

BERNINA Embroidery Software 7  
**Quick Start Guide**



made to create **BERNINA**

**Краткое справочное руководство**

[www.promelectroavtomat.ru](http://www.promelectroavtomat.ru)

**COPYRIGHT 1997-2013 BY WILCOM PTY. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.**

Никакая часть этой публикации или сопровождающего программного обеспечения не подлежит репродуцированию или распространению, передаче, транскрибированию, сохранению в поисковой системе или переводу на любой естественный или машинный язык в любой форме или любыми средствами: электронными, механическими, магнитными, ручными или другими, или передана для использования любому третьему лицу без специального письменного разрешения:

WILCOM Pty. Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
146-156 Wyndham Street, Alexandria (Sydney)  
New South Wales, 2015, Australia  
PO Box 581, Alexandria, 1435  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: [wilcom@wilcom.com.au](mailto:wilcom@wilcom.com.au)  
Web: <http://www.wilcom.com.au>

**Примечание**

Экранные иллюстрации в этой публикации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

**Напечатанная инструкция пользователя**

Зарегистрированным владельцам ПО BERNINA Embroidery Software разрешается распечатать 1 (одну) копию Инструкции пользователя ПО BERNINA Embroidery Software для личного пользования. Копия может быть распечатана на собственном принтере или в копировальном магазине.

**Ограниченная Гарантия**

Фирма BERNINA International AG гарантирует, что в течение 90 дней с даты приобретения Вами программного обеспечения программные продукты не содержат дефектов по материалам и качеству исполнения. Вам предоставляется исключительное право в случае обнаружения таких дефектов вернуть изделия вместе с доказательством покупки фирме BERNINA или уполномоченным торговым агентам в течение гарантийного срока для безвозмездной замены. Вы оплачиваете стоимость пересылки и страховки и несете риск в случае повреждения и ошибочной адресации "продуктов".

Покупатель полагается на свое собственное умение и знание при выборе программного обеспечения для собственного использования и принимает весь риск относительно результатов применения программного обеспечения. В соответствии с правовыми условиями гарантии фирма BERNINA International AG не принимает на себя все другие гарантии и условия, которые могут быть явно выражены или подразумеваемы, включая без ограничения, гарантии и условия пригодности для продажи, соответствия для специфического использования и отсутствие контрафакции. Фирма BERNINA International AG специально не гарантирует, что программное обеспечение будет соответствовать всем требованиям покупателя или будет выполняться без прерываний или ошибок, в полном соответствии с описанием в сопровождающей документации.

**Ограничения Ответственности**

Фирма BERNINA International AG, ее разработчики, менеджеры, служащие или работники филиалов в соответствии с применимым законом, ни в коем случае не несут ответственности за любые последующие прямые или косвенные убытки (включая убытки от потери деловой прибыли, перерывов в работе, потери коммерческой информации и т.п.), возникшие в результате неправильного использования программного обеспечения или прилагаемых защитного устройства и кабеля, а также сопровождающей документации, независимо от обоснования требования и даже, если фирма BERNINA или ее уполномоченный представитель уведомлялся относительно возможности таких убытков.

В некоторых государствах законодательство или судебная практика не допускают исключения случайных, последующих или специальных убытков, так что вышеупомянутое ограничение или исключение не может быть применимо к Вам.

**Прекращение Действия Лицензионного Соглашения**

Ваша Лицензия на использование программного обеспечения фирмы BERNINA действительна до тех пор, пока Вы выполняете условия Лицензионного соглашения. Действие Лицензии завершится автоматически без уведомления фирмы BERNINA International AG, если Вы будете не в состоянии выполнять любое из условий Лицензионного соглашения. Вы можете прекратить действие этой Лицензии в любое время, возвратив программное обеспечение и все его копии этого, аппаратный ключ "донгл" (Dongle), кабель и всю сопровождающую документацию фирме BERNINA International AG.

**Контактные телефоны**

Если у Вас возникнут любые вопросы, обращайтесь, пожалуйста, Вашему дистрибьютору фирмы BERNINA, или BERNINA International AG  
CH-8266 Штекборн/Швейцария  
Тел.: (41) 52-762 11 11  
Факс: (41) 52-762 16 11  
Ред. 1 июня 2013

# СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Введение</b>	1
Устройство безопасности	1
Установка программного обеспечения	2
Ресурсы и поддержка	2
Обновление ПО	3
<b>Приступая к работе</b>	4
Начиная работу	4
Выбрать и вышить готовый проект	5
Изменить исходный образец	6
Создать простую буквенную вышивку	6
Монограммы	7
Создать вышивку автоматически	7
Следующие шаги	7
Приятной работы!	8
<b>Краткий справочник</b>	9

# ВВЕДЕНИЕ

BERNINA® Embroidery Software – это лучшее программное обеспечение для создания вышивок в домашних условиях. Она создана на основе MS Windows®, что позволяет использовать многие функции, с которыми пользователи обычных PC уже знакомы. BERNINA Embroidery Software интегрировано с ПО CorelDRAW® Essentials X6 от компании Corel Corporation, которое является самым популярным пакетом программ векторной графики среди домашних пользователей. Это сочетание позволяет создавать проекты вышивок наиболее эффективным и удобным образом, объединяя вышивальные функции BERNINA Embroidery Software с графическими функциями CorelDRAW®. Оно позволяет пользователям создавать не просто вышивки, но и по-настоящему сложные мультимедийные проекты.



## Примечание

 CorelDRAW® Essentials X6 и родственный ему программный продукт, Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6 можно использовать и как отдельные самостоятельные приложения. Вся информация содержится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в системе Windows в меню **Start > Programs** (Пуск > Программы) Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

## Начинающим пользователям

Если вы еще не знакомы с ПО BERNINA Embroidery Software, Вам понравятся ее гибкие возможности оцифровки и простота, с которой можно создавать графические проекты, добавлять и создавать новые шрифты. Тем не менее, прежде, чем начать работу с программой, прочтите Руководство для начинающего пользователя (Getting Started) – см. стр. 4.

## Опытным пользователям

BERNINA Embroidery Software – это расширенная версия ранее существовавших программных продуктов с многими новыми или расширенными функциями. Чтобы быстрее ознакомиться с этими новшествами, прочтите пожалуйста сведения о программе ( Release Примечания) в меню экранной помощи **Help**.

## Устройство безопасности

ПО BERNINA Embroidery Software защищено с помощью так называемой USB-заглушки, которую следует подключить к



компьютеру. Если заглушка не будет обнаружена при попытке запустить программу, она не будет работать. Каждая заглушка имеет свой серийный номер и код. Заглушка является самой ценной частью системы и обращаться с ней следует с осторожностью. Когда не используете, храните ее в надежном месте. При правильном использовании, заглушка имеет гарантию нормальной работы и без повреждений материалов и устройства на 12 месяцев с даты поставки. Однако в случае потери или кражи заглушки, Вам придется приобрести весь пакет ПО BERNINA Embroidery Software для замены системы. На этот случай подумайте о том, чтобы застраховать вашу заглушку..

## Установка ПО

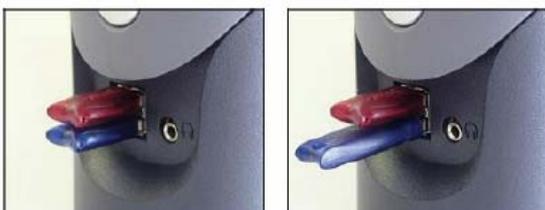
Процедура установки позволяет выбрать:

- Где будет сохранено ПО и образцы проектов - на Вашем PC или в сети
- Какие компоненты будут установлены – например, дополнительные языки или BERNINA Portfolio
- Какие файлы с документами будут установлены

При обновлении ПО не удаляйте старую версию заранее. Установочная программа сделает это за вас.

### Как установить программное обеспечение BERNINA

- Закройте все программы Windows на Вашем ПК.
- Отключите брандмауер и антивирусное ПО, чтобы программа и драйверы установились корректно
- Вставьте установочный диск DVD BERNINA Embroidery Software в ваш DVD – драйв и следуйте подсказкам программы.
- Теперь вам будет предложено вставить в порт USB компьютера аппаратный ключ (заглушку).



- Если на вашем компьютере уже установлены одна или более старых версий ПО BERNINA Embroidery Software:
  - Вам будет предложено обновить одну из прежних версий.
  - После перезагрузки компьютера прежняя версия будет слита с новой.

Как часть нормального установочного пакета установится также программа CorelDRAW® Essentials X6.

У Вас теперь возможность перезагрузить компьютер.

На рабочем столе Windows появится соответствующий значок, а в меню кнопки Пуск группа программ BERNINA Embroidery Software.

Любые изменения, которые вы произвели в старой библиотеке BERNINA Quilter, будут преобразованы для последней версии. При установке будут также сохранены все пользовательские образцы или проекты.

### Ресурсы и поддержка

Информацию о программе BERNINA Embroidery Software и о том, как с ней работать, можно получить разными способами. Имеются адреса ресурсов, где можно скачать готовые образцы вышивок.



### Отображаемая на экране документация (только на английском языке):

В зависимости от уровня программного продукта Вы получите следующую документацию в полном наборе или только часть ее:

#### Сведения о версии продукта

Сведения о версии продукта входят в комплект установочного пакета. Они содержат информацию о новых и измененных функциях со ссылками на соответствующие разделы настоящего Руководства.

#### Руководство по работе с программами

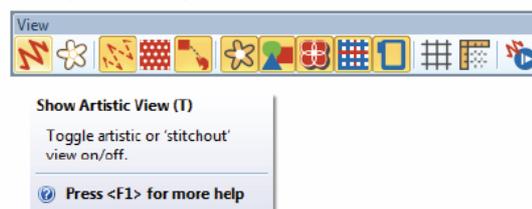
Руководство содержит подробные сведения по всем функциям ПО BERNINA Embroidery Software 'Embroidery Canvas'. Приведены пошаговые инструкции действий, образцы, виды экранов. Программные приложения BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter описаны в отдельных Руководствах.



**Примечание** Полное описание инструментария CorelDRAW®, входящего в состав Artwork Canvas, можно найти в электронном Руководстве через меню Windows **Start > Programs** (Пуск > Программы) Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

#### Система экранной помощи

Система Help позволяет быстро получить информацию о программе и советы, что делать в или или ином случае. Доступ к контекстной помощи с помощью клавиши <F1> .



#### Дополнительные руководства пользователя

В установочный пакет BERNINA Embroidery Software входят дополнительные руководства:

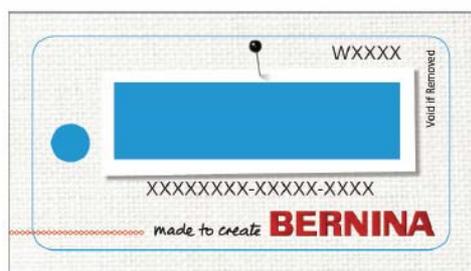
- BERNINA Cross Stitch: , где описаны возможности программы BERNINA Cross Stitch
- BERNINA Quilter: описывает возможности специальной программы BERNINA Quilter.

## Он-лайнные ресурсы

В сети многие ресурсы предлагают готовые образцы вышивок. Программа BERNINA Embroidery Software направит Вас к двум богатым ресурсам – студиям вышивального дизайна BERNINA и OESD.

## Обновление ПО

Вы можете обновить ваше ПО BERNINA Embroidery Software напрямую с помощью меню **Help**, как показано выше. В письмах или устных переговорах вам придется сослаться на номер заглушки (**Dongle Number**). Может также потребоваться сослаться на мее серийный номер и код идентичности. Эта информация указана на самой заглушке.



Ту же информацию можно найти в разделе **Security Device Options** через меню **Settings** (настройки).

Обновления в режиме он-лайн можно найти через команды **Purchase Upgrades on the Internet** в меню помощи **Help**. Вэб-сайт предложит вам выбор из нескольких обновлений, подходящих под уровень вашей заглушки. Если она соответствует уровню BERNINA EditorPlus, сайт предложит обновления для уровня BERNINA DesignerPlus.

**Предупреждение:** Если в настройках браузера указан высокий уровень безопасности, загрузка ПО может оказаться не возможной. При возникновении этой проблемы попробуйте установить средний уровень безопасности.

# ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ

Если Вы впервые пользуетесь ПО BERNINA Embroidery Software или самой машиной, Вы, вероятно, спросите 'С чего же начать?'

Можно с уверенностью сказать, что Вы проведете много часов, изучая как выжать максимум из машины и поддерживаемого ею ПО BERNINA. Они работают в тесной связке, и потребуется терпение и практика, чтобы овладеть созданием и производством вышивки.

Но тем ценнее результат. С каждым созданным образцом Вы получаете опыт, уверенность и готовность к решению новых задач.

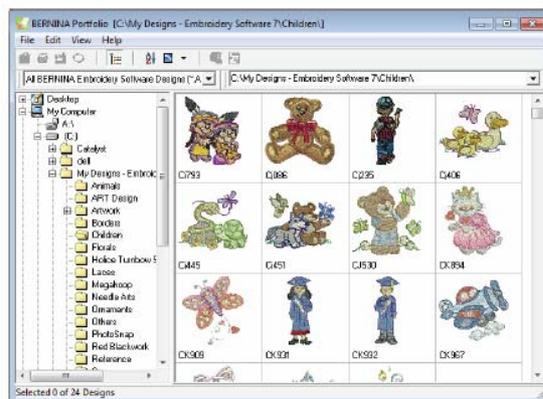


## Начиная работу

Чтобы начать работу с ПО BERNINA Embroidery Software, не требуется никакого опыта. Вы можете просто открыть образец и послать его на машину для вышивки. Лучше всего начать именно здесь. По мере работы Вы научитесь 'читать' образцы и распознавать, какие из них подходят, а какие могут вызвать сложности.

## Примеры образцов и картинок

ПО BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых образцов, включая множество прекрасных орнаментов, примеров и фонов. Файлы образцов (в формате ART) и рисунков (в форматах BMP, JPG, и WMF) находятся в папке **My Designs - Embroidery Software 7 (Мои образцы)**. Главное при начале работы – не жалеть времени на изучение образцов и понимание того, какие именно имеются в наличии.

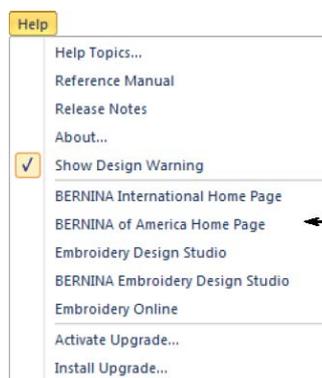


**Прим.:** ПО BERNINA Embroidery Software содержит приложение BERNINA Portfolio design management (управление портфолио) для

просмотра и управления проектами вышивок. Кроме того, изучить папки проектов можно при помощи MS Windows® Explorer.

## Другие источники

Существует множество иных источников, где Вы можете приобрести готовые образцы, которые можно адаптировать и применить. ПО BERNINA Embroidery Software автоматически направит Вас к двум из основных – BERNINA и OESD студии вышивок.



Доступ к BERNINA и OESD студиям

## Клипарт

CorelDRAW® Essentials X6 укомплектован набором клипартов, которые могут быть доступны в группе программ.



Доступ к CorelDRAW® clipart folders. Убедитесь, что Вы знаете образцы клипартов. Многие из них могут быть использованы как с

проектами вышивок, так и с фонами или преобразованы напрямую.



Возможно удобнее будет скопировать исходную папку CorelDRAW® Essentials X6 Clipart в **My Designs - Embroidery Software 7 (мои проекты)**.

**Внимание!** Встроенные клипарты и образцы вышивок предназначены только для личного использования – т.е. они не могут быть использованы для коммерческих целей.

### Правила хорошей вышивки

Смотря на проект вышивки (встроенные или собственный) проверьте:

- Швы аккуратные, гладкие и ровные
- Формы, цвета и баланс
- Формы залиты правильной заливкой, наличие контурных стежков
- Направление швов соответствует формам
- Формы прошиты полностью – нет нежелательных пробелов
- Четко видны все детали
- Буквы четкие и легко читаются.

Конечная вышивка должна обладать следующими характеристиками:

- Проект легко вышивается машиной
- Ткань не зборит у швов
- Нет свободных концов.

Высокое качество вышивки начинается с хорошего проекта. Затем нужна качественная машина для вышивки. Но и этого не достаточно, если Вы используете правильную ткань, нити, подкладку, натяжение нити и т.д.. Изучите руководство к машине и другие вышивки, чтобы не ошибиться.

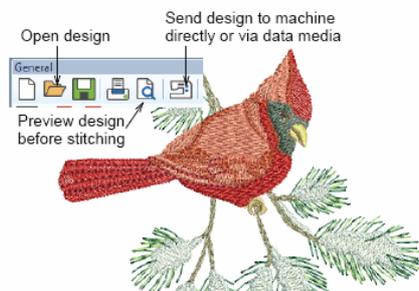
### Выбрать и вышить готовый проект

Во многих случаях достаточно взять готовый проект и вышить его. Многие с этого и начнут. Когда Вы выберете проект, нужно будет посмотреть, как он будет выглядеть на ткани.

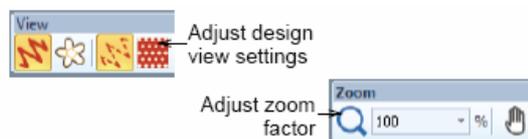
Для этого нужно осуществить несколько действий:

#### Вышить проект

- Откройте проект в ПО BERNINA Embroidery Software.



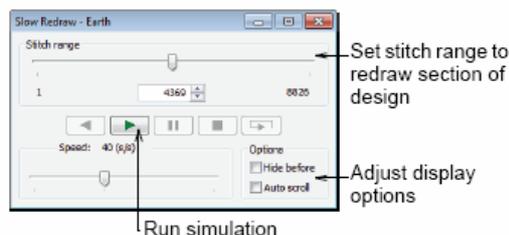
- Настройте параметры просмотра по желанию.



- Проверьте тип ткани и установите нужный через меню **Design > Fabric Settings (проект > установить ткань)**.



- Нажмите **Shift+R** для просмотра стежков. Можно будет увидеть, как будет выглядеть проект, вышитый на машине.



- Отправьте проект на машину напрямую или через промежуточный носитель (обычно через накопитель USB).

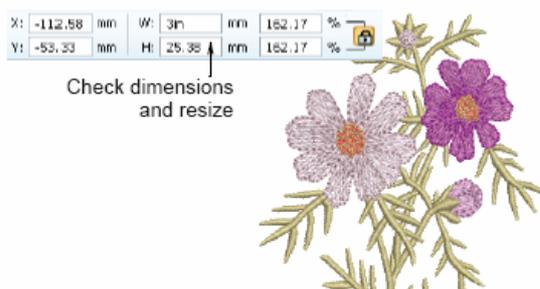
Что делать после переноса проекта на машину – описано в документации вашей машины BERNINA.

## Изменить исходный образец

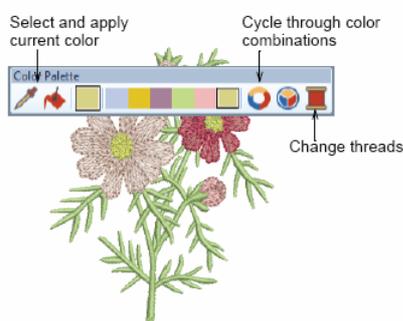
После того, как Вы освоите вышивку клипартов и других образцов, можно переходить к их изменению – изменить размер, цвет нити и тип ткани. Это простые и схожие операции.

### Изменить исходный образец

- Откройте нужный проект и выберите его щелчком.



- Проверьте размеры и поменяйте, если нужно. Например, если Вы вышиваете проект на левую часть груди, его размер не должен превышать примерно 4.25 дюйма (108 мм).



- Выберите желаемый цвет нити.
- Выберите и измените тип ткани с помощью команды меню **Design > Fabric Settings**.



- Выберите пальцы нужного размера.
- С помощью команды меню **Design > Background** можно визуализировать вышивку на одежду или изделие.



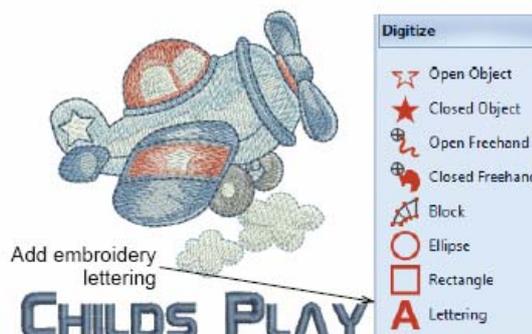
- Отправьте проект на машину напрямую или через промежуточный носитель (обычно через накопитель USB).

## Создать простую буквенную вышивку

После того, как Вы освоились с изменением образцов, можно переходить к созданию собственных буквенных проектов. Этот процесс не сложнее набора текста на экране ПО BERNINA Embroidery Software, хотя и требует некоторой практики в получении качественной вышивки.

### Создать простую буквенную вышивку

- Чаще всего нужно добавить буквы к уже готовому проекту.
- Быстро и легко добавьте буквы на экран через текущие настройки или свойства элемента.



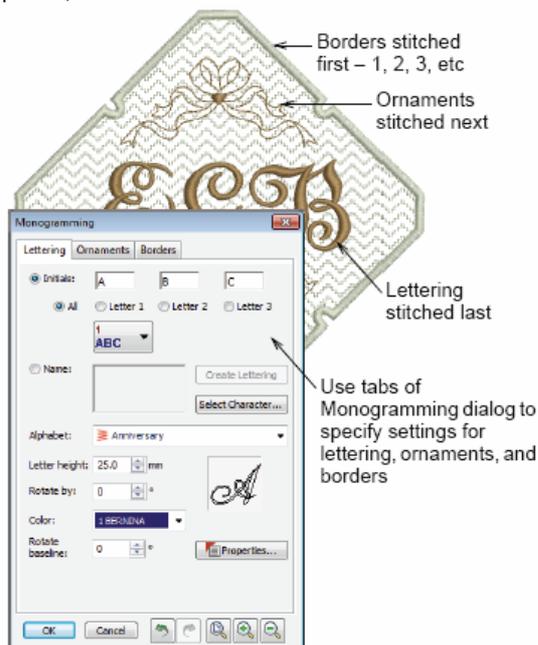
- Правым щелчком мыши на инструмент можно изменить текущие настройки.



- Попробуйте вышить проект. Проверьте качество стежков. Имейте в виду, что разные алфавиты лучше вышивать разным размером.

## Монограммы

BERNINA Embroidery Software делает создание монограмм достаточно простым с инструментом **Monogramming tool** «все в одном», который размещен под инструментом **Lettering tool**. Дополнительно можно включить в монограмму орнаменты, буквы и/или до 4 концентрических границ.



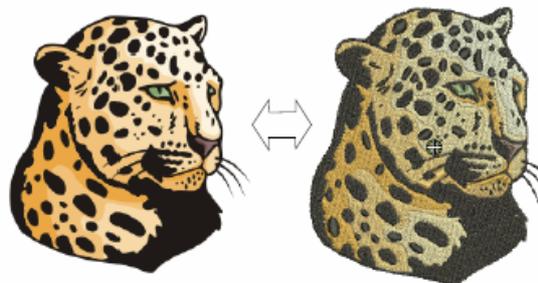
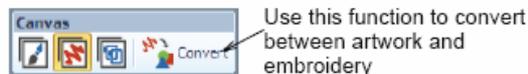
## Создать вышивку автоматически

Хорошо, если Вы продвинулись уже достаточно далеко в изучении возможностей машины BERNINA и ПО BERNINA Embroidery Software. Вы уже можете многого достичь, даже не создавая собственные проекты и не оцифровывая их. Тем не менее, возможно именно этого Вам хочется! Самый быстрый способ – использовать автоматические технологии ПО BERNINA Embroidery Software. И хотя этот способ несколько ограничен в своих возможностях, он позволяет создать прототипы проектов просто, и

вполне достаточен на данном этапе.

## Преобразование вектора картинки

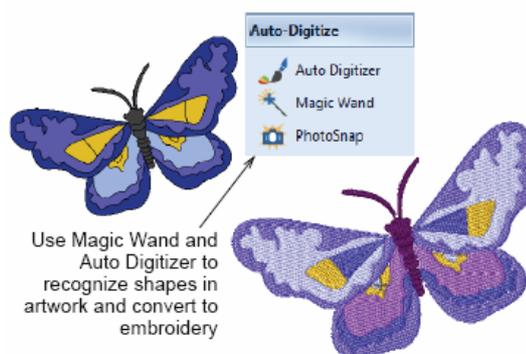
Специальные инструменты ПО BERNINA Embroidery Software автоматически конвертируют векторные объекты и текст в вышивку или текстовый проект. Их уже можно при необходимости изменять.



**Совет** Начните с клипартов CorelDRAW®. Многие из них могут быть использованы как вышивка.

## Преобразование рисунка с носителя

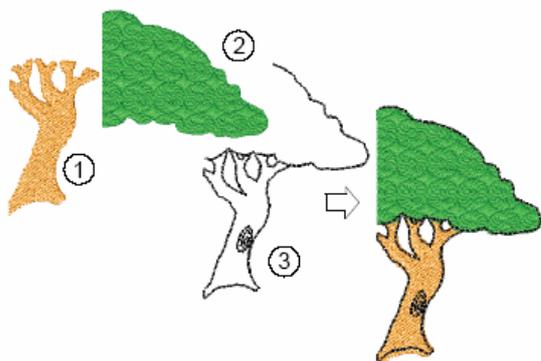
Инструмент **Magic Wand** (волшебная палочка) автоматически конвертирует рисунок с цифрового носителя. Расширение этой технологии, **Auto Digitizer (автодигитайзер)**, распознает формы и определяет наиболее подходящий тип стежка.



**Подсказка:** Изучите образцы проектов, поставляемых в составе ПО BERNINA Embroidery Software. Попробуйте вышить такой проект. Это поможет лучше понять, какие техники используются, а также то, какие имеются ограничения.

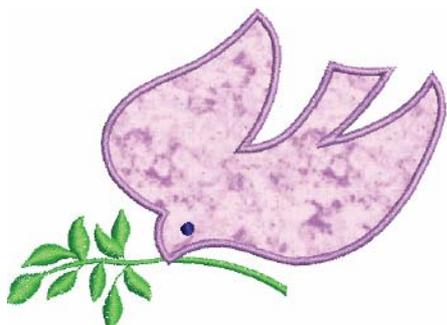
## Следующие шаги

К этому моменту Вы уже овладели 90% техник, применяемых большинством мастеров вышивания. Следующий шаг к мастерству – освоение «черного шитья» и ручной оцифровки. Но не надо сразу «погружаться» слишком глубоко. Можно начать с достаточно простых проектов постепенно усложнять их разными сложными стежками. См. «Справочник» и другие онлайн-ресурсы.



### Специальные эффекты вышивания

Освоив ручную оцифровку, вы можете использовать весь спектр типов стежков и разных эффектов, предлагаемых ПО BERNINA Embroidery Software. Со многими из них Вы познакомитесь, приспособив имеющиеся проекты под разные цели.



Некоторые из многих техник, поддерживаемых ПО BERNINA Embroidery Software, перечислены ниже:

- Иммитация вышивки вручную
- Образцы стежков, штампов и заполнений
- Контура и заполнения художественными стежками
- Аппликации
- Стежки «крестиком»
- Пуговичные петли
- Мульти-украшения
- Квилтинг
- Рельефные вышивки

См. «Справочник» и другие он-лайн ресурсы.

### Приятной работы!

Приятной работы с машиной BERNINA и ПО BERNINA Embroidery Software. С нашим оборудованием у Вас есть все необходимое для создания полностью профессиональной и высококачественной вышивки. Единственное, чего Вам теперь не хватает – мощностей для массового производства!

Не забывайте использовать встроенные проекты и клипарты. Если сомневаетесь, вернитесь к самому началу. А когда захотите усовершенствовать и расширить свой репертуар, тщательно изучите то, как сделаны встроенные образцы.

Всего наилучшего. Приятной работы!

## Краткий справочник по вышивальному программному обеспечению BERNINA Embroidery Software

Программа BERNINA Embroidery Software интегрируется с программой CorelDRAW® Essentials X6, образуя единое приложение. В этом справочнике перечислены функции и инструменты, имеющиеся в режимах **Embroidery Canvas** и **Hoop Canvas**. Не все функции, перечисленные здесь, доступны на некоторых уровнях программного продукта. См. Список функций программного продукта в Инструкции пользователя.

### Панель инструментов Embroidery Canvas

Рабочее пространство **Embroidery Canvas** содержит панели инструментов, описанные ниже. Не все инструменты доступны на разных уровнях продукта.

#### Панель инструментов Canvas toolbar

В ПО BERNINA Embroidery Software имеются три режима работы, в которые можно войти через **Canvas toolbar**.

	<b>Artwork Canvas</b>	Загружайте, редактируйте, сохраняйте в качестве фона для оцифровки вышивок любую графику – в ручном режиме или автоматически.
	<b>Embroidery Canvas</b>	Режим позволяет оцифровывать и редактировать образцы вышивки. Показывает как образцы вышивки, так и графические заготовки. Дает возможность просматривать образцы реалистично в трехмерной графике 3D.
	<b>Hoop Canvas</b>	Позволяет просматривать и редактировать проекты, не помещающиеся в пяльца. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, расположенных на пространстве, разбитом для вышивки на многих пяльцах.
	<b>Show Embroidery</b>	Show Embroidery для включения/выключения дисплея вышивок.
	<b>Convert</b>	Преобразовать вышивку в рисунок: Преобразовать выбранные объекты вышивки в векторный рисунок.
	<b>Convert</b>	Преобразовать рисунок в вышивку. Преобразовать выбранные векторные или побитовые рисунки в стежки контуров и заполнения

**ВНИМАНИЕ:** Полное описание инструментария программы CorelDRAW® Essentials X6 приводится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в разделе меню Windows **Start > Programs**. Можно использовать экранную систему помощи с помощью меню **Help** в режиме **Graphics**.

### Общая панель инструментов

Эта панель содержит инструменты, позволяющие открывать и выводить проекты, получать доступ к

свойствам проекта, открывать и закрывать окна докеров.

	<b>New</b>	Открыть новый пустой проект
	<b>Open</b>	Открыть проект.
	<b>Save</b>	Сохранить текущий проект
	<b>Print</b>	Печать проекта с текущими настройками печати
	<b>Print Preview</b>	Просмотр проекта с возможностью распечатки.
	<b>Write to Card / Machine</b>	Сохранить проект на карту BERNINA design card или на вышивальную машину BERNINA. То же, что Edit > Cut.
	<b>Cut</b>	
	<b>Copy</b>	То же, что Edit > Copy.
	<b>Paste</b>	То же, что Edit > Paste.
	<b>Undo</b>	То же, что Edit > Undo.
	<b>Redo</b>	То же, что Edit > Redo.
	<b>Insert Embroidery</b>	То же, что File > Insert Embroidery.
	<b>Insert Artwork</b>	То же, что File > Insert Artwork
	<b>Application Launcher</b>	Доступ к вспомогательным программам – Portfolio, Cross Stitch, и Quilter.
	<b>Object Properties</b>	Доступ к свойствам выбранного объекта, или предварительная настройка свойств без выбора объекта.
	<b>Effects</b>	Применение эффектов к выбранному объекту, или предварительная настройка эффектов без выбора объекта.
	<b>Options</b>	Доступ к опциям рабочего пространства (сетка, пяльцы, настройка скроллинга).
	<b>Metric U.S.</b>	Изменение единиц измерения в программе, а не в настройках ОС.

	<b>Overview Window</b>	Показать или скрыть окно обзора. Можно увеличить иконку текущего проекта
	<b>Color Film</b>	Показать или скрыть докер Color Film. Можно изменить последовательность объектов и цветовых блоков в проекте.
	<b>Carving Stamp</b>	Показать или скрыть докер Carving Stamp. Можно использовать образцы для создания примера прокола иглы.
	<b>Morphing Effect</b>	Показать или скрыть докер Morphing Effect. Можно изменять форму объектов, контуров и заливок.
	<b>StumpWork Border</b>	Показать или скрыть докер StumpWork Border. Используется вместе с инструментами StumpWork toolbox.

## Панель инструментов просмотра View

Эта панель содержит разные инструменты визуализации проекта. См. раздел Просмотр проектов в Справочнике.

	<b>Show Artistic View</b>	Показать или скрыть имитацию готовой вышивки.
	<b>Dim Artwork</b>	Сделать фон бледнее, для более четкого просмотра стежков при оцифровке.
	<b>Show Stitches</b>	Показать или скрыть стежки.
	<b>Show Needle Points</b>	Показать или скрыть точки проколов иглы на вышивке.
	<b>Show Connectors</b>	Показать или скрыть соединительные стежки между объектами вышивки.
	<b>Show Bitmap Artwork</b>	Показать или скрыть любые побитовые рисунки в составе проекта.
	<b>Show Vector Artwork</b>	Показать или скрыть любые векторные рисунки в составе проекта, например CoreIDRAW® clipart
	<b>Show StumpWork</b>	Показать или скрыть любые подпроекты stumpwork в составе проекта.
	<b>Show Appliqué Fabric</b>	Показать или скрыть фоновые ткани/цвета.любого объекта аппликации в проекте
	<b>Show Hoop</b>	Показать или скрыть пяльцы. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	<b>Show Grid</b>	Показать или скрыть сетку рабочего пространства. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	<b>Show Rulers &amp; Guides</b>	Показать или скрыть линейки рабочего пространства. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	<b>Slow Redraw</b>	Имитация процесса вышивки на экране в режиме просмотра стежков или в художественном режиме.

## Палитра оттенков

Эта панель отображает палитру оттенков ниток, а также инструменты для выбора, применения и циклического просмотра оттенков. См. Оттенки и таблицы ниток в Справочнике.

	<b>Color Picker</b>	Скопировать оттенок существующего объекта для использования.
	<b>Apply Current Color</b>	Применить выбранный оттенок к объектам вышивки.
	<b>Current Color</b>	Показать текущий выбранный оттенок палитры
	<b>Cycle Used Colors</b>	Просмотр комбинаций выбранных оттенков, щелчками слева и справа.
	<b>Color Wheel</b>	Функция Color Wheel для просмотра разных комбинаций оттенков.
	<b>Thread Colors</b>	Поиск и подбор оттенков ниток из разных наборов. Выбор ниток для использования.

## Панель стежков (Stitch toolbar)

Эта панель содержит наборы контурных и заливочных стежков, а также художественные и декоративные стежки. Там же есть доступ к разным эффектам, которые можно дополнительно применить к стежкам. Тип стежка можно выбрать, щелкнув по иконке левой клавишей мыши. Правая клавиша дает доступ к свойствам стежков. См. раздел Контурные и заливочные стежки в Справочнике.

### Контурные стежки

	<b>Single Outline</b>	Создать одиночный ряд стежков вдоль оцифрованного контура – используется для границ или деталей.
	<b>Triple Outline</b>	Утолщенный контур с повторением стежков по три раза. Используется для утолщенных границ и деталей.
	<b>Backstitch Outline</b>	Классический контур обратными стежками- старый тип стежка, применяемый для деликатных контуров
	<b>Stemstitch Outline</b>	Создать границу или деталь с помощью стежков типа stemstitch.
	<b>Satin Outline</b>	Гладьевый контур – для утолщенных контуров или ровных столбцов
	<b>Raised Satin Outline</b>	Рельефный гладьевый контур – используется для эффектов типа квилтинга
	<b>Blanket Outline</b>	Создание длинных узких границ с эффектом 'comb' .
	<b>Blackwork Outline</b>	Контур из художественных орнаментных стежков. Название происходит от традиционной техники вышивания черным шелком.
	<b>Candlewicking Outline</b>	Контур из художественных орнаментных стежков.. Можно указать точные размеры образца и интервалы.
	<b>Pattern Run Outline</b>	Контур из художественных орнаментных стежков. Можно выбрать из библиотеки образцов

## Заполнения

	Step Fill	Стежки заполнения для крупных, нерегулярных фигур.
	Satin Fill	Гладьевые стежки заполнения для узких фигур.
	Raised Satin Fill	Рельефное заполнение гладью – можно использовать для букв или для создания эффекта квилтинга..
	Fancy Fill	Художественное заполнение, выглядящее как солидные стежки .
	Sculptured Fancy Fill	Эффект 3D с возвратными стежками заполнения.
	Ripple Fill	Спиральные стежки от середины любого объекта.
	Contour Fill	Стежки, следующие вдоль контура, создавая искривленный эффект света и тени.
	Blackwork Fill	Заполнение для проектов, выполняемых черными нитками. . Название происходит от традиционной техники вышивания черным шелком.
	Candlewicking Fill	Заполнение «свечками» - для традиционной вышивки толстыми белыми хлопковыми нитками по белому льну.
	Lacework Fill	Заполнение с эффектом глянца.
	Pattern Fill	Декоративные стежки заполнения.. Выбор из библиотеки образцов.
	Cross Stitch Fill	Открытое заполнение крестиками, генерируемые так, чтобы соответствовать стандартной сетке для всего проекта.
	Stipple Run Fill	Заполнение строчными стежками, сгущающимися у границы.
	Stipple Stemstitch Fill	Уплотненное заполнение строчными стежками.
	Stipple Backstitch Fill	Уплотненное заполнение строчными стежками и контур обратными стежками.

## Эффекты (Effects)

	Auto Underlay	Стабилизировать объект подлежащими стежками.
	Textured Edge	Создать грубые края, эффект тени. Иммитировать грубую текстуру.
	Star Fill	Создать стежки имеющегося типа, поворачивающиеся по кругу. Стежки создаются от периферии к центру. Центр можно сдвинуть.
	Wave Fill	Создать контурные стежки вдоль оцифрованной направляющей линии. Поддерживается равномерная плотность стежков.

## Панель инструментов преобразований

Эта панель, содержит инструменты, нужные для выбора, преобразования, масштабирования и отражения объектов вышивки в режиме **Embroidery**

**Canvas.** См. раздел Организация и преобразование объектов в Справочнике.

	Select Object	Кликнуть для выбора объекта
	Polygon Select	Выбор фигур или объектов – с помощью контрольных точек можно установить границу.
	Reshape Object	Переформировать выбранный объект или вышивку.
	Scale Up	Увеличить/уменьшить размер выделенного объекта шагами по 20%. Автоматически пересчитываются стежки.
	Scale Down	
	Mirror Horizontal	Отразить объект относительно горизонтали или вертикали.
	Mirror Vertical	
	Rotate Left	Повернуть выделенные объекты шагами по 45° влево или вправо.
	Rotate Right	
		Повернуть выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.
		Наклонить выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.
		Точные настройки положения выбранного объекта. Используется вместе линейками и направляющими линиями.
		
		
		
		Масштабирование объекта или всего проекта с указанием точных размеров по вертикали и горизонтали, либо с указанием процента увеличения/уменьшения. Для сохранения пропорций можно использовать функцию Aspect Ratio..

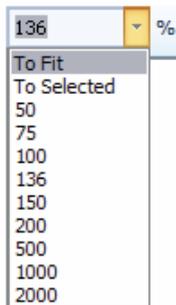
## Панель Zoom

Панель содержит инструменты изменения масштаба просмотра объектов. Аналогичные функции имеются в меню **View**. См. Раздел **Zooming & panning** (масштаб просмотра) в Справочнике.



Zoom

Левый щелчок – приближение (zoom in), правый – удаление (zoom out), или потянуть 'zoom box'. Можно также использовать «горячую клавишу» <B> .



Zoom Factor: выбор точной степени приближения/удаления в процентах из выпадающего списка. Нажав клавишу <F> можно указать любой процент. См. Также раздел Панель Zoom .



Pan

Потяните для панорамирования проекта при высоких значениях zoom factor. Можно также использовать «горячую клавишу» <P>.

## Панель инструментов Embroidery Canvas

Рабочее пространство **Embroidery Canvas** имеет панель инструментов, permanently закрепленную в левой части экрана. Панель содержит набор выпадающих списков, содержащих наборы инструментов, организованных следующим образом.

### Инструменты редактирования (Edit)

Этот набор содержит все инструменты, нужные для редактирования вышивок в режиме **Embroidery Canvas**.



Add Holes

Добавить глазки в заполненных объектах.



Remove Holes

Удалить глазки с выбранных объектов



Add Stitch Angles

Добавить углы шитья для замкнутых объектов с петлями и без. Правый щелчок мышью - настройки.



Remove Stitch Angles

Удалить углы для замкнутых объектов.



Double Run

Усилить контур, прошив его в обратном направлении.



Blackwork Run

Автоматический выбор наиболее эффективного контура .



Color Blending

Стежки смешанными цветами в замкнутых объектах



Fill Holes

Заполнение глазков в выбранном объекте текущим типом стежков.



Outline Design

Автоматически окружить контуром выбранный объект тройной или гладыевой линией.



Create Trapunto Outlines

Вместе с рельефной гладыю создает эффект квилтинга.



Break Apart

Разбиение монограм, аппликаций, текстов и «серных вышивок» на составляющие объекты для редактирования.



Remove Overlaps

Удаление ненужных нижних слоев и текстов.



Remove Appliqué Overlaps

Удаление ненужных стежков из нижних слоев аппликаций.



Stitch Edit

Помещение курсора в нужную позицию

## Инструментарий автоматической оцифровки

Имеются все инструменты, необходимые для автоматической оцифровки рисунков в режиме **Embroidery Canvas**. См. раздел Автоматическая оцифровка в Справочнике.



Auto Digitizer

Автоматическая оцифровка подготовленного побитового рисунка.



Magic Wand

Автоматическая оцифровка зоны хаполнений в векторных или побитовых рисунках.



PhotoSnap

Преобразование черно-белых и цветных фотографий в вышивки.

## Инструментарий оцифровки

Этот набор содержит все инструменты, нужные для ручной оцифровки проектов вышивок в режиме **Embroidery Canvas**. Правый щелчок мыши – доступ к свойствам. См. раздел Методы оцифровки в Справочнике..



Open Object

Оцифровать незамкнутые объекты вышивки.



Closed Object

Оцифровать замкнутые объекты вышивки.



Open Freehand

Нарисовать контур прямо на экране для текущего типа стежков.



Closed Freehand

Нарисовать замкнутый объект прямо на экране для текущего типа стежков.- контурных и заполнений



Block

Оцифровка колонок с поворачивающимися стежками.



Ellipse

Оцифровка круговых и эллиптических объектов.

	<b>Rectangle</b>	Оцифровка квадратных и прямоугольных объектов. Для сжатия нажмите <Ctrl>.
	<b>Lettering</b>	Создание текстовых вышивок прямо на экране.
	<b>Monogramming</b>	Создание своих монограмм с возможностью выбрать стиль, форму границы и орнаменты.
	<b>Appliqué</b>	Оцифровка зашкнутых объектов аппликаций со стежками.
	<b>Advanced Appliqué</b>	Создание незамкнутых аппликаций из одного или нескольких исходных объектов
	<b>Buttonhole</b>	Оцифровка одной пуговичной петли со всеми нужными стежками.
	<b>Buttonholes</b>	Оцифровка ряда пуговичных петель со всеми нужными стежками.
	<b>PunchWork</b>	Оцифровка проектов PunchWork для работы с инструментом BERNINA Rotary Hook Punch tool.
	<b>Pattern Stamp</b>	Вставка отдельных образцов в проект. Выбор из библиотеки проектов.

### Панель настройки «ручного» вышивания (Freehand Setting)

Когда включаются инструменты свободного вышивания **Freehand**, появляется панель **Freehand Settings**.



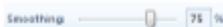
Функция Show Guide (указать направляющие). Для работы с курсором оцифровки свободной вышивки. Это удобнее, чем обычный курсор.



Управление контролем внутреннего радиуса. Определяет размер центрального круга направляющей оцифровки свободной вышивки.



Число направляющих кругов для курсора свободной вышивки. Если внутренний круг имеет радиус 2мм, каждый следующий будет иметь отступ в 2мм.



Используйте управление сглаживанием. Определите в процентах, как близко сглаженный контур следует за оригинальным.

### Набор инструментов StumpWork

Набор инструментов **StumpWork** содержится в **Toolbox**. Он содержит все инструменты, нужные для оцифровки проектов stumpwork «с нуля», или для создания проекта stumpwork из имеющихся объектов. См. также Stumpwork - вышивки embroidery в Справочнике.I.

	<b>Create StumpWork Border</b>	Создание границы stumpwork из выбранных объектов.
	<b>Digitize Open StumpWork Border</b>	Оцифровка незамкнутой границы stumpwork, используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	<b>Digitize Closed StumpWork Border</b>	Оцифровка замкнутой границы stumpwork, используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	<b>Cut Closed StumpWork Border</b>	Вырезать по замкнутой границе stumpwork. Оставить отверстие – например, для концов проволоки.
	<b>Digitize Wireline</b>	Создать линию проволоки (wireline), используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	<b>Create Stumpwork Sub-design</b>	Создать под-проект stumpwork из выбранных объектов, включающих вышивку внутри границ stumpwork.
	<b>Open StumpWork Sub-design</b>	Просмотр и редактирование выбранного под-проекта stumpwork
	<b>Save Stumpwork Sub-design As</b>	Сохранить под-проект stumpwork отдельным файлом.

### Инструменты отражения и слияния

Этот набор содержит все инструменты, нужные для копирования и преобразования выбранных объектов вышивки в вертикальной и горизонтальной плоскостях. См. также Отражение объектов в Справочнике

	<b>Mirror-Merge Horizontal</b>	Копировать и отразить горизонтально. Опция – слить перекрывающиеся объекты
	<b>Mirror-Merge Vertical</b>	Копировать и отразить вертикально. Опция – слить перекрывающиеся объекты
	<b>Mirror-Merge Horizontal / Vertical</b>	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной точки. Копировать выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
	<b>Wreath</b>	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
	<b>Kaleidoscope</b>	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
		Указать число точек копирования. Для калейдоскопа – число должно быть четным.

### Инструментарий выравнивания

Этот набор содержит все инструменты, нужные для точного выравнивания, распределения и отражения объектов в режиме **Embroidery Canvas**. См. также Выравнивание и преобразование объектов в Справочнике.

	<b>Group</b>	Группирование нескольких объектов в один
	<b>Ungroup</b>	Разгруппирование группы на отдельные объекты.
	<b>Lock</b>	Защитить выбранные объекты
	<b>Unlock All</b>	Снять защиту всех объектов.
	<b>Align Left</b>	Выравнивание выбранных объектов по левому краю.
	<b>Align Vertical Centers</b>	Вертикальное выравнивание центров выбранных объектов.
	<b>Align Right</b>	Выравнивание выбранных объектов по правому краю.
	<b>Align Top</b>	Выравнивание выбранных объектов по верхнему краю.
	<b>Align Horizontal Centers</b>	Горизонтальное выравнивание центров выбранных объектов.
	<b>Align Bottom</b>	Выравнивание выбранных объектов по нижнему краю.
	<b>Align Centers</b>	Выравнивание центров выбранных объектов.
	<b>Space Horizontally</b>	Равномерно разместить три и более объектов по горизонтали.
	<b>Space Vertically</b>	Равномерно разместить три и более объектов по вертикали.

### Панель инструментов Color Film

Эта панель доступна в режиме **Embroidery Canvas**.

	<b>Show Objects</b>	Показать отдельные объекты в порядке вышивания. Изменить порядок можно перетаскивая иконки объектов.
	<b>Back / Forward 1 Object</b>	Сдвинуть выбор объекта на соседний (вперед/назад).
	<b>Back / Forward 1 Color</b>	Сдвинуть выбор цвета на соседний в последовательности (вперед/назад).
	<b>Move to Start / End</b>	Сдвинуть выбор на начальный / конечный объект.
	<b>Sequence by Selects</b>	Изменить последовательность объектов в порядке выбора
	<b>Sequence by Color</b>	Изменить последовательность цветовых блоков. (для работы с отдельными блоками используйте Color Film.)

### Панель инструментов пялец (Multi-Hooping toolbar)

Эта панель появляется в режиме **Hoop Canvas**. См. Заправка проектов в пяльцы в Справочнике.

	<b>Add Hoop</b>	Добавить еще одни пяльцы к проекту с многими заправками.
	<b>Add Hoop Right</b>	Поместить новые пяльцы справа от выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья
	<b>Add Hoop Up</b>	Поместить новые пяльцы сверху от выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья.
	<b>Add 4 Hoops Around</b>	Добавляются 4/8 пялец по периметру выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья..
	<b>Add 8 Hoops Around</b>	Добавляются 4/8 пялец по периметру выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья..
	<b>Splitting Guide</b>	Оцифровать одну или более направляющих для разделения объектов между пяльцами.
	<b>Delete Hoop</b>	Удалить выбранные пяльцы из проекта
	<b>Calculate Hoopings</b>	Рассчитать число заровок в пяльцы, исходя из данного проекта.