. Обратите внимание, что цвет дисплея значений по умолчанию смеси к среднему цвету выбранных цветов мулине. Щелкните Ок, чтобы добавить новый цвет в список. Чтобы использовать смешанный цвет в дизайне, выберите это в палитру так же, как Вы выбирали для несмешанного цвета.

## Определение Новых Цветов Цепочки ячеек

Страница Цветов также позволяет Вам создавать и выбирать цвета цепочки ячеек. Чтобы рассматривать цвета цепочки ячеек, выберите один из типов цепочки ячеек. Чтобы добавлять новый цвет цепочки ячеек к одному из типов цепочки ячеек, щелкните New. Это откроет диалоговое окно Define New Bead как показано ниже.

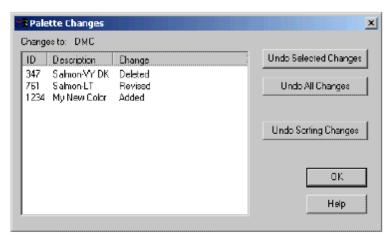


Введите название и номер мулине в блок Name и Number. Затем, щелкните Select Color, чтобы открыть стандартное цветное диалоговое окно выбора. После выбора цвета, это будет показывать направо от Цвета дисплея. Определите размер цепочки ячеек в блоках (Diameter и Length) Длины и Диаметре. Щелкните Ок, чтобы добавить новый цвет в список.

## Отмена Изменений к Списку мулине/нитей

Различные списки мулине/нитей, обеспеченные программой могут быть отредактированы пользователем как описано в предыдущих разделах. Изменения могут зависеть от редактирования описания, редактирование номера цвета, удаление цвета, добавление новых цветов, или реконструкции порядка цветов в списке. В некоторых случаях может быть желательно отменить изменение, которое было сделано мулине/нитей. Следуйте за этими шагами, чтобы отменить изменение, которое было сделано к одному из списков:

- 1. Закройте все схемы, которые являются в настоящее время открытыми.
- 2. Дважды щелкните одну из пустых палитр цветов Бруска Палитры, чтобы открыть страницу Цветов Бруска Вариантов Палитры.
- 3. Выберите марку мулине/нитей, который Вы хотите пересмотреть.
- 4. Щелкните правой кнопкой мыши в пределах блока, где доступные цвета показаны.
- 5. В меню, которое появляется, выберите Show Changes. Это заставит диалоговое окно Palette Changes появиться, как показано ниже.



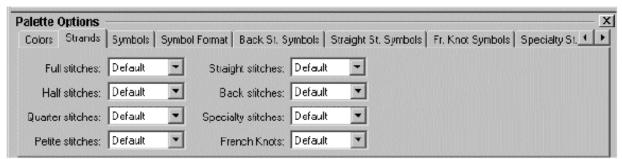
- 6. Щелчок на пункте в списке, чтобы выбрать это.
- 7. Щелкните Undo Selected Changes, чтобы отменить это изменение.
- 8. Щелкните Ок, когда Вы закончены, отменять изменения.

Если Вы хотите отменить все изменения, которые были сделаны, щелкните Undo All Changes. Чтобы отменить изменения, которые были сделаны к порядку сортировки, щелкают Undo Sorting Changes.

Пожалуйста, обратите внимание, что эта особенность только показывает изменениям по сравнению с первоначальным списком мулине/нитей, обеспеченным программой. Это не сохраняет хронологию изменений, сделанных к предыдущим изменениям.

## Нити (из которых состоит мулине)

Страница Нитей Бруска Вариантов Палитры позволяет Вам определять номер нитей мулине, которые используются для каждого цвета и типа стежка дизайна. Чтобы открыть эту страницу, выберите Strands в меню Palette. Или, щелкните правой кнопкой мыши по цвету в палитре, и затем выберите Strands в меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.



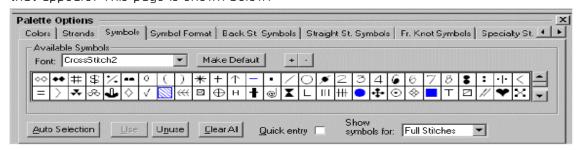
Определить нить значение специфического цвета в палитре:

- 1. Щелкните желаемым цветом в списке палитры. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.)
- 2 .Выберите желаемое число нитей для каждого типа стежка, выбирая число из раскрывающихся списков. Используйте Значение по умолчанию, если Вы хотите использовать заданное по умолчанию число нитей дизайна. Фактическое значение по умолчанию может быть определено, используя диалог Вариантов Стежка. Чтобы открыть этот диалог, выберите Stitch Options в меню Stitch. Страница Actual Thickness этого диалога используется, чтобы определить значения по умолчанию. Для большего количества подробностей, см. Фактическую Толщину.

## Символы

Страница Символов Бруска Вариантов Палитры позволяет Вам выбирать символы, которые используются, чтобы представить цвета мулине, когда символьный вид

используется. Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols, сопровождаемый Полным, Половинным, Четвертью и Миниатюрный в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию в меню, которое появляется. Эта страницапоказана ниже.



Вы можете выбрать символы любого из шрифтов, установленных на вашем компьютере. Чтобы выбрать шрифт, выберите его из раскрывающегося списка Шрифта. Для лучших результатов, используйте шрифты TrueType, так как они могут масштабироваться к любому выбранному размеру с высококачественным результатом.

Раскрывающийся список Шрифта показывает шрифты, которые в настоящее время используются в дизайне наверху списка перед горизонтальной строкой. Это также показывает заданному по умолчанию шрифту, что, который был выбран, используется ли это для текущего дизайна или нет. Это обозначено (определением), показанным перед названием. Заданный по умолчанию шрифт используется для новых дизайнов. Чтобы выбирать новый заданный по умолчанию шрифт, выберите шрифт в списке, и затем шелкните кнопкой Make Default.

Чтобы видеть более или менее символы, нажмите + или -, или перетащите разделитель окна наверху полосы Вариантов Палитры, чтобы изменить высоту полосы.

Когда символ был выбран для цвета в палитре, символ будет казаться синим. Иначе символы показывают в черном.

Есть четыре способа назначить символ на цвет. Они:

- Перетащите символ из списка Available Symbols вниз на цвет в палитре.
- Выберите символ в списке Available Symbols, выберите цвет в палитре, и затем щелкните кнопкой Use.
- Выберите цвет в палитре и, затем, дважды щелкните символ в списке Available Symbols, который Вы хотите использовать.
- Нажмите Auto Selection, чтобы программа автоматически выбирала символы. См. ниже для большего количества подробностей относительно этой особенности.

Чтобы убрать все символы от цвета, выберите цвет в палитре, и затем щелкните Unuse.

Чтобы удалить все выборы символа, щелкните Clear All. Это полезно в удалении заданных по умолчанию выборов символа при установке выборов символа впервые.

РМ позволяет выборы символа для палитры быть различным для каждого типа стежка. Например, Вы могли выбрать один символ для полных стежков специфического цвета при использовании другого символа для половины стежков того же самого цвета.

Чтобы видеть выборы символа для других типов стежка, выберите тип стежка через Show Symbols для раскрывающегося списка в более низком правом угле. Поскольку стежок напечатает другими символами чем Полные Стежки, тогда будет использоваться символ не выбранный для других стежков.

Авто Выбор может использоваться, чтобы быстро назначить символ на каждый цвет.

В некоторых случаях это может быть необходимо вручную выбрать некоторые символы после использования Авто особенности Выбора или при использовании заданных по умолчанию символов, которые выбраны для дизайна. Эти случаи включают:

• Когда символьный вид - показ полукрестиков, использует большой символ. В этом случае, невозможно сказать, какие символы представляют полные стежки и которые

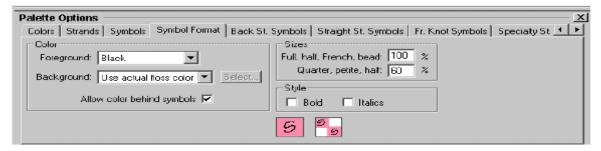
представляют половину стежков, если различный символ не выбран для половины стежков.

• Когда миниатюрный и стежки четверти используются для того же самого цвета. В этом случае, невозможно сказать, какие символы представляют миниатюрные стежки и которые представляют стежки четверти, если различный символ не выбран для одного из них.

При установке палитры впервые, щелкните Quick Entry. Когда этот блок выбран, выбранный цвет в палитре будет автоматически перемещен к следующему цвету в списке после того, как Вы делаете выбор символа. Это позволяет Вам выбирать первый цвет в списке, дважды щелкать желательный символ, и затем продолжать дважды щелкать символы, чтобы назначить символ на каждый последующий цвет.

#### Формат Символа

Страница Формата Символа позволяет Вам выбирать форматирование каждого символа. Чтобы открыть эту страницу, выберите Symbol Format в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию от меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.



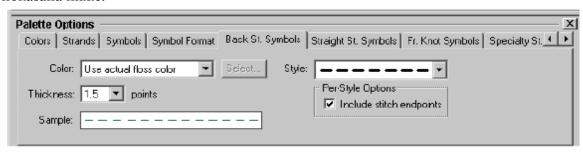
Чтобы выбирать форматирование для символа специфической цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать это. Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.

Следующие варианты доступны для форматирования символа:

- Цвет символа (Foreground color) цвет, используемый для символа
- Цвет фона(Background color) цвет, показанный позади символа. Эта опция доступна, когда опция Allow Color Behind Symbol используется. Цвет фона может или быть фактическим цветом мулине или альтернативой, которую Вы выбираете. Чтобы выбирать альтернативу, щелкните Select.
- Размеры (Sizes) размер символа относительно заданного по умолчанию размера, используемого в соответствии с программой. Это позволяет Вам достигать размера символа, чтобы заполнить\ больше/меньше позиции стежка.
- Стиль (Style) стиль символа. Полужирный и Курсив доступны.

#### Символы Стежка Назад иголку (бэкстич)

Страница символов стежка назад иголку позволяет Вам выбирать форматирование символов стежка назад иголку. Эти варианты используются в соответствии с программой при отображении схемы в символьном виде. Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols Back Stitch в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию от меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.



Чтобы выбирать форматирование для символов бэкстича цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать его. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.) Затем, выберите желательные варианты:

- Стиль (Style) тип линии, используемый для стежка
- Толщина (Thickness) толщина стежка в точках (то есть 1 точка = 1/72 дюйма)
- Цвет(Color) цвет, используемый для стежка. Фактический цвет мулине или выбранная пользователем альтернатива могут использоваться. Щелкните Select, чтобы выбрать альтернативу.

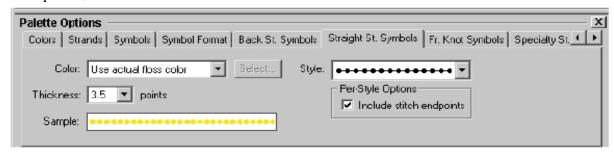
Включающаяся опция оконечных точек стежка используется, чтобы выбрать старт и остановку точек строки как показано ниже.



Включающаяся опция оконечных точек стежка ВЫКЛЮЧЕНА для левого примера и НА в правом примере.

# Символы Стежка Вперед иголку

Страница Символов Стежка вперед иголку позволяет Вам выбирать форматирование символов стежка вперед иголку. Эти варианты используются в соответствии с программой при отображении схемы в символьном виде. Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols Straight Stitch в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию от меню, которое появляется. Этастраница показана ниже.



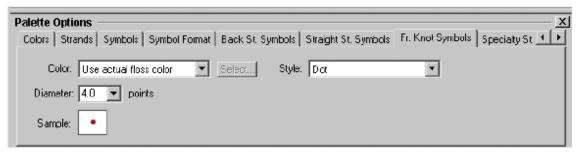
Чтобы выбирать форматирование для символов стежка вперед иголку специфической цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать его. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.) Затем, выберите желательные варианты:

- Стиль (Style) тип линии, используемый для стежка
- Толщина (Thickness) толщина стежка в точках (то есть 1 точка = 1/72 дюйма)
- Цвет (Color) цвет, используемый для стежка. Фактический цвет мулине или выбранная пользователем альтернатива могут использоваться. Щелкните Select, чтобы выбрать альтернативу.

Пожалуйста, обратитесь к разделу, Символы назад иголку для информации относительно Включающейся опции оконечных точек стежка.

#### Символы французского узла

Страница Символов французского Узла позволяет Вам выбирать форматирование символов французских Узла. Эти варианты используются в соответствии с программой при отображении образца в символьном виде. Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols French Knot в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию от меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.

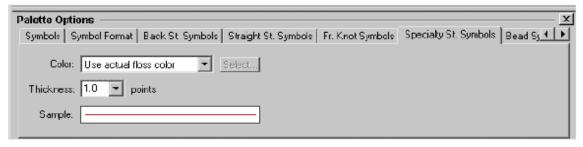


Чтобы выбрать форматирование для символов французских Узлов специфической цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать это. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.) Затем, выберите желательные варианты:

- Стиль (Style) или точка или символ шрифта символа может использоваться, чтобы представить французский Узел. Если стиль Символа Шрифта выбран, то символ, выбранный через страницу Символов Бруска Вариантов Палитры используется, чтобы представить стежок.
- Диаметр (Diameter) диаметр точки обыкновенно представляет французский Узел (когда Точечный стиль выбран) в точках (то есть 1 точка = 1/72 дюйма)
- Цвет (Color) цвет точки имел обыкновенно представляет французский Узел (когда Точечный стиль выбран). Фактический цвет мулине или выбранная пользователем альтернатива могут использоваться. Щелкните Select, чтобы выбрать альтернативу

#### Символы Специальных Стежков

Страница Символов Специальных Стежков позволяет Вам выбирать форматирование символов Специальных Стежков. Эти варианты используются в соответствии с программой при отображении образца в символьном виде. Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols Specialty Stitch в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию от меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.

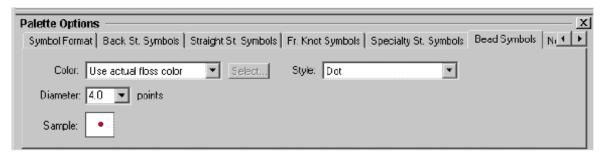


Чтобы выбирать форматирование для символов специальных стежков специфической цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать его. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.) Затем, выберите желательные варианты:

- Толщина толщина стежка в точках (то есть 1 точка = 1/72 дюйма)
- Цвет цвет, используемый для стежка. Фактический цвет мулине может использоваться, или выбранная пользователем альтернатива может использоваться. Щелкните Select, чтобы выбрать альтернативу.

# Символы Цепочки ячеек

Страница Символов Цепочки ячеек позволяет Вам выбирать форматирование символов цепочки ячеек. Эти варианты используются в соответствии с программой при отображении образца в символическом представлении (виде). Чтобы открыть этот диалог, выберите Symbols Bead в меню Palette. Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши по цвету палитры и выбрать ту же самую опцию в меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.

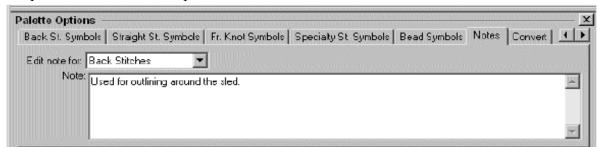


Чтобы выбирать форматирование для символов цепочки ячеек специфической цветной палитры, сначала щелкните цветом в палитре, чтобы выбрать его. (Вы можете также выбрать множественные цвета одновременно. Для подробностей, см. Варианты Палитры.) Затем, выберите желательные варианты:

- Стиль или точка или символ шрифта символа может использоваться, чтобы представить цепочку ячеек. Если стиль Символа Шрифта выбран, то символ, выбранный через страницу Символов Бруска Вариантов Палитры используется, чтобы представить стежок.
- Диаметр диаметр точки имел обыкновение представлять цепочку ячеек (когда Точечный стиль выбран) в точках (то есть 1 точка = 1/72 дюйма)
- Цвет цвет точки имел обыкновение представлять цепочку ячеек (когда Точечный стиль выбран). Фактический цвет мулине или выбранная пользователем альтернатива могут использоваться. Щелкните Select, чтобы выбрать альтернативу.

## Примечания

Страница Примечаний позволяет Вам определять информацию для каждого типа стежка каждого цвета, используемого в дизайне. Эта информация напечатана как часть информации схемы и может также использоваться в заказном размещении. Эти примечания могут быть полезны в обеспечении цветных-определенных команд пользователю схемы. Чтобы открывать этот диалог, выберите Notes в меню Palette. Или, щелкните правой кнопкой мыши по цвету в палитре, и затем выберите Notes в меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.

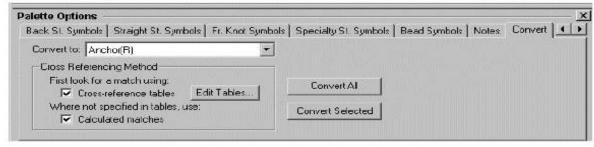


Определение примечания для специфического цвета палитры:

- 1. Щелкните желательным цветом в палитре, чтобы выбрать его.
- 2. Выберите тип стежка, для которого Вы хотите определить примечание.
- 3. Напечатайте примечание для того типа стежка.
- 4. Повторитесь для других цветов и/или других типов стежка.

# Преобразования (!!!! Это таблицы перевода ниток !!!!!)

Страница преобразований позволяет Вам конвертировать один или более входов палитры к другому типу мулине. Чтобы открыть этот диалог, выберите Convert Colors в меню Palette. Или, щелкните правой кнопкой мыши по цвету в палитре, и затем выберите Convert Colors в меню, которое появляется. Эта страница показана ниже.

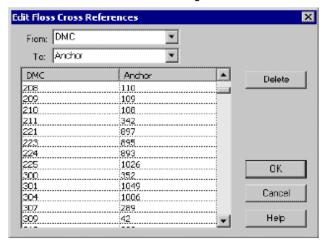


В помеченном раскрывающемся списке Convert to выбирают тип/марку, в которую Вы хотите конвертировать.

Выберите конверсионный метод(ы) от вариантов в блоке Cross Referencing Method. Программа может использовать таблицы системы перекрестных ссылок или соответствие цвета, чтобы определить, какие цвета соответствуют между типами.

Щелкните Convert All, чтобы конвертировать все цвета в палитре или щелкнуть Convert Selected, чтобы только конвертировать в настоящее время выбранный цвет(а) палитры.

Чтобы редактировать таблицы системы перекрестных ссылок, щелкните Edit Tables. Следующее диалоговое окно будет открыто.



Используйте From раскрывающегося списка, чтобы выбрать марку, из которой эта таблица конвертирует. Выберите То раскрывающемуся списку, чтобы выбрать марку, в которую эта таблица преобразовывает.

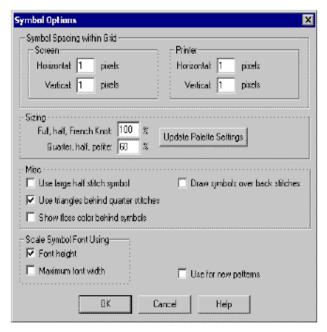
Левый столбец перечисляет цвета, выбранного в списке From. Обычно Вы не можете изменять этот столбец.

Правый столбец перечисляет эквивалентный цвет, выбранного в списке То. Просто щелчок на строке, чтобы выбрать его, и затем нажать снова в ячейке той строки, что Вы хотите изменить. Щелкните Ок, чтобы сохранить ваши изменения.

# Варианты Символа

Диалоговое окно Symbol Options позволяет Вам выбирать полные опции форматирования для символьного режима рассмотра.

Чтобы открыть диалоговое окно Symbol Options, выберите Symbol Options в меню Palette. Это диалоговое окно показано ниже.



Блок Symbol Spacing Within Grid позволяет Вам выбирать минимальное пространство, которое должно быть обеспечено между символом стежка и линиями координатной сетки. Эти интервалы могут быть определены и для экранного устройства отображения и для распечатки.

Блок Sizing позволяет Вам выбирать установление размеров для всех символов в палитре. Установление размеров - относительно значения по умолчанию, используемого в соответствии с программой для полных стежков. Чтобы установить установление размеров символа, сначала определите значения для показанных категорий стежка. Затем, щелкните Update Palette Settings, чтобы вынудить все входы в палитру использовать эти параметры настройки.

Блок Misc, содержит различные варианты, которые могут быть выбраны. Они:

- Use Large Half Stitch Symbol выбор, чтобы использовать большие символы для полу креста. Иначе размер символа стежка четверти используется с символом в двух углах позиции сетки.
- Use Triangles Behind Quarter выбор, чтобы позволить показ треугольников позади стежков четверти (вместо квадратов), когда опция Show Floss Color Behind Symbols выбрана.
- Show Floss Color Behind Symbols выбирает, чтобы отобразить цвет мулине или альтернативный цвет позади символа. Иначе, белый цвет показывается позади символа.
- Draw Symbols Over Back Stitches выбор, чтобы рисовать символы по стежкам назад, вперед иголку и символам специальных стежков. Эта опция не доступна, когда опция Show Floss Colors Behind Symbols используется.

Блок Scale Symbol Font Using позволяет Вам выбирать размер шрифта. Или оба из следующих вариантов:

- Высота Шрифта (Font Height) размер шрифта выбран такой, что самый высокий символ всегда соответствует квадрату сетки
- Максимальная Ширина Шрифта (Maximum Font Width) размер шрифта выбран такой, что самый широкий символ всегда соответствует квадрату сетки

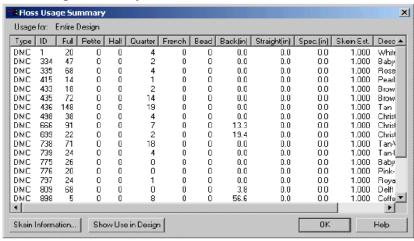
Выберите Use For New Patterns, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для новых образцов.

#### Резюме Использования

Резюме использования вышивального шелка показывает сообщения, сколько из каждого типа стежка для каждого цвета используется в схеме. Программа также вычисляет оценку общего количества мотков мулине, необходимых для дизайна.

Чтобы отображать резюме использования, выберите Usage Summary в меню Palette, или

щелкните кнопкой Usage Report инструментальной панели Palette. Это откроет диалог Floss Usage Summary. Этот диалог показан ниже.



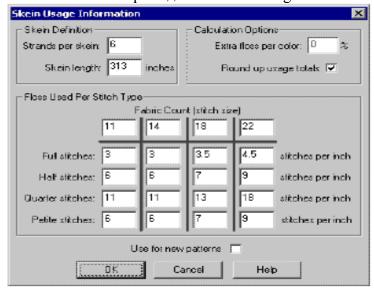
Показано общее количество каждого типа стежка, для каждого цвета мулине. Для некоторых типов (назад, вперед иголку и специальных стежков) показывается полная длина каждого цвета.

Сортировка списка основана на информации в одном из столбцов, щелчок на заголовке столбца. Например, чтобы сортировать по числу полных стежков, нажмите заголовок 'Полный'(Full). Щелчок по этому же заголовку снова заставит порядок сортировки быть полностью измененным.

Чтобы видеть описание цветов мулине, используйте полосу прокрутки в основании, чтобы прокрутить информацию. Размер этого диалогового окна может также быть расширен/уменьшен, перетаскивая одну из сторон/углов диалогового окна.

Определять местонахождение, где специфический цвет используется в дизайне, сначала нажимают по цвету как показано в списке резюме использования. Затем, щелкните Show Use in Design. Выбранный цвет тогда станет выбранным цветом Бруска Палитры. Кроме того, для *Профессионального* уровня, стежоки этого цвета будут показаны. После закрытия диалогового окна резюме использования, Вы можете отключить особенность подсвечивания, щелкая кнопкой Highlight Color инструментальной панели Palette.

Показанная оценка ниточек (из которых состоит мулине) основана на информации, которую Вы обеспечиваете. Эта информация может быть отредактирована, щелкая Skein Information. Это откроет диалог Skein Usage Information как показано ниже.



В блоке Skein Definition - поля, которые позволяют Вам определять длину и номер ниточек в одном мотке пряжи. Мулине рассчитывается в соответствии с программой, указываются, сколько из этих мотков пряжи требуется.

Блок Floss Used Per Stitch Туре, позволяет Вам калибровать вычисление использования мулине. В этих блоках Вы определяете число стежков, которые могут быть получены в одном дюйме мулине. Вы можете определить это количество для каждого типа стежка и до четырех различного счета ткани. Чтобы определить эти числа для счета ткани, который не перечислен, выберите один из столбцов и определите новые числа для каждого типа стежка и для счета ткани, показанного наверху столбца.

Блок Calculation Options в верхнем правом углу, позволяет Вам определять, корректировать ли расчетную оценку мулине указанным процентом. Этот блок также позволяет Вам управлять, показывают ли оцененное использование вышивального шелка с дробными числами {номерами} мотков пряжи или только использующий целые числа мотков пряжи, окружая. (такая белиберда, что я ничего не поняла. Если Вы поняли, напишите мне!)

Оценка вышивального шелка, обеспеченная Резюме Использования - ТОЛЬКО оценивает. Вы должны проверить эти предложенные количества мулине, если Вы создаете схему. Выберите Use For New Patterns, если Вы хотите, чтобы эти варианты использовались для схем.

## Сохранение и Открытие Палитр

РМ позволяет Вам создавать несколько палитр для специфической схемы. Эти дополнительные палитры позволяют Вам изменять цветовую схему для основного дизайна. Иногда это полезно, когда Вы пробуете выбрать лучший набор цветов для лизайна.

Каждая схема хранит одну палитру мулине. Любые дополнительные палитры, которые Вы хотите создать для схемы, должны быть сохранены в специальном файле названном файлом палитры. Чтобы сохранять текущую палитру схемы к файлу палитры, выберите Save Palette As в меню Palette. Это откроет стандартное диалоговое окно File Save As, где Вы можете назвать файл и определить папку, где Вы хотите, чтобы файл был сохранен.

Чтобы заменять текущую палитру дизайна с существующим файлом палитры, выберите Open Palette в меню Palette. Это откроет стандартный диалог File Open, где Вы можете выбрать файл.

Так как текущая палитра образца заменена всякий раз, когда Вы открываете файл палитры, Вы должны сохранить каждую палитру, которая должна быть связана со специфическим дизайном в отдельный файл палитры.

Упорядочение цветов палитры не должно быть изменено (, если Вы хотите сохранить множественные файлы палитры для дизайна. Также, не удаляйте или объединяйте никакие цвета любой из палитр.

## Подсвечивание Стежка

Особенность Подсвечивания стежка может использоваться, чтобы помочь в расположении всех стежков одного цвета. Когда эта особенность используется, выбранный цвет палитры отображен, используя альтернативный цвет, в то время как невыбранные цвета палитры постепенно изменены в фон, чтобы делать их менее видимыми.

Эта особенность доступна только в *Профессиональном* уровне.

Чтобы включит эту особенность, щелкните кнопку Highlight Color инструментальной панели Palette, или выберите Highlight Selected Color в меню Palette. Эта опция также доступна в меню, которое появляется, когда Вы щелкаете правой кнопкой мыши по одному из цветов в палитре.

Несколько вариантов доступны, чтобы подстроить эту особенность. Выберите Highlighting Options в меню Palette, чтобы видеть эти варианты.



В блоке Selected Color, определение цвета, который будет использоваться для стежков в настоящее время выбранного цвета палитры. Варианты:

- Use Actual Color- отображают стежки, используя фактический цвет палитры.
- Use Specified Color for Highlighting отображает стежки, используя выбранный цвет.

В блоке Non-Selected Colors, определяется должны ли невыбранные цвета палитры быть постепенно изменены в цвет ткани. Fade Amount может использоваться, чтобы изменить количество постепенного изменения. Значение None не отобразит стежки нормальным способом.

## Импортирование Цветных Определений

Версия 4 РМ хранит цветные определения для каждого типа мулине/нитей, используя другой метод, чем использовался для предыдущих версий. Если Вы имеете файлы мулине/нитей от более ранней версии, которую Вы хотели бы импортировать в версию 4, выбираете Import Color Definitions в меню Palette для каждого файла. Цветные определения для каждого файла тогда отменят те определения, обеспеченные программой. Имена файла для файлов мулине/нитей, используемых для более ранних версий имеют 'тематику' как главная часть названия. Например, файл DMC будет 'threads.dmc'.

## Урок 8

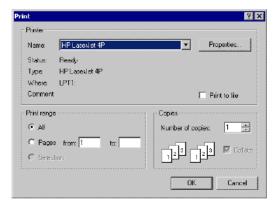
#### Печать Особенностей

РМ обеспечивает законченную поддержку печати всем режимам просмотра. Особенности, описанные в этой главе, описывают, как печатать схему и соответствующую информацию.

#### Печать схемы

Чтобы печатать схему, щелкните кнопку Print инструментальной панели Main, или выберите Print в меню File. Диалоговое окно Print будет тогда показано.

Диалог Печати - стандартное диалоговое окно Windows для того, чтобы определить основные параметры печати. Этот диалог показан ниже.



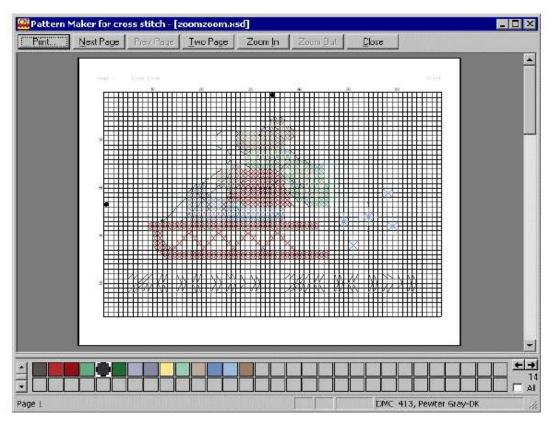
Чаще всего Вы, вероятно, выбираете опции по умолчанию, просто щелкая кнопкой Ок. Однако, иногда Вы можете хотеть печатать только некоторые страницы схемы. В этом случае, Вы можете ввести желательные номера страниц в блоке С и По.

Этот диалог также дает Вам опцию корректировки установки в настоящее время выбранного принтера. Чтобы изменять установку, щелкните кнопкой Properties (Свойства).

## Предварительный просмотр Печати

РМ обеспечивает особенность предварительного просмотра печати, которая может использоваться, чтобы предварительно просмотреть размещение на странице вашей схемы. Эта особенность позволяет Вам видеть, как схема будет виден на странице, и как схема будет располагаться на множественных страницах, когда схема является слишком большой, чтобы быть только на одной странице.

Чтобы предварительно просматривать распечатку, выберите Print Preview в меню File. Это заставит главное окно отображать предварительный просмотр печати. В течение предварительного просмотра печати, Строка меню и область Инструментальной панели окна Pattern Maker заменены кнопками, которые являются определенными, чтобы печатать предварительный просмотр. Пример окна предварительного просмотра печати показан ниже.



Чтобы просмотреть следующие или предыдущие страницы распечатки, щелкните Next Page или Prev Page.

Чтобы иметь две страницы, отображенные сразу, щелкните Two Page. Чтобы изменить назад на отображение только одну страницу, щелкните One Page.

Если хотите приблизить схему, просто щелкните мышью, где Вы хотите видеть более подробно. Вы можете приблизить несколько раз.

Когда Вы закончили предварительный просмотр, и Вы хотите распечатать схему, щелкните Print. Если Вы не хотите печатать, щелкните Close.

#### Параметры станицы

Диалоговое окно Параметров станицы обеспечивает несколько страниц вариантов, которые Вы можете выбрать, чтобы настроить распечатку. Чтобы открывать диалоговое окно Параметров станицы, выберите Параметры станицы (Page Setup) в меню File.

Следующие разделы описывают каждую страницу этого диалогового окна.

## Установление размеров Диаграммы

Страница Размера диалогового окна Параметров станицы обеспечивает варианты для того, чтобы определить напечатанный размер диаграммы. Эта страница показана ниже.



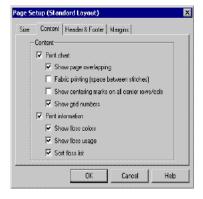
## Опции размеров схемы:

- Same as Display Size выбор размера схемы соответствующий размеру монитору. Например, если в вашей схеме установка 10 стежков на дюйм, и Вы выбрали 100% масштаб изображения, тогда диаграмма будет распечатана в 10 стежках на дюйм. Если бы Вы выбрали 200 % масштаб изображения в этом случае, то размером распечатки были бы 5 стежков на дюйм.
- Fit to One Page выбирают, чтобы иметь схему для распечатки на одной странице.
- Span Printing Over Specified Number of Pages выбирает число страниц схемы (на скольких Вы хотите, чтобы схема была распечатана) в блоках Pages Across и Pages Down. Например, если Вы хотите, чтобы схема была напечатана на 3-х страницах в ширину и на 3-х страницах в высоту, тогда Вы определите 3 в каждом из блоков.
- Size Using Specified Stitch Size выбирает, чтобы использовать указанный размер для стежков распечатки. Введите размер в блок Stitches Per Inch. (эту опцию печати я не стала пробовать, принтер жалко, так что не могу сказать, что она делает)

Чтобы центрировать схему на странице или страницах, выберите Center Chart on Page(s).

## Содержание Страницы (Page Content)

Содержание страницы диалогового окна Параметров станицы обеспечивает варианты для того, чтобы определить содержание распечатки. Эта страница показана ниже.

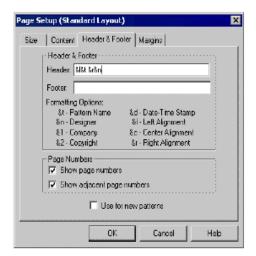


Следующие варианты доступны:

- Print Chart выбирает, чтобы иметь схему напечатанного дизайна. Следующие варианты доступны для распечатки схемы:
- o Show Page Overlaps выбирают имеющиеся 3 строки и столбцы, повторные от предыдущей страницы. Повторные строки/столбцы оттенены, чтобы указать, что они повторены. Эта особенность расширяет распечатку, облегчая возможность, следования за схемой, переходящей между страницами. (и опять я не поняла что это такое)
- o Fabric Printing выбирает, чтобы показать место между каждым стежком и отключить линии координатной сетки. Это облегчает возможность определять местонахождение точных конечных точек смежных стежков.
- o Show Centering Marks on All Center Rows/Cols выбирают, чтобы показать центрирующие метки на всех страницах диаграммы, содержащих среднюю строку и/или средний столбец. Иначе, только страницы, показывая 'внешние' грани диаграммы показывают центрирующим меткам.
- o Show Grid Numbers выбирают, чтобы напечатать числа сетки по граням диаграммы
- Print Information выбор, чтобы иметь напечатанную информацию к схеме, включая список мулине/нитей, главную информацию, и резюме использования мулине. Следующие варианты доступны для информационной распечатки.
- о Show Floss Colors выбирают, чтобы дать возможность программе печатать выбор каждого цвета в списке мулине. Этот выбор показывает налево от каждого входа списка мулине и резюме использования тематики.
- o Show Floss Usage выбирает, чтобы печатать резюме использованного мулине.
- о Sort Floss List выбирает, чтобы сортировать список мулине по типу и номеру. Когда не выбран, список мулине приказывается основанным на выбранном пользователем порядка цветов в палитре.

#### Колонтитул и Нижний колонтитул (Page Header & Footer)

Заголовок и страница Нижнего колонтитула диалогового окна Параметров станицы обеспечивают варианты для того, чтобы определить заголовок и нижний колонтитул распечатки. Эта страница показана ниже.



Заголовок и нижний колонтитул напечатаны на каждой странице распечатки. Определите текстовые и специальные опции форматирования в блоках Header и Footer.

Следующие специальные опции форматирования доступны. Чтобы использовать один, определите это как часть заголовка/нижнего колонтитула.

- \*t вставляют название схемы как определено в Информации схемы (Pattern Information)
- \*n вставляют имя проектировщика как определено в Информации схемы (Pattern Information)
- \*1 вставить название компании как определено в Информации схемы
- \*2 вставить авторское право как определено в Информации схемы
- \*d вставляют текущую дату и время
- \*1 выравнивание по левому краю текст, который следует
- \*с выравнивают по центру текст, который следует
- \*г выравнивают по правому краю текст, который следует

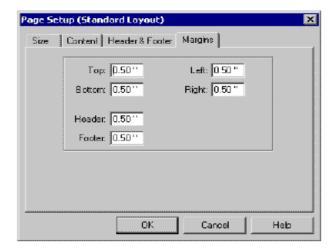
(Для подробной информации относительно определения Информации схемы, см. Определение Итоговой Информации.)

# Варианты Номера страницы включают(Page Number):

- Show Page Numbers выбирают, чтобы показать номер страницы в верхнем левом углу или на каждой странице.
- Show Adjacent Page Numbers выбор, чтобы иметь в других углах каждой страницы номер страницы которая следует за этой. Эта особенность полезна, когда ваша схема распечатана на множественных страницах. Смежные номера страниц могут помочь Вам сложить части страницы вместе. Эта опция только доступна, если Show Page Numbers отмечено.

## Края Страницы (Margins)

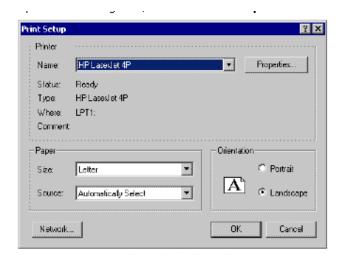
Страница Краев диалогового окна Параметров станицы обеспечивает варианты для того, чтобы определить края распечатки. Эта страница показана ниже.



Определите края для всех страниц распечатки. Обратите внимание, что края Тор и Header оба измерены от вершины страницы. Если край Тор - меньше чем основание Header, то край Тор будет автоматически увеличен, чтобы предотвратить перекрытие. То же самое обращается к Footer и Bottom.

#### Диалог Установок Печати (Print Setup)

Диалоговое окно Print Setup позволяет Вам выбирать и/или конфигурировать принтер, который должен использоваться для распечаток. Чтобы открывать это диалоговое окно, выберите Print Setup в меню File. Это диалоговое окно показано ниже.



Используйте этот диалог, чтобы выбрать принтер, бумажную установку, и свойства печати.

В зависимости от версии Windows, который Вы используете, этот диалог может появиться по-другому.

## Источник Изображения (Image)

Страница Изображения позволяет Вам выбирать изображение, которое будет импортировано. Следующие варианты доступны:

- Use an Existing Image позволяет Вам выбирать существующее изображение на вашем компьютере. Щелкните Browse, чтобы выбрать файл.
- Scan a Photo позволяет Вам использовать особенность TWAIN вашего сканера, чтобы непосредственно сканирить фотографию. Щелкните этой опцией, и затем кнопку Scan, чтобы открыть программное обеспечение вашего сканера.
- Use the Image on the Clipboard позволяет Вам выбрать изображение, которое было скопировано в буфер обмена из другой программы. Щелкните этой опцией, и затем кнопку Paste, чтобы вставить изображение из буфера обмена.

Для всех случаев, выбранное изображение будет показано в области окна изображения.

При использовании опции Use the Image on the Clipboard, следующее диалоговое окно может появиться, когда есть множество графических форматов в буфере обмена.



Выберите желаемый формат изображения буфера обмена. В большинстве случаев верхняя опция в списке – лучшее для выбора.

#### Импортирование Метода (Method)

Страница Метода позволяет Вам выбрать метод, используемый для импортирования выбранного изображения. Эта страница показана ниже.



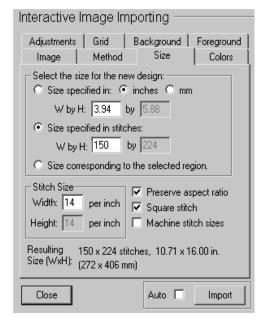
Программа поддерживает два метода импортирования изображения:

- Convert the image into full cross stitches эта опция создает схему, переводя цвета изображения в стежки схемы. Только полные стежки используются.
- Include image as an underlay for tracing эта опция включает изображение в новую схему, не преобразовывая ее. Это позволяет Вам прослеживать изображение. Этот метод полезен при преобразовании эскиза в новый дизайн.

Оба варианта могут использоваться для изображения

## Импортированный Размер (Size)

Страница Размера позволяет Вам выбирать размер стежка и размер проекта для нового проекта, созданного, импортируя. Эта страница показана ниже.



Высшая часть этой страницы позволяет Вам определять размер нового дизайна. Варианты:

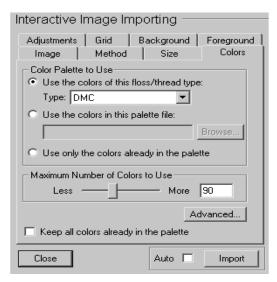
- Size Specified in inches/millimeters используйте эту опцию, чтобы определить вышитый размер дизайна. Фактический номер стежков, необходимых для дизайна автоматически рассчитан, используя Размер Стежка, указанный ниже.
- Size Specified in Stitches используйте эту опцию, чтобы выбрать число стежков, используемых для дизайна. Вышитый размер будет равен числу стежков, умноженных на размер стежка.
- Size Corresponding to the Selected Region Размер, соответствующий Выбранной Области

Для всех этих вариантов, высота автоматически рассчитана, чтобы поддержать размеры импортированного изображения, когда опция Preserve Aspect Ratio выбрана.

Размер стежков для нового дизайна определен в блоках Высоты и Ширине (Width и Height). Стежок Высоты(Width) будет равным стежку Ширины (Height), если опция Square Stitch выбрана.

#### Цветная Палитра (Color)

Страница Цветов позволяет Вам выбирать опции цвета для нового дизайна. Эта страница показана ниже.



Цветовая палитра, в которой цвета должны быть выбраны, может быть определена, используя следующие варианты:

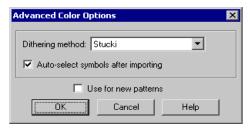
- Use the Colors of this Floss/Thread Type выберите эту опцию, чтобы использовать цвета из типа мулине/нитей, выбранных из раскрывающегося списка Туре. Только твердые цветные типы мулине/нитей включены в этот список. Чтобы давать возможность всем типам быть показанными в этом списке, пожалуйста, см. Палитру.
- Use the Colors in this Palette File выберите эту опцию, чтобы только использовать цвета из указанного файла палитры. Файлы палитры созданы, сохраняя палитру дизайна к файлу. Эта опция полезна, когда Вы хотите ограничить цвета выбранным набором, который Вы предпочитаете. Например, Вы можете хотеть ограничить цвет только полутоновыми цветами при импортировании черно-белой фотографии. Для подробной информации относительно сохранения палитр, см. Сохранение и Открытие Палитр.
- Use only the Colors Already in the Palette выберите эту опцию, чтобы ограничить цвета использованными для импортированного дизайна. Эта опция типично используется при импортировании в существующий дизайн.

Выберите нужное число цветов в блоке Maximum Number of Colors to Use. Вы можете или напечатать максимальный номер в блоке или использовать сдвиг, чтобы установить максимум. Программа будет использовать не больше, чем указанное число цветов.

Управление сдвига очень полезно, когда Авто опция импортирования выбрана. В этом случае, каждый раз, когда Вы перемещаете сдвиг, импортированный дизайн модифицирован.

Опция Keep All Colors Already in the Palette полезна, когда Вы импортируете в существующий дизайн. Эта опция препятствует особенности импортирования удалять неиспользованные цвета палитры.

Щелкните кнопкой Advanced, чтобы открыть диалоговое окно Advanced Color Options. Это диалоговое окно обеспечивает дополнительные связанные с палитрой варианты.



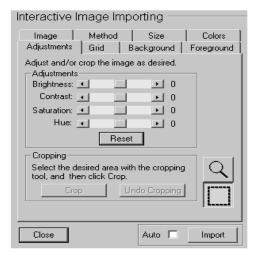
Метод Передачи полутонов (Dithering Method) определяет, как цвет моделируется, когда точное соответствие цвета изображения и цвета мулине не доступны. Варианты включают:

- None никакая передача полутонов не используется.
- Floyd-Steinberg наименьшее количество количества передачи полутонов используется
- Stucki среднее количество передачи полутонов используется
- Burkes большинство передачи полутонов используется

Выберите Auto-Select Symbols After Importing, чтобы выбрать символы для каждого цвета палитры, когда окно Interactive Importing закрыто

## Корректировки Изображения(Adjustments)

Страница Корректировок позволяет Вам изменять яркость, контраст, насыщенность, и оттенок изображения. Изображение может также быть подрезано. Эта страница показана ниже.



Используйте полосы настройки, чтобы изменить Яркость, Контраст, Насыщенность, или Оттенок. Чтобы отменить те параметры настройки, щелкните Reset.

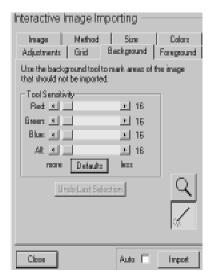
Подрезать изображение так, чтобы только часть изображения была импортирована:

- 1. Выберите инструмент подрезания.
- 2. Перетащите выбор в пределах изображения, чтобы отметить желательную часть.
- 3. Щелкните Стор.

Чтобы отменить подрезание, щелкните Undo Cropping.

#### Фоновый Выбор (Background)

Фоновая страница позволяет Вам выбирать те части изображения, которые Вы не хотите импортировать. Эта страница показана ниже.



Отмечать область изображения как фон:

- 1. Выберите фоновый инструмент.
- 2. Установите инструмент поверх области изображения, которое является частью фона.
- 3. Нажмите и выпустите левую кнопку мыши. Выбранная область и все смежные области подобного цвета будут тогда отмечены, используя образец штриховки.
- 4. Чтобы отмечать дополнительные области, нажмите и держите клавишу SHIFT при повторении шагов 2 и 3. Чтобы отменить последний фоновый выбор, щелкните Undo Last Selection.

Чтобы корректировать чувствительность фонового инструмента, используйте полосы настройки блока Tool Sensitivity.

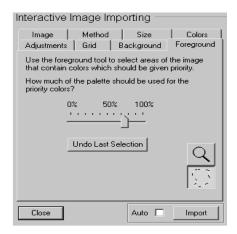
Пример фонового выбора показан ниже:



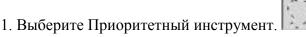
Даже после маркировки фона, может быть необходимо очистить грани между фоновыми областями и приоритетными областями после импортирования. Это типично в случаях, где цвет фона и цвета символа очень различны, и переход от одного до другого не резкий. Пример показан к этому случаю вокруг головки собаки.

#### Приоритетный Выбор (Foreground)

Приоритетная страница позволяет Вам выбирать те части изображения, которые содержат важное приоритетное содержание. Отмечая более важные области, программа может дать более приоритетный выбор этем областям при выборе цветов. Эта страница показана ниже



Отмечать приоритетную область:



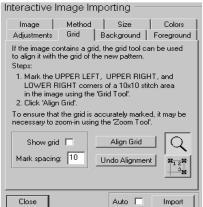
- 2. Установите мышь поверх изображения.
- 3. Щелкните левой кнопкой мыши и держите.
- 4. Переместите мышь, чтобы рисовать выбор свободы действий вокруг приоритетной области. Пунктирная линия будет нарисована вокруг выбора.
- 5. Чтобы отмечать дополнительные области, нажмите и держите клавишу SHIFT при повторении шагов 2-4. Чтобы отменить последний приоритетный выбор, щелкните Undo Last Selection.
- 6. Используйте управление сдвига, чтобы выбрать процент от палитры, которая должна использоваться для приоритетной области. Например, если 75 % выбраны, то 75 % цветов палитры будут использоваться, чтобы представить цвета приоритетных областей, в то время как 25 % будут использоваться для всех других областей.

Следующие показы область, которая была отмечена как часть переднего плана.

Для этой маркировки переднего плана, программа даст приоритет цветам лица мальчика и головки собаки.

# Выравнивание Сетки (Grid)

Страница Сетки включает Инструмент Сетки, чтобы помочь в выравнивании сетки нового дизайна с сеткой, которая может присутствовать в импортируемом изображении. Эта особенность полезна, когда нужно проследить существующую схему. Эта страница показана ниже.



Для законченного примера использования Инструмента Сетки, см. Урок 3: Рассмотрение Существующей Диаграммы.

## **Урок 10**

## Особенности Экспорта

**Профессиональный** уровень РМ позволяет Вам экспортировать ваши схемы для использования в других документах, созданных другими приложениями типа программ обработки текстов и публикации.

РМ позволяет Вам экспортировать дизайны, используя два метода. Первый вовлекает экспорт вашего дизайна в обычный файл графического изображения и текстовый файл. Эти файлы могут тогда быть импортированы в другое приложение. Большинство публикации и программ обработки текстов позволяют Вам импортировать эти типы файлов.

Второй метод экспортировать ваш дизайн вовлекает Windows используя технологию OLE, которая обеспечивает намного больше удобств при использовании PM с другими приложениями Windows, которые также поддерживают OLE.

#### Экспорт Схемы в Графический Файл и Текстовый файл

**Профессиональный** уровень Изготовителя Образца позволяет Вам экспортировать вашу диаграмму образца в следующие типы графических изображений: BMP, JPEG, TIFF (RGB, CMYK, и 8 битов полутоновый GIF, PCX, WMF, EMF и EPS (8 битов, полутоновых, растровых только).

Информация вашей схемы может экспортироваться в Формат RTF (RTF) файл. Это - универсальный текстовый формат, который поддерживает информацию форматирования и поддерживается в соответствии с большинством главных программ обработки текстов. После импортирования этого файла в вашу текстовую программу, Вы можете тогда редактировать и переформатировать информацию по мере необходимости, чтобы соответствовать вашим требованиям.

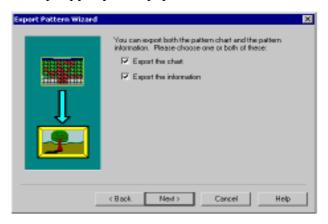
Чтобы начинать процесс экспорта, выберите Export to Graphics File в меню File. Это откроет Мастер Экспорта схемы, который будет вести Вас через процесс экспорта. Пожалуйста см. следующий раздел для подробностей относительно того, как использовать этого мастера.

#### Мастер Экспортный Схемы

Мастер Экспорта схемы обеспечивает постепенный процесс, чтобы экспортировать схему. Следующие разделы описывают каждый шаг мастера.

# Выберите Output Format

Первый шаг экспорта схемы использует выбор, хотите ли Вы диаграмму и/или экспортируемую информацию схемы. Этот шаг мастера показан ниже.

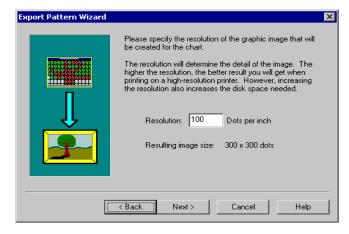


Если Export the Chart выбрана, то будет создано графическое изображение для схемы. Если Экспорт Export the Information выбрана, то текстовый файл будет создан для информации схемы.

Щелкните Next.

#### Выберите Graphics Image Resolution

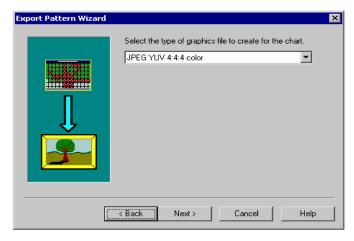
Этот шаг экспорта позволяет Вам определять разрешающую способность изображения, которое будет создано для диаграммы. Этот шаг мастера показан ниже.



Разрешающая способность, которую Вы определяете, определит качество изображения, которое создано. Имейте в виду, что чем выше разрешающая способность изображения, тем больший размер файла. Для высококачественной публикации, Вы будете вероятно хотеть использовать 300 ТОЧЕК НА ДЮЙМ или выше. Пожалуйста сверьтесь с вашим принтером/издателем для рекомендаций на этом значении.

# Выберите Graphics Image Type

Следующий шаг экспорта вовлекает определение типа графического изображения, которое должно быть создано. Этот шаг мастера показан ниже.

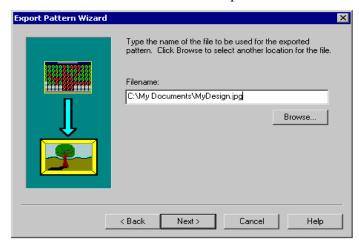


Выберите тип изображения из раскрывающегося списка. Форматы JPEG И TIFF очень обычны и включают сжатие, которое может помочь уменьшать размер загрузочного модуля.

Формат Windows Metafile (WMF) и формат Enhanced Metafile (EMF) является также хорошими выборами, когда приложение Вы импортируете в поддержки одного из них. Что делает WMF/EMF файл типа отличного от всех других типов - то, что это хранит диаграмму схему как совокупность команд рисования вместо того, чтобы сохранить диаграмму как точки различных цветов (то есть растровый формат). В результате, файлы являются намного меньшими, и заканчивающееся качество изображения столь же хорошо как возможности дисплея или используемого принтера. Другая ключевая выгода этого формата - то, что это позволяет Вам устанавливать размеры изображения в пределах вашей издательской программы, не затрагивая качество изображения.

#### Выберите Exported File Name

Этот шаг мастера экспорта позволяет Вам определять название файла (ов), который будет создан и местоположение этого файла на вашей системе. Этот шаг мастера показан ниже.



В блоке Filename, напечатайте название файла и его местоположения. Альтернативно, щелкните Browse, чтобы определить файл и местоположение.

#### Готовый для Экспорта

В этом пункте в экспорте обрабатывают всю собранную информацию. Этот шаг мастера показан ниже.



Показано, что Вы выбрали. Если Вы хотите изменить любой из этих выборов, щелкните Back. Чтобы создать экспортируемый файл (ы) от этих выборов, щелкните Finish

#### Использование Windows OLE

Возможность Windows OLE PM-а позволяет Вам внедрять или связать схемы в документ, созданный в соответствии с другой СПОСОБНОЙ К OLE программой Windows.

Следующее - постепенный пример использования возможностей OLE Изготовителя Образца с Microsoft приложение WordPad, которое идет с Windows.

## Создайте Новый WordPad Документ

Первый шаг должен открыть WordPad.

#### Вставка Объекта РМ

Для этого примера, новый объект Pattern Maker будет вставлен в WordPad документ. Чтобы сделать это, выберите Object from the Insert в меню WordPad. Это откроет диалог Вставки Объекта. В этом диалоге перечисляется все доступные типы объектов в списке Object Type. Прокрутите этот список по мере необходимости, и 'Pattern Maker Cross-Stitch Chart'. Затем, щелкните Ok.

В этом пункте изображение схемы должно появиться в WordPad документе и PM, должен открыться. Рисуйте несколько стежков в новой схеме, и затем выберите Exit и Return к Документу в меню File. Ответ Да когда попросится сохранять изменения.

WordPad должен теперь показать схему со стежками, которые Вы добавили к схеме. Чтобы делать схему больше, нажмите по маркеру в более низком правом углу изображения и потяните, перемещая мышь.

Пожалуйста обратите внимание, что это - не проблема, если строки в объекте схемы кажутся несколько тонкими или имеющими низкую разрешающую способность. Вы можете видеть лучшее представление схемы, если Вы увеличиваете ее или раскроете (WordPad, не поддерживает изменение масштаба изображения.) Кроме того, когда Вы печатаете, документ, содержащий объект схемы, объект будет напечатан в полных возможностях вашего принтера (или текущая установка качества вашего принтера).

#### Редактирование Внедренного Объекта РМ

Чтобы редактировать объект Pattern Maker, который Вы внедряли в документ, просто дважды щелкните по объекту схемы. Рм тогда откроется. Делайте ваши изменения, и затем выберите Exit и Return к Документу в меню File.

#### Вставка Существующего Дизайна РМ

Вставлять существующего дизайна PM проектируют в WordPad документ, Вы открыли бы диалог Объекта Вставки WordPad, выбирать Create from File, выбирать файл PM, чтобы вставить, и щелкните Ok. Выбранный дизайн PM должен тогда появиться в WordPad документе.

Обратите внимание, что этот подход к вставке документа РМ приводит к копии образца, вставляемого в WordPad документ. Так как это - копия первоначальной схемы, любые будущие изменения, сделанные к тому файлу схемы не будут отражены в WordPad документе, который содержит копию схемы.

Чтобы Связать существующий документ образца WordPad документу, выберите Link в диалоге Объекта Вставки WordPad. Обратите внимание, что Вы можете все еще дважды щелкать объект схемы в WordPad, чтобы редактировать документ схемы. Первичное различие - то, что WordPad больше не хранит фактическую схему в файле, который это создает, а скорее только изображение, которое это использует, чтобы представить схему.

Обратите внимание, что, если Вы позже перемещаете первоначальный документ РМ, который использовался, чтобы создать связь к WordPad документу, тогда Вы должны будете определить новое местоположение к WordPad, если Вы все еще хотите иметь возможность двойного нажатия документа, чтобы редактировать это или если Вы хотите включить будущие пересмотры документа схемы в WordPad документе.

#### Дополнительные Возможности

РМ также позволяет Вам **связываться** одину или более выбранных областей схемы к другому документу. Например, Вы могли бы хотеть создать переднее покрытие рекламного листка, связывая вид 'стежка' схемы. Вы могли также индивидуально выбрать и связать те части схемы (в 'символьном' виде), которые соответствуют другим страницам рекламного листка, которые показывают на диаграмме. Этим способом Вы могли управлять точно, как диаграмма была разбита на страницы для вашего рекламного листка. Для специальной области вашего дизайна, который нуждается в определенных командах, Вы могли выбрать и связать ту область и разместить это в раздел 'команд' вашего рекламного листка.

Для этих случаев {дел}, графический символ автоматически произведен РМ, который тогда используется в соответствии с другой программой, чтобы отобразить ту часть диаграммы, которая была выбрана. Когда графический символ дважды нажат в другой программе, РМ автоматически открывает оригинал документа, который был связан и переназначает связанную область диаграммы.

Чтобы создавать Связь, сначала используйте Прямоугольный инструмент Выбора, чтобы отметить ту часть схемы. Затем, выберите Сору Објест в меню Edit PM. В программе, которая должна получить, связь, выбирает пункт Специальной вставки меню Edit. В диалоговом окне, которое открывается, это должно список 'Pattern Maker Cross-Stitch Chart'. Затем, выберите опцию Paste Link этого диалогового окна, и затем щелкните Ок. Вы должны тогда видеть выбранную часть образца, отображенного в документе. Повторитесь если необходимо связать дополнительные части схемы к документу. Также обратите внимание, что варианты рассмотрения в использовании, когда схема связана, помнят для каждой связи.

#### Резюме

Шаги, описанные для того, чтобы вставлять документы PM в WordPad документ очень похожи, если не те же самые что касается других приложений Windows.

#### Машинную пропускаю(урок 11)

#### **Урок 12**

# Особенности Размещения Страницы

Особенность Размещения Страницы РМ позволяет Вам создавать нужное размещение документа для вашего дизайна внутри программы. Эта особенность доступна только в *Профессиональном* уровне

#### Основные Особенности Размещения

Особенность Размещения Страницы похожа на программы обработки текстов. Эти возможности включают:

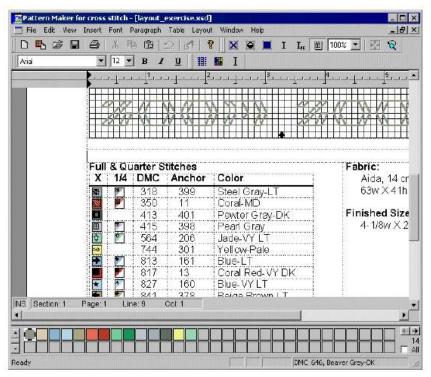
- Текстовое форматирование
- Форматирование параграфа
- Таблицы
- Разделы (с выбираемыми номерами столбца и страницей устанавливают размеры/форматируют)
- Заголовки и Нижние колонтитулы
- Вставка объектов из других приложений

Дополнительные специализированные возможности также обеспечены, чтобы смешать особенности обработки текстов с возможностями дизайна РМ. Эти специализированные возможности включают:

- Таблицы мулине/нитей, содержание которых и форматирование могут быть настроены
- Схема, содержание которой и размер могут быть настроены
- Информационные поля схемы заполняются, используя информацию из дизайна Обеспечивая эти специализированные таблицы, диаграммы, и поля программа автоматически обновляет изменения сделанные к дизайну. Это устраняет потребность вручную вводить информацию дизайна, когда только маленькое изменение дизайна сделано.

#### Окно РМ

Когда особенность Размещения выбрана, различный набор меню, и инструментальные панели отображены. Они содержат команды и варианты, которые обращаются к созданию размещения. Следующее - пример окна Pattern Maker, когда размещение является открытым.



Следующие различия в окне могут быть отмечены от этого экранного примера:

- Инструментальные панели размещения (для выбора шрифта и специализированных инструментальных средств)
- Меню (определенные размещением меню, показанные, определенные дизайном опущенные меню)
- Линейка (показывая позицию страницы и маркеры форматирования параграфа)
- Строка состояния (показывая раздел, страницу, строку, и позицию столбца курсора)

### Специализированные Особенности Размещения (Specialized Layout Features)

Особенность Размещения включает специализированные возможности, которые смешивают особенности обработки текстов с возможностями дизайна РМ. Эти возможности описаны в этом разделе.

# Диаграмма Графики (Chart Graphics)

Одна или более Диаграммы Графики(схемы) может быть вставлена в размещение. Как только Графический символ Диаграммы вставлен в размещение, PM автоматически обновит это, поскольку дизайн изменен.

Графический символ Диаграммы может представить все или только часть дизайна. Варианты дисплея для каждого графического символа независимы. Также, Вы могли вставить вид Стежка дизайна и также Символьный вид дизайна в то же самое размещение. Для подробностей относительно того, как вставлять и редактировать Графический символ, см. Графический символ.

#### Таблицы мулине\нитей (Floss/Thread Tables)

Одна или более Таблиц мулине могут быть вставлены в размещение. Таблица мулине - по существу универсальная таблица, которая заполнена и отформатирована автоматически РМ. Пользователь определяет содержание и форматирование таблицы, используя специальные диалоговые окна конфигурации. После того, как таблица вставлена в размещение, РМ автоматически обновит, так, чтоб то соответствовало дизайну. Для подробностей относительно того, как вставлять и редактировать Таблицу мулине, см. Таблицу мулине.

#### Информационные Поля (Pattern Information Fields)

Поля Information схемы служат метками - заполнителями в размещении для определенной дизайном информации. Как только поле вставлено в размещение, программа автоматически заполняет их и сохраняет измененное. Эта информация открывается из любого диалогового окна Pattern Information (то есть Pattern Title, Designer's Name и т.д.) или от расчетных значений типа используемого/полного размера из дизайна. Для подробностей относительно того, как вставлять Поля Информации см. Поле Информации схемы.

# **Создание Размещения (Creating a Layout)** (я так и не поняла, как правильно переводится, но я думаю поймем, с чем это едят<sup>©</sup>)

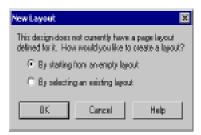
Этот раздел обеспечивает пример создания нового размещения, начинающегося с пустого размещения. Этот пример основан на дизайне 'layout\_exercise', который включен с программой. Предполагается, что читатель прочитал другие разделы этой главы для более определенных подробностей.

#### Шаг 1 - Старт Размещения

Чтобы начать этот пример, сначала откройте дизайн, названный 'layout\_exercise', который расположен в папке 'Patterns', где типовые дизайны сохранены. Затем, щелкните кнопкой

панели 📕 представления Размещения, или выберите Layout в меню View.

Размещение для дизайна может быть начато или с пустого размещения или с существующего шаблона размещения. Так как дизайн примера в настоящее время не содержит размещение страницы, следующий диалог показывают.



Если 'пустое Размещение' ('Empty Layout') опция выбрана, то пустая страница будет показана. Если опция 'Existing Layout' ('Existing Layout') выбрана, то список доступных шаблонов размещения будет показан. После того, как пользователь выбирает шаблон, размещение будет отформатировано, используя тот шаблон и отображено. В любом случае {регистре}, пользователь может тогда начать, создают/редактируют размещение как желательно.

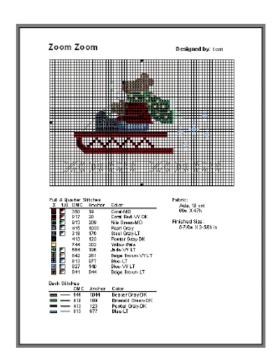
Для этого примера, выберите ' Пустое Размещение' опция. Вы должны тогда видеть пустую страницу.

## Шаг 2 - Структура Документа

В этом пункте структура документа должна быть решена. (Для обсуждения структурирования документа, см., Структурирование документа.) размещение для этого примера будет состоять из:

- Одной страницы
- Схема наверху страницы
- Таблицы мулине и другая информация внизу страницы

Чтобы организовывать таблицы мулине и другую информацию, будет использоваться универсальная таблица. Эта таблица будет вставлена в более поздний шаг. Заканчивающееся размещение страницы после шагов этого примера появится как:



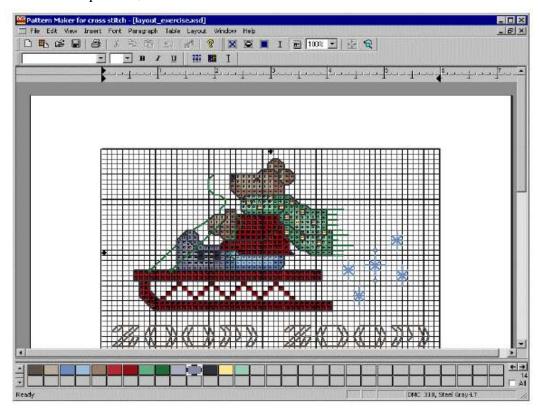
# Шаг 3 - Вставка Диаграммы (схемы) (Inserting the Chart Graphic)

Чтобы вставлять графический символ, который показывает схему для дизайна, выбирать Insert/Edit Chart в Меню разметки. Вы можете также щелкнуть соответствующей кнопкой

панели . Любой метод откроет диалоговое окно Chart Options. Для детального описания вариантов, доступных через это диалоговое окно, см. Опции диаграммы. Для этого примера, используйте следующие параметры настройки:

- Область (Region): Полная схема
- Установка размера (Sizing): Используя Указанную Полную Ширину: 6 дюймов
- Значения по умолчанию использования для всех других параметров настройки.

После нажатия кнопки Ok, новый графический символ диаграммы должен тогда появиться в размещении как показано ниже.



После вставки диаграммы, курсор будет высвечивать на левой стороне диаграммы. Переместите курсор в правую сторону диаграммы, нажимая клавишу стрелки "вправо" на клавиатуре. Затем, нажмите клавишу ENTER клавиатуры, чтобы добавить строку к размещению. Курсор должен тогда появиться ниже диаграммы. Нажмите клавишу ENTER снова, чтобы добавить другую строку.

#### Шаг 4 - Вставка Универсальной Таблицы (Inserting a Generic Table)

Чтобы организовать часть основания страницы, будет вставлена универсальная таблица. Чтобы вставить таблицу, выберите Insert Table в меню Table. В диалоговом окне, которое появляется, определите 1 строку и 2 столбца. После нажатия Ок, таблица должна тогда появиться в размещении ниже графического символа, вставленного в Шаг 3.

#### Шаг 5 - Вставка Таблиц мулине (Inserting the Floss Tables)

В этом дизайне, только полный крест, четверть, назад иголку (бэкстич) и французские стежки используются. Для этого размещения, две таблицы мулине будут использоваться следующим образом:

- •Таблица 1: используемый для полного и стежков четверти
- •Таблица 2: используемый для назад иголку и французских узелков

Хотя этот пример использует две таблицы, можно установить одну таблицу для всех типов стежка.

#### Вставка таблиц полного и стежка четверти

Чтобы вставить таблицу мулине для полного и стежков четверти, сначала удостоверьтесь, что курсор находится в левой ячейке таблицы, вставленной в Шаг 4. Если не в той ячейке, то щелкните мышью в ту ячейку. Курсор должен тогда появиться там. Затем, выберите Insert/Edit Floss Table в Меню разметки(Layout menu). Вы можете также щелкнуть

соответствующей кнопкой панели: Любой метод откроет диалоговое окно Table Options. Для детального описания вариантов, доступных через это диалоговое окно, см. Варианты мулине/нитей. Для этого примера, используйте следующие параметры настройки:

- Заголовок Таблицы: Полные и Стежки Четверти (Table Title: Full & Quarter Stitches)
- Значения по умолчанию использования для всех других параметров настройки этого диалогового окна. (Use defaults for all other settings of this dialog box)

Щелкните кнопкой Choose/Edit Columns по этому диалоговому окну. Это откроет диалоговое окно Table Column Selection. В списке доступных столбцов, щелкните Символом - Полный тип Стежков(Symbol – Full Stitches) и затем щелкните кнопкой Use. Это должно тогда появиться в выбранном списке столбцов. Повторите для следующих типов столбца:

- Символ Стежки Четверти(Symbol Quarter Stitches)
- Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине(Floss Number/ID)
- Дополнительный Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине(Alternate Floss Number/ID)
- Цвет мулине Desc(Floss Color Desc)

Затем, несколько вариантов для некоторых из столбцов будут выбраны. Щелкните типом Номера/ИДЕНТИФИКАТОРА мулине(Floss Number/ID) (расположенный в списке выбранных столбцов), чтобы выбрать его. Щелкните кнопкой General Options. В диалоговом окне General Column Options, которое появляется, определите Текст Заголовка(Heading Text) как "DMC". Щелкните Ok.

Щелкните Дополнительным типом Номера/ИДЕНТИФИКАТОРА мулине(Alternate Floss Number/ID) (расположенный в списке выбранных столбцов), чтобы выбрать его. Щелкните кнопкой General Options. В диалоговом окне General Column Options, которое появляется, определите Текст Заголовка(Heading Text) как " Anchor ". Щелкните Ok.

С Дополнительным типом Номера/ИДЕНТИФИКАТОРА мулине(Alternate Floss Number/ID), все еще выбиранным, щелкните кнопкой Special Options. В диалоге, который появляется, выберите тип ' Anchor ' как альтернативная марка. Щелкните Ok.

Щелкните Ok, чтобы закрыть диалоговое окно Table Column Selection. Щелкните Ok, чтобы закрыть диалоговое окно Table Options. В этом пункте новая таблица должна быть видима в пределах универсальной таблицы, которая добавляется в Шаге 4.

Вы обратите внимание, что некоторые из столбцов таблицы мулине являются слишком узкими, чтобы держать их содержание, не используя новую строку. Чтобы установить это, необходимо увеличить ячейку универсальной таблицы, которая содержит эту таблицу мулине. Чтобы увеличивать ячейку, перетащите границу ячейки универсальной таблицы, которая есть только направо от таблицы мулине. Делайте размер левой ячейки как три четверти из полного размера таблицы. Чтобы переформатировать таблицу мулине, так

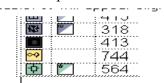
дополнительное пространство может использоваться, выбирать Refresh в Меню разметки. Таблица должна тогда быть переформатирована, чтобы лучше соответствовать таблице. Если некоторые из столбцов таблицы мулине все еще не видны полностью, то повторите вышеупомянутые шаги.

После изменения размеров универсальной таблицы так, чтобы таблица мулине соответствовала без переноса, измените размеры универсальной таблицы снова так, чтобы левая ячейка являлась только немного большой для таблицы мулине. Это оставит участок памяти в правой ячейке для другой информации, которая будет добавлена в более позднем шаге.

#### Вставка таблицы стежка назад иголку и французских узелков

Перед вставкой стежка назад иголку и французских узелков, необходимо установить курсор в местоположение, где таблица должна быть вставлена. Для этого примера, таблица будет помещена ниже таблицы полного стежка и стежка четверти. Будет необходимо добавить пустую строку ниже таблицы полного стежка и стежка четверти.

Чтобы добавить строку ниже таблицы полного стежка и стежка четверти, сначала нажмите по последней ячейке этой таблицы. (Для этого дизайна, эта ячейка должна содержать текстовый "Jade - VY LT ".) Затем, нажмите клавишу стрелки "вправо", пока курсор не перемещается в левую сторону таблицы. Это будет казаться немного ниже чем нижний ряд таблицы как показано ниже.



Затем, нажмите клавишу ENTER, чтобы добавить строку ниже таблицы. Эта новая строка должна все еще быть в пределах левой ячейки универсальной таблицы.

Затем, выберите Insert/Edit Floss Table в Меню разметки. Диалоговое окно Table Options тогда появится. Для этого примера, используйте следующие параметры настройки:

- Заголовок Таблицы: Стежки назад иголку и французские узелки(Table Title: Back Stitches & French Knots)
- Значения по умолчанию использования для всех других параметров настройки этого диалогового окна. (Use defaults for all other settings of this dialog box)

Щелкните кнопкой Choose/Edit Columns по этому диалоговому окну. Это откроет диалоговое окно Table Column Selection. В списке доступных столбцов, нажмите, Symbol – Back Stitches type и затем щелкните кнопкой Use. Тогда это должно появиться в выбранном списке столбцов. Повторите для следующего столбца, напечатает:

- •Символ французские узелки(Symbol French Knots)
- •Номер/ИДЕНТИФИКАТОР муине(Floss Number/ID)
- •Дополнительный Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине(Alternate Floss Number/ID)
- •Цвет мулине Desc(Floss Color Desc)

Затем, несколько из вариантов для некоторых из столбцов будут выбраны. Щелкните Floss Number/ID type (расположенный в списке выбранных столбцов), чтобы выбрать это. Щелкните кнопкой General Options. В диалоговом окне General Column Options, которое появляется, определите Heading Text как "DMC". Щелкните Ok.

Щелкните Дополнительным типом Номера/ИДЕНТИФИКАТОРА мулине(Alternate Floss Number/ID) (расположенный в списке выбранных столбцов), чтобы выбрать это.

Щелкните кнопкой General Options. В диалоговом окне General Column Options, которое появляется, определите Heading Text как "Anchor". Щелкните Ok.

С Дополнительным типом Номера/ИДЕНТИФИКАТОРА мулине(Alternate Floss Number/ID), все еще выбираным, щелкните кнопкой Special Options. В диалоге, который появляется, выберите тип "Anchor" как альтернативная марка. Щелкните Ok.

Щелкните Ok, чтобы закрыть диалоговое окно Table Column Selection. Щелкните Ok, чтобы закрыть диалоговое окно Table Options. В этом пункте таблица стежок назад иголку/Французский узелок должна быть видима ниже таблицы, которая добавляют для полных/четверти стежков как показано ниже.

×	74	14 3		′ellow-Pale
<b>†</b>	56	34 1	86 .	lade-VY LT
ank S	tit ala	00 & Er	anah Kna	ato.
3ack Stitches & French Knots Back 『FK』DMC 『Anchor』Color				
Dack	FIX	٠	<b></b>	<b></b>
	•	646	1044	Beaver Gray-DK
	•	813	977	Blue-LT
	•	910	189	Emerald Green-DK
	. i			Pewter Gray-DK

## Шаг 6 - Вставка Информации Схемы

Этот шаг добавит несколько Полей Информации к размещению.

Щелкните мышью в пределах правой ячейки универсальной таблицы, которая добавляют в Шаге 4. Курсор должен тогда появиться в верхнем левом угле той ячейки.

В позиции курсора, напечатайте текстовую "Ткань: "("Fabric:") и щелкните клавишей ENTER. На строке ниже текста, который был напечатан, нажмите клавишу "пробел" 4 раза, чтобы выровнять ту строку (обратить внимание, что есть лучшие пути, доступные, чтобы выровнять строку).

Затем, выберите Insert Design Info в Меню разметки (Layout menu). Это откроет диалоговое окно Insert Information Field. (Для большего количества подробностей относительно этого диалогового окна, см. Поле Информации схемы.) Выбирите Fabric Туре в списке и затем щелкните Ok. Тип ткани должен тогда появиться в размещении.

Переместите курсор в позицию после последнего символа типа ткани, и затем нажмите клавишу ENTER, чтобы вставить новую строку. Если Вы перемещаете курсор на слишком много позиций, это будет двигаться в позицию ниже таблицы. В этом случае только нажимите клавишу стрелки "влево", чтобы вернуть его обратно.) Нажимите клавишу "пробел" 4 раза, чтобы выровнять новую строку. Затем, вставьте размер ткани, выбирая Insert Design Info в Меню разметки, и выбирая Total Size - Stitches в списке полей. После нажатия Оk, размер будет вставлен.

Переместите курсор в позицию после последнего символа размера ткани, и затем нажмите клавишу ENTER, чтобы вставить новую строку. Пресс вводит снова, чтобы вставить другую строку.

В позиции курсора, напечатайте текстовый "Законченный Размер: "("Finished Size:") и нажмите клавишей ENTER. На новой строке, нажмите клавишу "пробел" 4 раза. Затем, вставьте законченный размер ткани, выбирая Insert Design Info в Меню разметки и выбирая Total Size – Finished Units в списке полей. После нажатия Ок, размер будет вставлен.

Используйте мышь, чтобы перетащить выбор по тексту "Fabric:", который добавлялся вышеупомянутым. Затем, выберите Bold в меню Font. Повторите шаг для текста "Finished Size:".

Чтобы завершить размещение, заголовок будет установкой. Заголовок будет содержать заголовок дизайна, центрированный в заголовке. Чтобы редактировать заголовок размещения, выберите Edit Header/Footer в меню Edit. Позиция курсора должна двигаться автоматически в область заголовка страницы.

В меню Paragraph, выберите Center. Затем, выберите Insert Design Info в Меню разметки, и выберите Pattern Title. Щелкните Ок. Щелкните мышью по заголовку, чтобы гарантировать, что курсор - в пределах текста заголовка. Затем, используйте инструментальную панель выбора шрифта, чтобы выбрать размер 22 с полужирным стилем. Выключите редактирование заголовка, выбирая снова пункт Заголовка/Нижнего колонтитула(Edit Header/Footer) редактирования меню Edit.

#### Шаг 7 - Печать Размещения

Чтобы печатать размещение, выберите Print в меню File. Предварительный просмотр распечатки Print Preview в меню File. Обратите внимание, что, чтобы печатать размещение дизайна, вид размещения дизайна должен быть выбран.

#### Заключение

Пример, представленный этой главой - только одна из многих возможностей для размещения дизайна. Вы станете наиболее опытным от этой особенности, если Вы поэкспериментируете с вариантами, которые являются доступными.

# Графическая схема (Chart Graphic)

Этот раздел описывает, как использовать графическую схему в размещении.

#### Вставка Графической схемы(Inserting a Chart Graphic)

Чтобы вставлять графическую схему, установите курсор в размещение, где Вы хотите, чтобы схема была вставлена, и затем выбирите Insert/Edit Chart в Меню разметки, или

щелкните следующим значком инструментальной панели. После того, как схема была вставлена в дизайн, Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по диаграмме и выбрать Edit Chart, чтобы открыть диалоговое окно вариантов для диаграммы. Для всего выше перечисленного, диалоговое окно Chart Options будет открыто, как показано ниже.

## Удаление Графической схемы (Deleting a Chart Graphic)

Чтобы удалить графическую схему, щелкните правой кнопкой мыши по диаграмме, и затем выберите Delete Chart из меню, которое появляется. Обратите внимание, что отмена не доступна в этом случае.

## Копирование графической схемы (Copying a Chart Graphic)

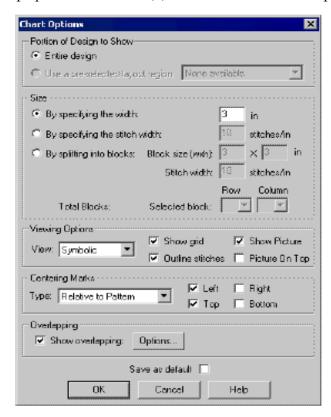
Часто Вы можете найти полезным создать новую схему, начиная с параметров настройки схемы, которую Вы уже вставили в ваше размещение (типа того, когда Вы хотите разбить дизайн на несколько блоков). Копировать схему:

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши по диаграмме, и выберите Copy Chart в меню, которое появляется.
- 2. Установите текстовый курсор, где Вы хотите, чтобы новая схема была вставлена.
- 3. Выберите Paste в меню Edit, или нажмите Ctrl+V.

4. Щелкните правой кнопкой мыши по новой схеме, и выберите Edit Chart, чтобы редактировать параметры настройки новой схемы.

## Опции Графической схемы (Chart Graphic Options)

Этот раздел описывает варианты, которые являются доступными для формирования Графической схемы. Диалоговое окно Chart Options показано ниже:



#### Область (Region)

Эти варианты позволяют Вам выбирать то, что часть дизайна показывает Графической схемы. Вы можете или выбрать полный дизайн или часть дизайна. Чтобы только показывать части дизайна, необходимо отметить ту часть, создавая 'область размещения' ('layout region'). Для большего количества подробностей, см. Области Размещения.

#### Установление размеров (Sizing)

Есть несколько вариантов, чтобы установить размер Графической схемы. Эти варианты включают следующее:

- Определением Ширины (By Specifying the Width)- схема будет установлена по размеру, чтобы определить ширину. Высота будет рассчитана, чтобы поддержать правильные размеры. Когда эта опция используется, возможно вручную корректировать размер графической схемы после вставки этого. Чтобы корректировать размер после вставки этого, сначала щелкните Графическую схему, чтобы выбрать это, и затем захватите и перетащите один из маркеров вокруг края Графической схемы.
- Определением Ширины Стежка(By Specifying the Stitch Width) диаграмма будет установлена по размеру так, что каждый стежок (то есть позиция сетки) имеет указанную ширину. Высота рассчитываетя, чтобы поддержать правильные размеры.
- Разбивание на блоки(By Splitting into Blocks) дизайн будет разбит на блоки, имеющие указанный размер, используя указанную ширину стежка. Базируемый на этих параметрах

настройки, один или более блоков будут доступны для вставки в диаграмму. Это фактически делит дизайн в строки и столбцы блоков указанного размера. Множественные блоки типичны для этой опции, и необходимо выбрать, какой блок Вы хотите использовать для этой Графической схемы, используя опцию Выбор Блока (Select Block options). Вы тогда вставили бы дополнительную графическую схему для других блоков. Это обеспечивает путь разбивания дизайна по множественным страницам/областям размещения.

## Paccмотрение опций(Viewing Options)

Несколько вариантов могут быть определены для управления видом схемы. Они включают режим рассмотрения, дисплей линии координатной сетки, использование контуров (outlining — забыла, что это такое⊕)стежка, и показан ли под/покраска (under/overlay) изображением.

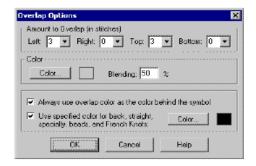
## Центрирующие метки (Centering Marks)

Центрирующие метки можно показавать или не показывать для Графической схемы. Когда показаны, Вы можете выбрать, является ли позиция меток относительно полного дизайна или только части схемы, показанной Графической схемой. Вы можете использовать центрирующие метки, которые являются относительно только части, показанной в случае, где полный дизайн состоит из нескольких независимых областей.

Варианты центрирующей метки также позволяют Вам выбирать стороны Графической схемы, на которой метки отображены.

# Перекрывание (Overlapping)

Когда полный дизайн показан, используя больше чем один Графический символ (то есть множественные блоки, или области используются). Часто полезно иметь каждое блочное перекрытие (то есть повторение) несколько строк/столбцов от предыдущего блока. Это облегчает работу над дизайном. Чтобы допусктить перекрывание, выберите опцию Show Overlapping. Когда нужно, несколько вариантов могут быть выбраны, щелкая кнопкой Options. Следующее диалоговое окно будет отображено в этом случае.



Следующие варианты доступны:

- Количество перекрытий(Amount To Overlap) Выбирают число стежков для повторения на каждой странице.
- Цвет (Color) Выбирает цвет и смешианное количество, которое будет использоваться, чтобы оттенить накладывающиеся стежки.
- Другие опции (Other Options) Выбран ли цвет перекрытия вместо цвета фона, обычно используемого, когда 'Цвет Позади Символа'('Color-behind Symbol') особенность используется. Выбран ли альтернативный цвет для некоторых типов стежка, которые находятся в области перекрывания.

## Таблица мулине/нитей

Этот раздел описывает, как использовать таблицы мулине\нитей в размещении.

## Вставка Таблицы Вышивального шелка/Потока(Inserting a Floss/Thread Table)

Чтобы вставлять Таблицу мулине, направьте курсор в размещение, где Вы хотите, чтобы таблица была вставлена, и затем выбирите Insert/Edit Floss Table в Меню разметки, или

нажать следующий значок инструментальной панели: После того, как таблица была вставлена в дизайн, Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать Edit Table, чтобы открыть диалоговое окно опций для таблицы. Для всего выше, диалоговое окно Table Options будет открыто.

# Удаление Таблицы мулине\нитей (Deleting a Floss/Thread Table)

Чтобы удалять Таблицу мулине, щелкните правой кнопкой мыши по таблице, и затем выберите Delete Table в меню, которое появляется. Обратите внимание, что **отмена не доступна** в этом случае.

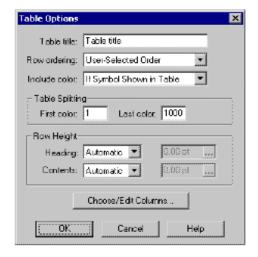
## Копирование Таблицы мулине\нитей (Copying a Floss/Thread Table)

Часто Вы можете найти полезным создать новую таблицу, начиная с параметров настройки таблицы, которую Вы уже вставили в ваше размещение (такой как Вы хотите вручную разбить таблицу). Копирование таблицы:

- 1. Щелкнуть правой кнопкой мыши по таблице, и выбрать Copy Table в меню, которое появляется.
- 2. Установить текстовый курсор, где Вы хотите, чтобы новая таблица была вставлена.
- 3. Выбрать Вставку в меню Edit или нажать Ctrl+V.
- 4. Щелкнуть правой кнопкой мыши по новой таблице, и выбрать Edit Table, чтобы редактировать параметры настройки новой таблицы.

#### Опции Таблицы мулине\нитей (Floss/Thread Table Options)

Этот раздел описывает опции, которые являются доступными для формирования Таблицы мулине. Диалоговое окно Table Options показано ниже.



#### Заголовок Таблицы (Table Title)

Определите имя таблицы. Это имя будет показано вверху таблицы. Оставьте этот, если Вы хотите вручную вставить текст в размещение для заголовка или если Вы не хотите, чтобы таблица имела заголовок.

#### Упорядочение Строки (Row Ordering)

Используйте эту опцию, чтобы определить, как строки таблицы должны быть сортированы. Вы можете или сортировать их согласно идентификатору цвета мулине или упорядочить их согласно выбранному пользователем порядку палитры.

#### Включение Цвета (Include Color)

Эта опция позволяет Вам выбирать, всегда ли выбирать цвет палитры в таблице, когда цвет используется где-нибудь в дизайне (Если использована опция Design(Design option)) или к только включенному цвет палитры, если его символ используется один или больше выбранных столбцов таблицы (Если символ показан в опции Table). Позже случай используется при вставке множественных таблиц, где каждая таблица обрабатывает только некоторые типы стежка. Для этого случая Вы хотели бы использовать только цвета, используемые специфическим типом стежка, который будет включен в соответствующую таблицу.

## Разбивание Таблицы (Table Splitting)

Когда таблица включает большое количество цветов палитры, может быть нужно разбить таблицу на несколько таблиц. В то время как особенность размещения автоматически разобьет таблицу поперек страниц, эта особенность позволяет пользователю управлять точно, где таблица разбита, выбирая Первый и Последний цветн, который нужно показать в таблице.

Например, если в таблице был бы конечный результат в 25 цветв, и нужно было бы разбить таблицу так, чтобы первые 12 цветов показались в одной таблице с остатком в отдельной таблице, тогда следующие значения разбивания будут использованы:

Первая таблица: Первый Цвет = 1, Последний Цвет = 12

Вторая таблица: Первый Цвет = 13, Последний Цвет = 25

При разбивании по множественным таблицам, необходимо создать каждую таблицу, использующую точно те же самые опции, кроме тех, которые для первых и последних параметров цвета. Также, обычно лучше всего делать Последний Цвет для последней таблицы к большему номеру, если больше цветов добавляется к дизайну в более позднее время.

#### Высота Строки (Row Height)

Есть несколько вариантов, чтобы управлять высотой строки таблицы. Когда опция Automatic выбрана, программа будет автоматически использовать высоту строки, которая является достаточно большой для содержания каждой строки.

Когда опция At Least выбрана, специфическая высота строки может тогда быть выбрана такой, что высота каждой строки является не менее высота достаточной для содержания строки. Высота будет автоматически увеличивается при добавлении содержания.

Когда опция Exactly выбрана, указанная высота строки используется независимо от того, соответствует ли содержание каждой строки в пределах этой высоты.

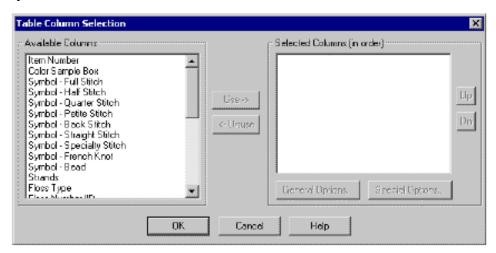
Есть отдельные выборы высоты строки для строки заголовка и строк, содержащих содержание таблицы. Все довольные строки используют ту же самую установку высоты строки.

#### Столбцы Choose/Edit

Чтобы выбирать столбцы таблицы, нажмите кнопку Choose/Edit Columns этого диалогового окна. Это откроет диалоговое окно Table Column Selection.

#### Выбор Столбца Таблицы (Choose/Edit Columns)

Диалоговое окно Table Column Selection используется, чтобы выбрать столбцы Таблицы мулине. Это диалоговое окно показано ниже.



Поле Available Columns обеспечивает список всех доступных типов столбца, которые не были уже выбраны для таблицы. Поле Selected Columns показывает список столбцов, которые были выбраны для таблицы. Порядок(вершина к основанию) столбца типы в этом списке соответствует порядку (слева направо) столбцов в таблице, которая создана.

Следующее типы доступных столбцов:

Номер Пункта (Item Number)- показывает номер строки таблицы

Поле образца цвета(Color Sample Box) - показывает поле, заполненное цветом мулине\нитей

Символ - Полный крест(Symbol - Full Stitch) - показывает символ, используемый для полных крестиков

Символ - Полукрест (Symbol - Half Stitch) - показывает символ, используемому для полукрестиков

Символ – четверть крестика (Symbol – Quarter Stitch) - показывает символ, используемый для стежков четверти

Символ - Миниатюрный крестик(петит) (Symbol - Petite Stitch) - показывает символ, используемый для миниатюрных крестиков

Символ – назад иголку (Symbol – Back Stitch) - показывает символ, используемому для стежков назад иголку(бэкстич)

Символ – вперед иголку (Symbol – Straight Stitch) - показывает символ, используемый для стежков вперед иголку

Символ – Специального стежка (Symbol – Specialty Stitch) - показывает символ, используемый для специальных стежков

Символ - французский Узелок (Symbol – French Knot) - показывает символ, используемый для французских Узелков

Символ - Цепочки ячеек (Symbol – Bead) - показывает символ, используемый для цепочки ячеек

Ниточки (из которых состоит мулине) (Strands) - показывают число нитей

Тип мулине (Floss Type) - показывает тип мулине (напр. DMC)

Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине (Floss Number/ID)- показывает номер мулине (напр. 123)

Тип мулине и Номер/ИДЕНТИФИКАТОР (Floss Type and Number/ID)- показывает и типу мулине и номер (напр. DMC 123)

Дополнительный Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине (Alternate Floss Number/ID) - показывает альтернативную марку мулине для дизайна (использовать специальные варианты, чтобы выбрать дополнительную марку)

Цвет мулине Desc. (Floss Color Desc.) - описание цвета мулине\нитей

Цвет мулине Desc. и примечание (Floss Color Desc. And Note) - описание цвета мулине\нитей, сопровождаемого примечанием(ями) палитры

Примечание (Note) - примечание(я) палитры

Примечание как сноска (Note as Footnote)- примечание палитры, показанное в таблице ниже таблицы мулине\нитей. Номер показан в этом столбце как ссылки сноски в таблице.

Использование - Полные крестики (Usage – Full Stitches) - число полных крестиков, используемых в дизайне

Использование – Полукрестиков (Usage – Half Stitches) – число полукрестиков, используемых в дизайне

Использование – Четверти крестика (Usage – Quarter Stitches) – число четверти крестиков, используемых в дизайне

Использование - Миниатюрные Стежки (Usage – Petite Stitches) - число миниатюрных стежков, используемых в дизайне

Использование - французские узелки (Usage – French Knots) - число французских узелков, используемых в дизайне

Использование - Цепочки ячеек (Usage – Beads)- число цепочек ячеек, используемых в дизайне

Использование – стежка назад иголку (Usage – Back Stitches) - полная длина стежков назад иголку, используемых в дизайне

Использование – вперед иголку (Usage – Straight Stitches) - полная длина стежков вперед иголку, используемых в дизайне

Использование – Специальные стежки (Usage – Specialty Stitches) - полная длина специальных стежков, используемых в дизайне

Использование - Общее количество (Usage – Total) – оценка мотков мулине для дизайна

# Добавление нового столбца к выбранному списку:

- 1. Нажмите на желаемый тип столбца, показанный в списке Available Columns.
- 2. Нажмите кнопку Use. Тип столбца тогда появится в списке Selected Columns. Корректировать позицию типа столбца в списке, нажмите кнопку Up или Dn.

#### Удаление столбца из списка выбора:

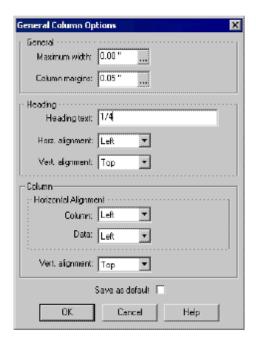
- 1. Нажмите на тип столбца, который Вы хотите удалить.
- 2. Нажмите кнопку Unuse.

Когда столбец добавился к списку Select Columns, Вы можете тогда выбрать варианты, которые являются доступными для того типа столбца. Есть две категории вариантов, которые являются доступными:

- Главные (General)- варианты, доступные для всех типов столбца
- Специальные (Special) варианты, определенные к некоторому типу столбца.

Чтобы выбирать общие параметры, нажмите кнопку General Options. Чтобы выбирать специальные варианты для столбца, нажмите кнопку Special Options. Обратите внимание, что специальные варианты не доступны для всех типов столбца.

## Диалоговое окно General Options показано ниже.



# Главные (General)

В этой группе вариантов Максимальная Ширина (Maximum Width) для столбца может быть выбрана. Эта опция полезна для столбцов типа столбца Floss Color Desc, где ширина обычно была больше как необходимо для самого длинного описания цветов. Устанавливая подходящее значение для Максимальной Ширины, описание может быть сделано для перенесения по словам в другую строку, сохраняя полную ширину таблицы не делая ее слишком широкой.

Край Столбца (Column Margin) может также быть определен. Этот край применяется как к левой так и правой стороне столбца.

Чтобы выбирать различные модули для Максимальной Ширины и\или Края Столбца, нажмите ...., показанное справа от значения.

# Заголовок (Heading)

Варианты Заголовка позволяют выбирать столбец заголовка и выравнивание заголовка.

# Столбец (Column)

Опции Столбца позволяют выбирать выравнивание содержание столбца. Для Горизонтального Выравнивания (Horizontal Alignment), полное выравнивание столбца может быть определено отдельно от выравнивания строки. Например, чтобы иметь каждый элемент правого столбца, выровненного относительно других элементов строки, столбец выравнивается в центре столбца. Следующие параметры настройки будут использоваться:

Столбец: Центр (Column: Center)

Данные: Право (Data: Right)

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Поле образца цвета (Special Options: Color Sample Box)



#### Размер

Определите размер поля образца цвета.

# Hастройки (Customizations)

Выберите, включить ли черный контур (outline) вокруг образца цвета.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблии.

Специальные Опции: Символ - Полный крестик (Special Options: Symbol – Full Stitch)



## Форматирование Типа (Formatting Type)

Символ для полного крестика можно показать, используя любой, фактический символ шрифта без форматирования (Show as Unformatted Symbol), или символ может быть показан отформатированным, как он показан в схеме (Show as Formatted Symbol). Для бесформатного случая, альтернативная метка может быть определена вместо фактического символа, выбирая опцию Use Alternative Label и затем определяя метку. Для отформатированного случая символ отформатирован, как показано в схеме. Эта опция приводит к маленькому графическому символу, вставляемому в столбец. Высота символа в этом графическом символе может быть откорректирована как процент от заданной по умолчанию высоты символа. Контур вокруг графического символа может также быть выбран.

#### Дополнительный (Additional)

Для таблицы, которая использует только один столбец для полного, половины, четверти, и миниатюрных стежков, выбирают опцию Same Column for Full/Half/Quarter/Petite Stitches. Иначе необходимо добавить отдельные столбцы для каждого из всех типов.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Символ - Половина/Квартал/МиниатюрныйСтежок (Special Options: Symbol – Half/Quarter/Petite Stitch)



# Форматирование Типа (Formatting Type)

Символ для полукрестика/четверти/миниатюрного можно показать, используя любой, фактический символ шрифта без форматирования (Show as Unformatted Symbol), или символ может быть показан отформатированным, как он показан в схеме (Show as Formatted Symbol).

Для бесформатного случая, альтернативная метка может быть определена вместо фактического символа, выбирая опцию Use Alternative Label и затем определяя метку.

Для отформатированного случая, форматирование символа приведет к графическому символу с маленьким символом в или одном или двух углах графического символа в зависимости от типа стежка. Чтобы символ был полноразмерным символом вместо этого, выберите опцию Use Full-Sized Symbol.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Символ - Назад/Вперед иголку (Special Options: Symbol – Back/Straight Stitch)



#### Форматирование Типа

Символ для назад/вперед иголку можно показать, используя любое текстовое описание без форматирования (Show as Unformatted Symbol), или символ может быть показан отформатированным, как он показан в схеме (Show as Formatted Symbol).

Бесформатная опция для этого типа символа всегда требует, чтобы описание было обеспечено. Это необходимо, так как backstitches не имеет символов шрифта связанных с ними.

Для отформатированного случая, графический символ сгенерирован, который показывает вид стежка как показано в схеме. Варианты, доступные для этого случая - ширина графического символа и контур.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблии.

Специальные Опции: Символ - французский узелок/Цепочка ячеек (Special Options: Symbol – French Knot/Bead)



## Форматирование Типа

Символ для французского узелка/цепочки ячеек можно показать, используя любой, фактический символ шрифта без форматирования (Show as Unformatted Symbol), или символ может быть показан отформатированным, как он показан в схеме (Show as Formatted Symbol).

Для отформатированного случая, графический символ сгенерирован, который показывает вид стежка как показано в схеме. Варианты, доступные для этого случая - высота символа в пределах графического символа и контур графический символ.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Символ – Специальный стежок (Special Options: Symbol – Specialty Stitch)



#### Содержание (Content)

Выбор стежка и/или названия стежка может быть выбран для дисплея в таблице.

## Настройки - Размер Стежка (Customizations – Stitch Size)

Чтобы определить полный размер стежка, определите дисплей высоты стежка, и затем выберите Полную Высоту(Total Height) опции Stitch. Эта опция полезна, если Вы хотите, чтобы все одинаковые стежки имели одну высоту. Чтобы определить размер каждого модуля сетки типового стежка, определите высоту модуля сетки, и затем выберите Высоту 1 опции Grid Unit. Эта опция полезна для того, чтобы гарантировать, что каждый стежок будет достаточно большим для удобной читаемости.

## Hастройки – Другие (Customizations - Other)

Для использования альтернативных меток вместо типового стежка и названия стежка, выберите Use Alternate Label вместо опции Stitch и определите метку.

Чтобы иметь каждый стежок, показанный на отдельной строке таблицы, выберите опцию One Stitch Per Row.

Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Homep/ИДЕНТИФИКАТОР мулине, Тип мулине и Homep/ИДЕНТИФИКАТОР (Special Options: Floss Number/ID, Floss Type and Number/ID)



Выберите Show strand counts for blends если Вы хотите счет ниточек, показанных направо от цветного идентификатора(color ID) для смешанных цветов. Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Дополнительный Номер/ИДЕНТИФИКАТОР мулине (Special Options: Alternate Floss Number/ID)



Определите дополнительную марку мулине\нитей, которая используется для этого столбца. Программа автоматически определит самый близкий похожий цвет, используя выбранный метод(ы) в поле Cross-Referencing Method. Чтобы редактировать таблицы системы перекрестных ссылок, используемые этой особенностью, пожалуйста см.

#### convert

Этот тип столбца может использоваться множествое раз в таблице. Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

Специальные Опции: Примечание как Сноска (Special Options: Note as a Footnote)



Определите максимальную ширину таблицы сноски. Таблица сноски показана ниже основной таблицы. Выберите Save, чтобы использовать эти варианты как значение по умолчанию для новых таблиц.

## Форматирование Таблицы Мулине\Hитей (Formatting a Floss/Thread Table)

После того, как Таблица мулине была вставлена в размещение, следующие опции форматирования могут измениться:

- Начертание шрифта
- Выделение цвета и ширины
- Ячейка таблицы цвета и тени

## Начертание шрифта (Font Style)

Заданное по умолчанию начертание шрифта, используемое для ячеек таблицы и всего другого текста размещения выбрано через Default Font item в меню Layout. Когда таблица вставлена, будет использоваться заданный по умолчанию шрифт.

Начертание шрифта и размер шрифта могут быть выбраны для каждого столбца таблицы. Кроме того, стиль/размер для строки заголовка независит от стиля/размера строки содержания таблицы.

Чтобы выбирать стиль или размер, направьте курсор на текст а ячейке. Затем, или используйте инструментальную панель опций шрифта, или опции в меню Font, чтобы изменить начертание шрифта. В любом случае таблица будет повторно изменена, чтобы отразить замены, которые были сделаны.

Тот же самый метод обращается к начертанию шрифта заголовка таблицы. Обратите внимание, что не нужно выбрать полный заголовок текста или текст ячейки таблицы при изменении начертания шрифта с тех пор, только один параметр настройки сохранен на каждый тип. Другими словами, не нужно форматировать часть ячейки, используя один шрифт и отличающуюся часть той же самой ячейки с различным шрифтом.

#### Граница Цвета и Ширины (Border Color and Width)

Рраница Цвета и ширины ячейки таблицы могут быть выбраны. Стиль границы, выбранный для строки заголовка таблицы может отличаться от стиля, выбранного для строк и содержания таблицы. Однако, все строки содержания для данного столбца будут всегда иметь тот же самый стиль границы.

Чтобы определить стиль границы для специфического столбца ячеек, нажмите на одну из ячеек так, чтобы курсор был в той ячейке. Затем, выберите Border Color и Width в меню Table. Следующее диалоговое окно откроется:



Выберите ширину и цвет соответствующих вариантов. Для опции цвета, нажмите маленькую стрелку, чтобы выбрать цвет.

Затем, выберите нужное, и нажмите Применить Изменения (Apply Changes). Эти варианты:

- Таблица (Table) выбранный стиль только обратится к внешним граням таблицы
- Ячейка (Все Строки) (Cell (All Rows)) выбранный стиль обратится только к ячейке, где курсор расположен (или все ячейки того столбца, если ячейка находится в теле таблицы)
- Все Ячейки (All Cells)- выбранный стиль применит ко всем ячейки таблицы
- Выбранные Ячейки (Selected Cells) выбранный стиль применит ко всем выбранным ячейкам

Когда множество ячеек выбрано, опция Ячейка (Все Строки) (Cell (All Rows)) не доступна, но опция Selected Cells доступна (и наоборот).

Затем, нажмите кнопку Position как желательно включить/отключить границы линий. Когда граница линии показана в полутоне, тогда больше чем один цвет или толщина используются в таблице в этой позиции. Чтобы вынуждать все соответствующие ячейки использовать текущий выбор стиля, выключите и затем выключите эту позицию. Будет тогда показано использованный текущий цвет и толщину.

## Таблица Цвета Ячейки и Оттенение (Table Cell Color and Shading)

Цвет и оттенение ячеек таблицы могут быть выбраны. Стиль, выбранный для строки заголовка таблицы может отличаться от стиля, выбранного для строк содержания таблицы. Однако, все строки содержания для данного столбца будут всегда иметь тот же самый стиль.

Чтобы определить цвет ячейки и оттенения для специфического столбца ячеек, нажмите на одну из ячеек так, чтобы курсор был в той ячейке. Затем, выберите Cell Color & Shading в меню Table. Следующее диалоговое окно откроется:



Выберите цвет и оттенение соответствующих вариантов. Для опции цвета, нажмите маленькую стрелку, чтобы выбрать цвет.

Затем, выберите нужное, и нажмите Применить Изменения (Apply Changes). Эти варианты:

- Ячейка (Все Строки) (Cell (All Rows)) выбранный стиль обратится только к ячейке, где курсор расположен (или все ячейки того столбца, если ячейка находится в теле таблицы)
- Все Ячейки (All Cells) выбранный стиль применится ко всем ячейки таблицы
- Выбранные Ячейки (Selected Cells)- выбранный стиль применит ко всем выбранным ячейкам

Когда множество ячеек выбрано, опция Ячейка (Все Строки) (Cell (All Rows)) не доступна, но опция Selected Cells доступна (и наоборот).

## Образец информационного поля (Pattern Information Field)

Этот раздел описывает, как использовать Поля Информации в размещении.

## Вставка Поля Информации

Чтобы вставлять поле, направьте курсор в размещение, где Вы хотите, чтобы поле было вставлено, и затем выбирите Insert Design Info в меню Layout, или нажмите следующую кнопку панели:

. Диалоговое окно Insert Information Field будет тогда открыто, как показано ниже.



Выберите один из типов поля в списке и затем нажмите Ок. Следующее - доступное поле, напечатает:

Заголовок Схемы (Pattern Title) - заголовок, указанный через диалоговое окно Pattern Information

Проектировщик (Designer)- проектировщик, указанный через диалоговое окно Pattern Information

Компания (Company) - компания, указанная через диалоговое окно Pattern Information Авторское право (Copyright) - авторское право, указанное через диалоговое окно Pattern Information

Используемый Размер – Стежки (Used Size – Stitches) - натуральная величина дизайна в стежках

Используемый Размер - Законченные модули (Used Size – Finished Units) - натуральная величина дизайна в дюймах/см

Используемый Размер - Законченные Модули(Used Size – Finished Units (Alt. Count)) - натуральная величина дизайна в дюймах/см относительно дополнительного «кусочка» ткани, указанного в диалоговом окне Pattern Information

Полный размер - Стежки (Total Size – Stitches)- полный размер ткани в стежках

Полный размер - Законченные Модули (Total Size – Finished Units)- полный размер ткани в дюймах/см

Полный размер - Законченные Модули (Total Size – Finished Units (Alt. Count)) - полный размер ткани в дюймах/см относительно дополнительного «кусочка» ткани, указанного в диалоговом окне Pattern Information

Тип Ткани (Fabric Type) - тип ткани определенный в диалоговом окне Fabric Properties Цвет Ткани (Fabric Color) - цвет ткани определенный в диалоговом окне Fabric Properties Ткань в стежках (Fabric Stitch Count) - ткань в стежках как определено в диалоговом окне Fabric Properties

Примечание (Note) - примечание как определено в диалоговом окне Pattern Information Удаление Поля Информации

Чтобы удалить поле, щелкните правой кнопкой мыши на поле, и затем выберите Delete Field из меню, которое появляется. Обратите внимание, что отмена не доступна в этом случае.

#### Форматирование Поля Информации

После того, как поле было вставлено в размещение, начертание шрифта может измениться. Обратите внимание, что заданное по умолчанию начертание шрифта,

используемое для информационных полей и всего другого текста размещения выбрано через Default Font item в Меню Layout.

Чтобы выбирать начертание шрифта или размер, направьте курсор в текст поля. Затем, или используйте инструментальную панель вариантов шрифта, или варианты в меню Font, чтобы изменить начертание шрифта. В любом случае поле будет повторно изменено, чтобы отразить смену типа шрифта.

Обратите внимание, что не нужно выбрать полное поле при изменении начертания шрифта с тех пор, только один параметр настройки сохранен на каждое поле. Другими словами, не нужно форматировать часть поля, используя один шрифт и различающуюся часть того же самого поля с различным шрифтом.

### Структурирование Документа

Чтобы создавать эффективное и нужное размещение, важно, что пользователь понимал методы, которые являются доступными для организации области страницы. Два первичных метода - через использование разделов и таблиц.

Если таблицы или разделы не используются, то каждый элемент размещения будет направлен в страницу или страницы на отдельных строках, используя единственный столбец.

Следующий раздел рассматривает использование разделов и таблиц.

### Разделы (Sections)

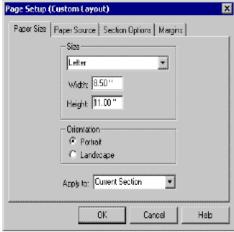
Размещение для дизайна может состоять из одной или более страниц. Для каждой страницы или группы страниц, один или более Разделов могут быть созданы. Для каждого Раздела ориентация на бумаге, размер страницы, края страницы, страница опций номерования, и номер столбцов может быть выбрана.

Чтобы выбирать/редактировать варианты раздела, сначала позиционируйте курсор в пределах раздела документа, который Вы хотите изменить. Затем, выберите Параметры станицы от меню File. Это откроет Параметры станицы (Заказное Размещение) диалоговое окно, которое содержит множественные страницы вариантов. Обратите внимание, что для некоторых вариантов, возможно выбрать, применить ли изменения (замены) ко всем разделам документа или только текущий раздел.

При выборе вариантов Параметров станицы, текущий принтер будет использоваться, чтобы определить доступные бумажные варианты.

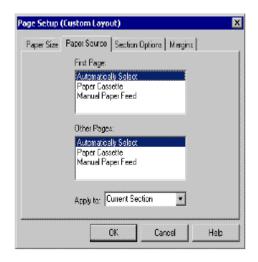
Следующее описывает каждую страницу диалогового окна Параметров станицы.

# Размер бумаги (Paper Size) Раде Setup (Custom Layout)



Выберите размер страницы и ориентацию для этого раздела или полного документа. Измените Ширину и/или Высоту, чтобы определить нужный размер страницы.

### Источник Бумаги (Paper Source)



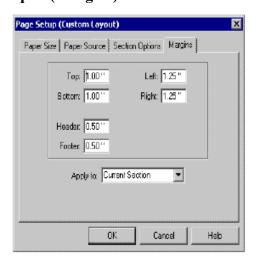
Выберите источник бумаги для первой страницы раздела/документа и всех последующих страниц.

### Опции Раздела (Section Options)



Выберите число столбцов для этого раздела в Number of Columns. Выберите интервал между столбцами через опцию Column Spacing. Чтобы иметь начало раздела в начале новой страницы, выберите Begin Section на Новой Странице (New Page). Чтобы иметь нумерацию страницы документа, перезапущенного для этого раздела, выберите Restart Page Numbering, и определите значение для Первого Номера(First Page Number) страницы.

### Края (Margins)



Определите края для этого раздела. Обратите внимание, что Вершина и края Заголовка(Тор и Header) оба измерены от вершины страницы. Если верхний край (Тор) - меньше чем основание Заголовка (Header), то верхний край автоматически увеличевается, чтобы предотвратить наложение. То же самое обращается к Нижнему колонтитулу и нижним полям.

### Таблицы (Tables)

Таблицы полезны чтобы делить область страницы в несколько независимых областей или ячеек. Содержание каждой ячейки может тогда быть заполнено любым типом информационных/объектных поддерживаемые особенностью Размещения (Layout). Например, если, таблица на 2 столбца с 1 строкой была создана, то левый столбец может быть заполнен объектом схемы представленые дизайне, в то время как правый столбец может быть заполнен таблицей мулине\нитями.

Чтобы вставлять **универсальную** таблицу (в противоположность Таблице мулине\нитей) для организации страницы, сначала направьте курсор на страницу, где Вы хотите, чтобы таблица была вставлена. Затем, выберите Insert Table в меню Table. Это откроет диалог, где Вы можете определить номер строк и столбцов для таблицы. После определяют размер таблицы, и таблица будет вставлена. Вы можете тогда нажать на одну из ячеек таблицы и вставить Графический символ Диаграммы (Chart Graphic), таблицу мулине\нитей, поле Pattern Information, или любой другой текст или объект.

Ширина таблицы может быть изменена, перетаскивая одну из строк делителя столбца таблицы. Убедитесь, что опция Show Grid Lines в меню Table выбрана. В случаях, где правая сторона таблицы простирается вне правого края страницы, Вы можете все еще перетаскивать правую сторону таблицы, чтобы изменить размеры этого, чтобы соответствовать странице.

### Шаблоны Размещения (Layout Templates)

РМ позволяет Размещению Страницы(Page Layout) быть сохраненным как Шаблон Размещения (Layout Template), чтобы облегчать многократное использование размещения для другого дизайна. Чтобы сохранять размещение дизайна как шаблон, выберите Сохранить (Save) как пункт меню New Template Меню разметки(Layout menu). Это откроет диалоговое окно Save Layout As, где Вы можете определить название для нового файла шаблона.

Чтобы выбрать существующий шаблон для дизайна, выберите Select Existing Template в Меню разметки. После выбора шаблона, это будет использовано для текущего дизайна.

### Разные Особенности (Miscellaneous Features)

### Общая Обработка Word (General Word Processing)

Особенность размещения обеспечивает, много основных обработок текстов показывают, включая форматирование параграфа, форматирование текста, таблицы, и заголовки/нижние колонтитулы. Так как особенности очень похожи к другим приложениям этого типа, только краткое описание будет ниже.

### Форматирование параграфа (Paragraph Formatting)

Особенности форматирования параграфа наиболее полезны при форматировании текста, который Вы или напечатали или скопировали в дизайн. Чтобы форматировать параграф, нажмите на параграф, чтобы перенести курсор туда, или перетащить выбранное, чтобы включить один или более параграфов. После того, как выбрали, следующие варианты форматирования параграфа доступны через меню Paragraph.

Нормальный (Normal) – настройки по умолчанию

Выравнивание слева (Left Justify) - выравнивание параграфа по левому полю

Выравнивание по центру (Center Justify) - выравниваие по центру строки параграфа

Выравнивание справа (Right Justify) - выравнивание параграфа по правому полю

Выравнивание по длине (Justify Both) - выравнивают параграф слева и права по всей длине

Двойной интервал(Double Space) - удваивает интервал между строками

Левый отступ + (Left Indent +) - увеличивает левый сдвиг

Левый отступ - (Left Indent -) - уменьшает левый сдвиг

Выступ (Hanging Indent) - выравнивает первую строку параграфа

Набор вкладки (Set Tab)- позиции набора вкладки

Очистка вкладки (Clear Tab)- очищает вкладку

Очистите Все Позиции вкладки(Clear All Tabs) - очищают все позиции табуляции

Маркированный список (Bulleted List)- создает маркированный список

Пронумерованный Список (Numbered List) - создает пронумерованный список

Граница и Оттенок (Border and Shading) - выбирает стиль линии обрамления и оттенок для параграфа

Цвет фона (Background Color) - выбирает цвет фона параграфа

**Обратите внимание**, что некоторые из этих вариантов доступны через Размещение - инструментальную панель Paragraph (Layout - Paragraph toolbar). Чтобы показать эту инструментальную панель, щелкните правой кнопкой мыши на области инструментальной панели Window, и выберите Layout – Paragraph.

Линейка, которая показана наверху окна размещения, указывает края, структурированное расположение, и позиции табуляции для текущего параграфа. Следующие индикаторы используются:

- Треугольник на главной строке указывает сдвиг для параграфа
- Треугольники на нижнем ряде 1- указывают левые и правые поля
- Маркеры 🔃 позиции табуляции указывают позицию каждой позиции табуляции

Чтобы перемещать один из маркеров, перетащите маркер, используя мышь.

### Текстовое Форматирование (Text Formatting)

Особенности форматирования текста позволяют широкому разнообразию текстовых опций форматирования быть примененным к любому тексту размещения. Следующие текстовые опции форматирования доступны через меню Font.

Hормальный(Normal) - повороты - от всех выборов стиля (то есть полужирный, подчеркивания, и т.д.)

Полужирный (Underline) - допускает полужирный стиль

Подчеркивание (Underline)- допускает стиль подчеркивания

Двойное подчеркивание(Double Underline) - допускает стиль двойного подчеркивания

Курсив (Italic) - допускает курсив

Верхний индекс(Superscript) - допускает стиль верхнего индекса

Приписка (Subscript) - допускает нижний индекс

Перечеркнутый (Strikethrough) - допускает перечеркнутый стиль

Защита (Protect)- допускает текстовой защита. Это препятствует тексту быть отредактированным.

Шрифты (Fonts) - отображают диалоговое окно, где выбирается шрифт, стиль, размер, и эффекты.

Текстовый Цвет (Text Color) - позволяет выбирать цвет текста

Цвет фона (Background Color) - позволяет выбирать цвет фона

Интервал (Spacing) – позволяет корректировать интервал

Прямоугольный (Boxed) - допускает рисунок поля вокруг текста

**Обратите внимание**, что некоторые из этих вариантов доступны через Размещение - инструментальную панель Font (Layout - Font toolbar). Чтобы показать этой инструментальной панели, щелкните правой кнопкой мыши на области инструментальной панели около вершины Window, и выберите Layout – Font.

Заданный по умолчанию шрифт, который используется для размещения, может быть выбран, выбирая Default Font в Меню разметки(Layout). Этот шрифт используется, когда Таблицы мулине\нитей (Floss/Thread Tables) и Поля Информации схемы (Pattern Information Fields) вставлены в размещение.

### Форматирование Таблицы (Table Formatting)

Особенности форматирования таблицы могут использоваться для универсальных таблиц и Таблиц муине\нитей. В случае Таблиц муине\нитей, только подмножество (subset) таблицы, форматирование особенностей доступно. Недоступные особенности заблокированы, когда таблица мулине выбрана. Следующие опции форматирования таблицы доступны в меню Table.

Вставка Таблицы (Insert Table) - вставляет таблицу в документ

Вставка Строка (Insert Row)- вставляет строку в текущую таблицу выше текущей строки Вставка Столбеца (Insert Column) - вставляет столбец в текущую таблицу

Разбитие Ячейки (Split Cell) - разбивает текущую ячейку таблицы на две ячейки

Слияние Ячеек (Merge Cells) - объединяют выбранные ячейки таблицы в одну ячейку

Удаление Ячейки (Delete Cells) - удаляет выбранные ячейки таблицы, текущую строку, или текущий столбец

Горизонтальное Выравнивание (Horizontal Alignment) – используется для выбора полной таблицы, чтобы выровнять горизонтально на странице

Вертикальное Выравнивание (Vertical Alignment) – для выравнивания содержания таблицы вертикально в пределах каждой ячейки таблицы

Граница цвета и Ширины (Border Color & Width) – используется для выбора ширины выделяющего цвета одной или более ячеек таблицы

Цвет Ячейки и Оттенение (Cell Color & Shading) – используется, чтобы выбрать цвет и оттенение одной или более ячеек таблицы

Строка Заголовка (Header Row) - используется, чтобы отметить текущую строку таблицы (то есть строка таблицы, где курсор в настоящее время расположен) как строка заголовка.

Содержание строки заголовка автоматически повторено, когда таблица разбита поперек границы страницы.

Показ Линии координатной сетки (Show Grid Lines) – позволяет показ линий, показывая границы ячейки таблицы

Для универсальных таблиц, ширина ячеек таблицы может быть вручную отредактирована, используя мышь, чтобы перетащить линии обрамления ячейки.

### Заголовки и Нижние колонтитулы (Headers and Footers)

Заголовки и нижние колонтитулы могут быть установкой для размещения. Чтобы редактировать содержание заголовка или нижнего колонтитула, выберите Edit Header/Footer в меню Edit. Это позволит курсору быть помещенным в заголовок или область нижижнего колонтитула страницы. Текст, поля, и таблицы могут быть вставлены в заголовок или область нижижнего колонтитула.

Опция Edit Header/Footer должна быть выключена после редактирования заголовка/нижнего колонтитула, так как некоторые команды форматирования не доступны в течение редактирования заголовка/нижнего колонтитула.

### Вставка Перерывов (Inserting Breaks)

Несколько типов перерывов могут быть выбраны через Вставку (Insert menu). Они включают следующее:

- Разрыв страниц (Page Break) вызывает содержание страницы, начинающееся в текущей позиции курсора начаться на следующей странице
- Перерыв Столбца (Column Break) используемый, чтобы вызвать содержание страницы, начинающееся в текущей позиции курсора, чтобы начаться на следующем столбце раздела
- Разграничитель разделов (Section Break) используемый, чтобы вызвать содержание страницы, начинающееся в текущей позиции курсора, чтобы начаться на новом разделе.

### Уникальные Особенности (Unique Features)

### Вставка Изображений и Объектов (Inserting Pictures and Objects)

Особенность Размещения Страницы(Page Layout) позволяет изображения и объекты OLE от других программ быть вставленными в размещение. Например, может быть нужно вставить bitmap или metafile эмблемы компании в размещение.

Вставлять изображение (напр. bitmap или metafile) в размещение, напрвьте курсор, где Вы хотите, чтобы изображение было вставлено, выберите Picture в меню Insert, и затем выберите изображение, используя диалоговое окно Open. После нажмите изображение, чтобы выбрать это, и затем перетащить один из маркеров в углу, чтобы изменить размеры изображения.

Чтобы вставлять объект OLE в размещение, направьте курсор, где Вы хотите, чтобы объект был вставлен, выберите Object в меню Insert, и затем выберите тип объекта из списка. После того, как программа, которая обеспечивает объект, закрыта, графический символ этого объекта появится в размещении. Размер может тогда быть откорректирован как описано выше для изображений.

Также возможно вставить объекты OLE, которые копировались в буфер из другого приложения. В этом случае, выберите Paste Special в меню Edit. Это приведет к диалоговому окну Paste Special, открывающемуся, в котором доступные типы объектов будут отображены. Выберите объект из списка и затем нажмите Ok. Объект будет тогда отображен в размещении. Размер может быть откорректирован как описано выше для изображений.

### Экспорт Размещения Как Файл RTF (Exporting Layout As an RTF File)

Размещение Страницы может экспортироваться как Формат RTF. Это позволяет размещению быть далее отредактированным, используя другие программы типа MS Word.

Чтобы экспортировать размещение как RTF файл, выберите Export As RTF в Меню разметки (Layout). Диалоговое окно откроется, где Вы можете выбрать название экспортируемого файла.

### Текстовая Защита (Text Protection)

Особенность Размещения Страницы использует текстовую особенность защиты, чтобы отметить специальные особенности типа Таблиц мулине и Полей Информации схемы как защищено. Это используется, чтобы напомнить пользователю, что эти элементы не должны быть вручную отредактированы, так как программа автоматически

модифицирует их. В некоторых случаях может быть необходимо вручную удалить элемент вместо того, чтобы использовать щелчок правой кнопкой мыши меню, которое является доступным. В этих случаях необходимо сначала выключить текстовую особенность защиты перед попыткой удалить элемент.

Чтобы выключить текстовую особенность защиты, сначала выберите элемент, который будет удален, нажимая левую кнопку мыши и перемещая мышь по элементу или тексту. Затем, выберите Protect в меню Font, чтобы выключить эту установку. Должно тогда быть, возможно, удалить элемент или текст.

### Разные Команды (Miscellaneous Commands)

Следующее - разные команды, которые являются доступными.

Меню Редактирования - Параметры настройки картинок (Edit Menu – Picture Settings) - используется, чтобы определить размер вставленного изображения и его выравнивания.

Меню Редактирования - Разбивает на страницы (Edit Menu – Repaginate) – используется для разбития на страницы. Обычно это не требуется т.к. автоматически сделано как нужно.

Меню Представления – Показ Имен полей (View Menu – Show Field Names) - используется, чтобы отобразить/скрыть имена информационных полей и таблиц, которые были вставлены в размещение.

Меню Представления - Изготовитель Параграфа (View Menu – Paragraph Maker) - используется, чтобы отобразить/скрыть маркеры параграфа.

Меню Вставки - Номер страницы (Insert Menu – Page Number) - используется, чтобы вставить поле номера страницы в размещение. Это поле автоматически изменяется.

Меню Вставки – Графа Страницы (Insert Menu – Page Count)- используется, чтобы вставить общее количество страниц, используемых размещением. Это поле автоматически изменяется.

Меню Вставки - Дата/Время (Insert Menu – Date/Time)- используется, чтобы вставить дату и/или время в размещение. Это поле автоматически мизменяется.

Меню разметки – Обновление (Layout Menu – Refresh) - используется, чтобы вызвать размещение, которое будет полностью обновлено, используя текущие параметры настройки и поток копируют дизайн.

### **Урок 13**

### Особенности Управления Цветом (Color Management Features)

PM включает расширенные особенности управления цветом, которые могут использоваться, чтобы расширить качество дисплея схемы и распечатки.

### Краткий обзор (Overview)

Windows 98 / 2000/хр обеспечивают технологией Управления Цветом Изображения (программа управления сжатием изображения), которая может использоваться приложениями, чтобы улучшить представление цвета. С этой технологией, цвет можно показать более последовательно между различными компьютерами и также между дисплеем и печатью. РМ включает поддержку этой технологии.

Эта технология использует цвет, профилируют информацию, которая обеспечена изготовителем мониторов и принтеров. Цветная конфигурация сохранена в файле и определенная для специфической марки и модели монитора или принтера. Конфигурация

описывает диапазон цветов и другой информации, которая описывает возможности монитора/принтера в производстве цвета.

Цветная конфигурация, которая обеспечена для монитора или принтера, разработана для использования с этой специфической моделью. Так как каждый изготовленный модуль той модели может измениться несколько по тому, как это выполняет цвет, и так как цвет, выполняющий возможность может измениться как возрасты устройства, обеспеченные изготовителем конфигурации нужно только рассмотреть хорошей отправной точкой. Для лучших возможных результатов, необходимо, что цветная конфигурация быть созданным для специфического монитора или принтера. Различные программы доступны для этой цели. Эти программы используют специальные аппаратные средства и программное обеспечение, чтобы измерить цветные возможности монитора и/или принтера. Если Вы работаете в промышленной среде, то может быть желательно исследовать тот тип программы, чтобы гарантировать, что самые точные конфигурации доступны для ваших аппаратных средств.

Основные выгоды от использования цветных управлений с РМ:

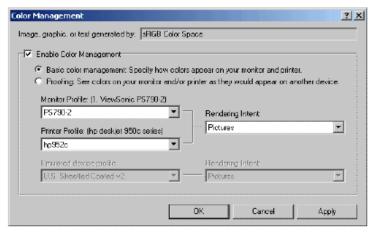
- 1. Это позволяет отобразить дизайн на множественных компьютерах и видеть то же самое исполнение цвета.
- 2. Это делает это более вероятно, что Вы будете видеть цвета мулине\нитей по тому же самоиу пути, поскольку они были импортированы HobbyWare.
- 3. Это позволяет исполнить мягкую или жесткую корректировку дизайна, который будет в конечном счете напечатан в другом месте.

### Использование Цветного Управления (Using Color Management)

Первый шаг в использование цветных особенностей управления РМ приобретает и устанавливает подходящие цветные конфигурации для ваших аппаратных средств. Так как некоторые мониторы и принтеры включают цветные конфигурации как часть инсталляции аппаратных средств, этот шаг может уже быть закончен. Вы можете проверить, была ли конфигурация установкой для монитора или принтера, открывая свойства устройства для устройства и затем выбирая 'Цветное Управление' категория. Все установленные конфигурации для того устройства будут перечислены.

Вообще, приобретение и инсталляция цветной конфигурации - вне области этого руководства. Однако, лучшее место, чтобы искать цветные конфигурации - в узле web изготовителя монитора или принтера.

Как только цветные конфигурации установлены для ваших аппаратных средств, следующий шаг должен допустить этой особенности и выбрать различные варианты. Чтобы открывать диалоговое окно вариантов для этой особенности, выберите Color Management в меню File. Следующее диалоговое окно появится:



Это - стандартное диалоговое окно Windows чтобы выбрать цветные варианты управления.

Используйте переключатель Enable Color Management (Включить управление цветом), чтобы допустить или отключать эту особенность. После того, как включено, Вы можете выбрать между двумя основными режимами работы:

- Основное цветное управление (Basic color management) использует эту опцию, чтобы иметь цвет показа программы настолько точно насколько возможно для монитора и принтера, связанного с этим компьютером. Это нормальный режим для цветной особенности управления.
- Корректировка (Proofing)- использует эту особенность, чтобы видеть цвет на вашем мониторе и/или принтере, поскольку это появилось бы на другом мониторе или принтере. Например, Вы могли бы использовать эту особенность, чтобы понять из того, как цвет появится, когда дизайн напечатан на печати, требуют публикации. Для этой опции, чтобы работать, Вы должны иметь точную конфигурацию для монитора и/или принтера, связанного с вашим компьютером, так же как для другого принтера (или монитор).

Диапазон цветов, которые данное устройство (то есть монитор, принтер, и т.д.) может произвести, называют его границами СМҮК. Никто устройство не может воспроизвести все возможные цвета. Границы СМҮК обычно зависят от технологии, которвя обыкновенно генерирует цвет. Например, границы СМҮК СМҮК принтеров отличаются от границ СМҮК мониторов RGB. В результате, некоторые цвета, которые могут быть отображены на мониторе, нельзя показать как точно когда напечатано, и наоборот.

Когда данный цвет нельзя показать точно на мониторе или принтере, цветная особенность управления Windows использует опцию Rendering Intent, чтобы управлять, как цвет оттранслирован. Rendering Intent может быть одним из этих параметров настройки:

- Изображения (Pictures)- Когда цвет дизайна выходит за пределы из диапазона цветов, что монитор или принтер могут произвести, Картинное намерение, заставят все цвета дизайна быть откорректированными так, чтобы каждый цвет в дизайне падал в пределах диапазона цвета, который может быть представлен и так, чтобы отношения между цветами сохранялись в максимально возможной степени. (Эта установка упоминается иногда как 'перцепционное намерение' ('perceptual intent') в других приложениях.)
- Графика (Graphics) Когда цвет дизайна выходит за пределы из диапазона цвета, который может быть произведен, Графическое намерение, заставит насыщенность цветов сохраняться за счет оттенка и легкости. Эта опция часто используется для деловой графики, где более важно что цвета быть ярким и иметь хороший контраст скорее что определенные цвета быть произведенным. (Эта установка упоминается иногда как 'намерение насыщенности' ('saturation intent') в других приложениях.)
- Доказательство (Proof) Когда цвет дизайна выходит за пределы из диапазона цвета, который может быть произведен, это откорректировано к самому близкому цвету, который может быть произведен, в то время как все другие цвета оставляют неизменными. Эта установка не сохраняет 'белый пункт{точку}' цветов. (Эта установка упоминается иногда как 'колориметрическое намерение' ('colorimetric intent') в других приложениях.)
- Соответствие(Match) Когда цвет дизайна выходит за пределы из диапазона цвета, который может быть произведен, это откорректировано к самому близкому цвету, который может быть произведен, в то время как все другие цвета оставляют неизменными. Эта установка сохраняет 'белый пункт{точку}' цветов. (Эта установка

упоминается иногда как 'абсолютное колориметрическое намерение' ('absolute colorimetric intent') в других приложениях.)

### Дополнительная Информация

Когда экспортирующая особенность графики РМ используется, чтобы создать графическое изображение дизайна, Цветные параметры настройки Управления (Color Management Color Management) не используются. В этом случае, все цвета экспортируемого графического символа будут относительно sRGB цветового пространства. При импортировании заканчивающегося изображения в программу, которая поддерживает, цветное управление, та программа должно быть конфигурировано, чтобы связать sRGB цветовое пространство с изображением.

Графический символ, сгенерированный особенностью OLE PM - также относительно sRGB цветового пространства.

При импортировании изображения в PM, PM, предполагает, что все цвета в изображении - относительно sRGB цветового пространства. Большинство сканеров использует это цветовое пространство как справочники для цветов, сохраненных в течение загрузки сдвигового регистра.

### **Урок 14**

### Особенности библиотеки (Library Features)

РМ позволяет вам создать библиотеки вышивки крестиком, которые Вы можете легко вставить в новые дизайны. Добавочные библиотеки также доступны от HobbyWare. Эти библиотеки облегчат формирование дизайнов существующих модулей.

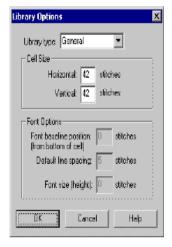
### Что такое - Библиотека PM? (What is a Pattern Maker Library?)

Библиотека РМ - по существу схема, которая была организована в коллекцию ячеек. Каждая библиотечная ячейка может содержать один объект, которому можно дать название. Например, Вы могли бы создать библиотеку схем цветов с одной из ячеек библиотек с названием 'bluebonnet'. Чтобы вставить эту специфическую ячейку в схему, который Вы разрабатываете, Вы просто выбрали бы эту библиотеку и выбрали бы пункт 'bluebonnet'. Стежки, представляющие bluebonnet были бы тогда вставлены в вашу схему.

### Создание Новой Библиотеки (Creating a New Library)

Вы можете создать новую библиотеку или из существующей схемы или от новой. Следуйте за этими шагами, чтобы создать библиотеку от новой схемы.

- **1.** Создайте новую схему, выбирая New в меню File.
- 2. Отметьте схему как библиотека (Use as Library) в меню Library.
- 3. Выберите Options в меню Library. Опции библиотеки откроются как показано ниже.



- <u>4.</u> Для Типа Библиотеки (Library Type), выберите General. Для Размера Ячейки(Cell Size), определите наибольший размер, который Вы планируете создавать. Каждый объект должен соответствовать в пределах этого размера. Вы можете изменить размер позже, но это будет вероятно требовать, чтобы Вы перестроили существующие объекты в библиотеке. Затем, выберите Ок. Схема должен теперь показать синюю сетку, отмечающей границы каждой ячейки библиотеки.
- <u>5.</u> Рисуйте один из ваших библиотечных объектов в одной из ячеек. Не имеет значения, какая ячейка используется.
- <u>6.</u> Отметьте используемую область ячейки, если натуральная величина объекта является меньшей чем размер ячейки. Чтобы сделать это, сначала используйте Прямоугольный инструмент Выбора (Rectangular Selection), чтобы рисовать блок вокруг объекта, который Вы поместили в ячейку. Затем, выберите Область Mark Usable Cell в меню Library (или нажмите ctrl+m). Вы должны тогда видеть маркеры в ячейке, чтобы указать область, которую Вы выбрали.
- <u>7.</u> Назовите ячейку, выбирая Set Cell Name в меню Library. Это откроет диалог Library Cell Names как показано ниже.



В блоке Ячейки, введите номер ячейки(cell), который Вы хотите назвать. Номер ячейки отображен в каждой библиотечной ячейке. В блоке Названия(name), введите название, которое Вы хотите использовать для ячейки. Произвольно, определите ключевые слова, которые описывают объект. Эти ключевые слова могут позже использоваться, чтобы помогать найти этот объект при использовании диалога Copy From Library.

Чтобы избегать потребности ввести номер ячейки, установите указатель поверх ячейки и затем нажмите ctrl+i. Это откроет диалог Library Cell Names с заполненным номером ячейки - в для ячейки.

Щелкните Ok.

<u>8.</u> Дайте библиотеке подробное имя, определяя Название схемы (Pattern Name) в диалоге Информации схемы (Pattern Information) (см. Определение Итоговой Информации). Название, которое Вы определяете, здесь будет перечислено в списке Ву Library Theme диалога Copy From Library.

Пожалуйста обратите внимание, что допустимо определить то же самое название для одного или более схем библиотеки. В этом случае, объекты всех схем того же самого названия будут показывать, когда Вы выбираете это название из списка Ву Library Theme диалога Copy From Library. Однако, в большинстве случаев Вы будете хотеть уникально назвать каждую схему библиотеки.

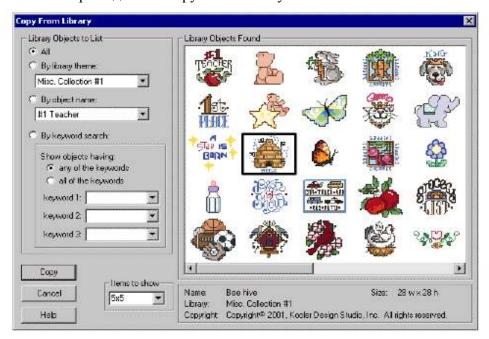
<u>9.</u> Сохраните файл библиотеки, выбирая Save As в меню File. Вы должны сохранить вашу библиотеку в *Библиотечной* подпапке заданной по умолчанию папки образца (\My **Documents\PM Образцы** по умолчанию) для этого, чтобы они были доступными как библиотека.

### Вставка Объекта из Библиотеки (Inserting an Object from a Library)

Очень просто вставить объект из библиотеки.

1. Выберите Copy from Library в меню Library, или щелкните соответствующей кнопкой панели:

Это откроет диалог Copy from Library как показано ниже.



- 2. Щелчок на одном из объектов, чтобы выбрать его.
- 3. Щелкните Сору, чтобы копировать объект в ваш дизайн.

Когда этот диалог открыт, все доступные объекты будут показывать в Библиотечных Объектах(Library Objects Found). При использовании библиотеки графического элемента, могут быть сотни объектов, чтобы выбрать из. Чтобы помогать Вам сузить выбор, Вы можете искать использование три метода:

- Библиотечная Тема (By Library Theme) Показывает только объекты, соответствующим специфической теме.
- Название объекта (By Object Name) Выбирают из списка название объекта.
- Поиск по ключевым словам (By Keyword Search) Показывает только объекты, имеющим любые из ключевых слов, которые Вы определяете.

Чтобы видеть меньше или больше объектов, отображенных на каждой странице списка Library Objects Found, выберите один из вариантов в списке Items To Show.

### Создание Библиотеки Шрифта (Creating a Font Library)

Особенность текста входящая в РМ использует сделанные образцы шрифта. Они специализированы в схемы библиотек, куда каждый символ/номер/символ шрифта нарисованный в одной ячейке библиотеки. Название ячейки для каждой ячейки образца шрифта - фактический символ шрифта, который ячейка представляет.

Следующие шаги могут использоваться, чтобы создать заказной шрифт:

- 1. Создайте новый образец, выбирая New в меню File.
- 2. Рисуйте все символы/числа/символы для вашего шрифта.

3. Определите Ширину, Спуск, Подъем, и Высоту (Width, Descent, Ascent, Height) вашего шрифта. Они определены как:

Ширина Шрифта (Font Width)- самый широкий символ шрифта

Опорная линия Шрифта (Font Baseline) - воображаемая строка, на который весь остаток символов.

Спуск Шрифта(Font Descent) - любой символ простирается ниже опорной линии.

Подъем Шрифта (Font Ascent) - любой символ простирается выше опорной линии.

Высота Шрифта =  $Cnyc\kappa + \Piodbem$  (Font Height = Descent + Ascent)

4. Создайте новый образец, имеющий следующий размер:

Ширина Схемы = (Ширина Шрифma + 2) x 26

Высота Схемы =  $(Высота Шрифта + 2) \times 3$ 

- 5. Используйте Прямоугольный инструмент Выбора, чтобы копировать шрифт с вашего первоначального образца, где Вы рисовали шрифт к новой схеме.
- 6. Отметьте схему как библиотека, выбирая Use as Library вменю Library.
- 7. Выберите Options в меню **Library**. Диалог Library Options тогда откроется как показано ниже.



8. Для M, выберите Font. Определите другие поля как:

Горизонтальный Размер Ячейки = IIIирина IIIрифта + 2 (Horizontal Cell Size = Font Width + 2)

Вертикальный Размер Ячейки = Bыcoma Шpu $\phi$ ma + 2 (Vertical Cell Size = <math>Font Height + 2)

Позиция Опорной линии Шрифта = Спуск Шрифта + 1(Font Baseline Position = Font Descent + 1)

Заданный по умолчанию Интервал между строками = Bысота Шрифта + 2 (Default Line Spacing = Font Height+2)

Размер Шрифта = Высота Шрифта

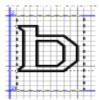
9. Щелкните Ok. Схема должна теперь показать синюю сетку, отмечающей границы каждой ячейки библиотеки. Горизонтальный пунктир отмечает опорную линию шрифта.

10. Дайте шрифту подробное имя, определяя Название схемы в диалоге Информации Образца (см. Определение Итоговой Информации). Название, которое Вы определяете, здесь будет использоваться в диалоговом окне Text Options, чтобы описать шрифт.

11.Сохраните библиотечный файл, выбирая Save As в меню File. Вы должны сохранить вашу библиотеку в *Библиотечной* подпапке заданной по умолчанию папки образца (\My **Documents\PM Образцы** по умолчанию) для этого, чтобы они были доступными как библиотека.

Следующие ряды шагов вовлекают перемещение каждого символа/номера/символа шрифта к определенной ячейке библиотеки шрифта. Следующие шаги должны быть повторены для каждого символа/номера/символа шрифта. Для последовательности, рекомендуется, чтобы Вы переместили заглавные буквы в первую строку ячеек, символы нижнего регистра к второй строке, и номеру/символам к третьей строке ячеек.

- 12. Используйте Прямоугольный инструмент Выбора, чтобы рисовать блок вокруг стежков, представляющих специфический символ шрифта. Перетащите выбранный символ к пустой библиотечной ячейке. Установите символ так, чтобы это опиралось на опорную линию с одним столбцом места на левой стороне. Если все характеристики шрифта были должным образом определены вышеупомянутыми, должен быть не менее одного столбец/строка стежков на других трех сторонах символа.
- 13. Используйте Прямоугольный инструмент Выбора, чтобы рисовать блок вокруг той части ячейки, которая фактически используется символом шрифта как показано ниже. Убедитесь, что блок выбора касается символа слева, оставляет один столбец стежков справа, и простирается на верхнюю и нижнюю границу ячейки.



- 14. Затем, выберите Mark Usable Cell Area в меню Library (или нажмите ctrl+m). Вы должны тогда видеть маркеры в ячейке, чтобы указать область, которую Вы выбрали.
- 15. Щелчок вне выбранной области, чтобы удалить выбор.
- 16. Установите мышь поверх ячейки и нажмите ctrl+i. Это откроет диалог Library Cell Names как показано ниже.



- 17. В блоке Названия (Name), напечатайте символ, который эта ячейка представляет. Поля Keyword этого диалога не используются для шрифтов.
- 18. Повторите шаги 12-17 для каждого символа шрифта.
- 19.Создайте 'космический' символ. Чтобы сделать это, выберите пустую ячейку, которая используется для пробела, и затем отметьте используемую область ячейки как в шаге 13 выше. Отмеченная область должна включить грубо половину размера ячейки. Затем, назовите 'космическую' ячейку как в шаге 16, просто печатая единственное место как название.

**Урок 15**(лицензия – пропускаю по известным причинам<sup>©</sup>)

### **Урок 16**

### Поиск неисправностей (Troubleshooting)

Эта глава обеспечивает помощь в решении потенциальных проблем, с которыми Вы могли бы столкнуться при использовании РМ. Эта глава организована как ряд вопросов и ответов.

### Печать

# Почему - одна или более строк и\или столбцов, отсутствуюют в гранях моей распечатки?

Это обычно происходит, когда Вы используете драйвер для вашего принтера, который не был предназначен для вашего принтера. Пожалуйста проверите, что Вы используете драйвер, который был предназначен для вашего принтера. Это - также хорошая идея, чтобы проверить более новуб версию драйвера, контактируя с изготовителем принтера. Большинство изготовителей принтера делает доступные модификации драйвера через их сайты.

# Почему - большой промежуток между левыми и главными гранями бумаги и дизайна?

Это обычно происходит, когда Средняя Диаграмма на опции Page диалогового окна Параметров станицы выбрана, и схема только требует немного больше чем одну страницу. Чтобы предотвртить это, или выключить опцию центрирования или определить опцию Fit to One Page того же самого диалогового окна.

# Почему мой принтер указывает ошибку 'за пределами памяти'('out of memory') иногда, когда я печатаю довольно большой/сложный дизайн?

Это обычно происходит на принтерах, которые являются установкой, чтобы использовать режим HPGL вместо растрового режима. Пожалуйста проверьте вашу установку принтера и выберите 'растровый' ('raster') режим, если это доступно. Альтернативно, Вы можете быть способны добавить больше памяти вашему принтеру, чтобы решить эту проблему. Пожалуйста обратите внимание, что вообще лучше использовать режим HPGL когда возможно, так как это уменьшает время, необходимое для печати.

# Когда я печатаю на моем лазерном принтере, распечатка кажется нечеткой для некоторых схем, но не для всех?

Это может произойти на лазерных принтерах, где или не много памяти установлено на принтере или когда схема очень сложная. В этой ситуации, принтер автоматически уменьшает разрешающую способность распечатки, чтобы позволить печатать полную страницу. Эта проблема была замечена на принтерах типа Hewlett-Packard LaserJet 5L, где только 1 Мb памяти обеспечен стандартно в принтере. Лучшее решение состоит в том, чтобы добавить больше памяти принтеру

### Почему линии координатной сетки тяжелы для чтения, когда я печатаю мой дизайн?

В зависимости от возможностей вашего принтера, Вы, возможно, должны корректировать варианты линии координатной сетки, чтобы гарантировать легкость для чтения сетки. Стиль сетки выбирается через Варианты Сетки(Grid Options) меню Fabric.

### Когда я печатаю, Windows указывает, что не может печатать файл из буфера обмена?

Это обычно происходит, когда доступное жесткое дисковое пространство слишком низко. Освободите больше места, и пробуйте напечатать снова.

### Почему квадраты сетки кажутся прямоугольными вместо квадрата, когда я печатаю?

Это может случиться, выбрана ли разрешающая способность принтера, который имеет отличающиеся горизонтальные и вертикальные разрешающие способности. Разрешающая способность принтера выбрана через диалоговое окно свойств принтера вашего принтера. Чтобы открывать этот диалог, щелкните кнопкой Properties диалога Печати.

### Когда я печатаю на моем принтере Hewlett-Packard Deskjet 932/952, программа зависает.

Плохой шрифт снабжен одной из добавочных программ, включенных с Hewlett-Packard Deskjet 932/952 принтер. Этот шрифт называют 'BD Denver'. Так как этот шрифт непригоден и вызывает проблемы, удалите этот шрифт из списка шрифтов Панели управления.

### Машинную вышивку пропускаю

### Импортирование

# Почему - деталь в импортированном дизайне меньше чем деталь в первоначальном изображении?

Первоначальная деталь изображения поддержана без потери, только если размер схемы, который создан, равен размеру изображения. Например, деталь в 300х200 пикселей было бы идеально воспроизведена, если схема 300х200 стежков была создана. Любой размер схемы, который является меньше чем первоначальный размер изображения, приведет к некоторой потере деталей. Количество подробной потери зависит от изображения.

Однако, так как это типично непрактично (должно установить размеры причин), чтобы создать дизайны, где стежок используется для каждого пикселя изображения, необходимо жертвовать некоторыми деталями.

# При импортировании фотографии человека, почему лицевые тоны кажутся глыбовыми или иначе менее точными?

Вообще, довольно трудно импортировать фотографии людей. Убедитесь, что использовали Приоритетный (Foreground selection) инструмент выбора, чтобы отметить ту часть просмотренной фотографии, которая соответствует лицу. Иногда это может также помочь осветить или затемнить изображение. Это может заменить цвета в изображении так, что лучшие цвета мулинее могут быть доступны.

### Какой формат лучше использовать для импортировки?

Большинство форматов изображения работает одинаково хорошо. Однако, Вы можете хотеть использование формата типа JPEG или TIFF, которая обеспечивает сжатие изображения так, чтобы размеры файла были меньше.

# Какая лучшая разрешающая способность изображения должна использовать для того, чтобы импортировать?

Не нужно использовать очень высокие разрешающие способности при импортировании ваших дизайнов. Вообще, разрешающая способность, которая является приблизительно 10 разами желательный граы стежка, обычно достаточна. Например, просмотр, используя 100 точек на дюйм при импортировании, чтобы создать дизайн с 10

графами. Это сохраняет дисковое пространство и время обработки при обеспечении хорошего конверсионного качества.

### Почему я получаю ошибку, когда я пробую просмотреть непосредственно в РМ?

Эта ошибка обычно происходит, когда драйвер TWAIN для сканера - не 32-разрядный драйвер. Пожалуйста сверьтесь с изготовителем сканера для 32-разрядного драйвера.

# Как я могу вынудить РМ использовать некоторую палитру цветов, когда РМ импортирует изображение?

Сначала, создайте новый дизайн и установку палитра дизайна с желательным набором цветов, которые Вы хотите использовать при импортировании. Затем, сохраните палитру этого дизайна к файлу палитры. Это сделайте, выбирая Save Palette As в меню Palette. Когда Вы импортируете, выберите этот файл палитры через Use the Colors в опции This Palette File. Только те цвета, перечисленные в этом файле палитры будут использоваться для импортирования.

### Какой сканер лучше для импортирования?

Большинство любых 24х битных, планшетных сканеров с разумно хорошей программной поддержкой должен работать прекрасно с РМ.

### Экспорт

### Какой формат лучше для экспортирования?

Форматы TIFF и JPEG - хороший выбор, так как они обеспечивают хорошее сжатие изображения. Кроме того, они - в настоящее время очень популярные форматы, которые поддерживаются в соответствии с большинством издательских программ.

### Какая разрешающая способность изображения лучше для использования экспортирования?

Требование разрешающей способности изображения будет зависеть от того, как Вы планируете печатать изображение. Для печати профессионала, пожалуйста, войдите в контакт с вашим издателем/принтером для большего совета относительно этой опции. Если Вы планируете печатать на лазерном или цветном принтере, разрешающая способность в диапазоне на 300-600 точек на дюйм вероятно достаточна.

# Почему линии координатной сетки не печатают правильно, когда я использую возможности OLE программы вставляя объект схемы в другую программу?

Вы, возможно, должны корректировать установку толщины линии координатной сетки для схемы перед вставкой в другую программу. Чтобы корректировать параметры настройки, выберите Grid Options в меню Fabric.

# Почему - цвета позади моих символов, кажущихся приглаженным (отображенное использование комбинация цветов) вместо чистых цветов, когда я экспортирую?

Вы должны установить в вашей видеоплате 16-разрядный цвет или выше.

### Палитра

# Как я могу заставить РМ открываться каждый раз с новой схемой, которая имеет пустую палитру?

Сначала, создайте новый дизайн, и удалите все цвета из палитры. Затем, сохраните палитру этого дизайна к файлу палитры, названному *default.pal* в подпапку \**My Documents\PM**. (Если Вы изменили заданную по умолчанию папку, тогда Вы будете должны сохранить *default.pal* файл к той папке вместо этого.) Когда это сделано,

выбирите Save Palette As of в меню Palette. Затем, выберите Preferences в меню File, и проверите, что Create a New Pattern в опции Startup выбран. Закройте и затем перезапустите PM, изменения для палитры вступить в силу.

# Когда 'цвет позади символа' допускается, почему цвет фона символа не всегда появляется как выбрано в диалоговом окне Palette Properties?

При отображении альтернативных цветов символа, Вы должны использовать 16-разрядную установку цвета (или выше) для вашего графического адаптера.

# Когда я выбираю Usage Summary в Меню Палитры, то указывается, что это не может вычислить резюме использования для этого счета ткани?

Вычисления использования резюме использования основаны на значениях 'калибровки' для специфического размера стежка (то есть счет ткани). Например, номер полных стежков, которые могут быть получены из одного дюйма мулине, должен быть определен для используемого размера стежка. Программа включает значения для 10, 14, 18, и 22 счета. Если Вы используете другой размер стежка кроме одного из этих, Вы будете должны определить соответствующие параметры настройки для того размера.

Чтобы определить параметры настройки для другого размера стежка, щелкните Skein Information в диалоговом окне Floss Usage Summary. Это откроет другой диалог. В блоке Floss Used Per Stitch Туре, выбирите один из столбцов, вводить счет стежка наверху столбца, и затем введите параметры настройки для каждого типа стежка.

# Я удалил (или изменил) цвет в списке доступных цветов для одной из марок мулине\нитей. Как возвратить первоначальный цвет?

Любое изменение, сделанное в списке из доступных цветов для специфической марки может быть отменено. Пожалуйста см., Отмена изменений в Списке мулине\нитей для большего количества подробностей.

#### Главные

# Я модернизировал РМ до версии 4, но теперь, когда я выбираю "Open" под ' File', я не вижу мои перечисленные файлы схем. Где - мои файлы?

Версия 4 была изменена для хранения файлов схем в более легко доступном местоположении. Это местоположение: \My Documents\PM Patterns. Если Вы имеете существующие файлы схем, Вы можете или копировать эти файлы в эту папку, или изменить заданную по умолчанию папку, где РМ ищет файлы, в той папке, где ваши файлы в настоящее время сохранены. Чтобы изменять заданную по умолчанию папку, выберите опцию Preferences в меню File. Папка, используемая предыдущими версиями для того, чтобы сохранять образцы была program files\hobbyware\pattern maker for cross stitch\patterns.

# Я имею эскиз, на который я хочу базировать дизайн. Как РМ поможет мне справиться с этой задачей?

Сначала, просмотрите ваш рисунок. Затем, импортируйте просмотр в РМ, используя Include Image as an Underlay в опциях Tracing импортирующей особенности. Это создаст новую схему с вашим рисунком, включенным как изображение позади сетки. Вы можете тогда проследить ваш рисунок, используя различные типы стежка.

Я хочу делать копию всех файлов, которые я создал или изменил, или те параметры настройки, которые я изменил. Где я должен искать те файлы?

Есть несколько папок на вашем компьютере, где Вы должны искать файлы, чтобы копировать их. Они включают:

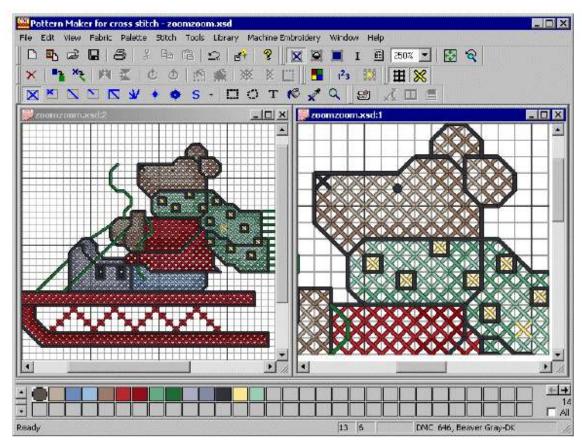
- \My Documents\PM Patterns все файлы и подпапки в этой папке должны быть скопированы. Эти папки содержат ваши файлы дизайнов. Вы также должны копировать другие папки, если Вы использовали дополнительные папки для того, чтобы сохранить дизайны.
- \Documents и Settings\All Users\Application Data\Pattern Maker for cross stitch содержит следующие папки, которые должны быть скопированы:
  - Цвет Эта папка содержит все пользовательские изменения к различным спискам мулине.
  - Стежок Эта папка содержит все пользовательские изменения и добавления к стежкам
  - Шаблон Эта папка содержит все шаблоны размещения дизайна.

### **Урок 18**

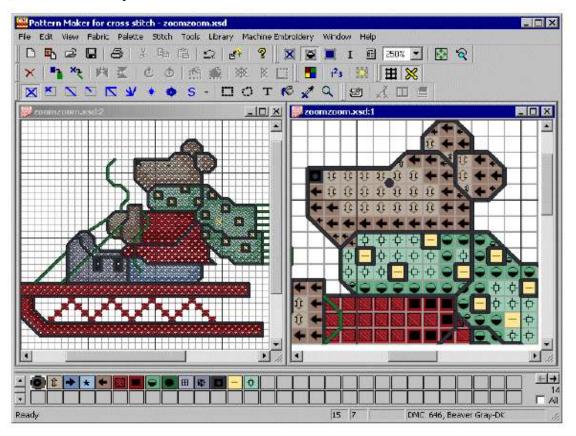
### Приложение (Appendix)

### Управление Множеством дизайнов Windows (Managing Multiple Design Windows)

РМ позволяет Вам открывать множество окон для той же самой схемы. Один способ использовать эту особенность к установке другого окна, чтобы показать увеличенный вид той же схемы. С этим расположением, Вы можете редактировать схему, внизу приближенного вида, также наблюдая другой вид полной схемы. Как это выглядит показано ниже.



Следующий пример, где правое окно показывает символьный вид схемы и левое окно, показывает виду стежка той же самой схемы.



Чтобы открыть дополнительное окно вида, выберите New Window в меню Window.

### Выбор Открытого Окна

Затем выберите нужный вариант из меню Window. Далее они описаны.

### Организация Открытого окна

Когда несколько окон вида являются открытыми, Вы можете хоеть организовать их некоторым способом. РМ позволяет Вам организовывать их следующими способами:

- Каскад (Cascade) Окно размещено так, чтобы Область заголовка(Title Bar) каждого окна была видима.
- Слева направо (Tile Horizontally) Все окна установлены по размеру так, чтобы они все были в пределах окна Pattern Maker без перекрывания. Если три или меньше окна являются открытыми, то окна размещены бок о бок.
- Сверху вниз(Tile Vertically) То же самое как Слева направо, но если три или меньше окна являются открытыми, то окна размещены один на вершине другого.

### Организация Отображенного в иконку окна

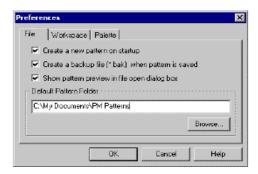
Чтобы упорядочить все окна вида, которые были отображены в иконку, выберите команду **Arrange Icons** в меню Window.

### Предпочтение

Несколько предпочтений уровня программы могут быть выбраны, используя диалоговое окно Preferences. Выберите Preferences в меню File, чтобы открыть это диалоговое окно. Это диалоговое окно содержит несколько страниц вариантов. Следующие разделы обсуждают каждую страницу.

#### Файл

Страница вариантов Файла показана ниже.



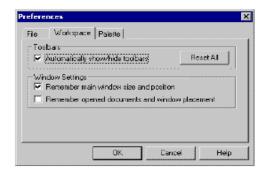
Следующие варианты доступны.

- Создавать новую схему при запуске (Create a New Pattern On Startup)- программу создает новую, пустую схему каждый раз, когда программа запускается.
- Создание Файла с резервной копией, когда схема сохраняется (Create a Backup File When Pattern is Saved) программа создает файл с резервной копией каждый раз, когда схема сохранена на диск. Файлы с резервной копией имеют то же самое основное название как файл схемы, но с 'bak' расширением файла вместо 'xsd'. Чтобы открывать файл с резервной копией, сначала переименуйте файл так, чтобы это имело 'xsd' как расширение файла, и затем открывайте как обычно. Вы можете удалить файлы с резервной копией, если Вы больше не нуждаетесь в предыдущих изменениях.
- Предварительный просмотр схемы (Show Pattern Preview in File Open Dialog Box) выбирает области окна предварительного просмотра схемы диалогового окна File Open. Когда этот пункт выбран, Вы можете показывать окно предварительного просмотра, щелкая кнопкой предварительного просмотра в диалоговом окне File Open.
- Заданная по умолчанию Папка схем (Default Pattern Folder) обычно определяет папку вашего компьютера, который будет отображен, когда диалоговое окно File Open используется, чтобы открыть схему. Чтобы определить папку, щелкните Browse. Пожалуйста, обратите внимание, что заданное по умолчанию местоположение папки, где типовые схемы установлены:\Му Documents\PM Patterns.

Для некоторых версий Windows, местоположение папки также покажет "\Documents and Settings\<user name>" preceding "My Documents".

### Рабочее пространство(Workspace)

Страница вариантов Рабочего пространства диалогового окна Preferences показана ниже.



Следующие варианты доступны.

• Автоматически Инструментальные панели Show/Hide (Automatically Show/Hide Toolbars) - выбирают, чтобы скрыть инструментальные панели автоматически, когда они не нужны и показывают, когда необходимы. Например, некоторые инструментальные панели типа инструментальных панелей Layout только необходимы, когда вид

Размещения(Layout) используется. Эта опция скроет те инструментальные панели для Вас всякий раз, когда вид Размещения не является открытым. Эта особенность помогает сохранять экранное место так, чтобы больше схемы или размещения могло быть видно.

- Сбросить Все (Reset All) щелчок, чтобы восстановить позицию каждой инструментальной панели к его заданной по умолчанию позиции.
- Запомненное Главного окна размер и позицию (Remember Main Window Size and Position) выбирают, чтобы иметь положение окна PM и сохраненный размер восстановленными каждый раз, когда программа закрыта и затем повторно открыта.
- Запомненные открытые документы и размещение окна (Remember Opened Documents and Window Placement) выбирается, чтобы сохранить все дизайны, которые были открытыми, когда программа закрыта и будет повторно открытой

### Палитра

Страница вариантов Палитры диалогового окна Preferences показана ниже.



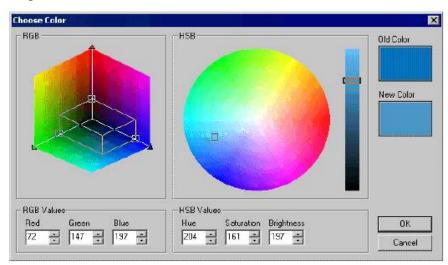
Следующие варианты доступны.

- Заданный по умолчанию Тип мулине\нитей(Default Floss/Thread Type) тип/марка, выбранный по умолчанию на странице Цветов(Colors page) полосы Вариантов Палитры(Palette Options).
- Сглаживание Шрифта Символа (Symbol Font Smoothing) приглажены ли шрифты для смягчения граней. Следующая опция доступна:
  - Установка окна Использования (Use Windows Setting) сглаживание сделано если выбрано через страницу Эффектов (Effects page) диалогового окна Display Properties (Windows).
  - Гладкие Грани Шрифта (Smooth Font Edges) сглаживание делается всегда.
  - Не гладкие Грани Шрифта (Don't Smooth Font Edges) сглаживание никогда не делается.
- Обработка Различия цвета (Color Difference Handling) обыкновенно определяет, как программа должна обработать случай, где цвет определен по-другому в дизайне чем в главном списке мулине\нитей. (Так как каждый дизайн сохраняет копию определения каждого цвета, используемого в дизайне, это возможно для цветных определений, сохраненных в файле, чтобы отличаться от тех в главных списках мулине\нитей. Это происходит, когда цветные определения вручную отредактированы, или модификация мулине обеспечена HobbyWare, который включает 'достигнутые' номера цвета.) варианты:
  - Всегда Игнорируйте Изменения цвета в Дизайне (Always Ignore Color Definition Changes in the Design) выбирается для игнорирования цветных различий определений в дизайне. Это предотвращает главные списки мулине\нитей быть измененными, когда схема открыта. Исключение к этому то, когда схема открыта и включает цвет, который не находится ни в одном из главных списков. Для того случая, цвет добавляется.

- Всегда использовать Изменения Цвета в Дизайне (Always Use Color Definition Changes in the Design) выбирают, чтобы всегда использовать любые цветные изменения в дизайне.
- Спрашивает, как Обработать Изменения цвета (Ask How to Handle the Color Definition Changes) выбирается, чтобы программа запрашивала Вас каждый раз, когда схема открыта.
- Только позволяет твердо-цветные типы мулине\нитей для импорта (Only allow solidtypes for importing) – выбирается floss/thread ДЛЯ лучших результатов импортирования. He выбирайте ЭТУ опцию, чтобы позволить всем типам мулине/нитям/цепочки ячеек быть доступным для выбора при импортировании. Строго рекомендовано, чтобы эта опция была выбрана.

### Устройство выбора цвета

Следующее диалоговое окно используется в соответствии с программой для того, чтобы выбрать цвета.



Панель старого цвета(Old Color)(на картинке справа вверху) вывода информации на экран текущее значение для выбранного цвета, который изменяется. Панель Нового Цвета(New Color) показывает новое значение выбранное через это диалоговое окно. Когда управление цветом РМ используется, значение New Color будет показано, используя текущие параметры настройки.

Цвет может быть выбран несколькими способами:

- 1. **Используя цветное колесо и полосу яркости.** Перетащите маленький блок на цветном колесе, чтобы выбрать оттенок/насыщенность. Перетащите блок на полосе яркости, чтобы выбрать яркость цвета.
- 2. Перетаскивая маленькие блоки на RGB кубе.
- 3. Непосредственно вводя номер цвета в формате RGB ИЛИ HSB.

Щелкните Ok, когда Вы закончили выбирать новый цвет.

### Горячие клавиши

Следующие клавиши могут использоваться, чтобы непосредственно выбрать некоторые пункты меню или варианты инструментальной панели.

F1 открывает справочное окно

F2 показывает/скрывает под/оверлей изображением !!!!!!!!!!!!!!!

F3 выбирает предыдущую тематику в палитре

F4 выбирает следующую тематику в палитре

F7 выбирает инструмент полного крестика

F8 выбирает инструмента полукрестика

F9 выбирает инструмент четверть крестика

F10 выбирает инструмент назад иголку

F11 выбирает инструмент французского узелка

F12 выбирает инструмент Выбора

Клавиша "пробел" выбирает инструмент Пипетки, в то время как зажат.

Ctrl+N создает новую схему

Ctrl+O открывает существующюю схему

Ctrl+S сохраняет текущюю схему

Ctrl+P печатает текущюю схему

Ctrl+A выделить всё

Ctrl+Z отменяет предыдущую операцию редактирования

Ctrl+X вырезает выбранное из схемы

Ctrl+C копирует выбранное

Ctrl+V вставляет содержание Буфера обмена

Ctrl+E экспорт в машинный файл, используя текущие параметры настройки

Ctrl+I устанавливает название ячейки библиотеки

Ctrl+L копии из библиотеки

Ctrl+M отмечает используемую область ячейки библиотеки

Ctrl+1 изюминка назад иголку к только углам сетки

Ctrl+2 изюминка назад иголку к углам и серединам сетки

- + приблизить
- отдалить