

Урок 14

Особенности библиотеки (Library Features)

PM 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.

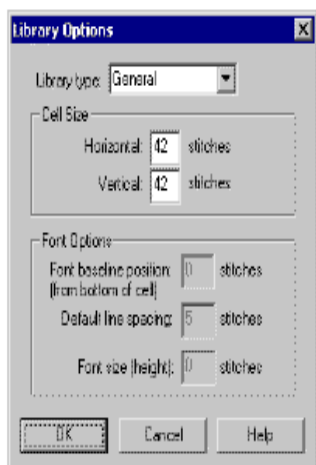
Что такое - Библиотека PM? (What is a Pattern Maker Library?)

Библиотека PM - 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.

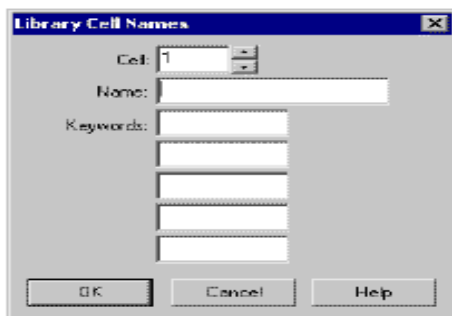


4. Для Типа Библиотеки (Library Type), выберите General. Для Размера Ячейки(Cell Size), определите наибольший размер, который Вы планируете создавать. Каждый объект должен соответствовать в пределах этого размера. Вы можете изменить размер позже, но это будет вероятно требовать, чтобы Вы перестроили существующие объекты в библиотеке. Затем, выберите Ok. Схема должен теперь показать синюю сетку, отмечающей границы каждой ячейки библиотеки.

5. Рисуйте один из ваших библиотечных объектов в одной из ячеек. Не имеет значения, какая ячейка используется.

6. 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.

7. 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 избежать 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.

8. 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 By 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 By Library Theme диалога Copy From Library. Однако, в большинстве случаев Вы будете хотеть уникально назвать каждую схему библиотеки.

9. 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.

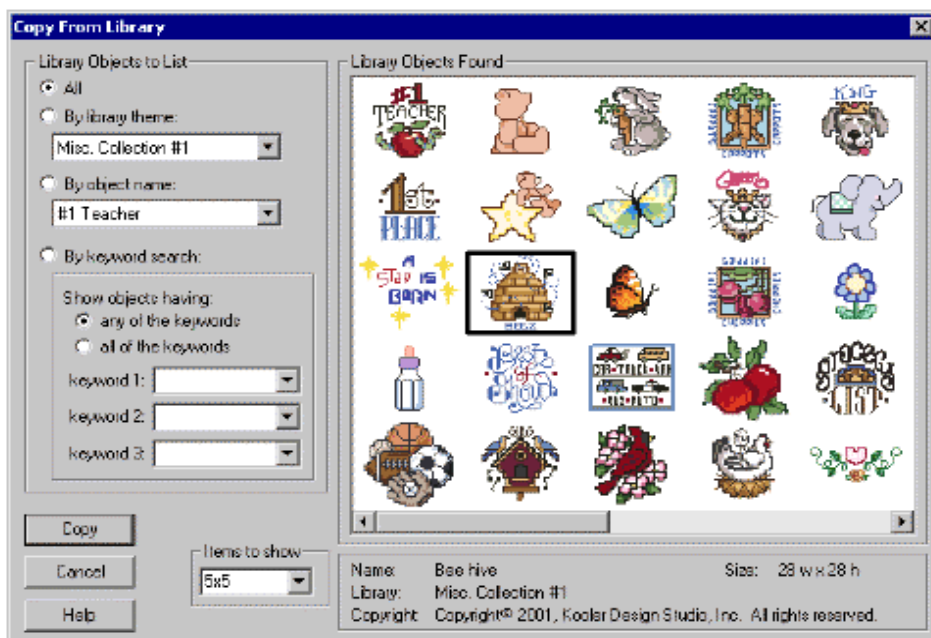
Вставка Объекта из Библиотеки (Inserting an Object from a Library)

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 Copy, 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 помочь 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 = Спуск + Подъем (Font Height = Descent + Ascent)

4. Создайте новый образец, имеющий следующий размер:

Ширина Схемы = (*Ширина Шрифта* + 2) x 26

Высота Схемы = (*Высота Шрифта* + 2) x 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 в меню 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 = *Ширина Шрифта* + 2 (Horizontal Cell Size = *Font Width* + 2)

Вертикальный Размер Ячейки = *Высота Шрифта* + 2 (Vertical Cell Size = *Font Height* + 2)

Позиция Опорной линии Шрифта = *Спуск Шрифта* + 1 (Font Baseline Position = *Font Descent* + 1)

Заданный по умолчанию Интервал между строками = *Высота 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.

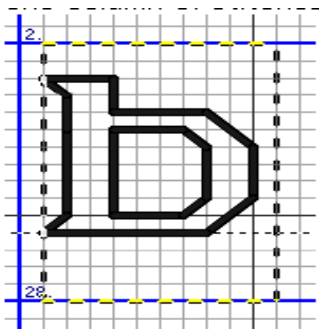
10. Дайте шрифту подробное имя, определяя Название схемы в диалоге Информации Образца (см. Определение Итоговой Информации). Название, которое Вы определяете, здесь будет использоваться в диалоговом окне Text Options, чтобы описать шрифт.

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.

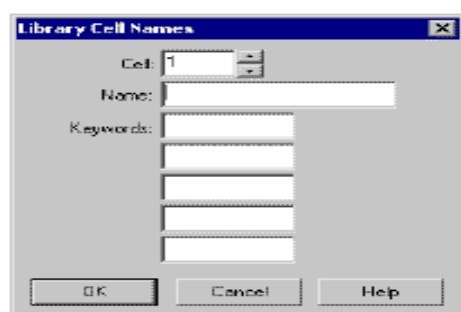
13. Используйте Прямоугольный инструмент Выбора, чтобы рисовать блок вокруг той части ячейки, которая фактически используется символом шрифта как показано ниже. Убедитесь, что блок выбора касается символа слева, оставляет один столбец стежков справа, и простирается на верхнюю и нижнюю границу ячейки.



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 включать 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☺)

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, отсутствуют 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 новую 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 предотвратить 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 Mb 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 попробуйте 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 300x200 пикселей было бы идеально воспроизведена, если схема 300x200 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 мулине 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 использоваться для того, чтобы импортировать?

Не нужно использовать очень высокие разрешающие способности при импортировании ваших дизайнов. Вообще, разрешающая способность, которая является приблизительно 10 разами желательный граи 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, выберите Save Palette As of в меню Palette. Затем, выберите Preferences в меню File, и проверьте, что Create a New Pattern в опции Startup выбран. Закройте и затем перезапустите РМ, 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 Type, выберите один из столбцов, вводите 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 вернуть 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:

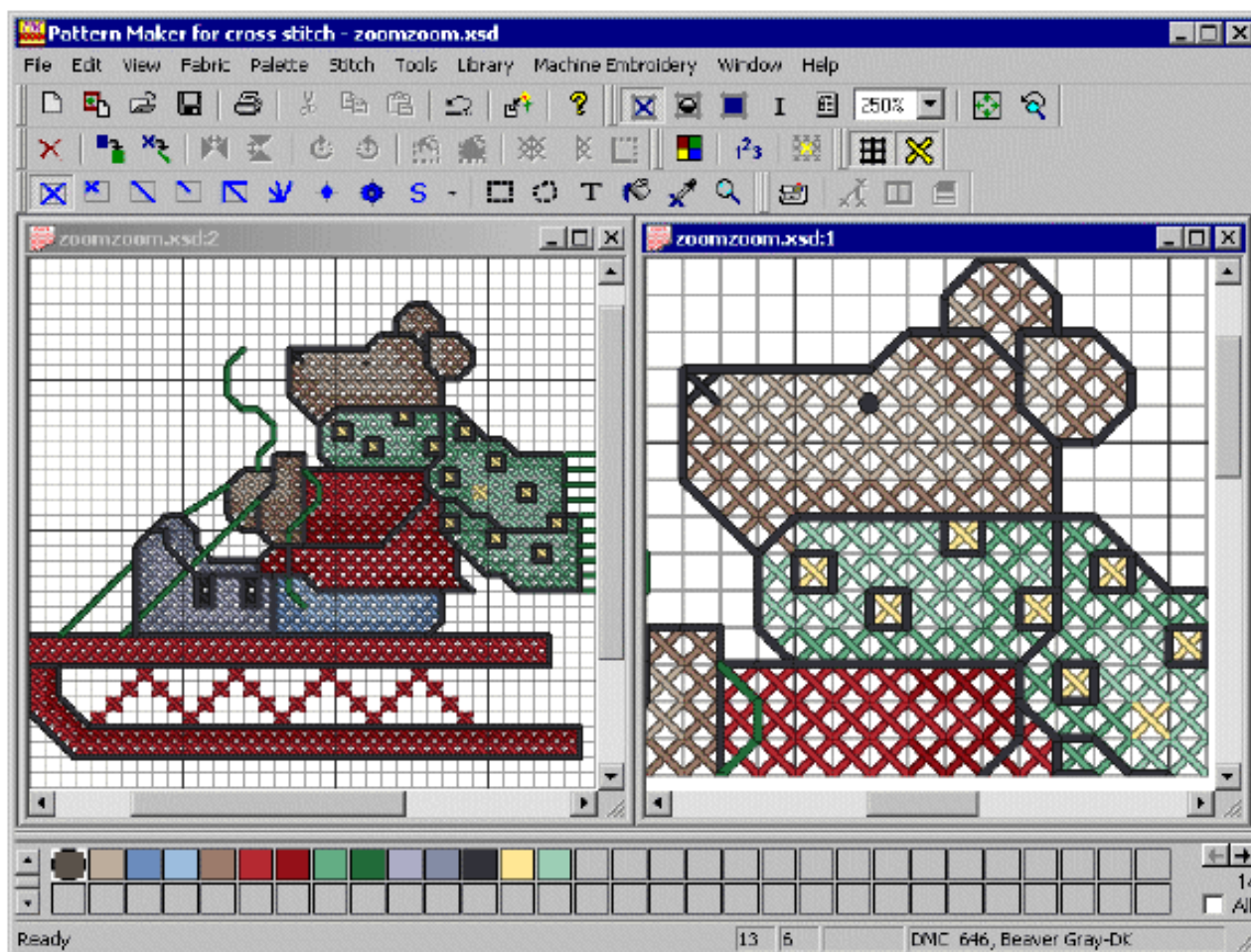
- \My Documents\PM Patterns - все файлы и подпапки в этой папке должны быть скопированы. Эти папки содержат ваши файлы дизайнов. Вы также должны копировать другие папки, если Вы использовали дополнительные папки для того, чтобы сохранить дизайны.
- \Documents и Settings\All Users\Application Data\Pattern 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

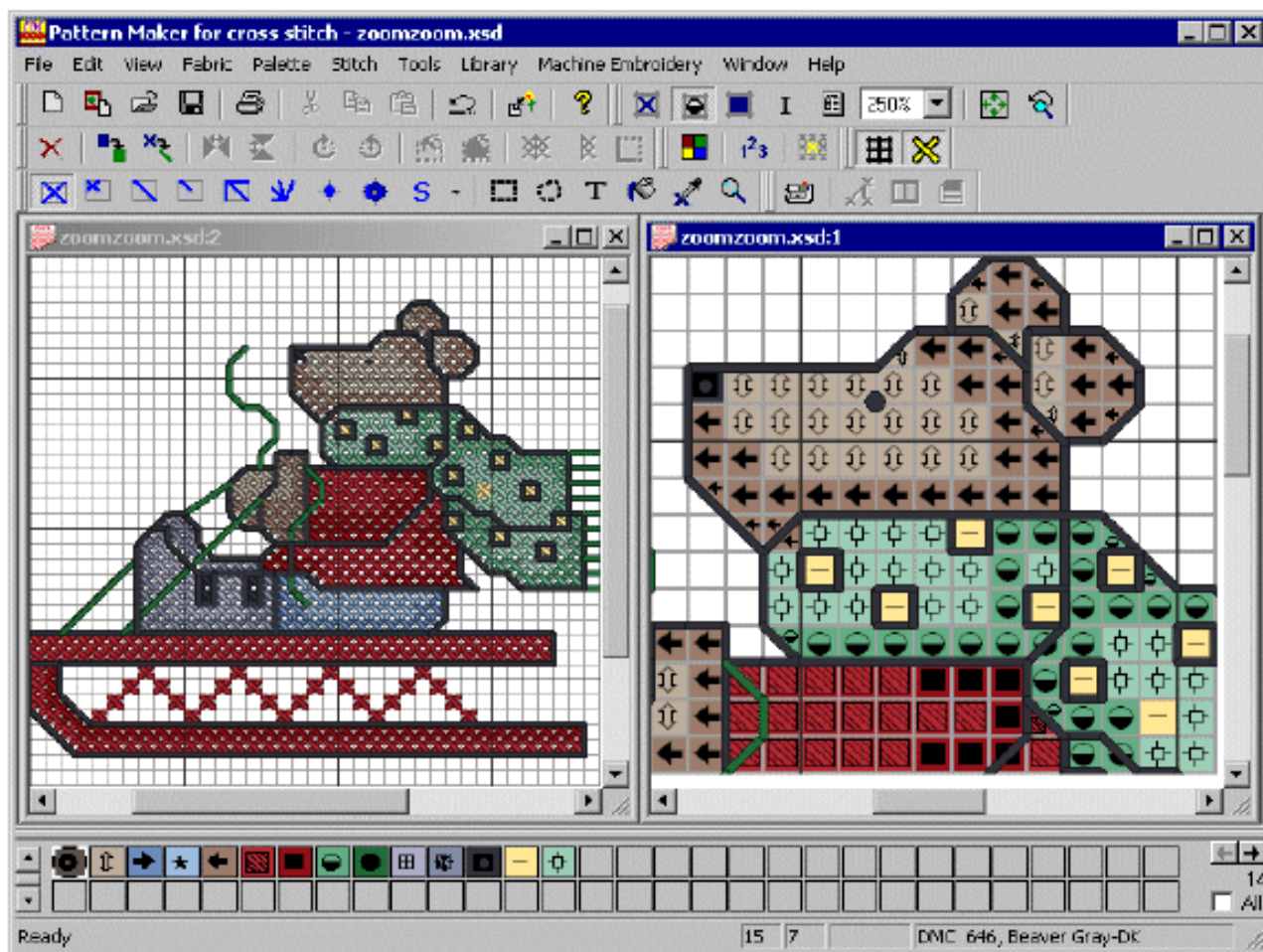
Приложение (Appendix)

Управление Множеством дизайнов Windows (Managing Multiple Design Windows)

PM 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 хотеть 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

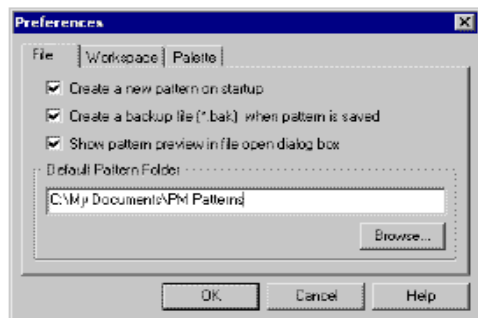
Чтобы упорядочить все окна вида, которые были отображены в иконку, выберите команду **Arrange Icons** в меню Window.

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)- программа 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



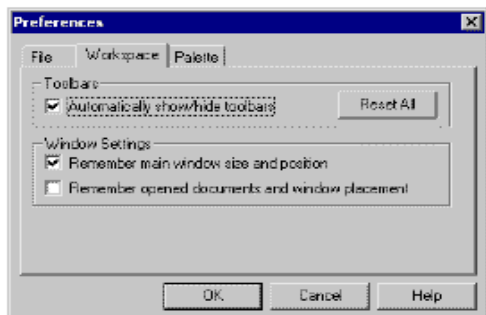
предварительного просмотра в диалоговом окне File Open.

- 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: **\My 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.

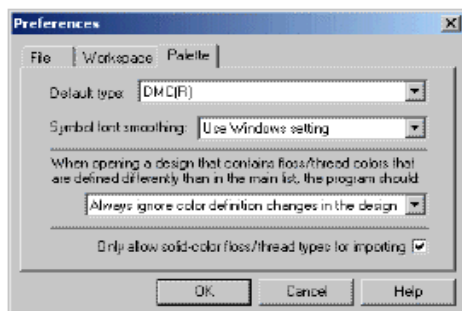
- Автоматически Инструментальные панели Show/Hide (Automatically Show/Hide Toolbars) - выбирают, чтобы скрыть инструментальные панели автоматически, когда они не нужны и показывают, когда необходимы. Например, некоторые инструментальные панели типа инструментальных панелей Layout только необходимы, когда 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 РМ 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.



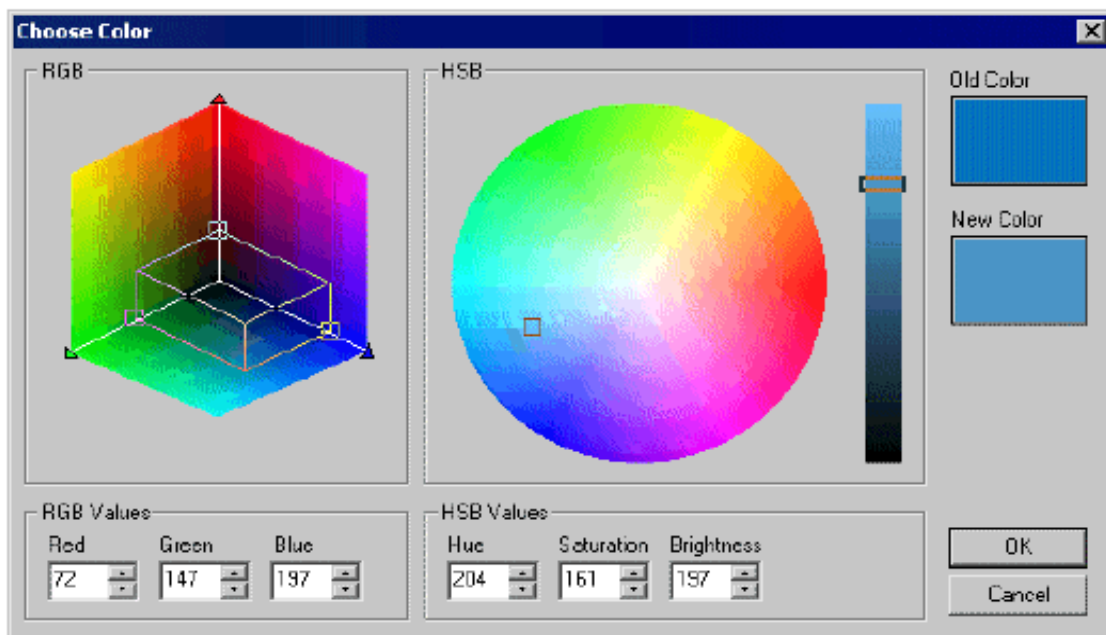
Следующие варианты доступны.

- 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 solid-color floss/thread types for importing) – выбирается для лучших результатов импортирования. Не 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 сверху) 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 существующую схему

Ctrl+S сохраняет текущую схему

Ctrl+P печатает текущую 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