

Э

Э  
Н  
Ц  
И  
К  
Л  
О  
П  
Е  
Д  
И  
Я

Сергей Дёмин



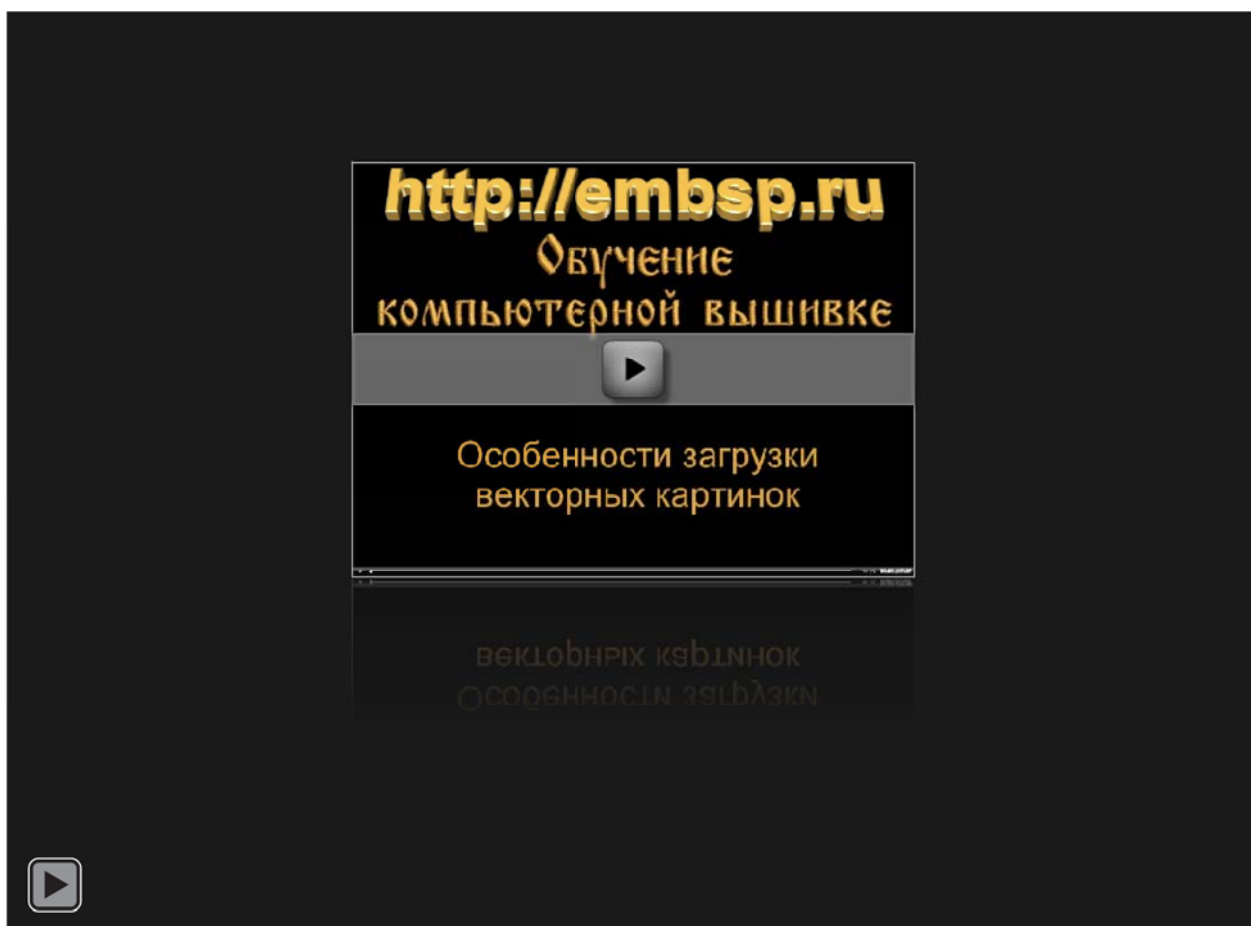
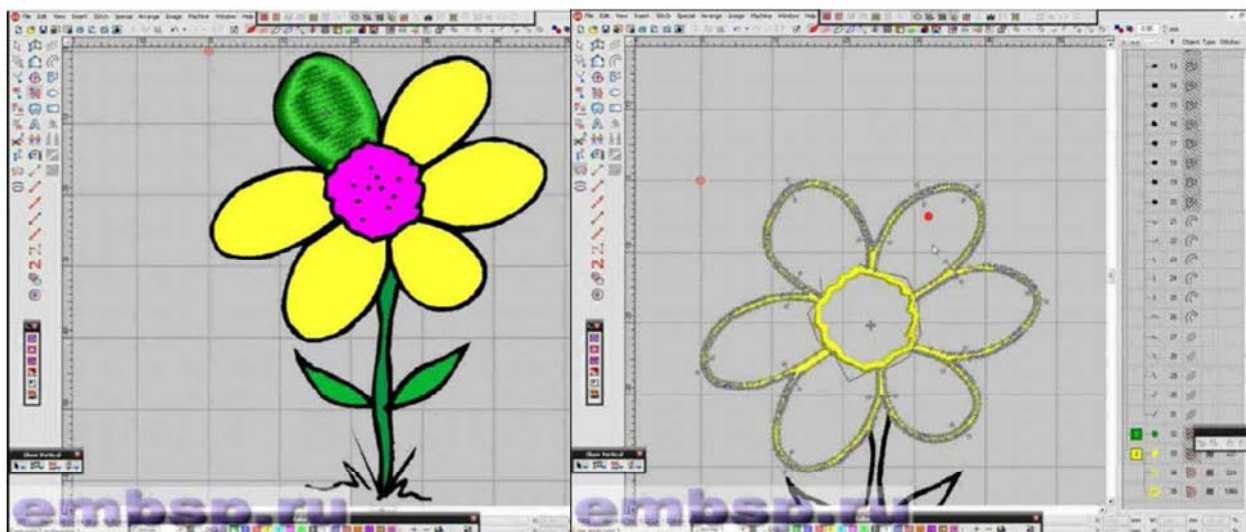
ДИЗАЙНЕРА МАШИННОЙ  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ВЫШИВКИ

Wilcom EmbroideryStudio

## Часть вторая

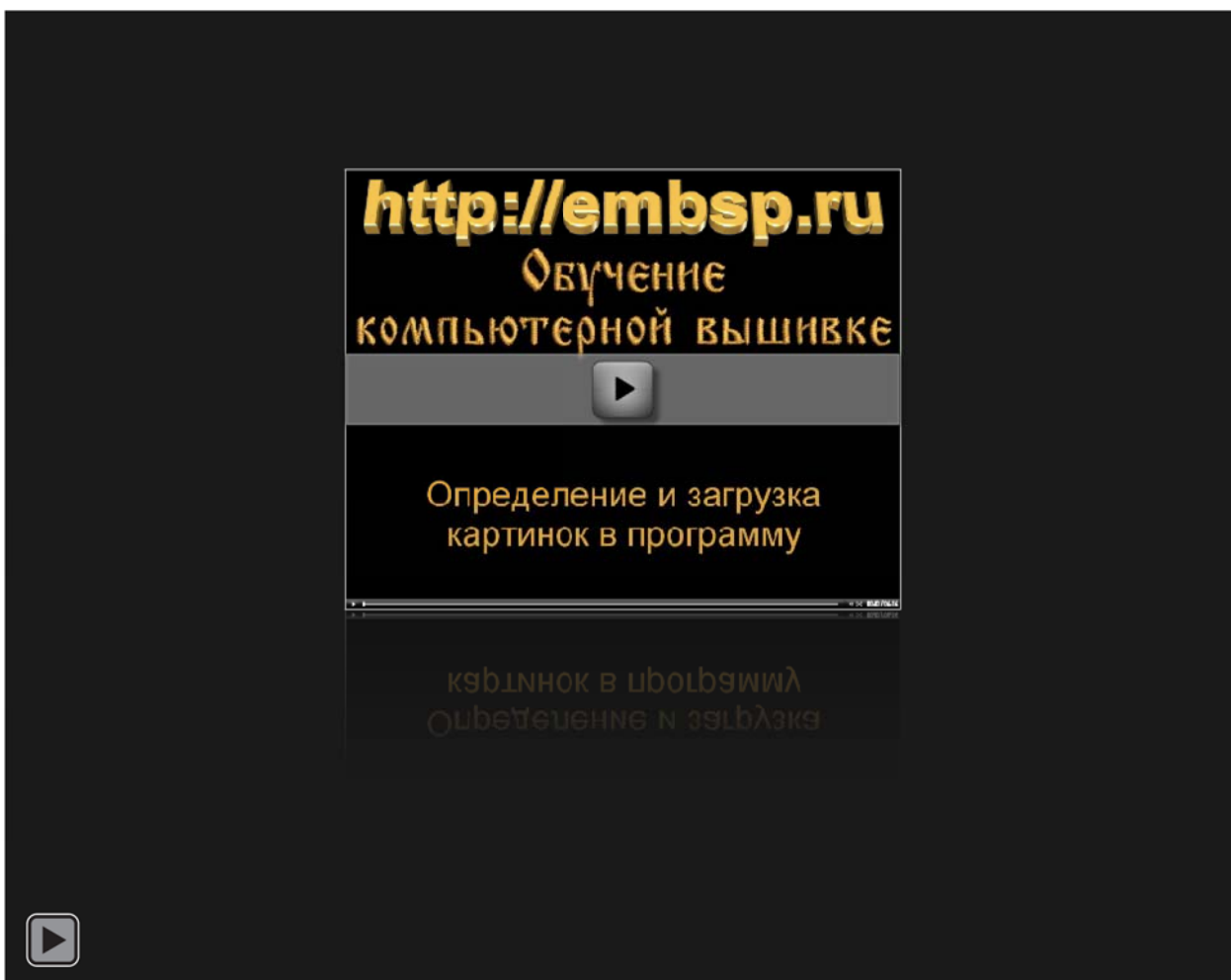
Дизайн вышивки по векторной картинке в  
автоматическом режиме

Особенности загрузки векторных картинок.

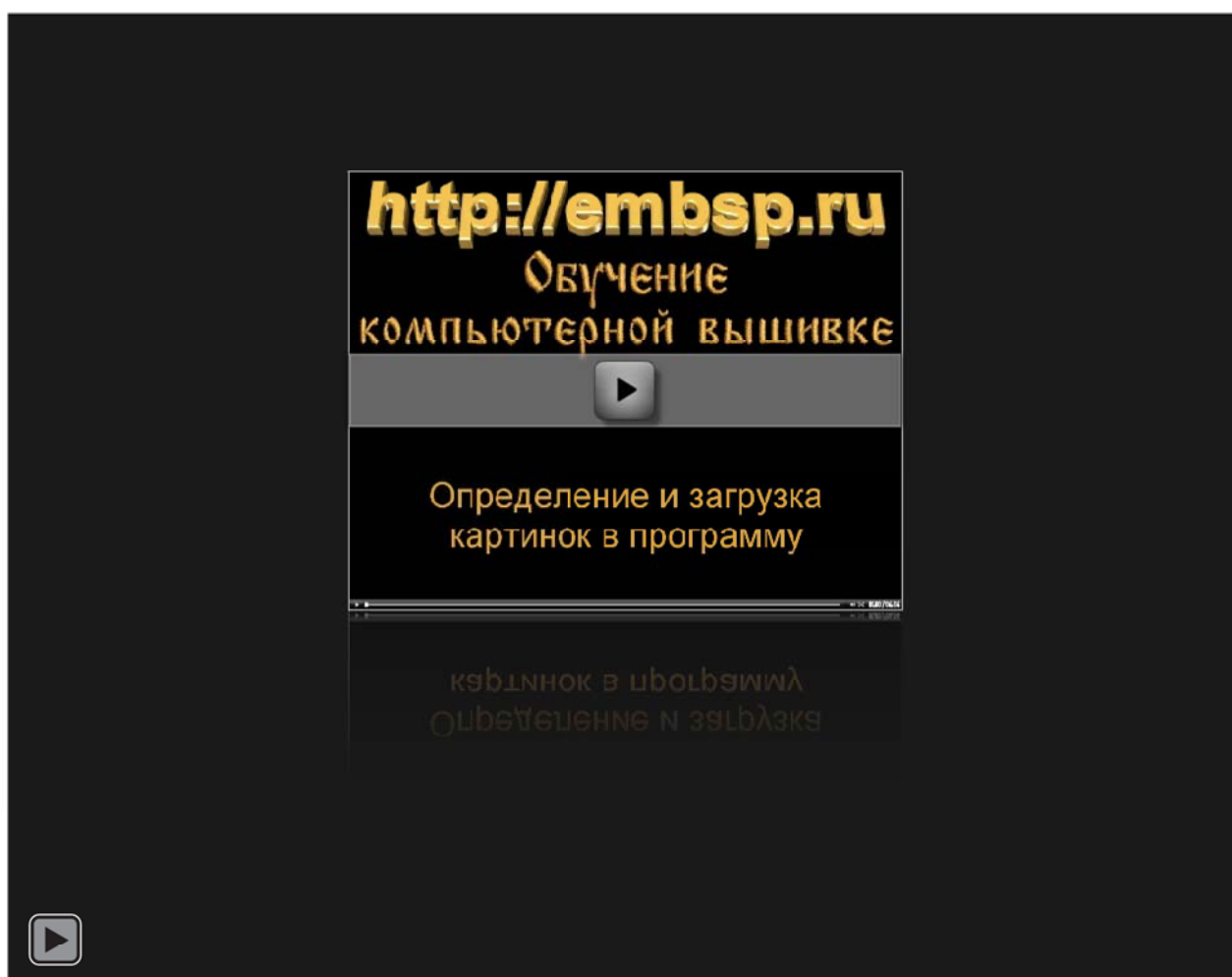
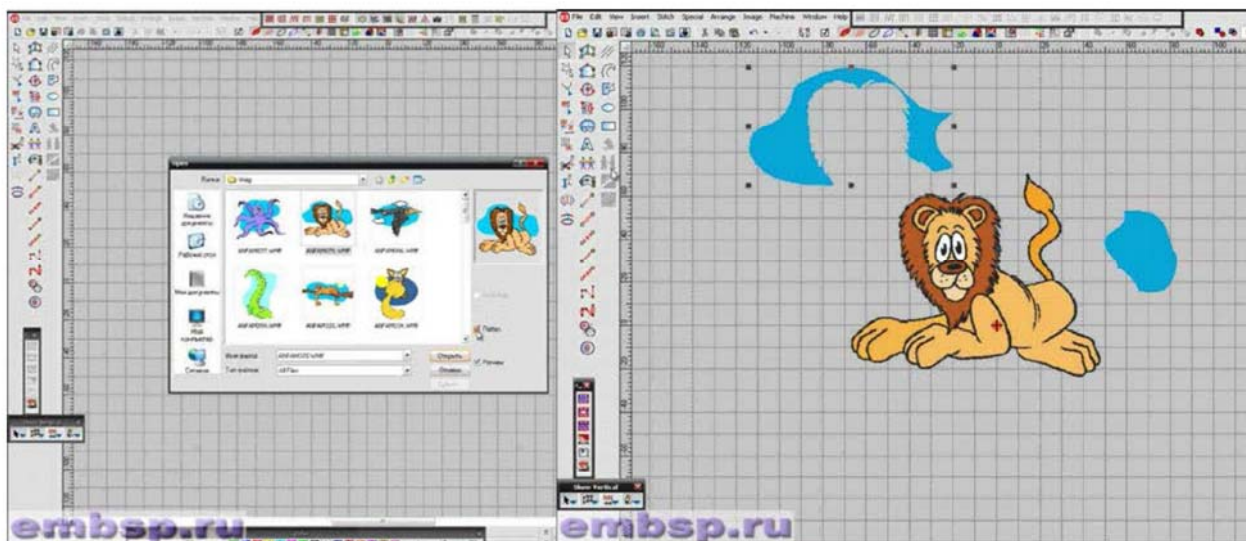




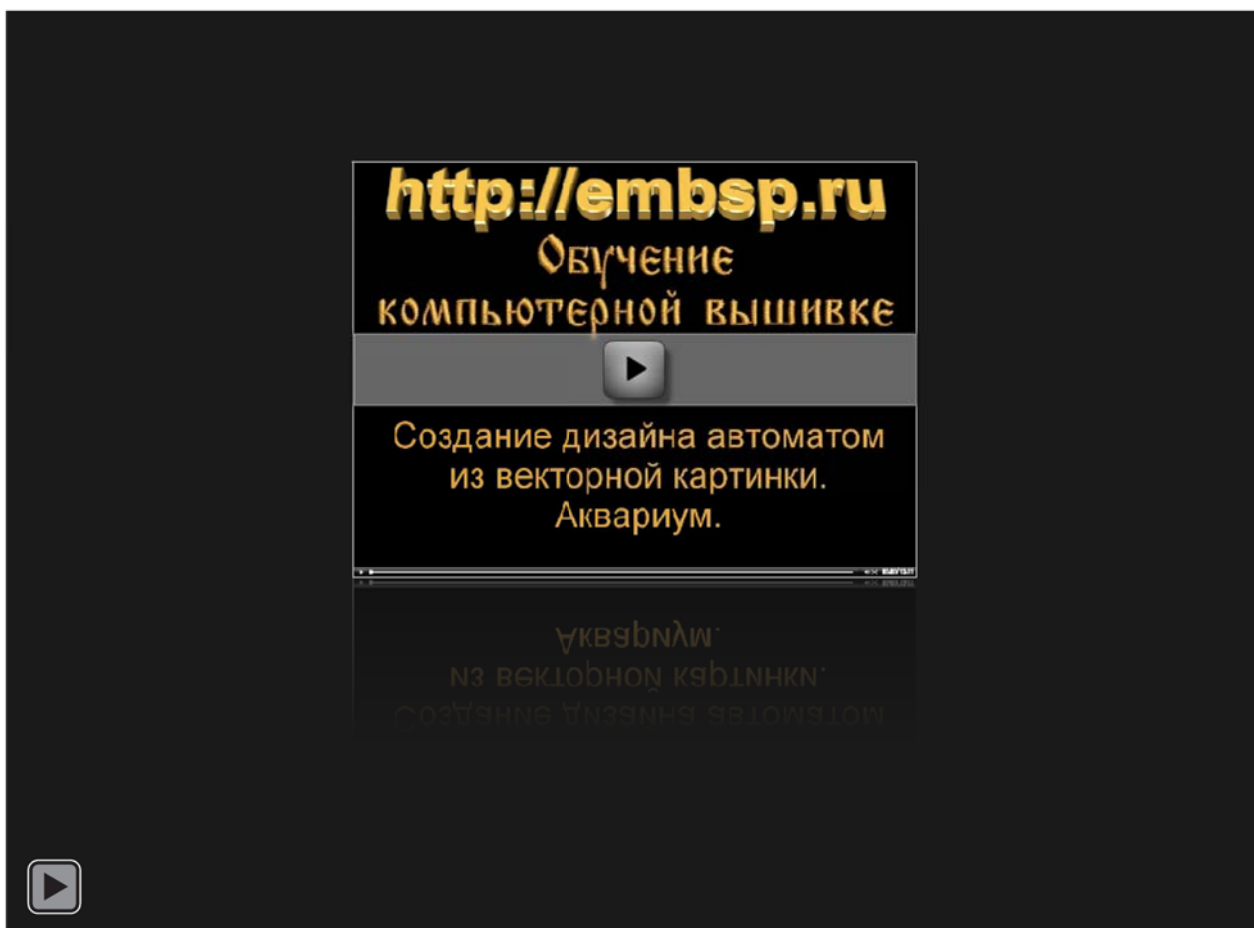
Определение и загрузка векторных картинок в программу.



Определение и загрузка картинок в программу.

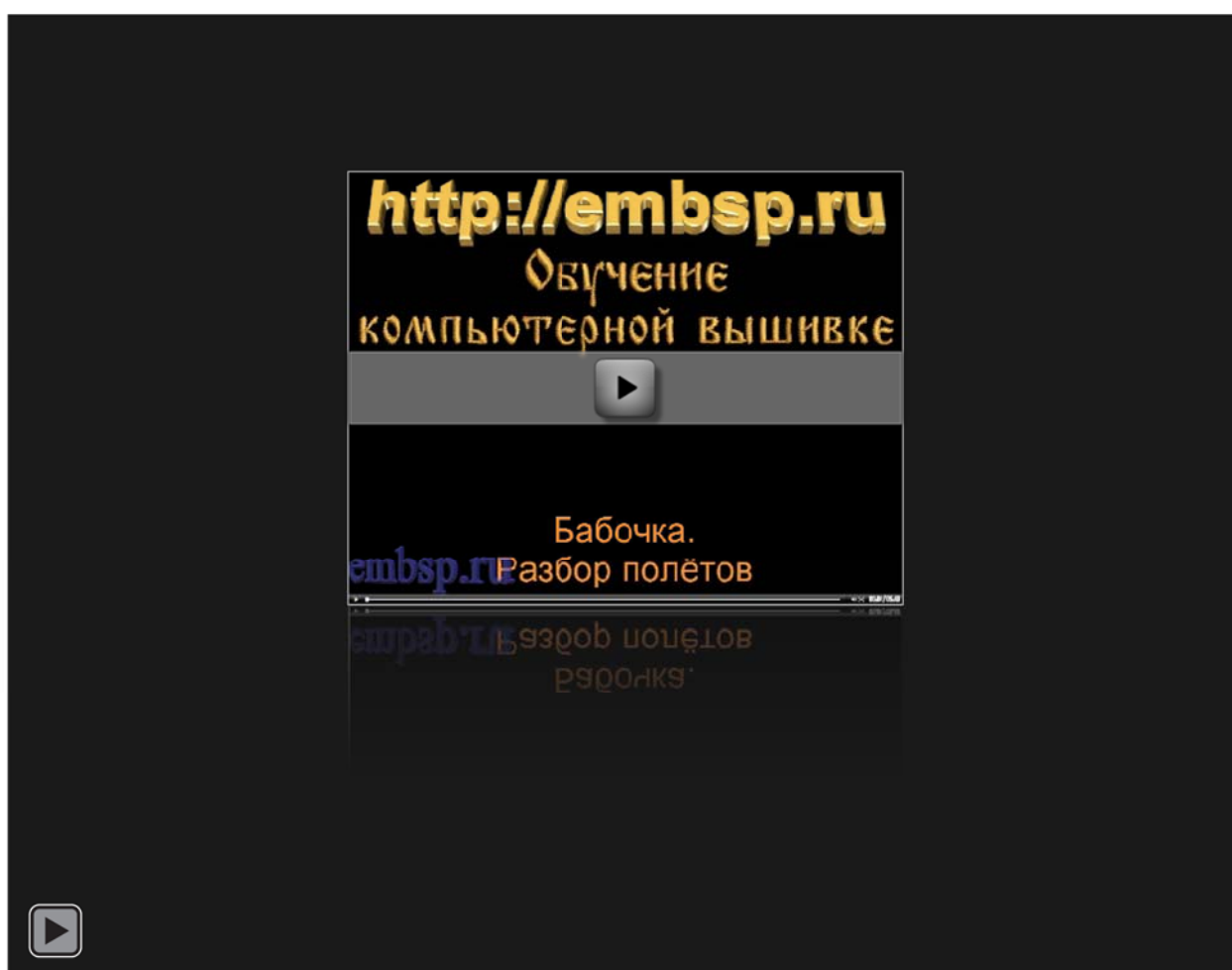
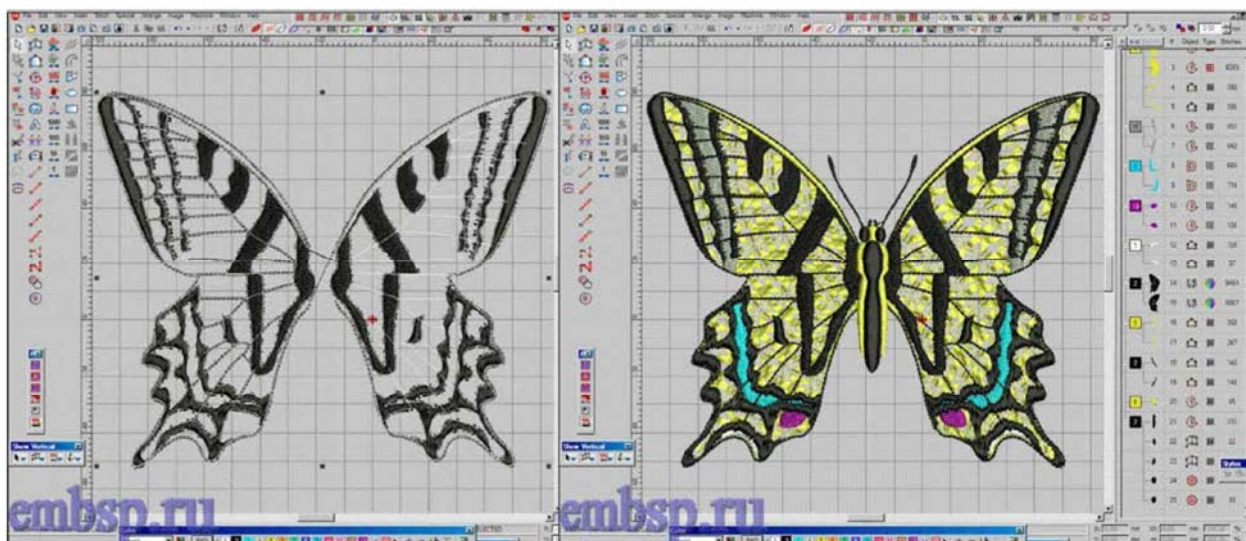


Аквариум, пример создания дизайна по векторной картинке.

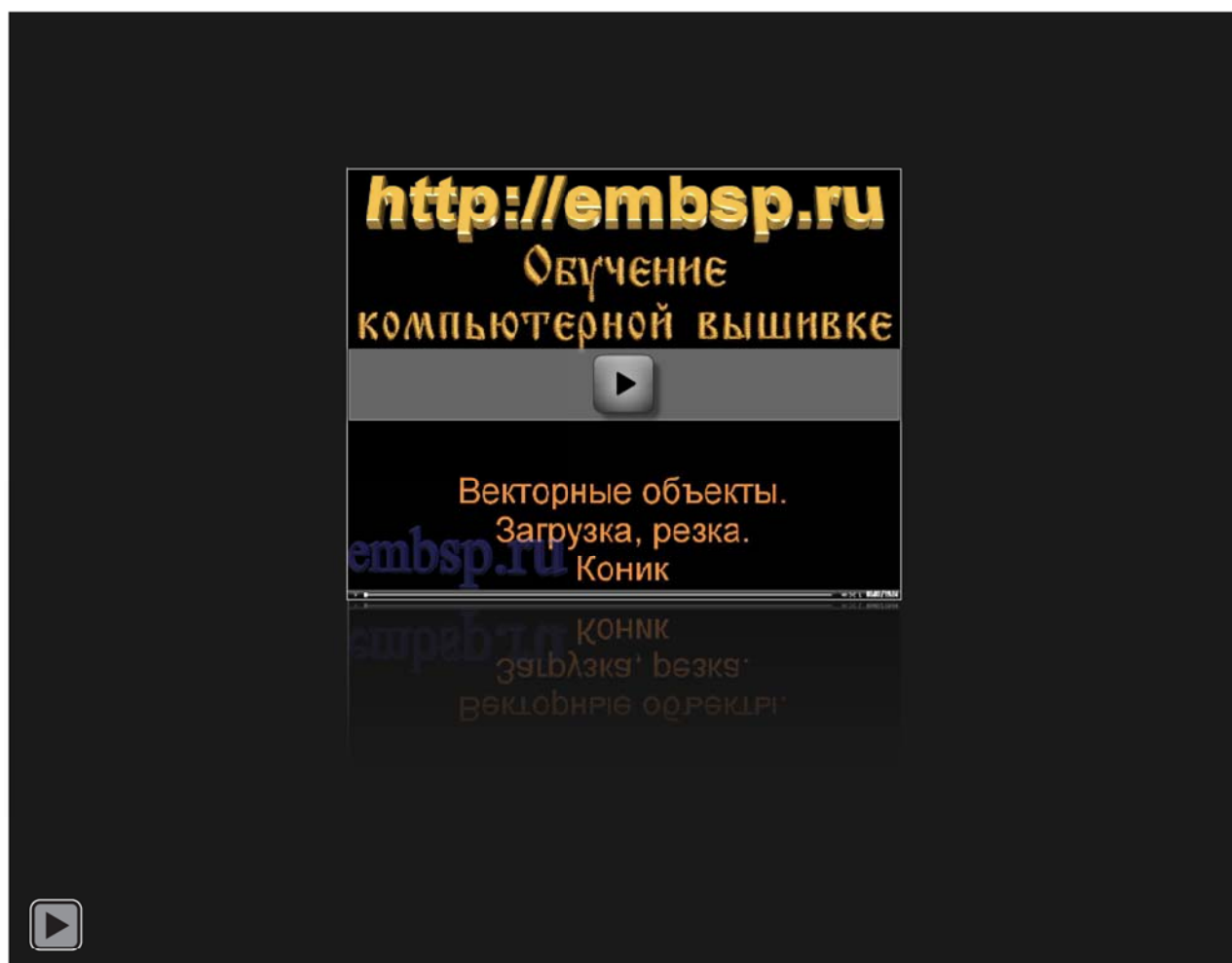
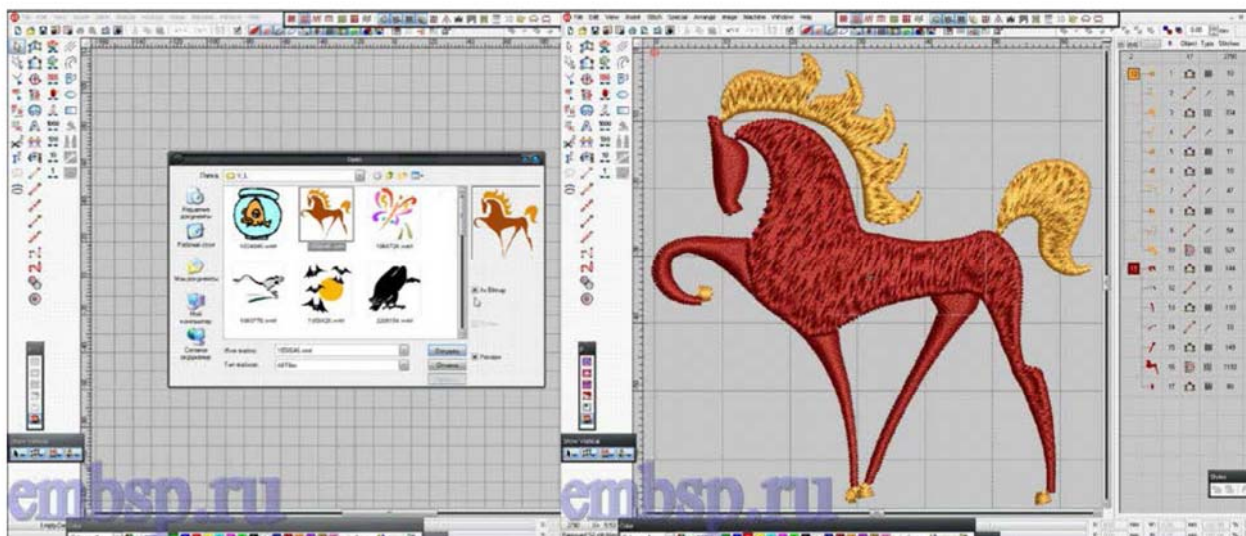




Бабочка. Разбор полётов.

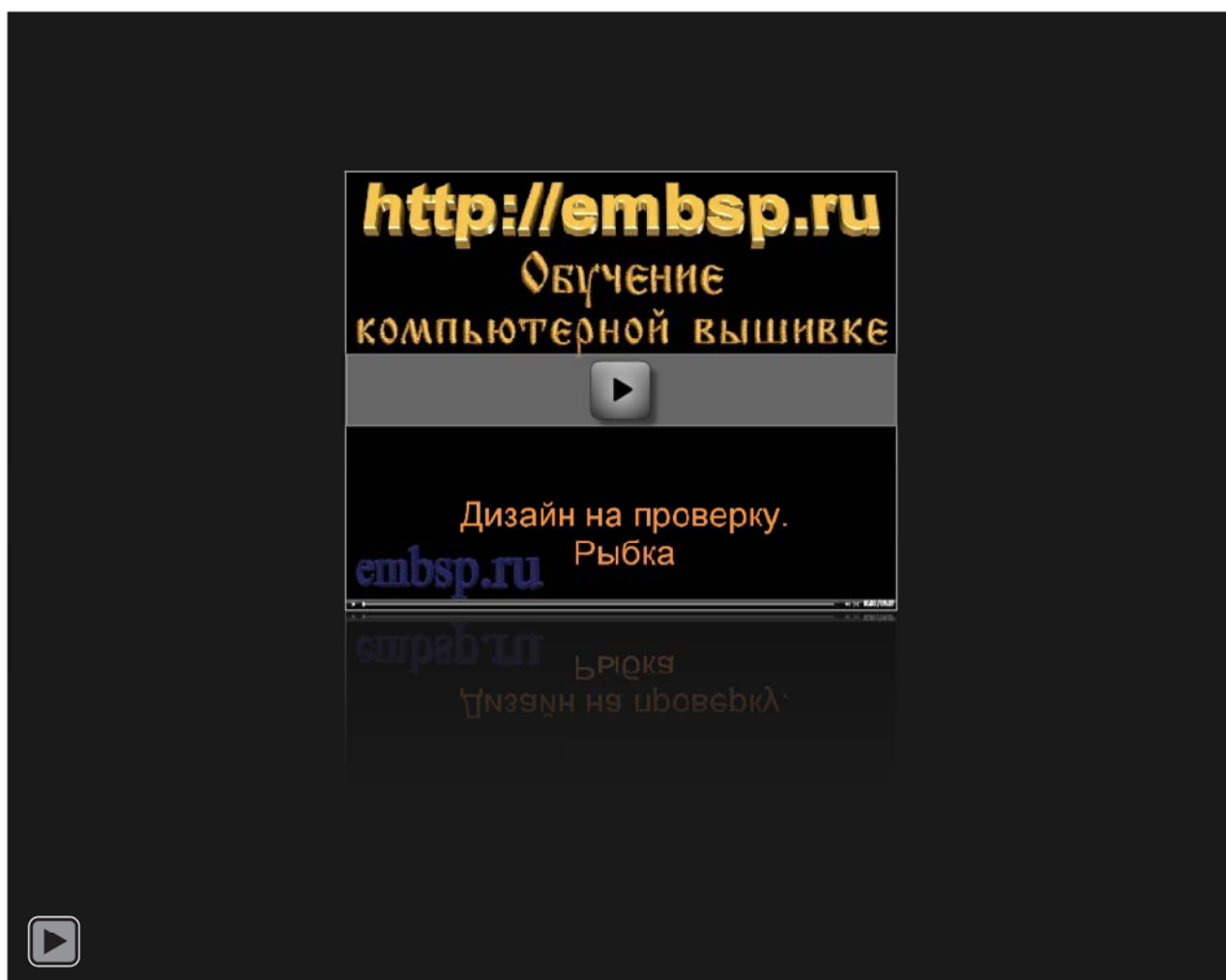


Векторные объекты, загрузка, резка. Коник.

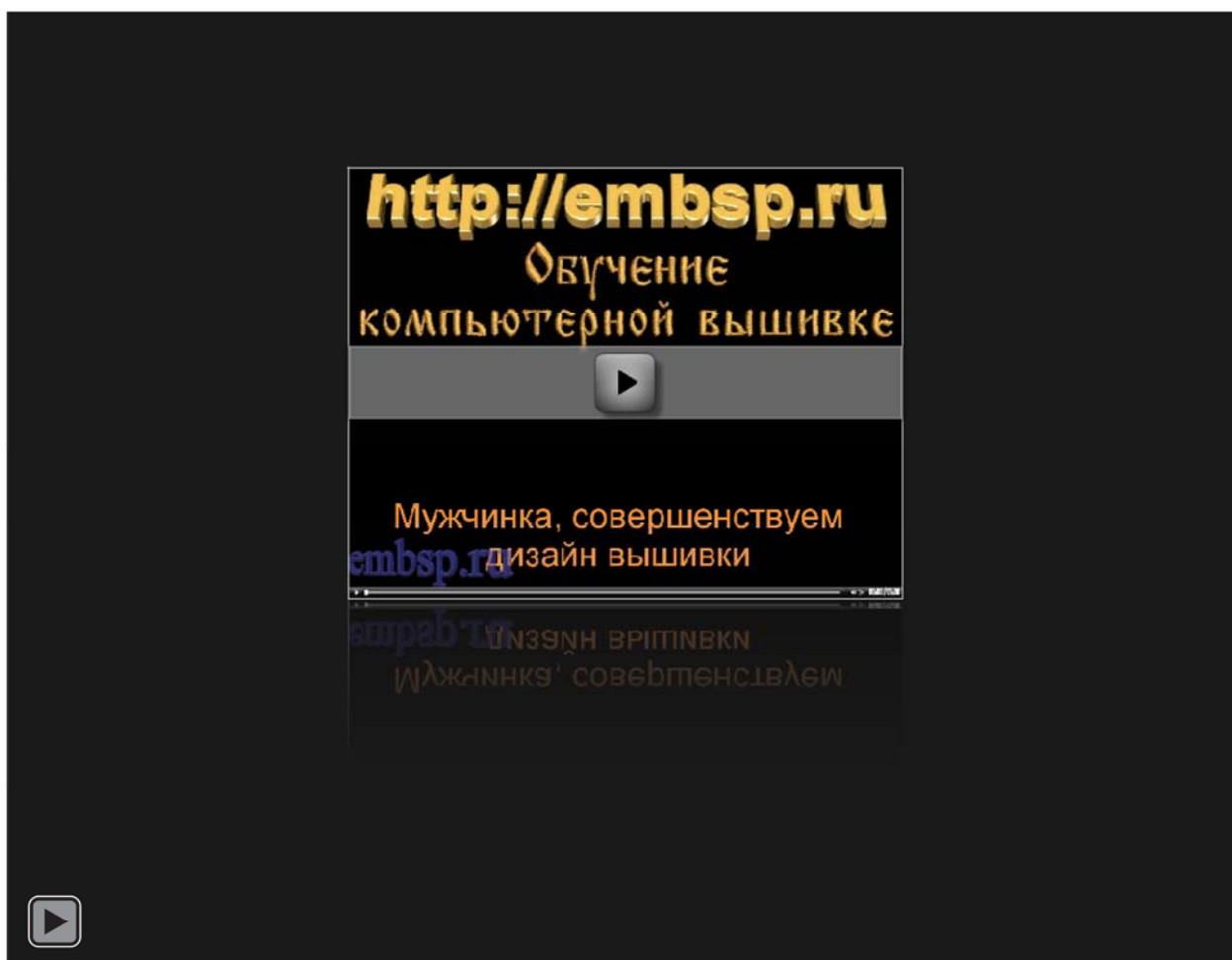




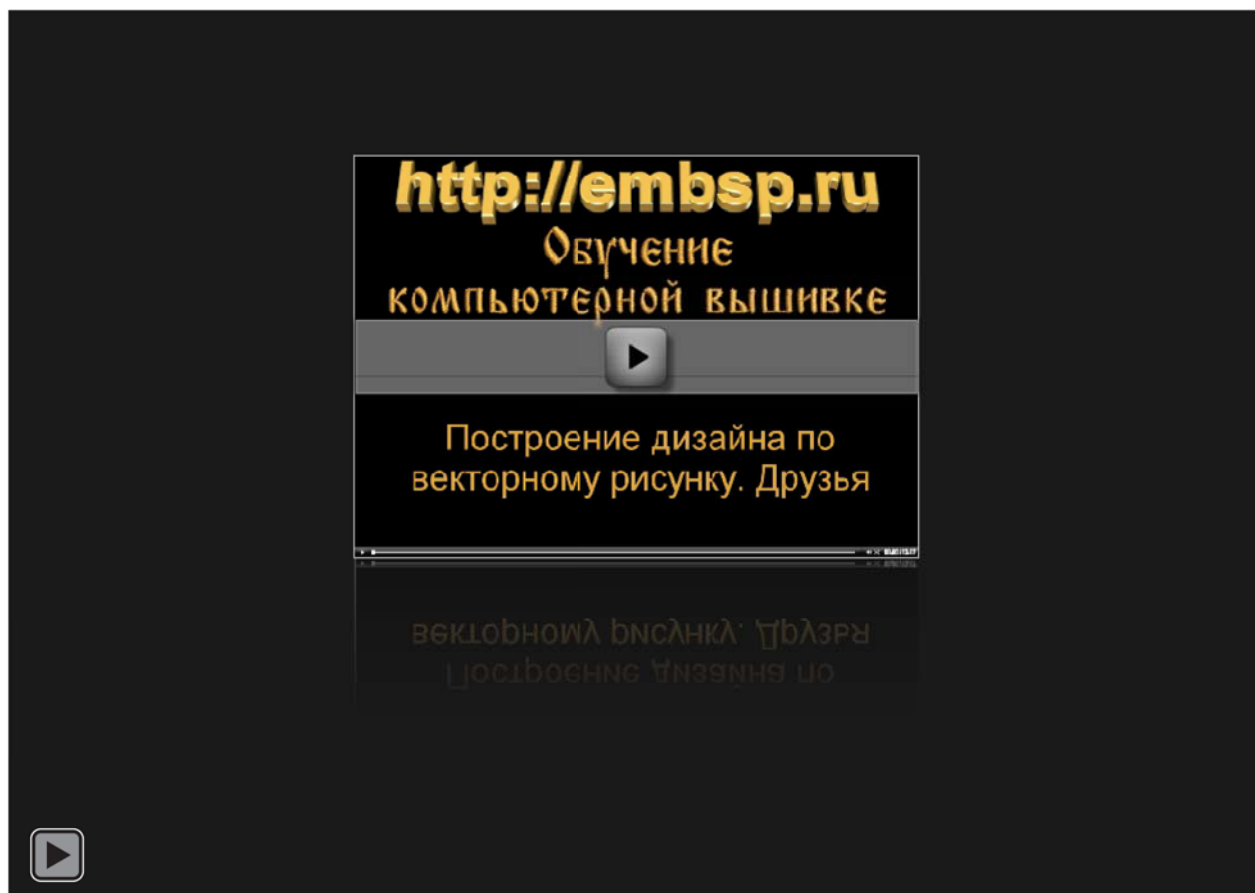
Доработка дизайна. Рыбка.



Мужчинка, совершенствуем дизайн вышивки.

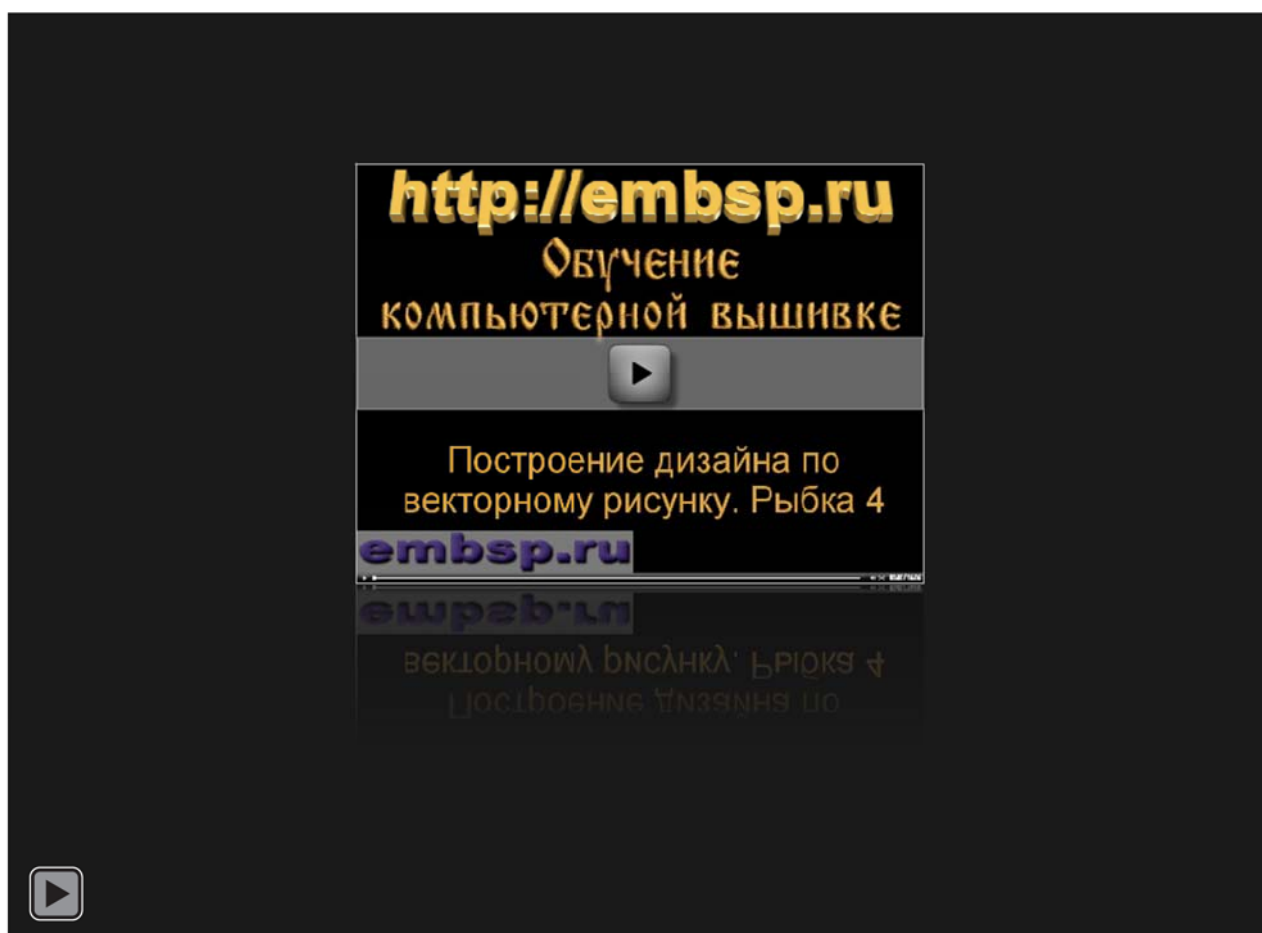
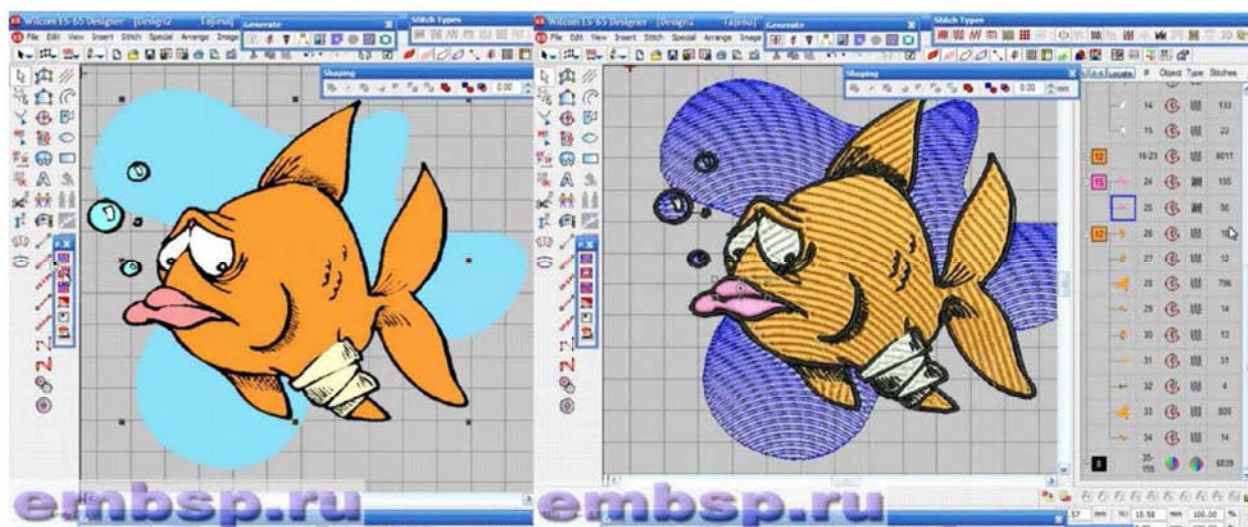


Построение дизайна по векторному рисунку. Друзья.





Построение дизайна по векторному рисунку. Рыбка 4.



Построение дизайна по векторному рисунку. Рыбка. Вариант 2.



<http://embsp.ru>  
ОБУЧЕНИЕ  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ВЫШИВКЕ

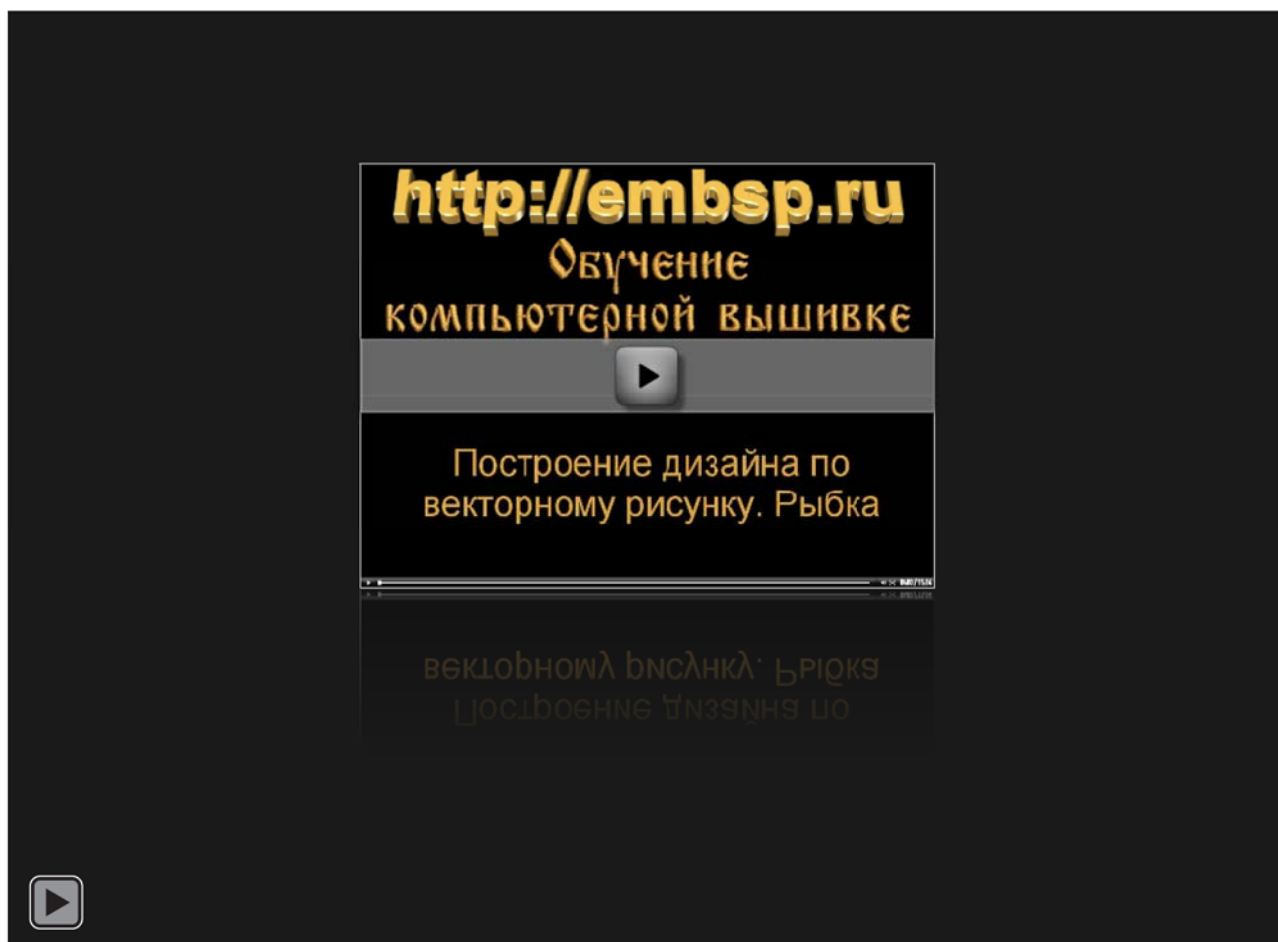


Построение дизайна по  
векторному рисунку. Рыбка.  
Вариант 2

Вариант 2  
векторному рисунку: Рыбка.  
Построение дизайна по

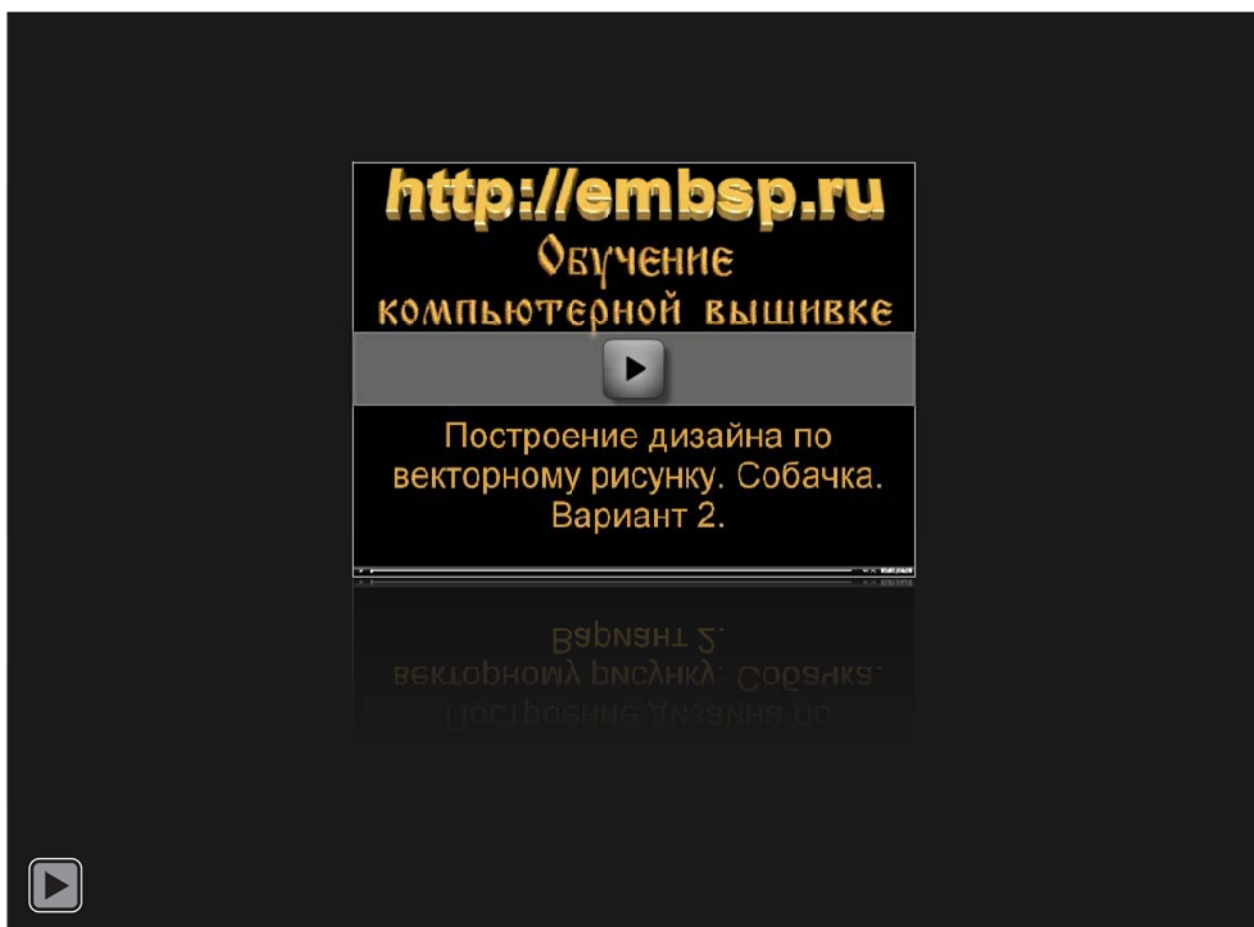
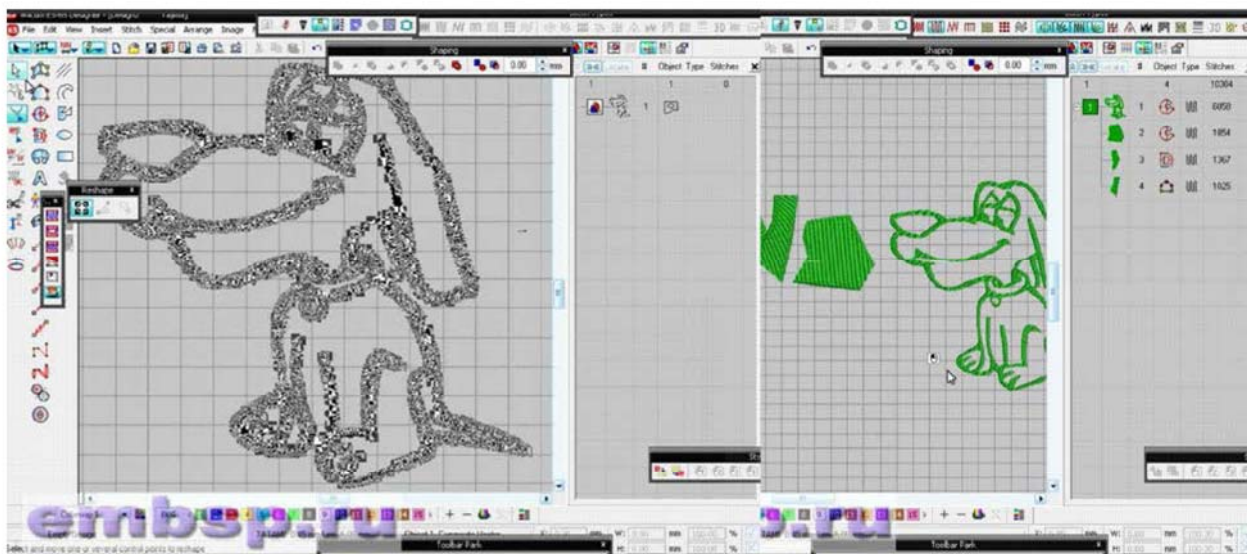


Построение дизайна по векторному рисунку. Рыбка.

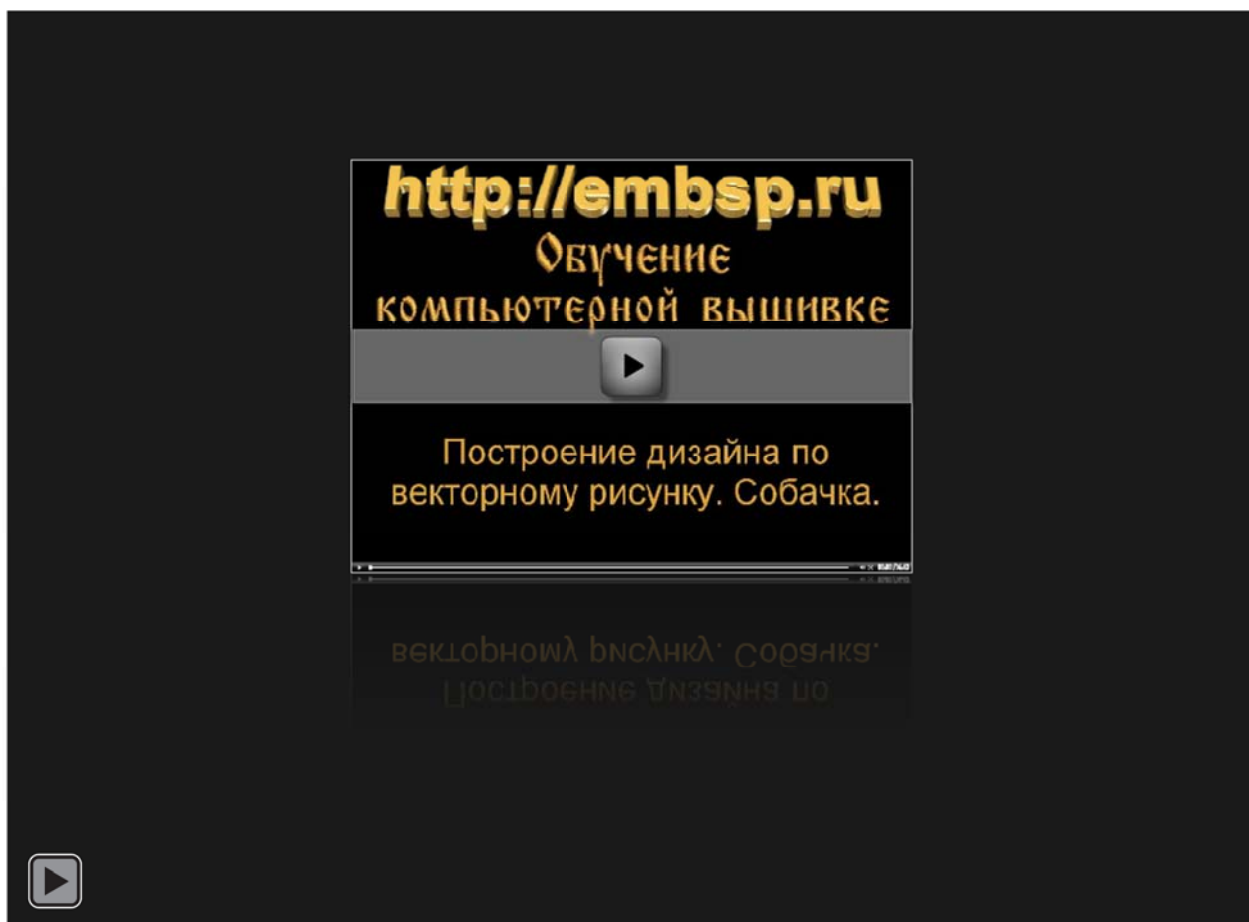
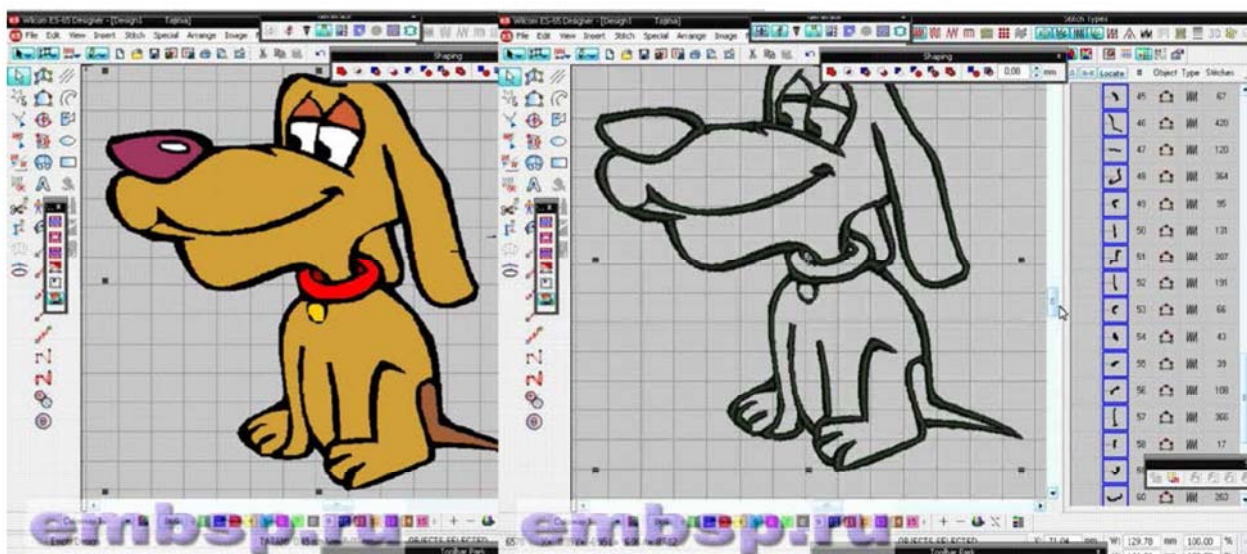




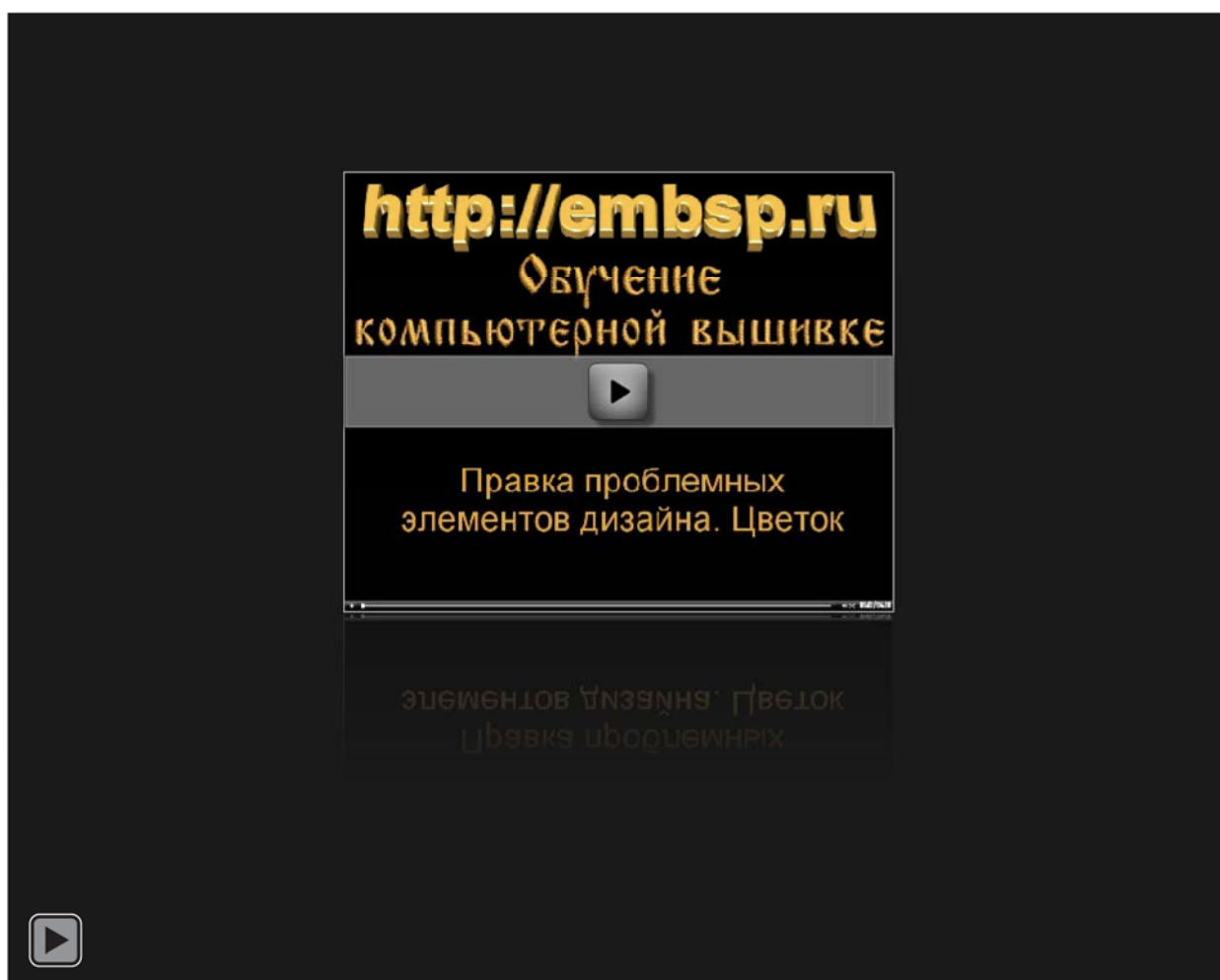
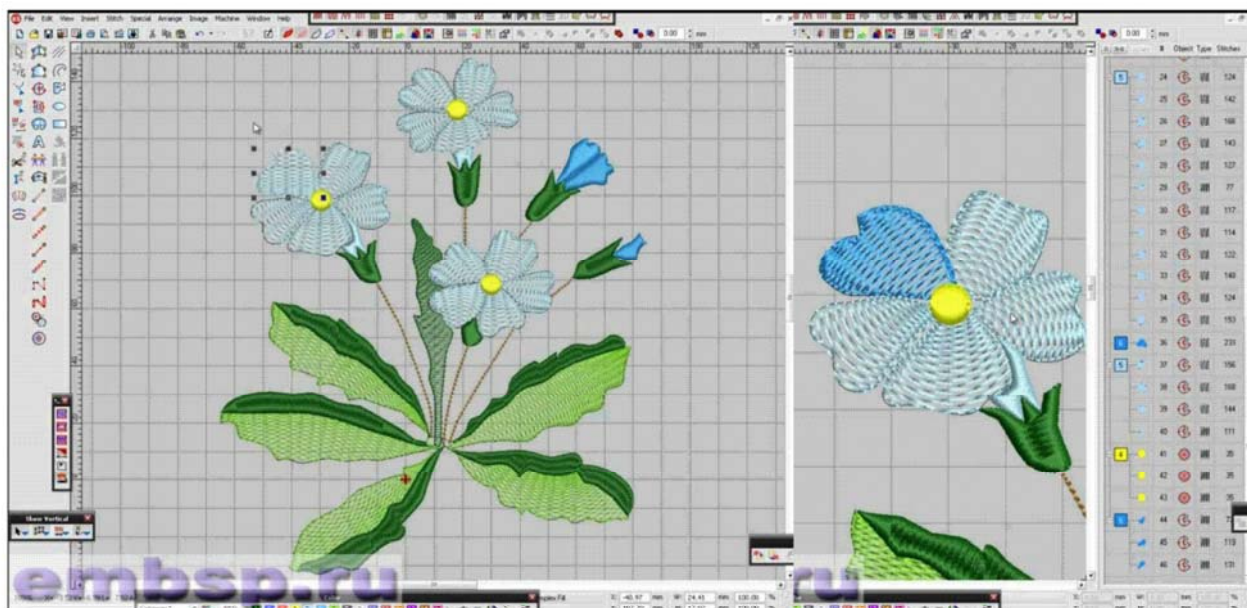
Построение дизайна по векторному рисунку. Собачка. Вариант 2.



Построение дизайна по векторному рисунку. Собачка.

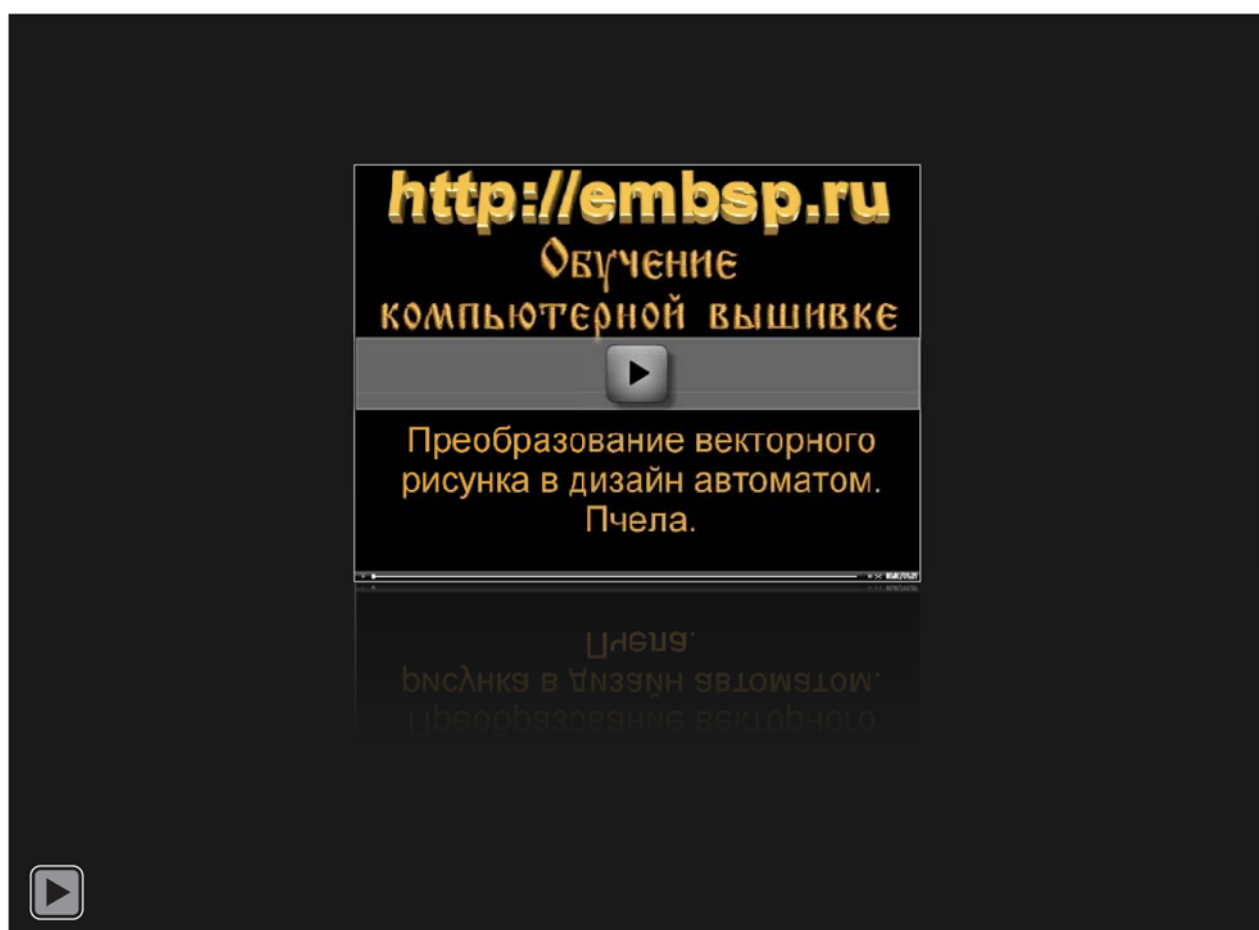


Правка проблемных элементов дизайна. Цветок.

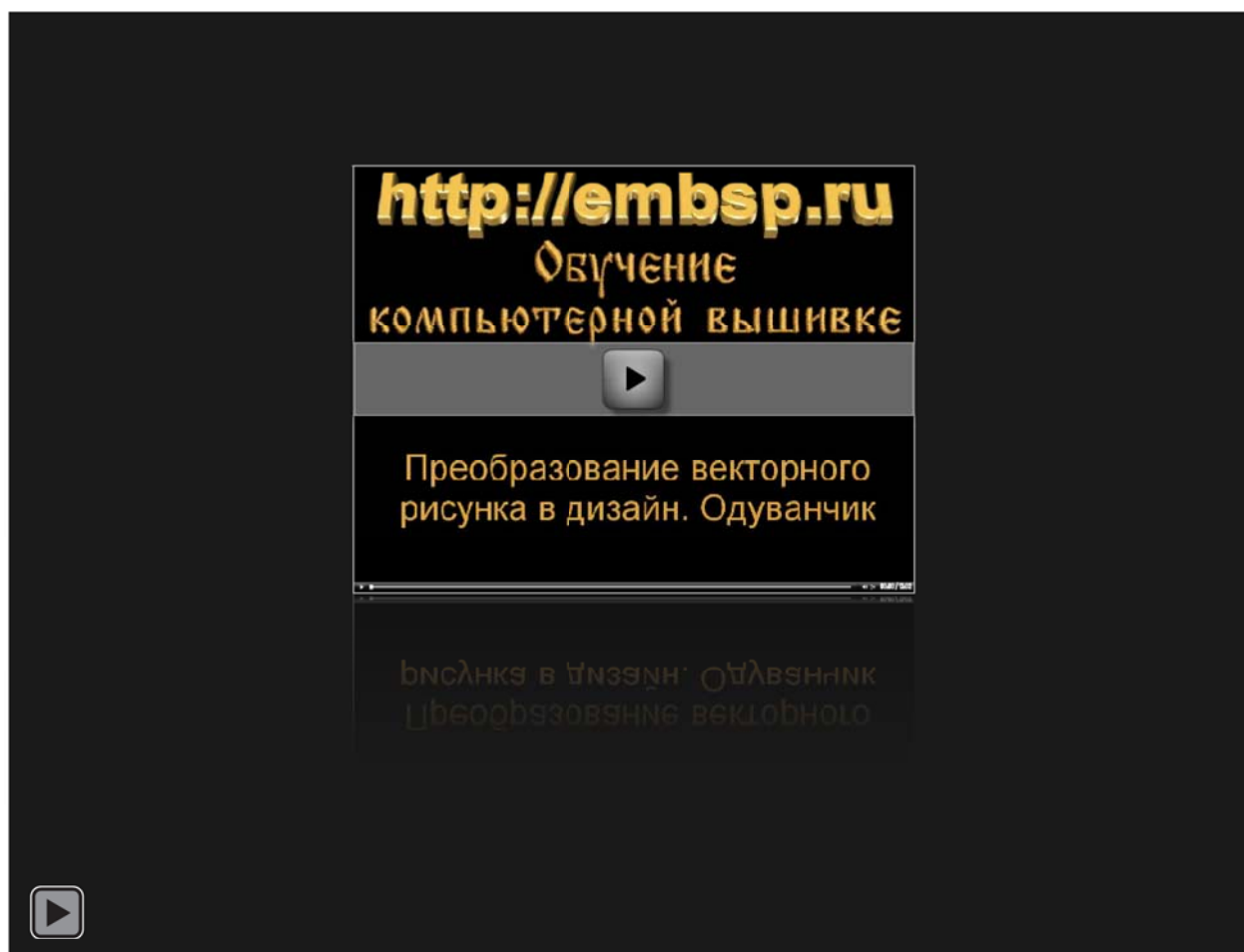
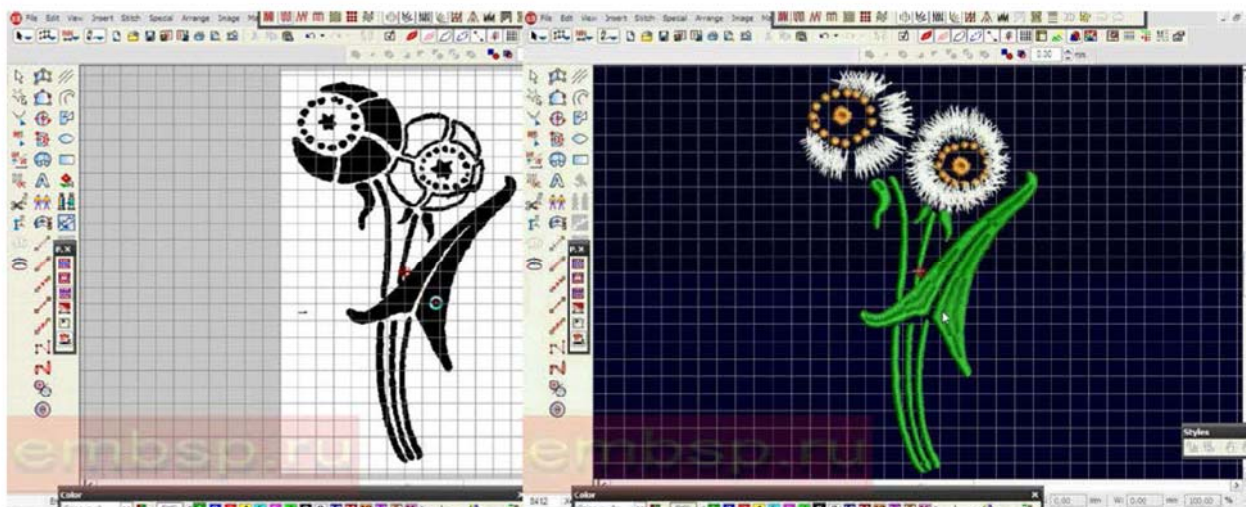




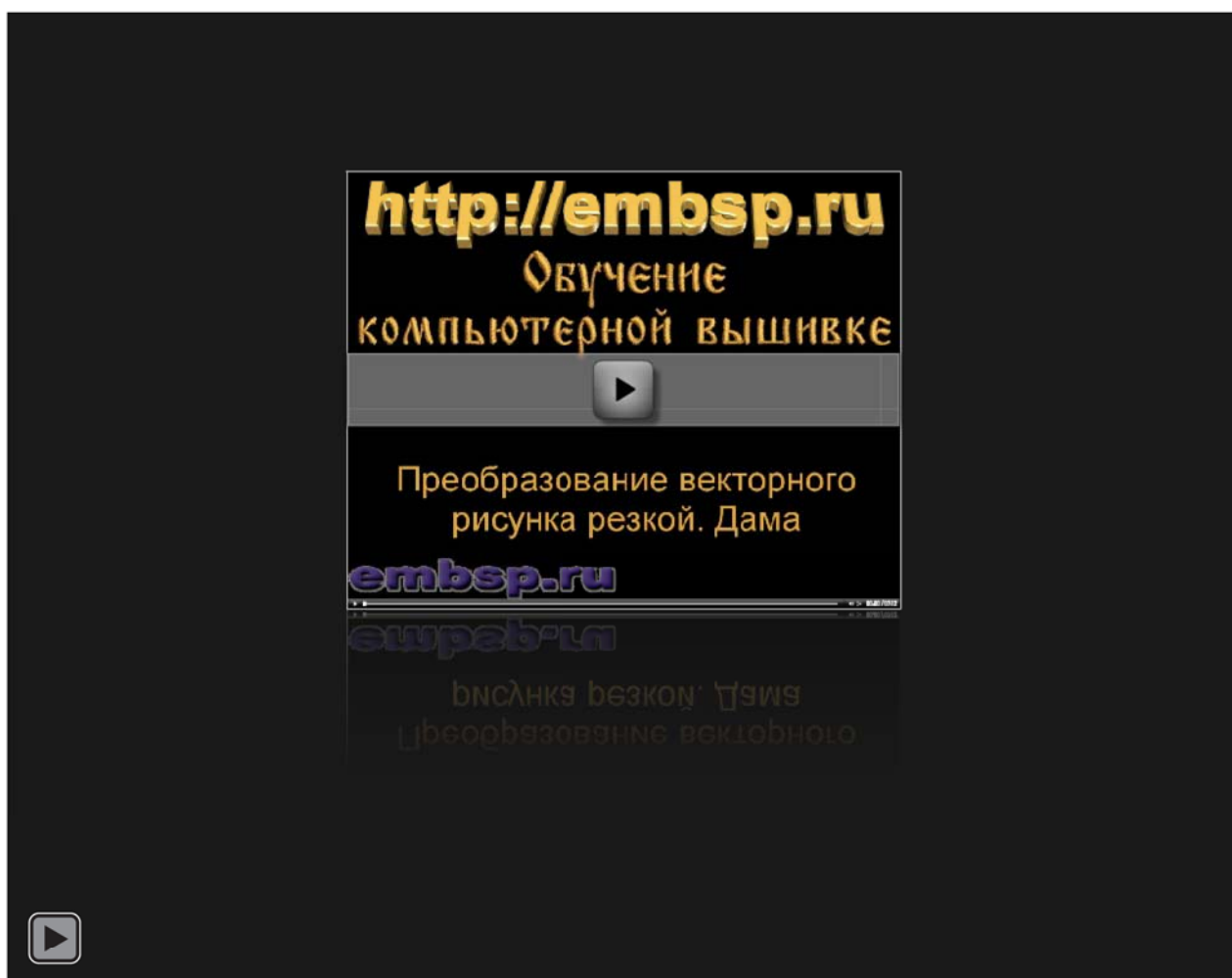
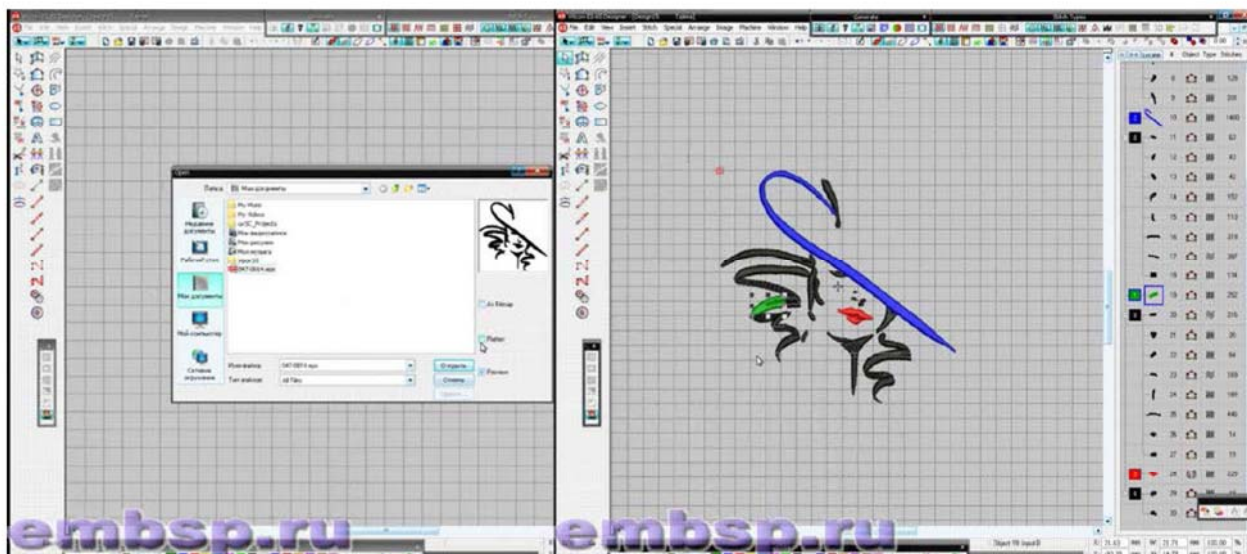
Преобразование векторного рисунка в дизайн автоматом Пчела.



Преобразование векторного рисунка в дизайн. Одуванчик.

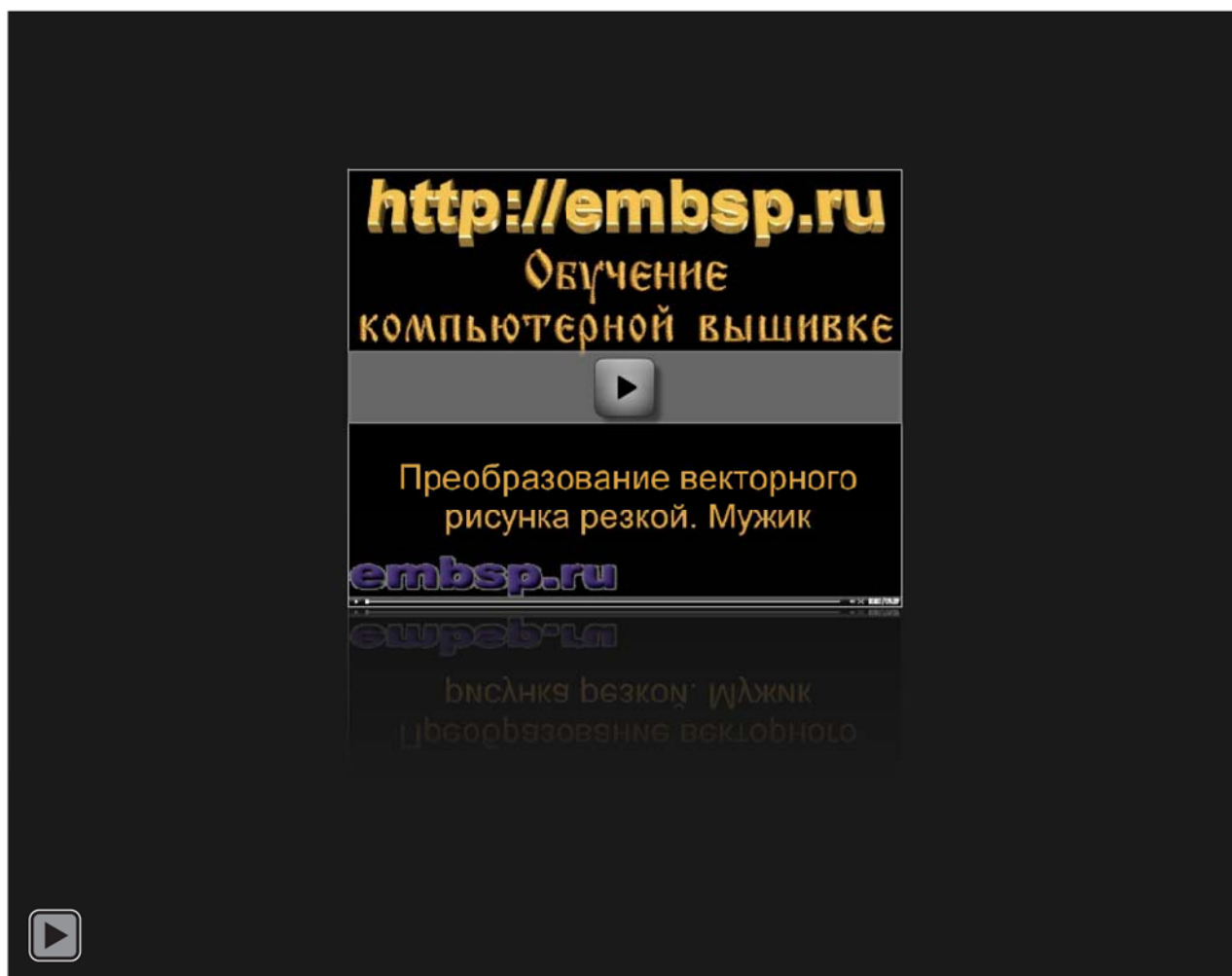
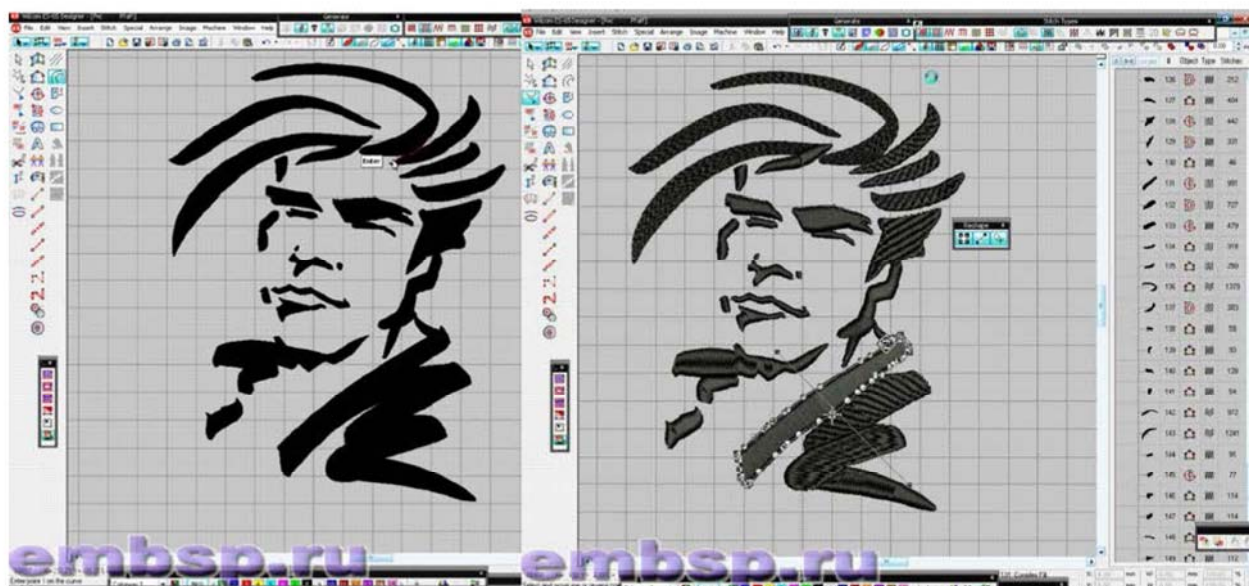


Преобразование векторного рисунка резкой. Дама.

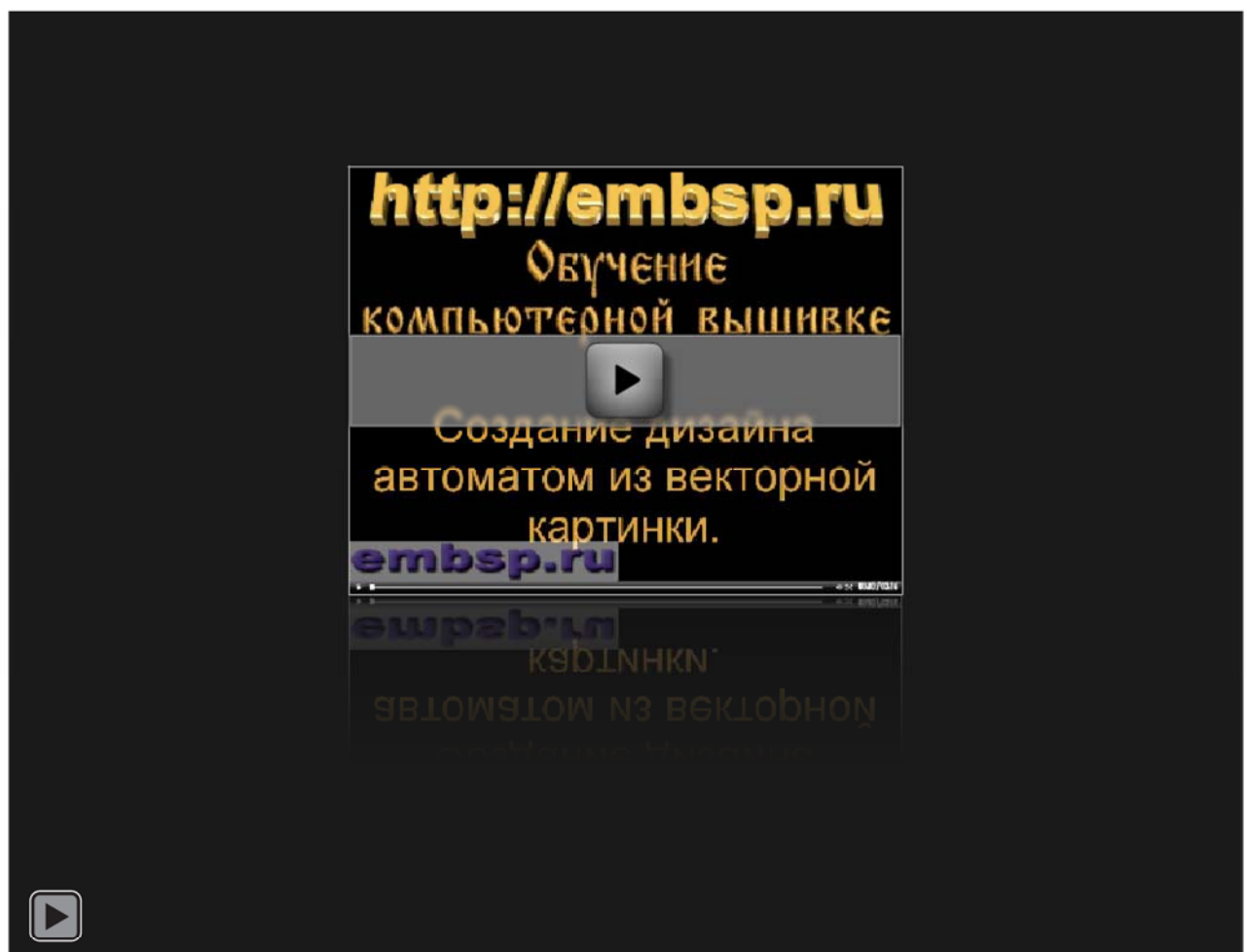




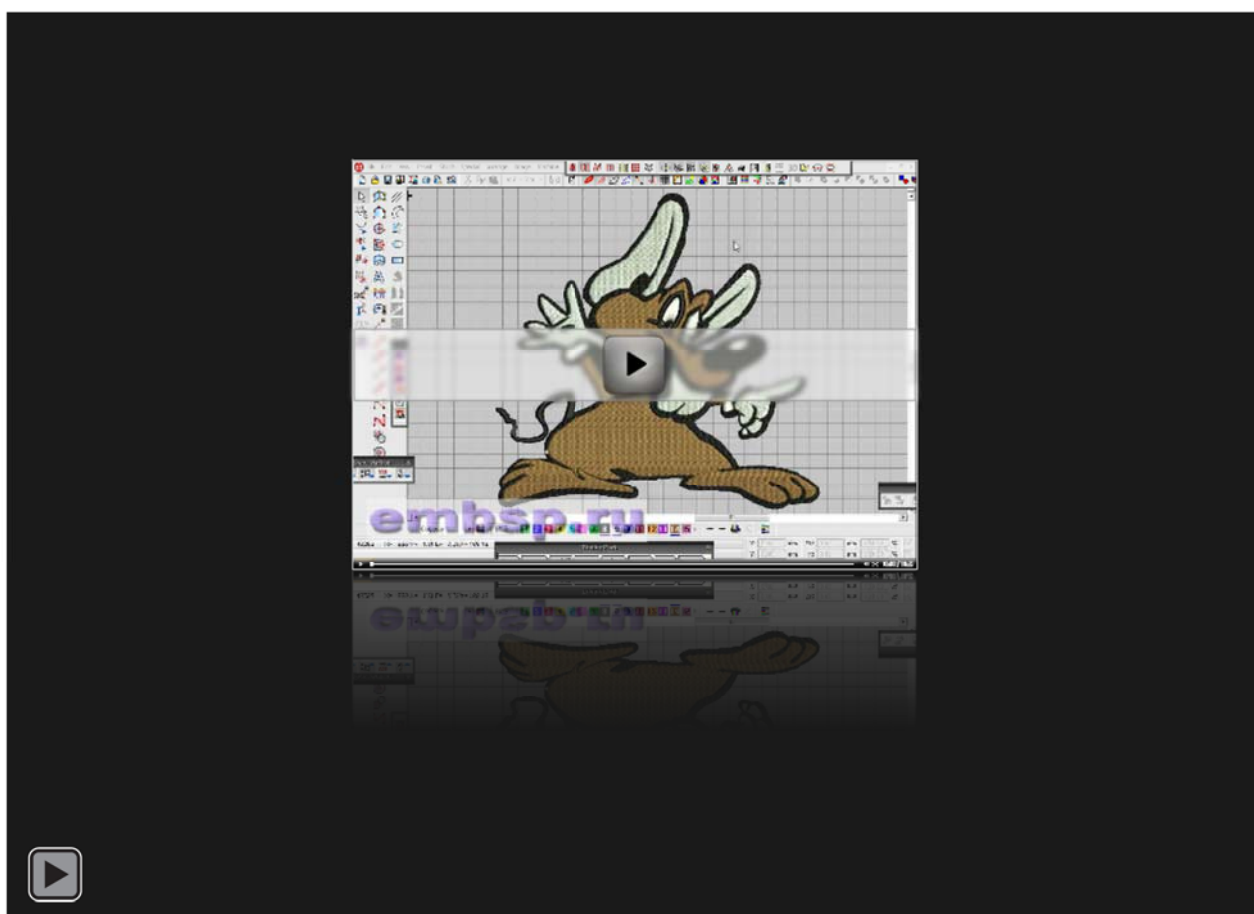
Преобразование векторного рисунка резкой. Мужик.



Создание дизайна автоматом из векторной картинки.

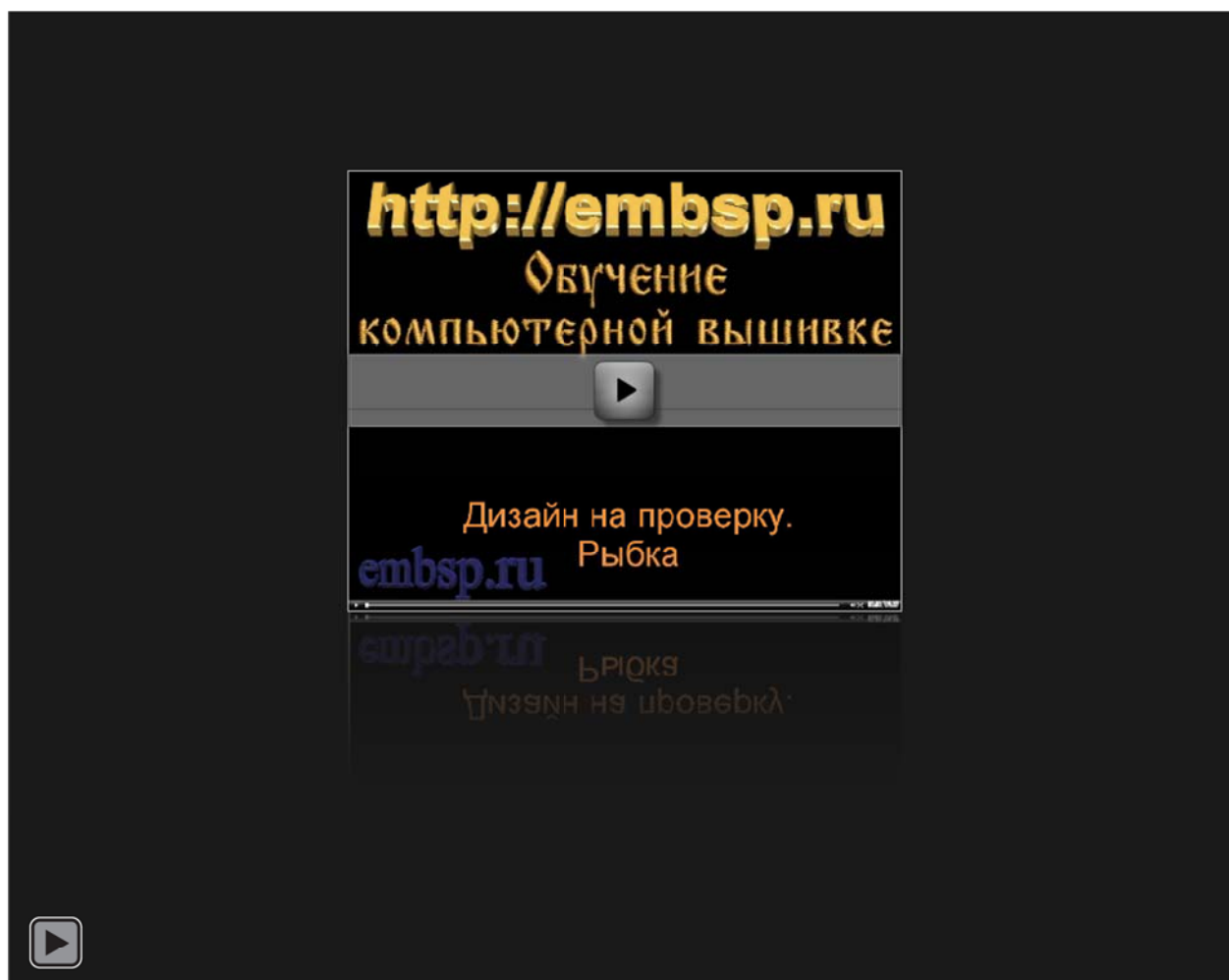
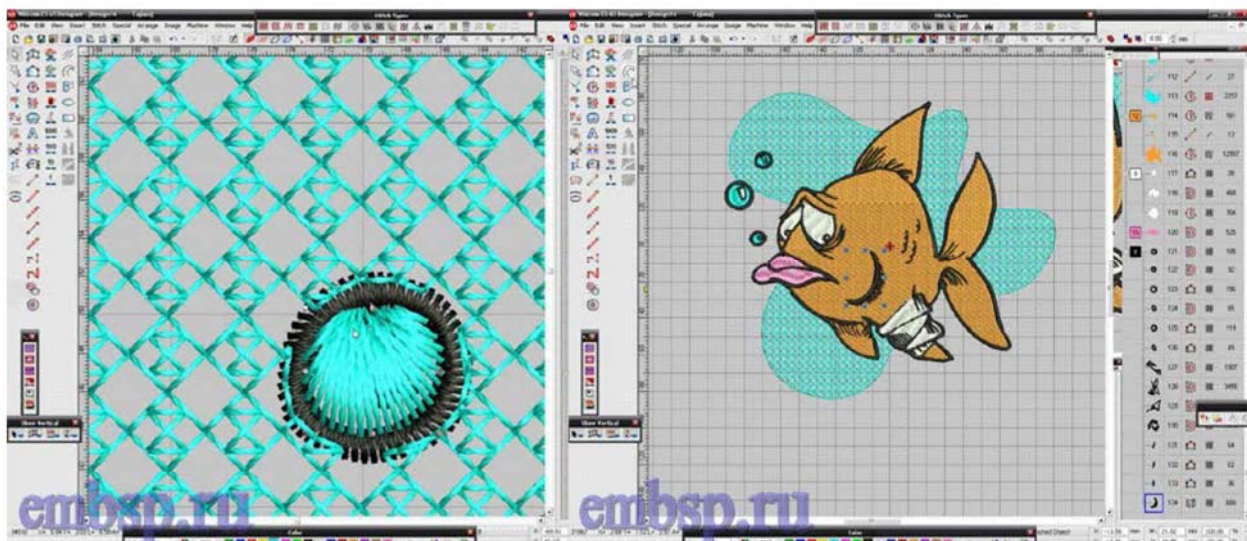


Мышка, ремонтируем дизайн вышивки.

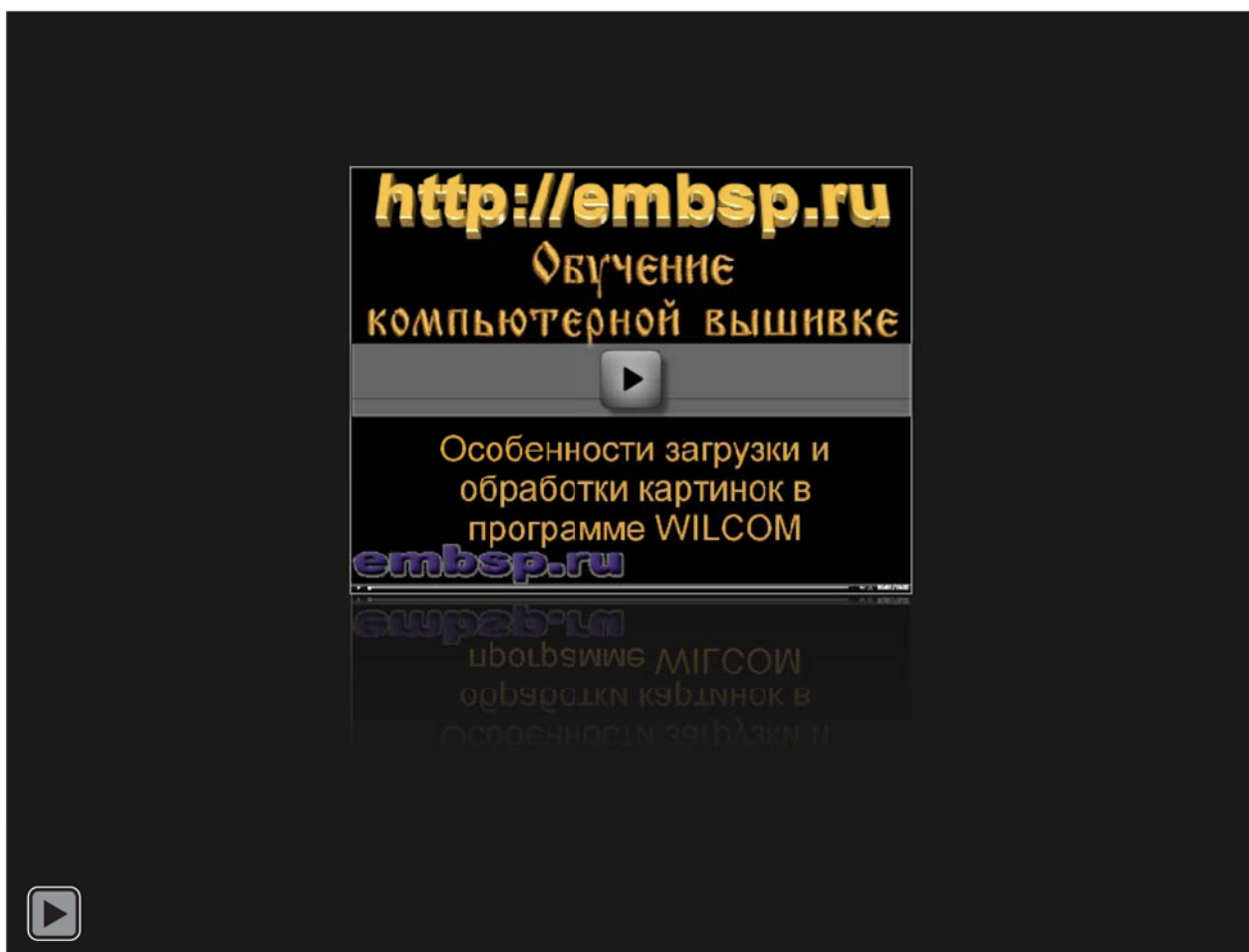




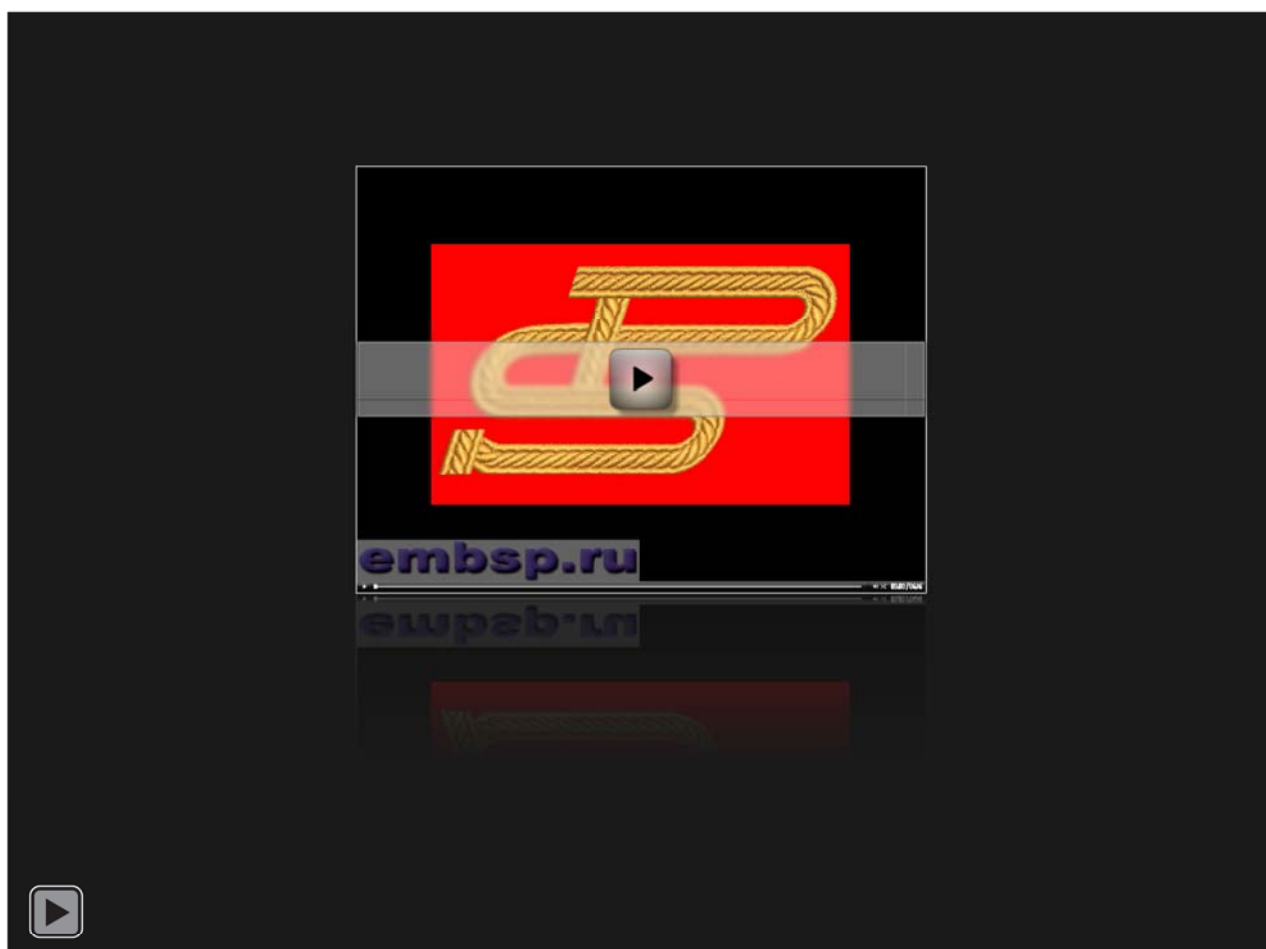
Дизайн на проверку. Рыбка.



Особенности обработки картинок в программе WILCOM. Львёнок.

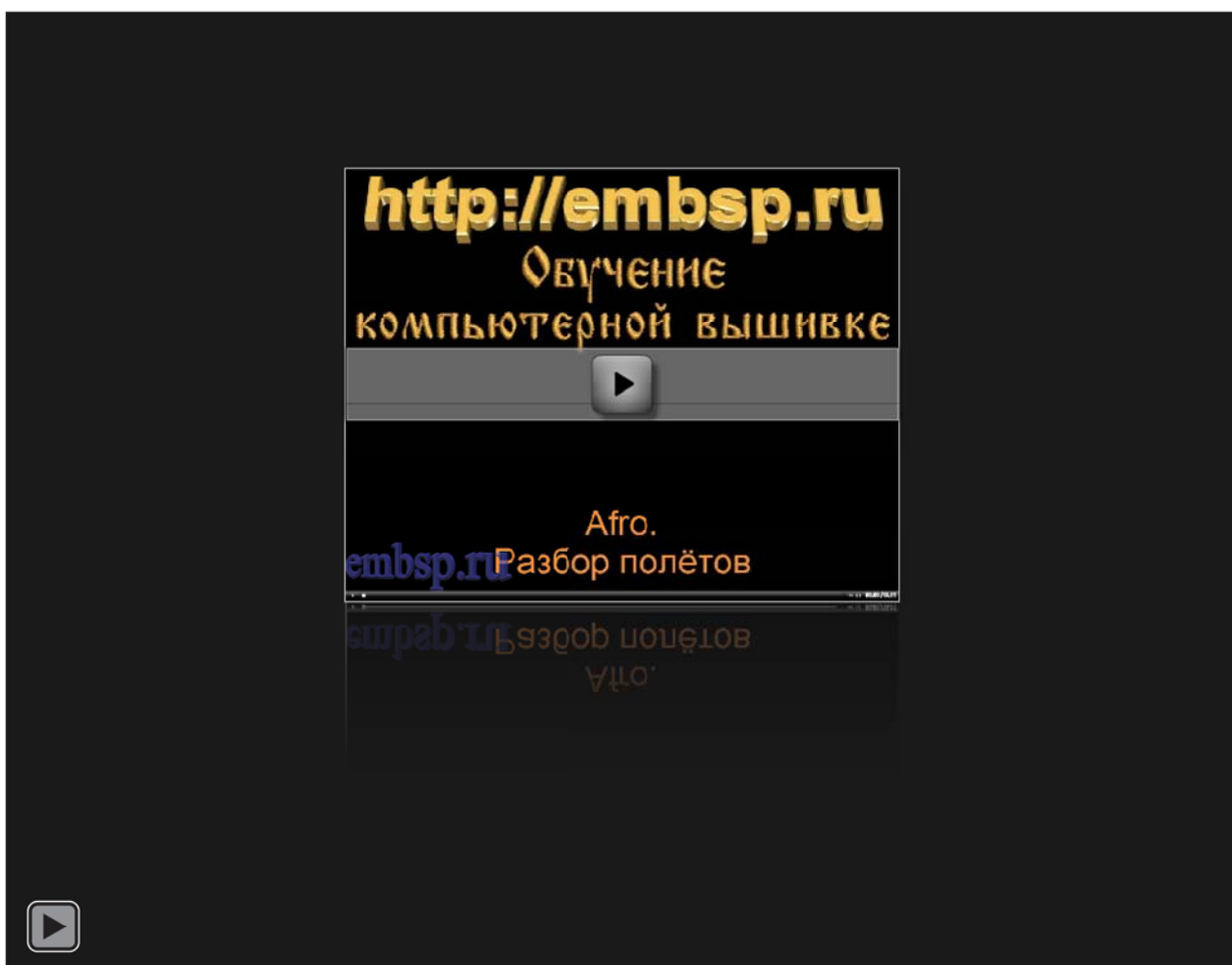
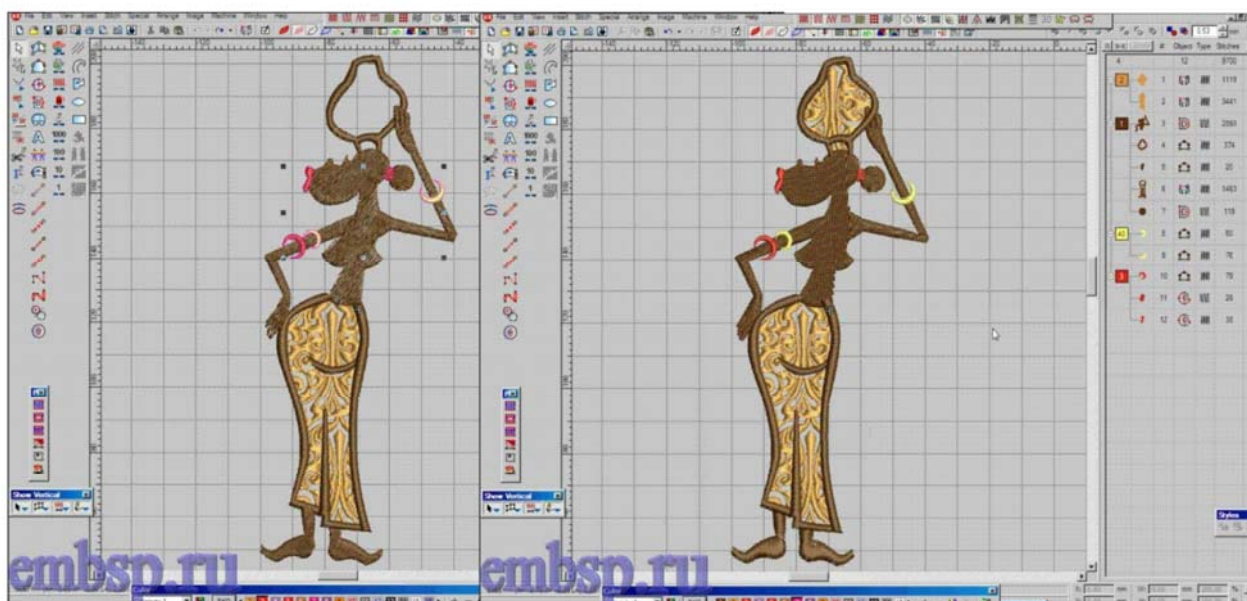


Проблемы генерации стежков.

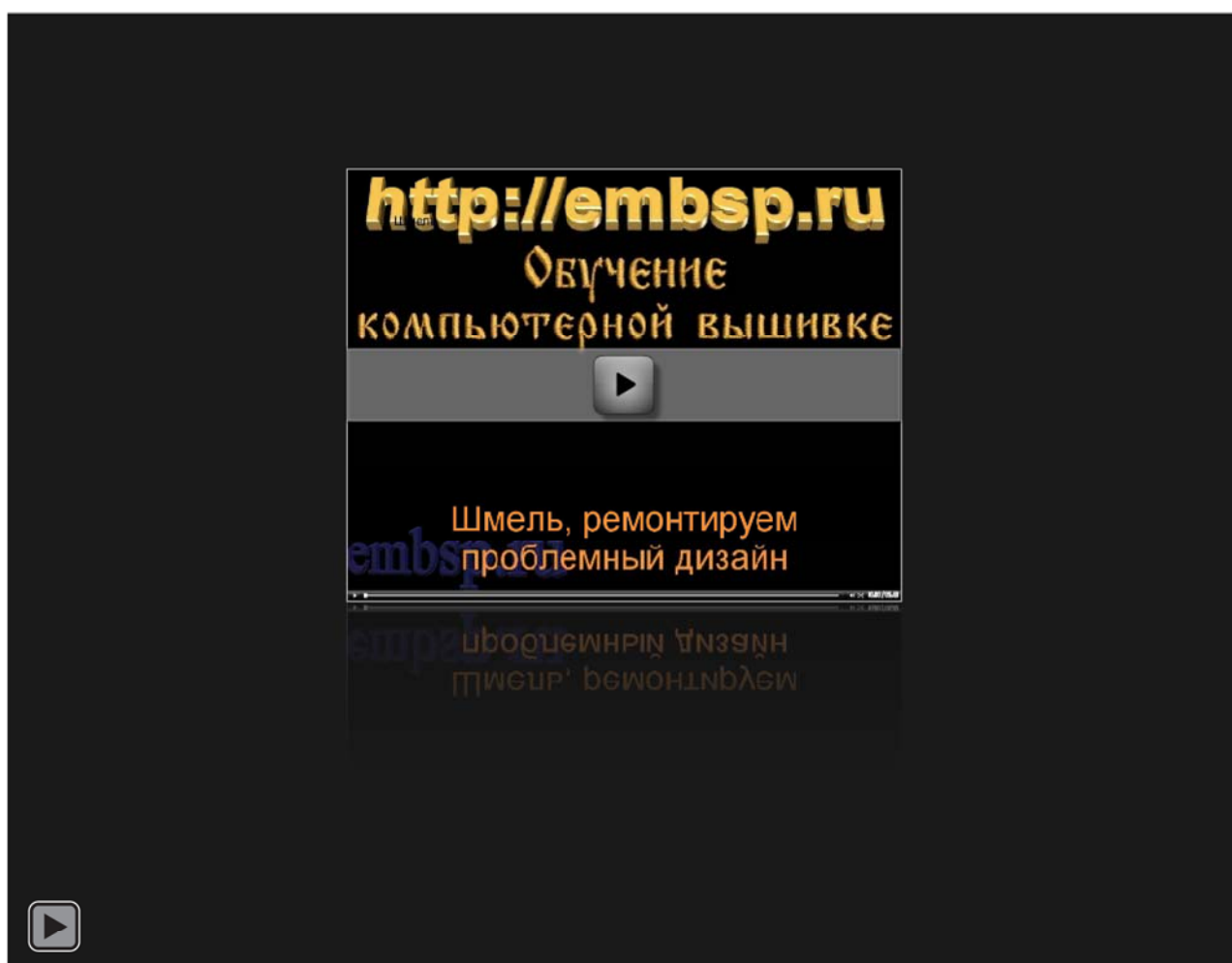




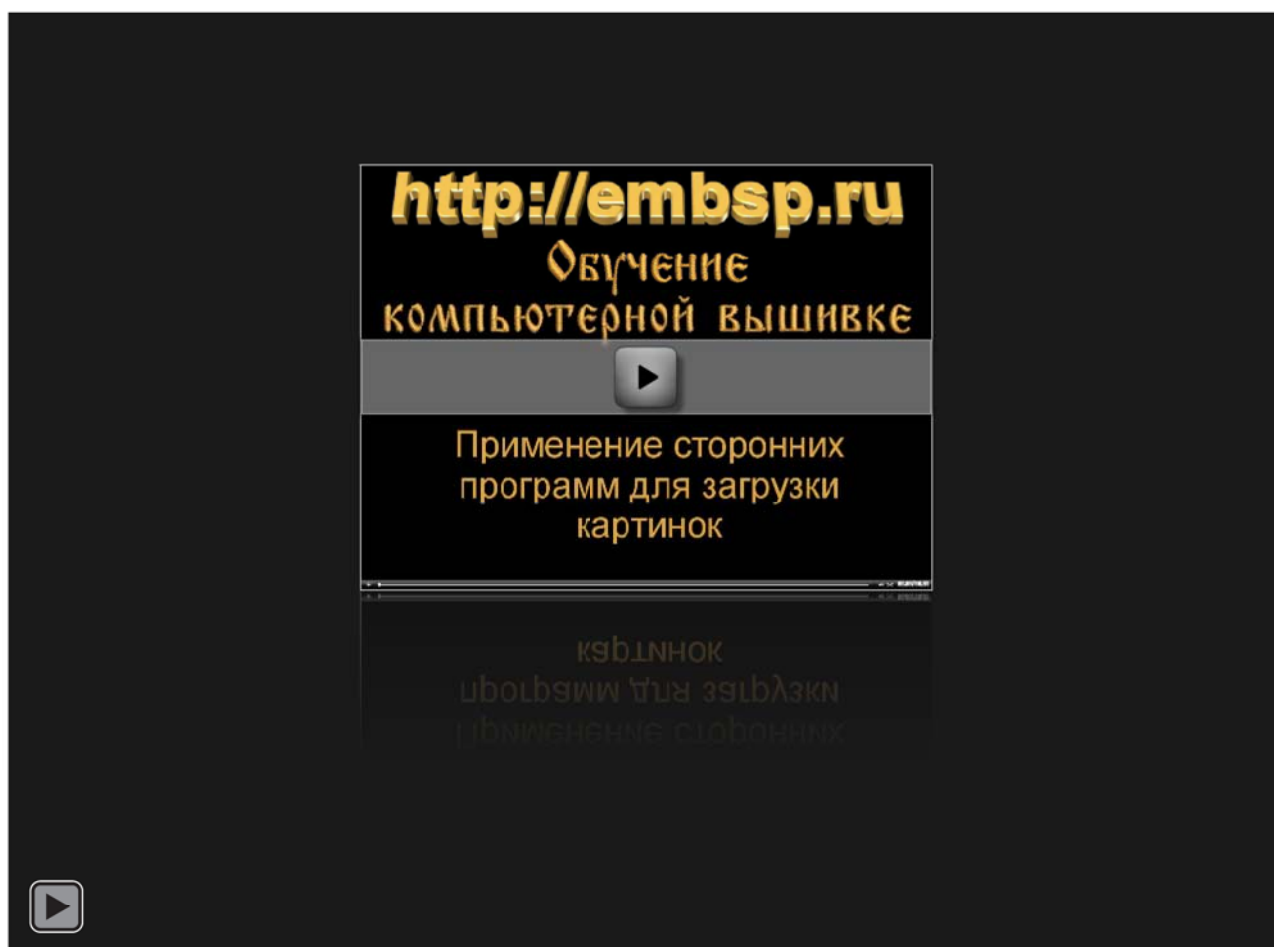
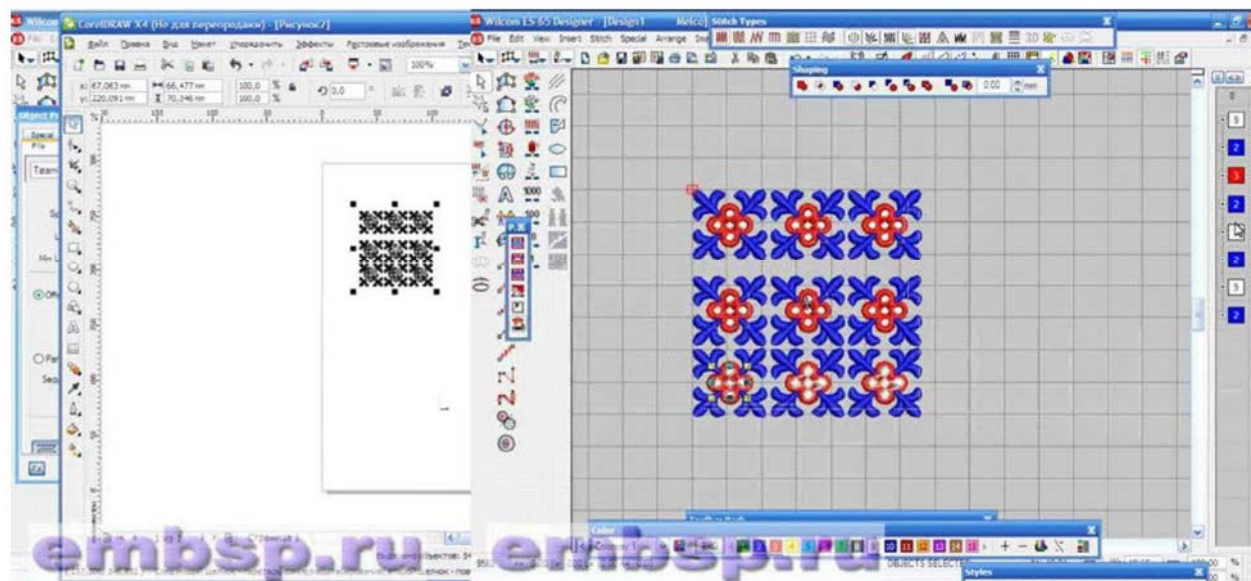
Afro. Разбор полётов.



Шмель, ремонтируем проблемный дизайн.

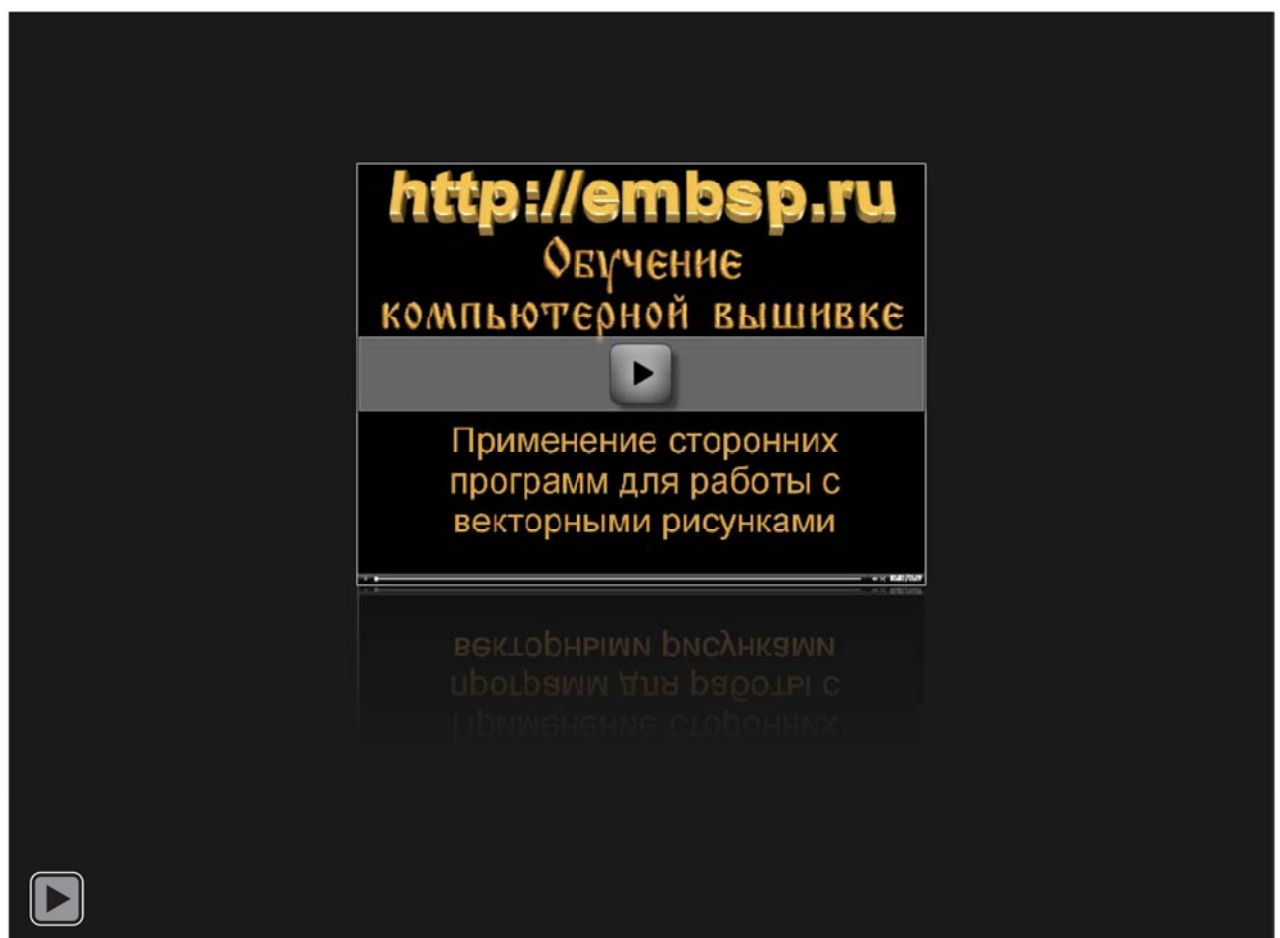
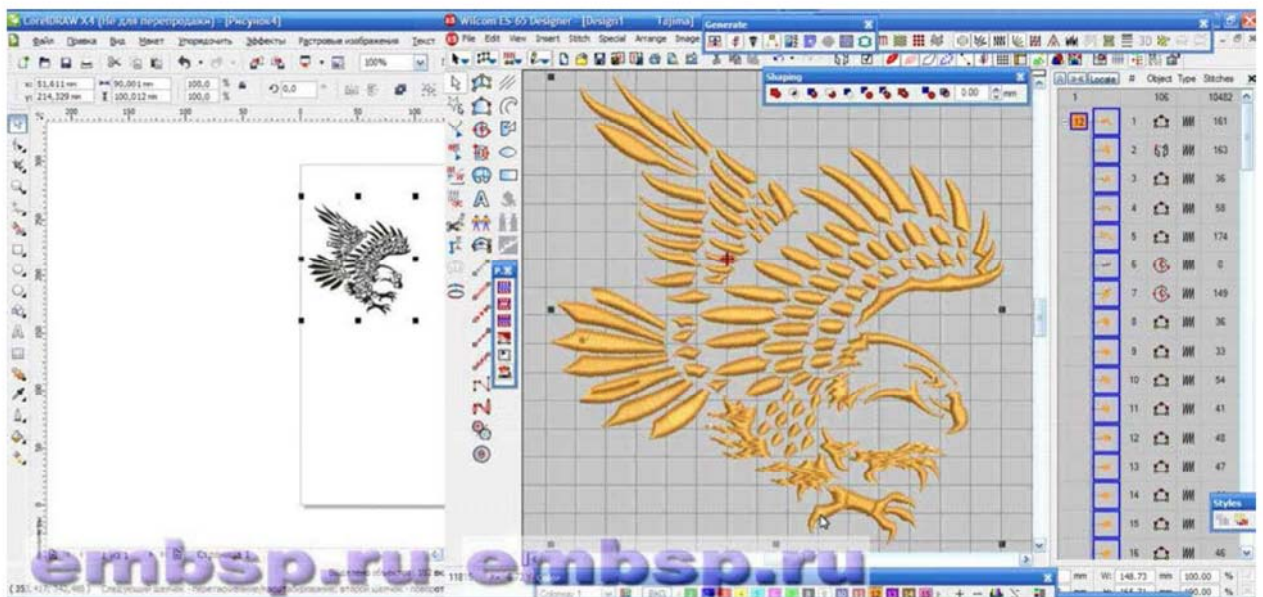


Применение сторонних программ для загрузки картинок.

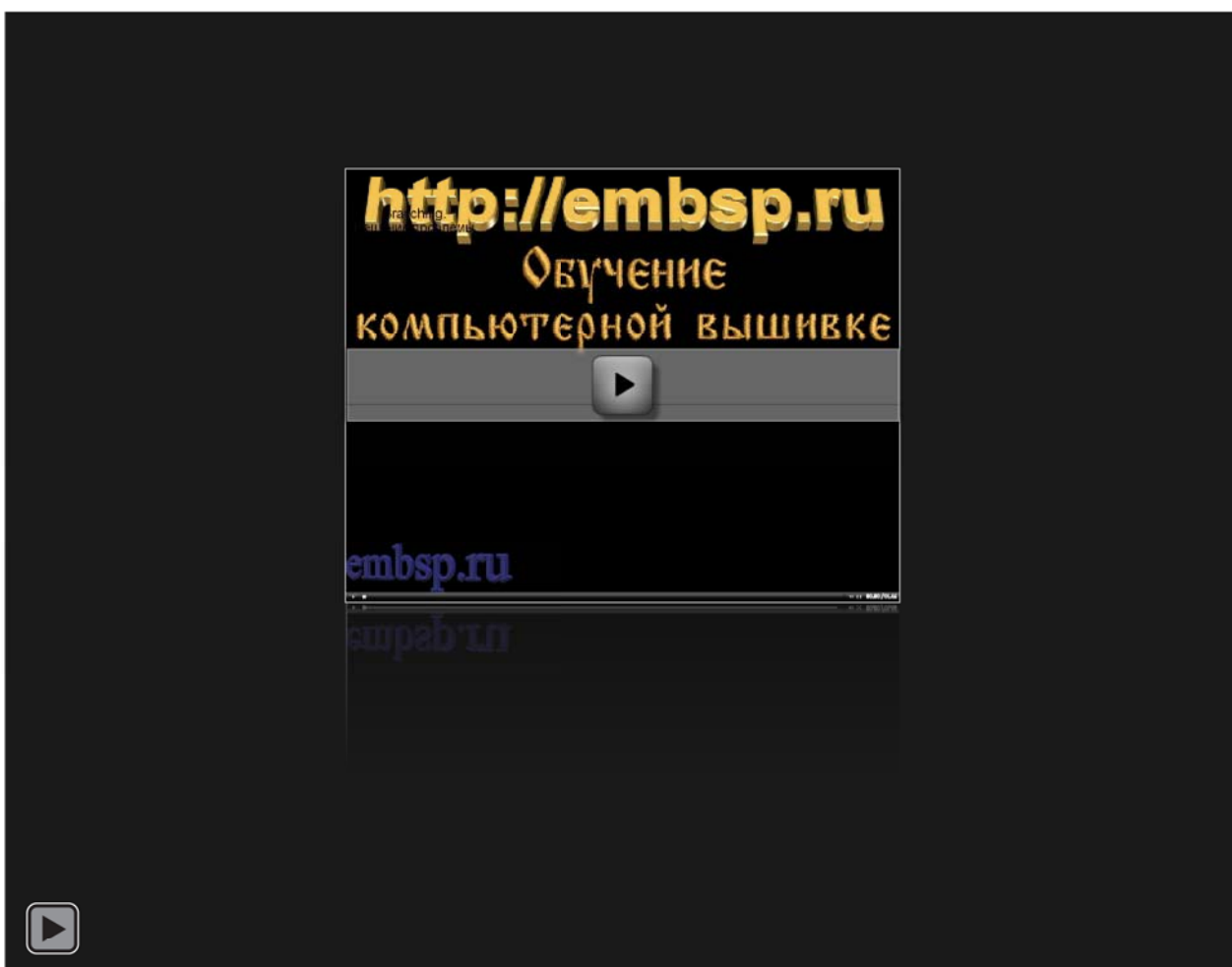




Применение сторонних программ для работы с векторными рисунками.



Branching. Решение проблемы.



Branching. Решение проблем. Собачка.

