

Урок 2: Преобразование сканированной Фотографии

Этот урок описывает, как создать дизайн, импортируя сканированную 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 учесть 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 (BMP) формат файла.

После загрузки сканирования, 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.

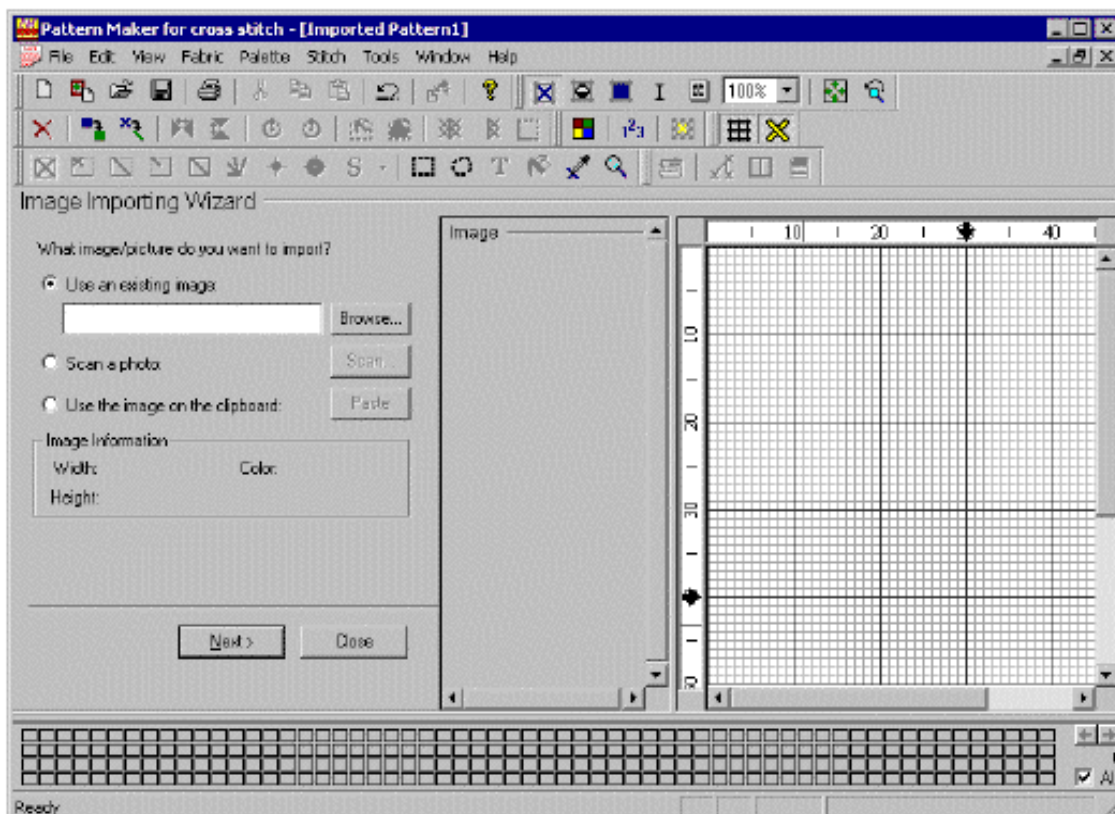
Пожалуйста обратите внимание, что команды ниже только обеспечивают ту информацию, необходимую для этого урока. Для более детальной информации относительно использования особенностей импортирования, см. Особенности импорта изображения.

1. Выберите меню File и проверьте, что опция Use Interactive Importing не включена. Выберите эту опцию, чтобы выключить эту особенность.
2. Чтобы открыть Мастера Импортирования, выберите Import Image, и затем Импортируйте В Новую схему из меню File, 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 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  **Maximum**, которая расположена в верхнем правом углу главного окна Pattern Maker.

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

Использование Существующего 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 Documents\PM Patterns\Samples*. Щелкните Open после вашего выбора. Вы должны тогда видеть просмотр, отображенный в области окна изображения.

4. Щелкните Next.

5. Выберите опцию Конвертирование Изображения 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. Щелкните кнопкой Stop, 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:



- a. Выбрать Приоритетный инструмент
- b. Установить мышь поверх изображения.
- c. Щелкнуть левой кнопкой мыши и удерживать. Переместите мышь, и выберите 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

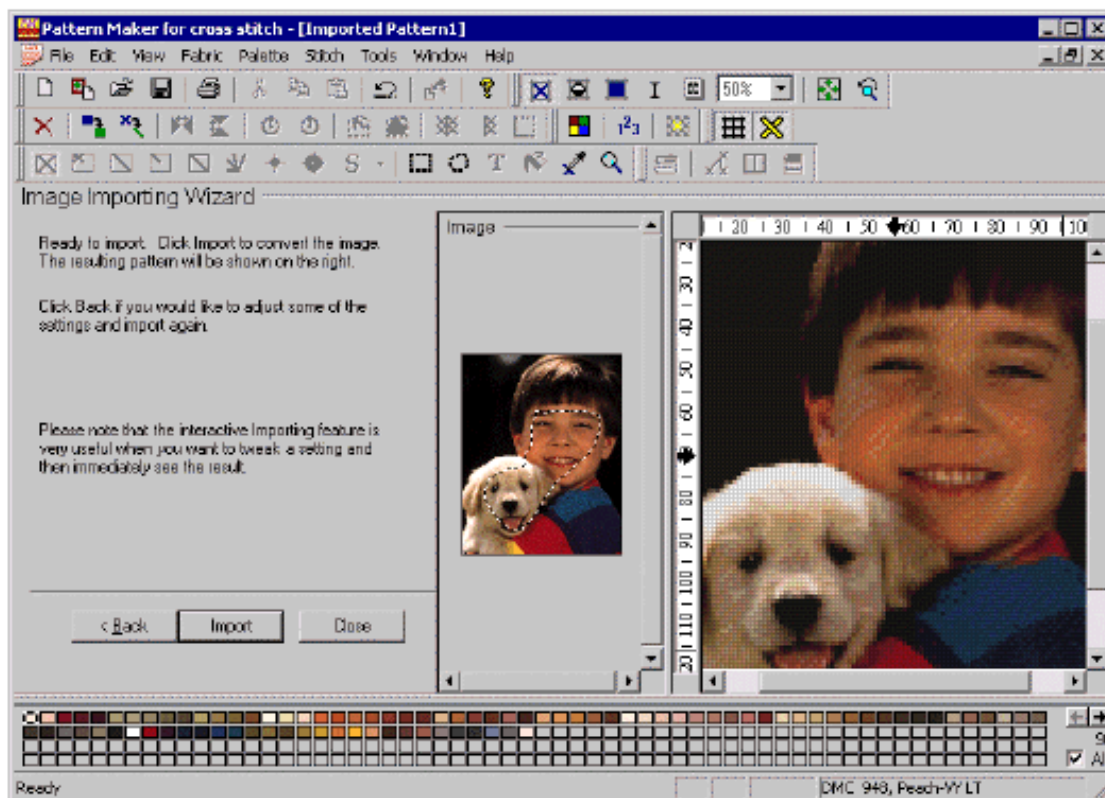
14. Щелкните Next.

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 импортированная 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 Back, пока не достигните желаемого. После изменения опции, щелкните Next, когда появится 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 C: Очищение Дизайна

Эта задача вовлекает усовершенствование импортированного изображения по мере необходимости и/или желательны. 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 выберите 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 нарисованного 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 выровнена, намного более трудно проследить стежки существующего дизайна. Шаги этого урока разработаны, чтобы помочь Вам избежать 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 совпадают, 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 100x80 стежки, то разумный размер, чтобы использовать чтобы отмечать сетку будет 80x80, так как это - **наибольший квадратный** размер, который соответствует схеме. Однако, любая квадратная область, которая соответствует схеме, должна совпадать прекрасно. После определения размера области, которая будет отмечена, используйте карандаш, чтобы отметить три точки на фактической схеме. Следующий пример показывает 30x30 область, которая была отмечена на диаграмме.

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 (BMP) 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.)

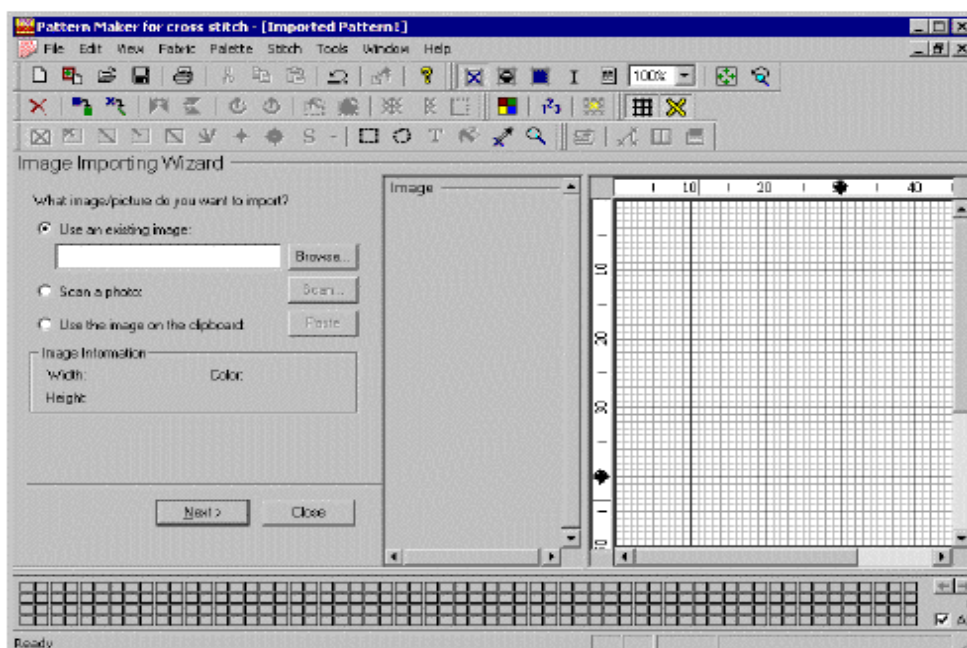
2. Чтобы открывать Мастера Импортирования, выберите меню File, выберите Import Image, и затем Импортируйте В Новый Образец, или щелкните кнопкой

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 углу главного окна Pattern Maker.

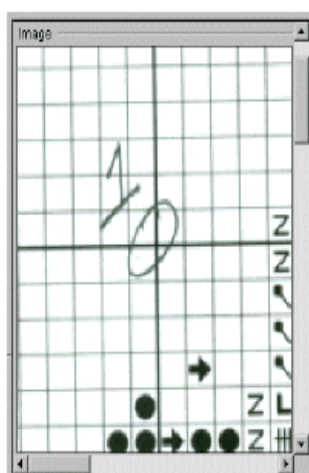
3. Чтобы выбирать просмотр диаграммы, которую Вы создавали в части В, щелкаете Browse. Для просмотра диаграммы, используемого для этого примера, выберите файл, названный **scanned_chart.bmp**. Этот файл расположен в следующей папке: *c:\My Documents\PM Patterns\Samples*. Щелкните Open после создания 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.



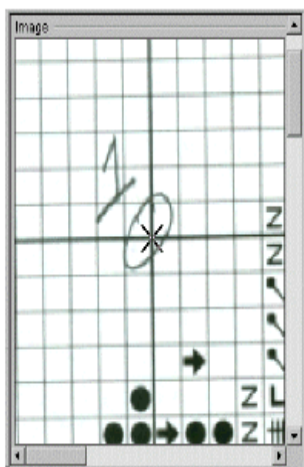
Эта страница вариантов обеспечивает, инструментальные средства выравнивания сетки как упомянуто в предыдущих шагах. Цель этого шага использовать Инструмент Сетки, чтобы отметить три точки.

7. Используя Инструмент Измененный масштаба изображения , чтобы приблизить первую точку. Левый щелчок – приближает, правый - удаляет. приблизте 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:



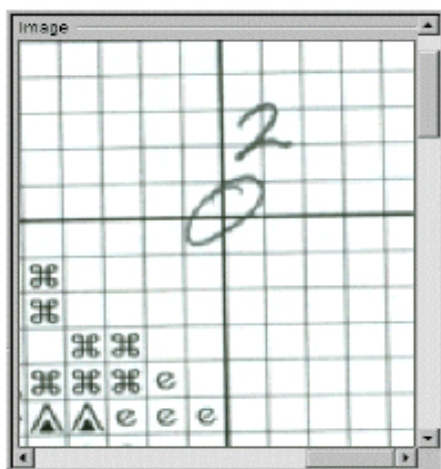
Так как порядок отмечания точек важен, указатель укажет, какая точка должна быть отмечена затем. Например, перед маркировкой первой позиции, курсор мыши покажет '1' как показано ниже.



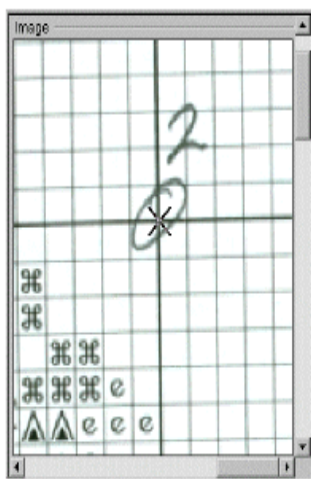
После маркировки позиции 1, указатель покажет '2', чтобы указать, что позиция 2 должна тогда быть отмечена. После маркировки всех трех пунктов {точек}, курсор покажет отметку с галочкой.

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:

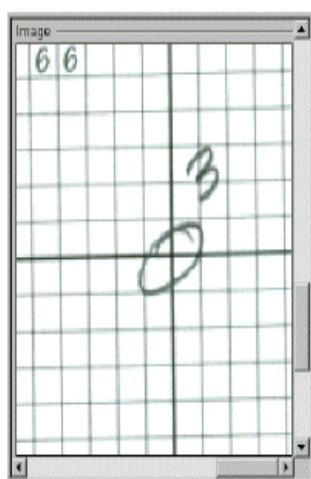


10. Используя Инструмент Сетки, нажмите по пересечению линии координатной сетки в позиции 2. X появится, где Вы нажимали. Вы должны видеть:

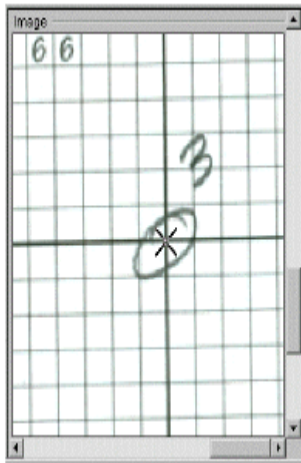


Если после маркировки позиции Вы решаете, что Вы должны отметить местоположение заново, щелкните Undo Alignment. Вы будете тогда должны отметить первый точку перед отметкой этой точки.

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

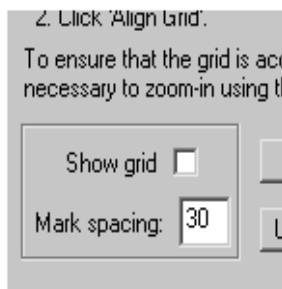


12. Используя Инструмент Сетки, нажмите по пересечению линии координатной сетки в позиции 3. X появится, где Вы нажимали. Вы должны видеть:

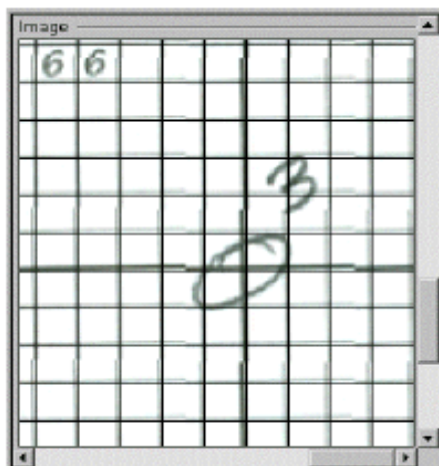


Если после маркировки позиции Вы решаете, что Вы должны отметить местоположение заново, щелкните Undo Alignment. Вы будете должны отметить первый и второй точки перед маркировкой этой точки.

13. Введите размер отмеченной области в блоке Mark Spacing. Для этого примера, был выбран размер 30x30 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 отmarkания 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 попробуйте пересканировать 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 E: 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 эти 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.