

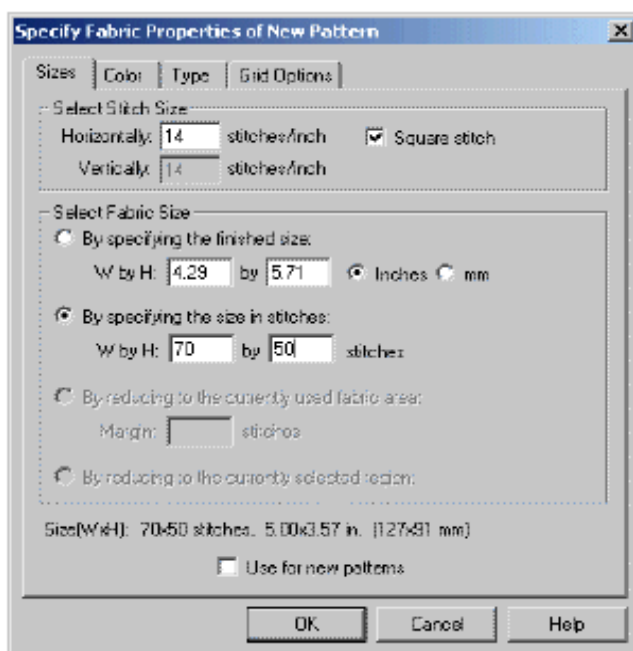
## Урок 4: Использование Обеспеченный Графический элемент

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 70x50 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.

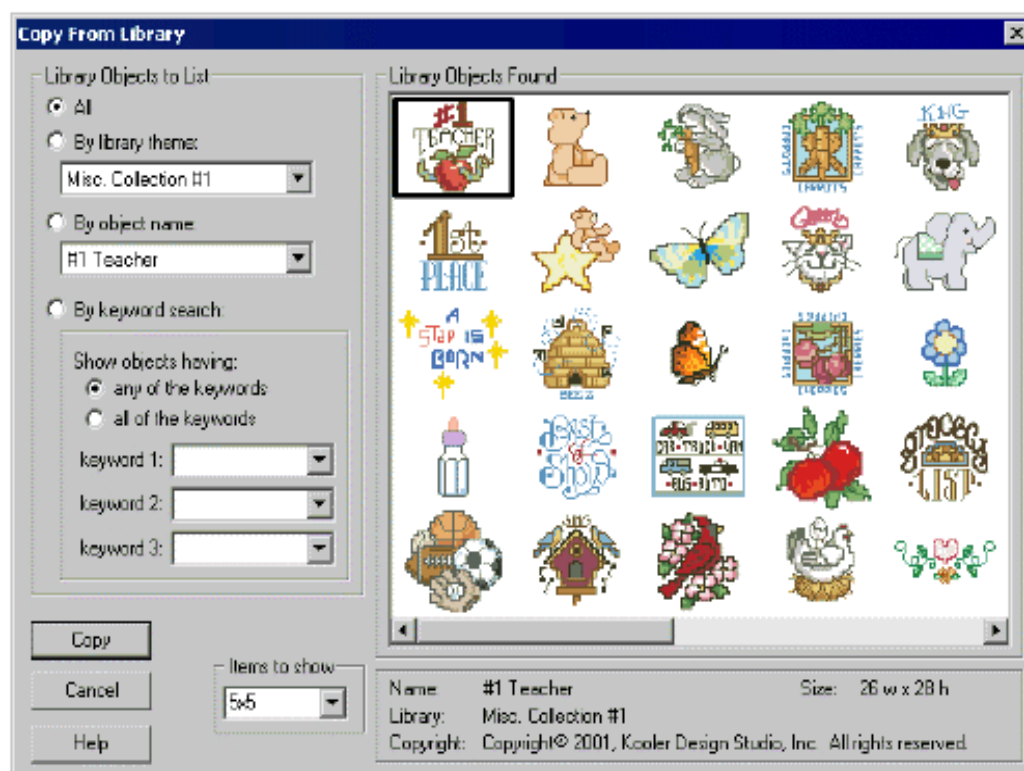
1. Выберите Сору в Библиотеке в меню Library, или щелкните соответствующей кнопкой



панели

.Это откроет Копию из Библиотечного диалога как показано ниже.

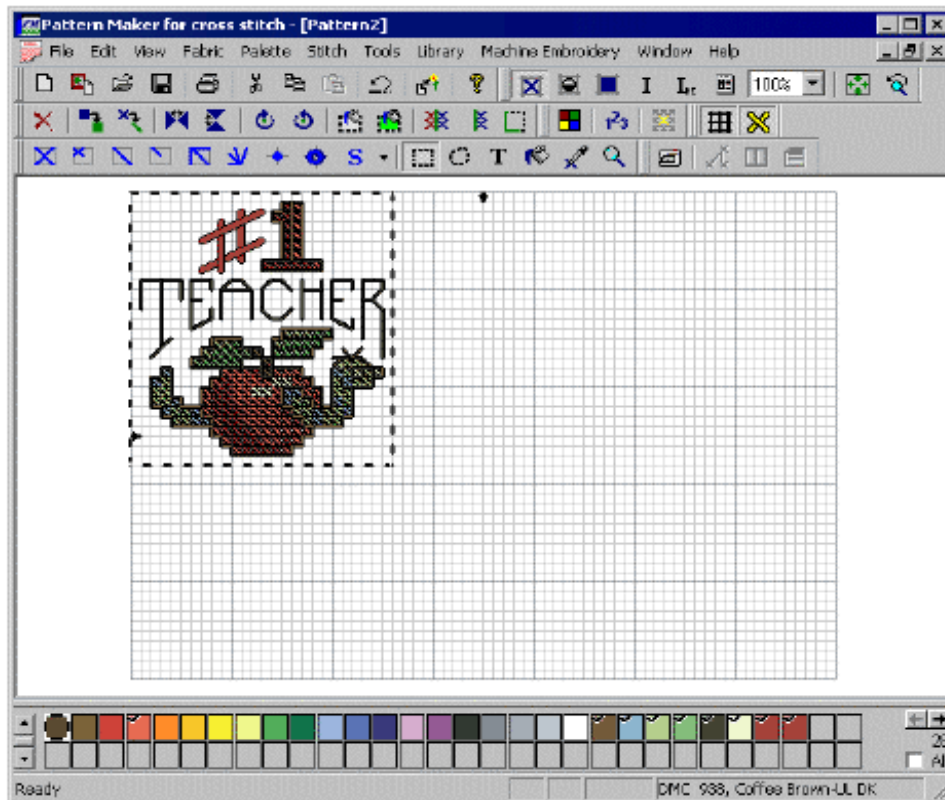
Если Вы купили дополнительный графический элемент, то содержание этого блока может быть отличным от того, что показывается ниже.



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).

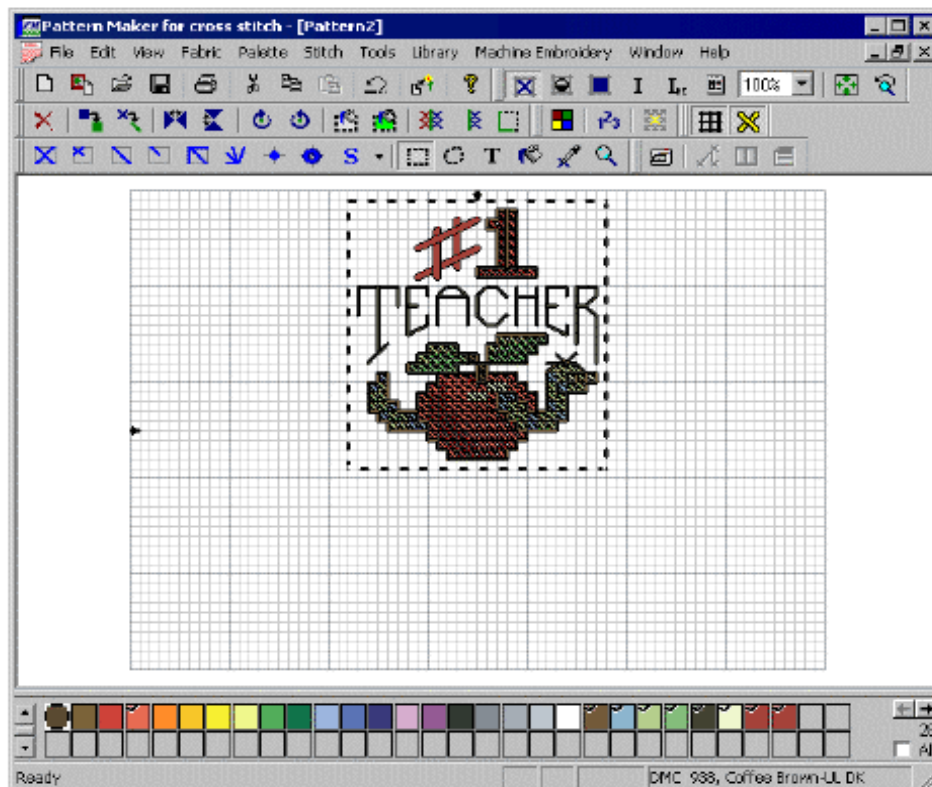
Для этого примера, нажмите по первому элементу в верхнем левом углу, чтобы выбрать его.

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 мышью, 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 границы стежков будут тогда казаться нормальными.
6. Повторите вышеупомянутые шаги для добавления схем к вашему дизайну.
7. Выберите Save от меню File, чтобы сохранить ваш дизайн.

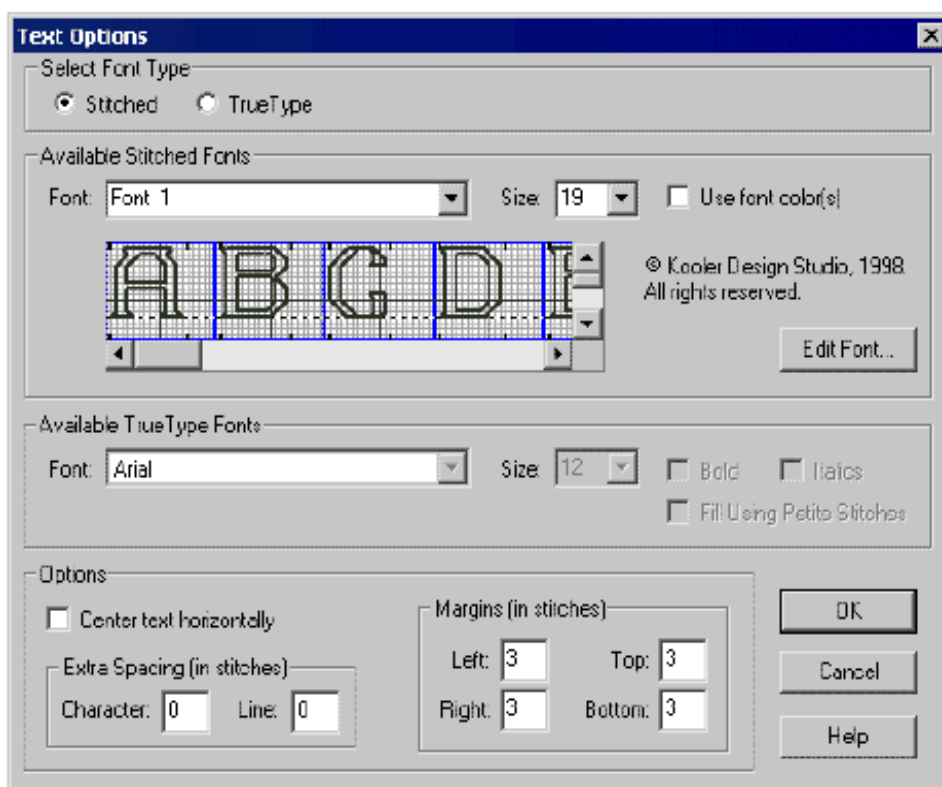
### Часть С: Добавление Текста к Дизайну

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.



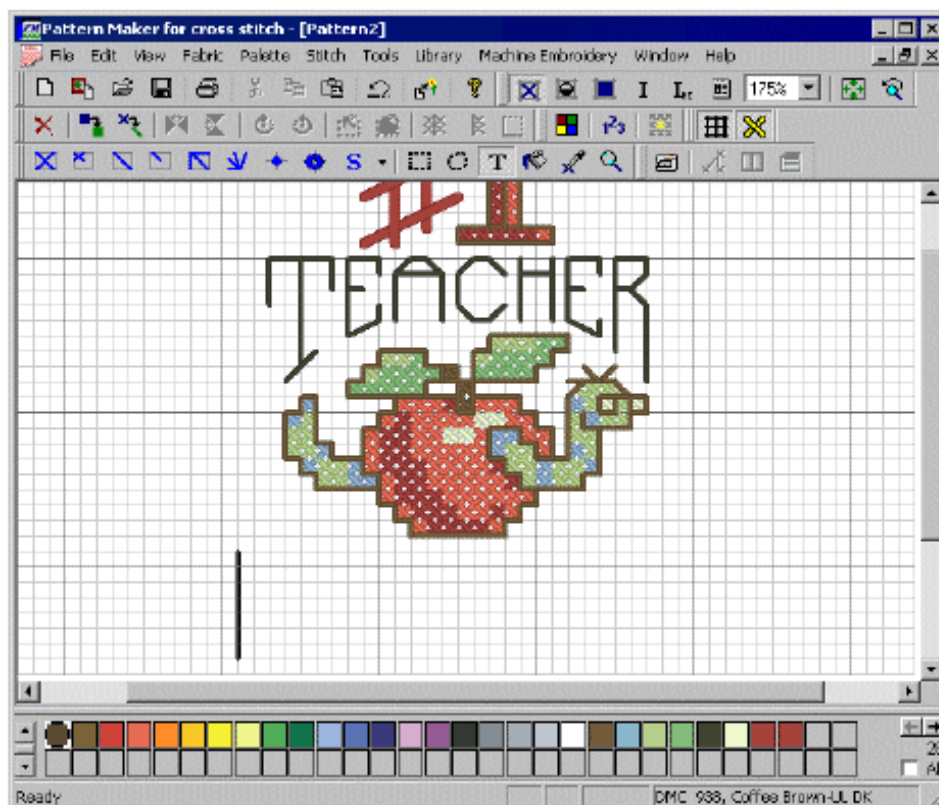
2. Щелкните кнопкой Text инструментальной панели. Это откроет диалоговое окно Text Options как показано ниже.



3. Для этого примера вышитый тип шрифта будет использоваться. Выберите опцию Select Font Type, 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.

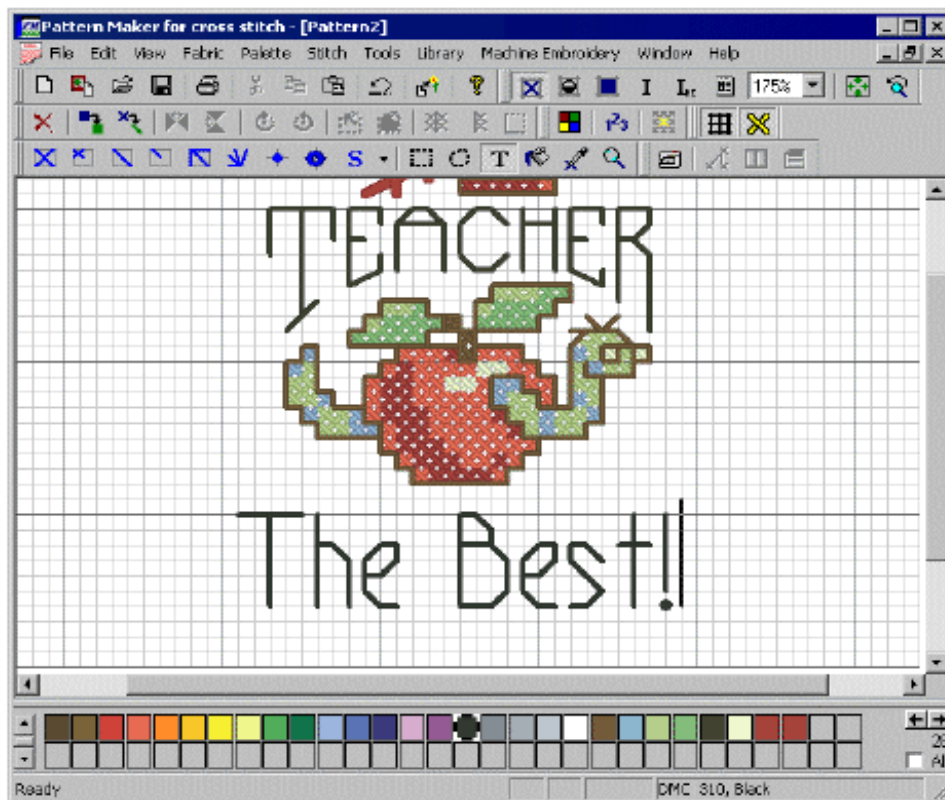
Курсор тогда появится на образце. Вы можете тогда начать печатать ваш текст. Чтобы исправлять ошибки при печатании, нажмите **клавишу возврата на позицию**. Чтобы перемещать местоположение курсора, нажмите в другом месте по дизайну. *Как только позиция курсора изменена, Вы не можете изменить/исправить 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.