

## 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



Панели рисования:

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☺)

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 ☺).

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** стежками 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.

2. Щелкните инструментом



Стежка назад иголку или инструментом



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

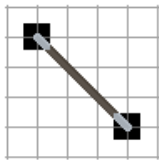


инструментом

Панели рисования. Иначе щелкните инструментом



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 выберите из Mill Hill (напр. Mill Hill Glass Seed Bead).(другой и не получается)



2. Щелкните инструментом Цепочки ячеек Панели рисования.
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 90 градусов.

### 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.

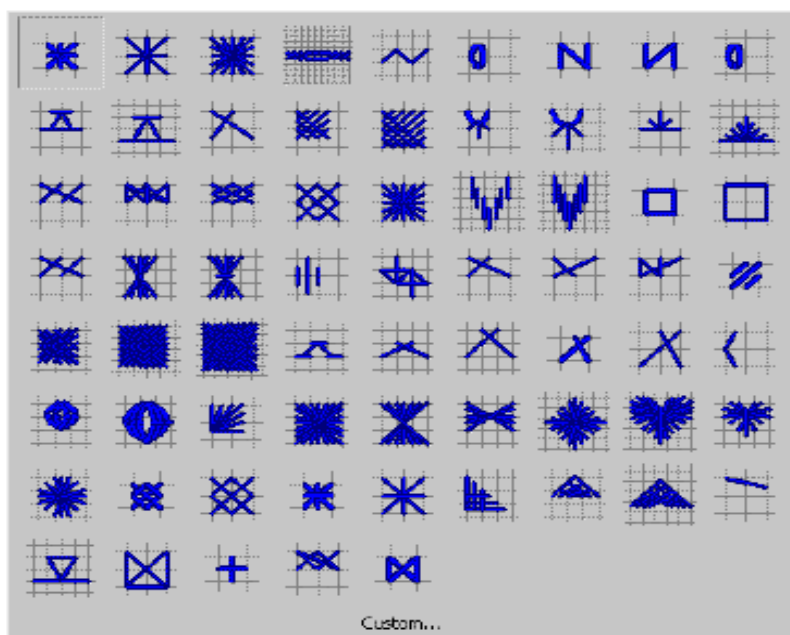
### Рисунок Специальных Стежков

Рисование Специальных Стежков:

1. Выберите цвет мулине, который используется для стежка.



2. Щелкните стрелкой "вниз" кнопки 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.)



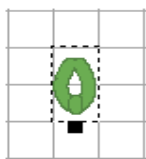
4. Чтобы видеть название стежка, укажите на стежок с мышью. Чтобы выбирать стежок для рисунка, щелкните стежком. Меню будет тогда закрыто.

5. Используйте мышь, чтобы указать на местоположение, куда стежок должен быть помещен.
6. Щелкните левой кнопкой мыши. Стежок будет нарисован.

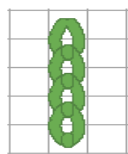
Перемещение Специальных Стежков:

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

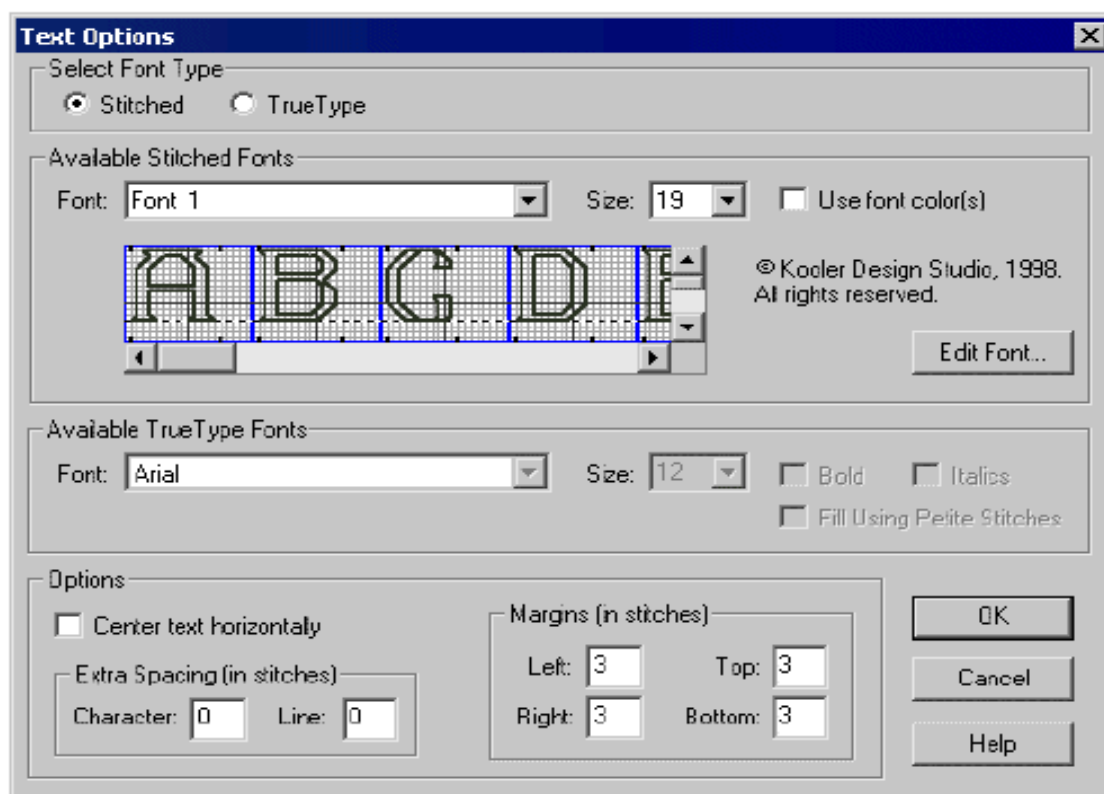
шрифты TrueType, установленные на вашем компьютере. Следующее описывает, как вставить текст.

1. Выберите цвет мулине, который используется для текста.



2. Щелкните кнопкой Text 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. Полуужирный - выбирают полуужирный 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 пункты 8, 9, 10, 11. Если кто-то 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.

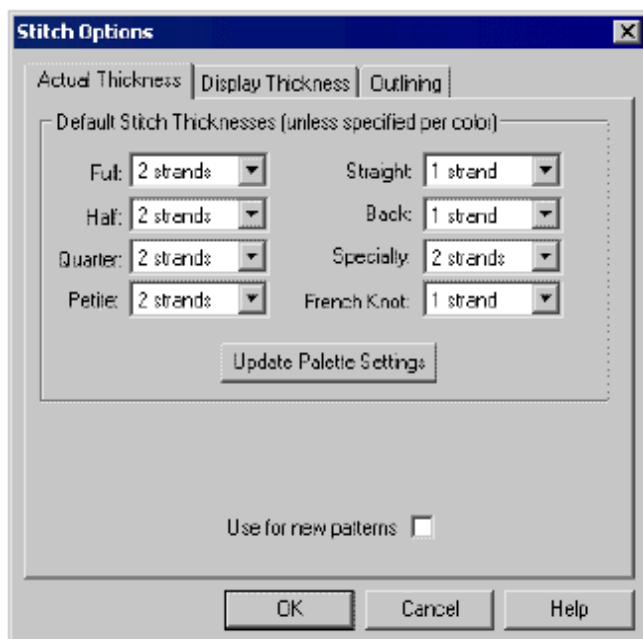
При рисунке стежков, Вы можете временно переключиться на инструмент Пипетки, нажимая и держа клавишу "пробел" клавиатуры. Когда Вы выпускаете пробел, предыдущий инструмент станет активным снова.

## 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.



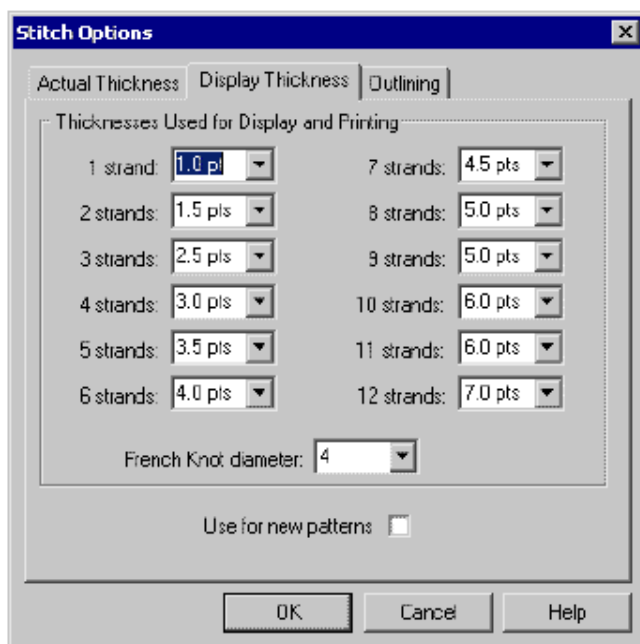
Определите заданную по умолчанию толщину стежка для каждого типа стежка. Нажмите **Update Palette Settings**, чтобы иметь все цвета палитры в палитре используемые и показанные значения по умолчанию. Это полезно, когда некоторые из цветов были изменены, чтобы использовать значения не по умолчанию, но 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 страница показывается ниже.



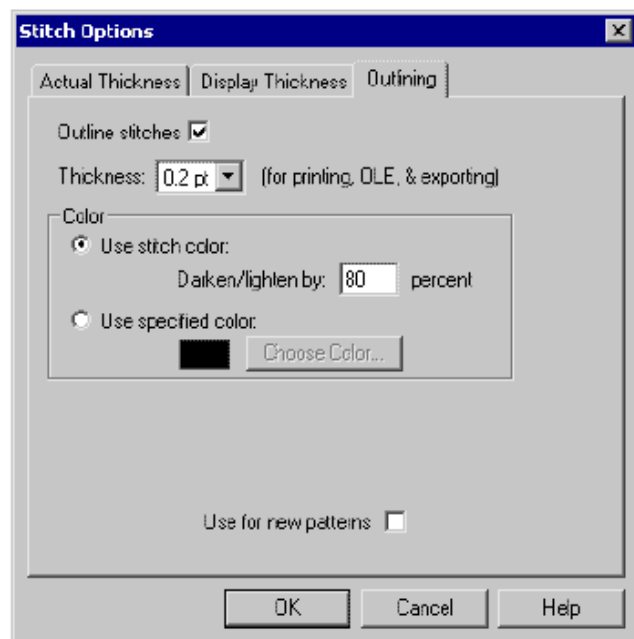


Определите, какой толщины каждая возможная ниточка (6 ниточек моточка) должна появиться на экране или распечатке. Толщина измерена в точках. Точка - 1/72 дюйма.

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:

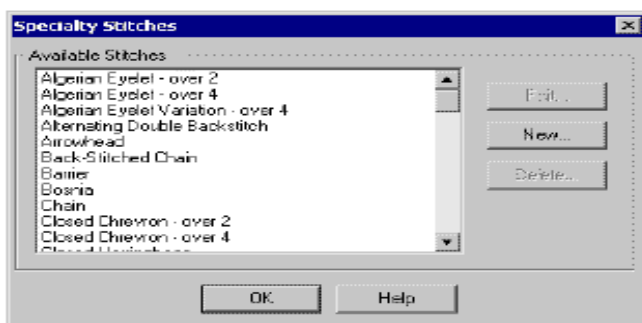
- Использование Цвета Стежка - эффект выделения использует цвет стежка, затемненный или освещаемый указанным процентом.
- Использование Указанного Цвета - указанный цвет используется для цвета выделения.

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

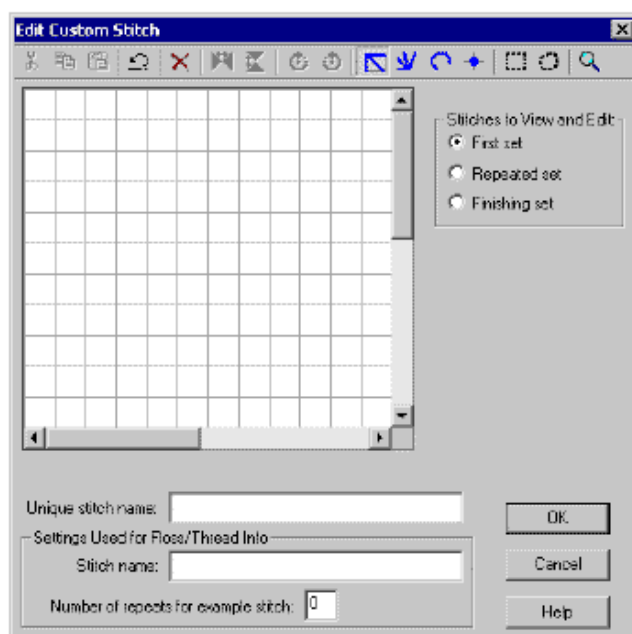
## Создание Специальных Стежков

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  
инструмент описан более подробно ниже.

Стежка уникален для этой особенности. Этот

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.



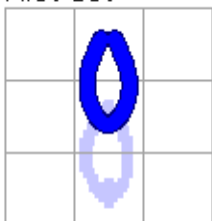
Повторный стежок создан, определяя 3 набора стежков. Они включают:

- Первый набор - Эта группа стежков всегда рисуется, по крайней мере, однажды.
- Повторенный Набор - Эта группа стежков нарисована так много раз как необходимо повторить стежок.

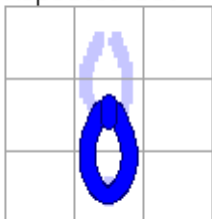
- **Заканчивая Набор** - Эта группа стежков всегда рисуется, по крайней мере, однажды. Это или оттянуто после первого набора, или после последнего повторного набора.

В случае Цепочки, используются следующие наборы:

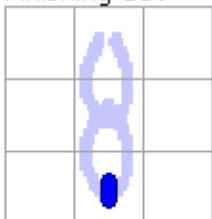
- **First Set**



- **Repeated Set**



- **Finishing Set**



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 на то 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 будет 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 будет 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 будет тогда показывать вокруг кривой.

2. Перетащите точку, чтобы переместить ее.

*Изменение полного размера кривой:*

1. Щелчок на кривой, чтобы выбрать ее. Прямоугольный блок будет 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 будет 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, Вставка

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



Команда Cut *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 Copy работает подобно команде Cut за исключением того, что она не удаляет выбор из дизайна. Чтобы использовать команду Copy, сначала делайте выбор, и затем выберите Copy 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. Использование 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 нажмении 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



отражения 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.



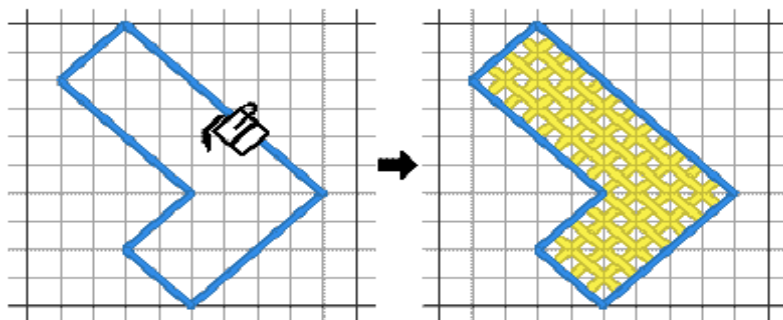


2. Щелкните кнопкой Clear инструментальной панели Command, или выберите Clear от меню Edit. Вас тогда попросят подтвердить очистку схемы.

3. Щелкните Yes, чтобы позволить образцу быть очищенным. Иначе, щелкните No

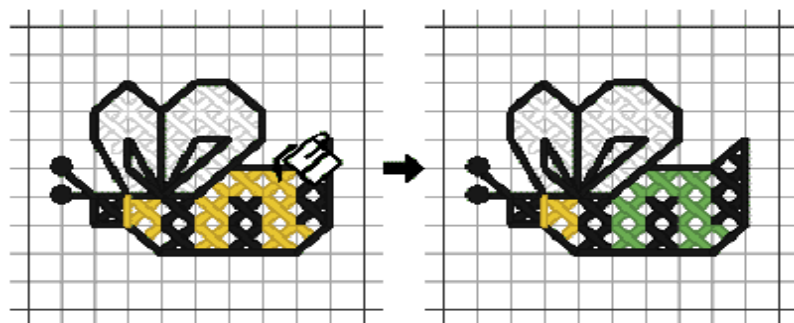
### Заливка

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.



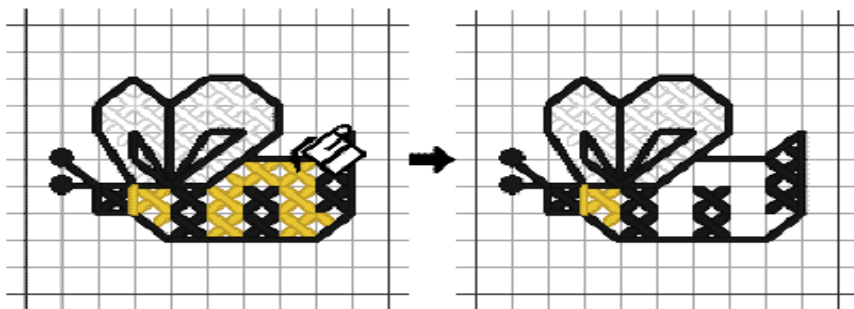
Как показано выше, полные стежки используются, чтобы заполнить большинство области, в то время как стежки четверти используются, чтобы заполнить по диагоналям.

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.

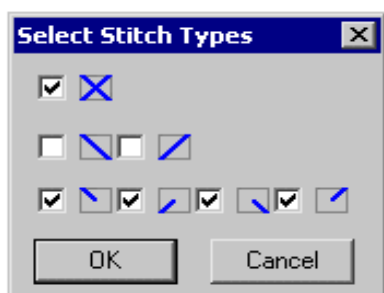
Инструмент Заливки может также использоваться, чтобы не заполнить область непрерывного цвета стежка. (правая кнопка мыши) В этом случае только полный, половина, четверть и миниатюрные стежки затрагивают. Следующее - пример этого случая.



### 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

Центрирующая 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 Замена 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.

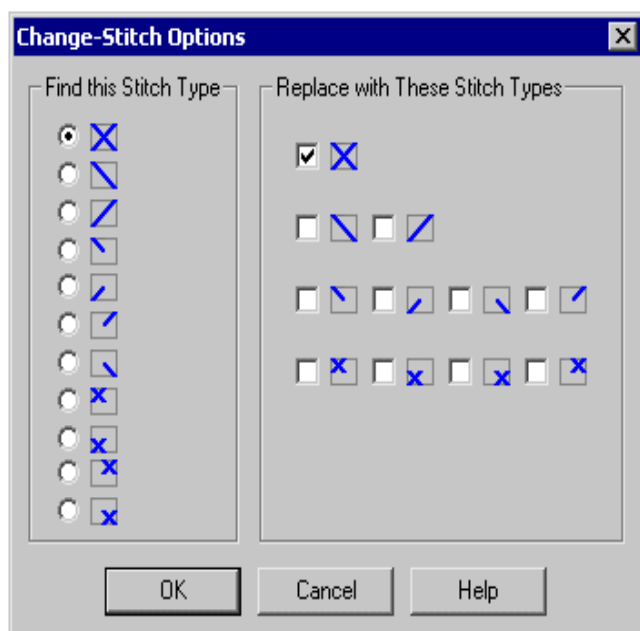
## Замена Типа Стежка

Особенность Замена 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 будут использоваться. При замене стежка, эта особенность будет пытаться заполнить каждую позицию стежка выбора, начиная с наибольшего типа стежка вниз к наименьшему типу стежка.

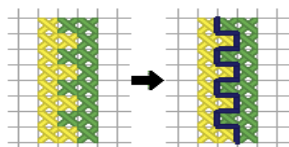
4. Щелкните Ok. Стежки будут заменены.

### Контур назад иголку (бэкстич)

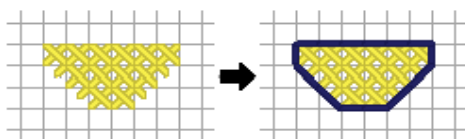
Стежок назад иголку может использоваться, чтобы автоматически добавлять стежок назад иголку:

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

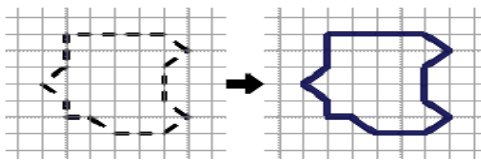
Следующий рисунок, как этот инструмент выделяет между различными цветными стежками:



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

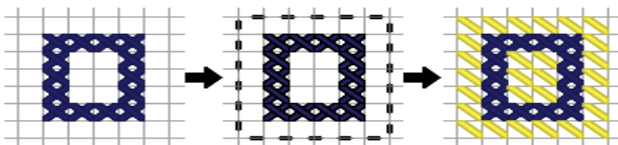


Бэкстич Вокруг Выбора

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 заполнить.



2. Щелчок Fill Empty Area of Selection 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.

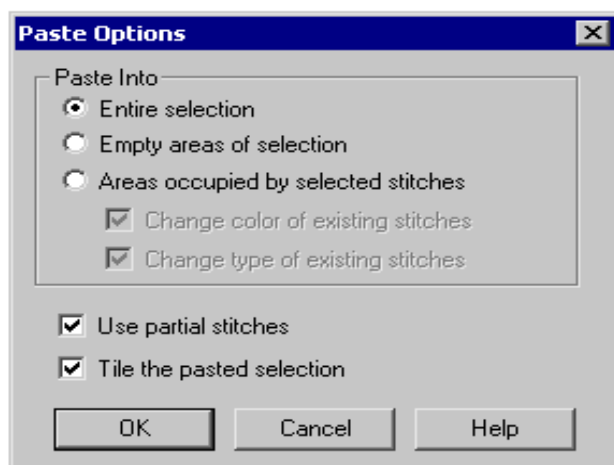
Выбор будет заполнен типами стежка, выбранными в шаге 3.

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 Ok.

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.

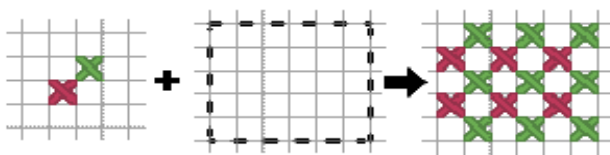
Изменения Типа Существующих Стежков - тип существующих стежков будет изменен на тип вставляемых стежков.

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.

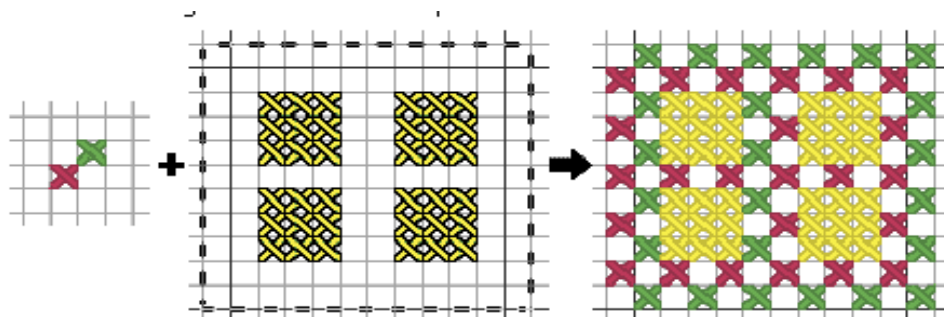
Следующие примеры обеспечены, чтобы помочь Вам лучше понимать возможности этой особенности.

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



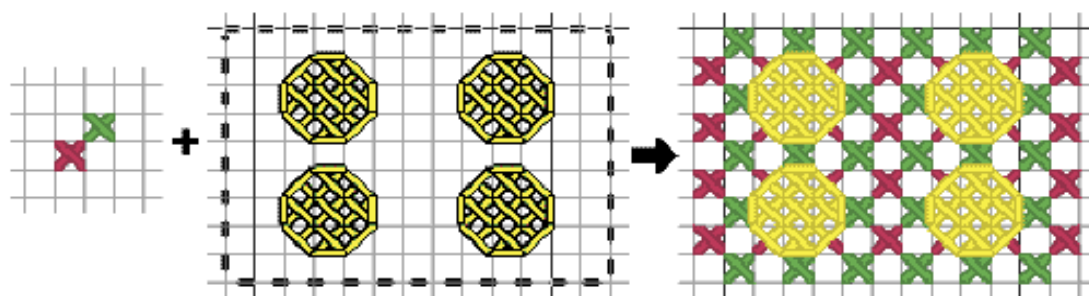
В примере, красные и зеленые стежки были сначала выбраны и затем скопированы. Выбор был точно вокруг 2x2 области стежка, содержащий стежки. Затем, новый выбор был нарисован как показано в середине. Затем, Вставка В особенность Выбора была выбрана. Полный Выбор и Неперекрывающее расположение Вставленные 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))



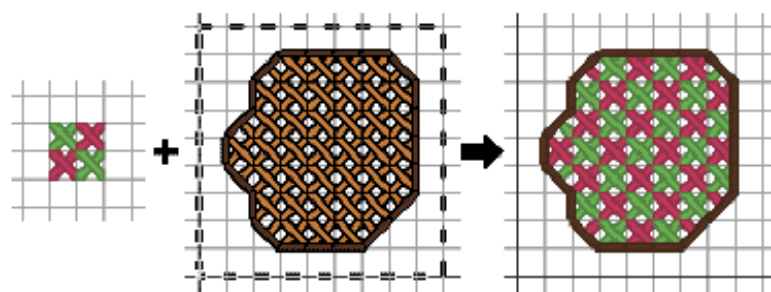
Для этого случая, только области в пределах выбора, которые были пусты, были заполнены красными и зелеными стежками.

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 вставленного 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 желаемую 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 должны 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. Щелкните 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.