

Э

Э
Н
Ц
И
К
Л
О
П
Е
Д
И
Я

Сергей Дёмин



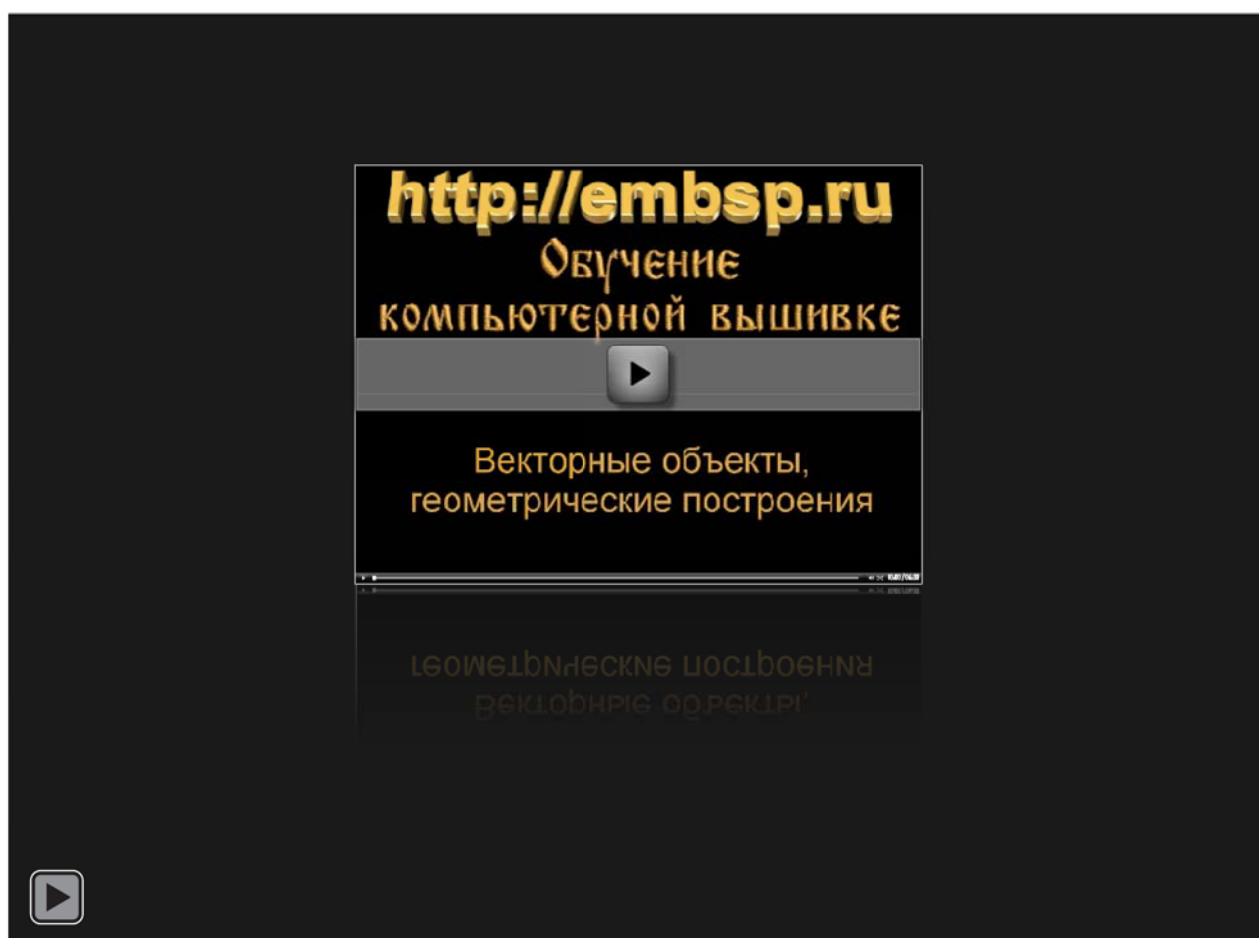
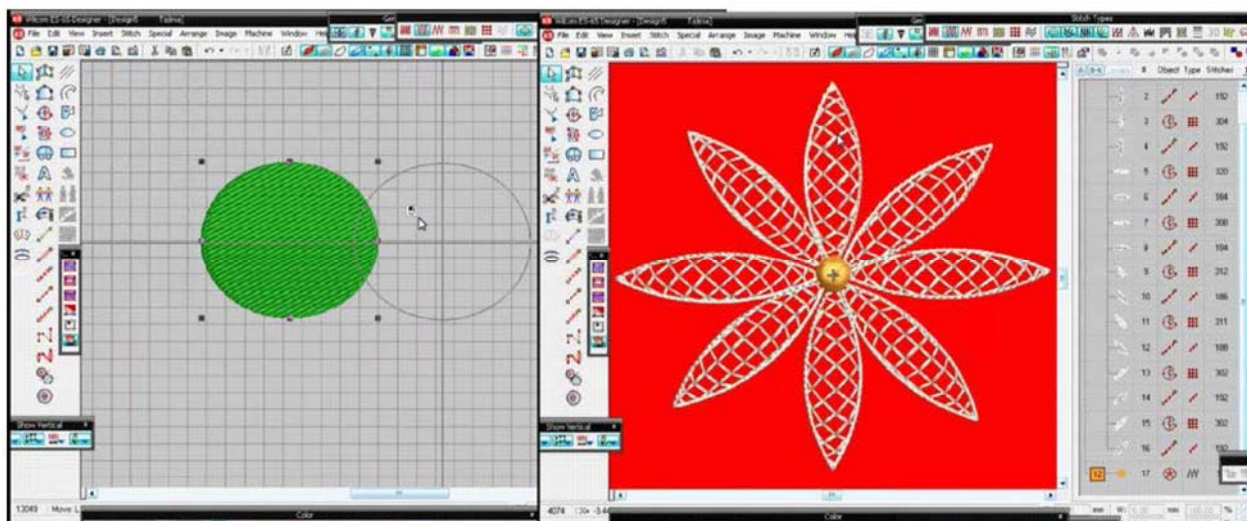
ДИЗАЙНЕРА МАШИННОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ВЫШИВКИ

Wilcom EmbroideryStudio

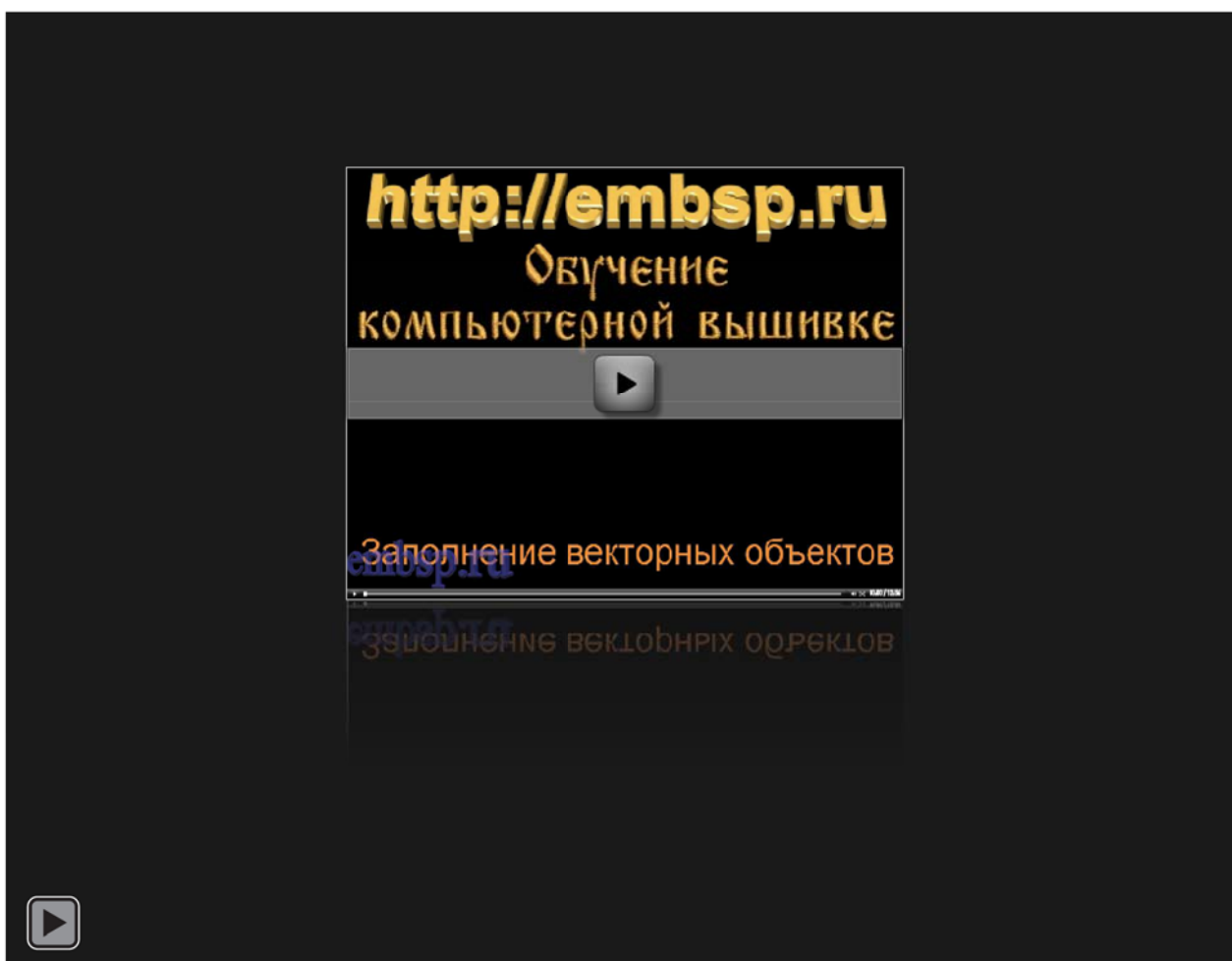
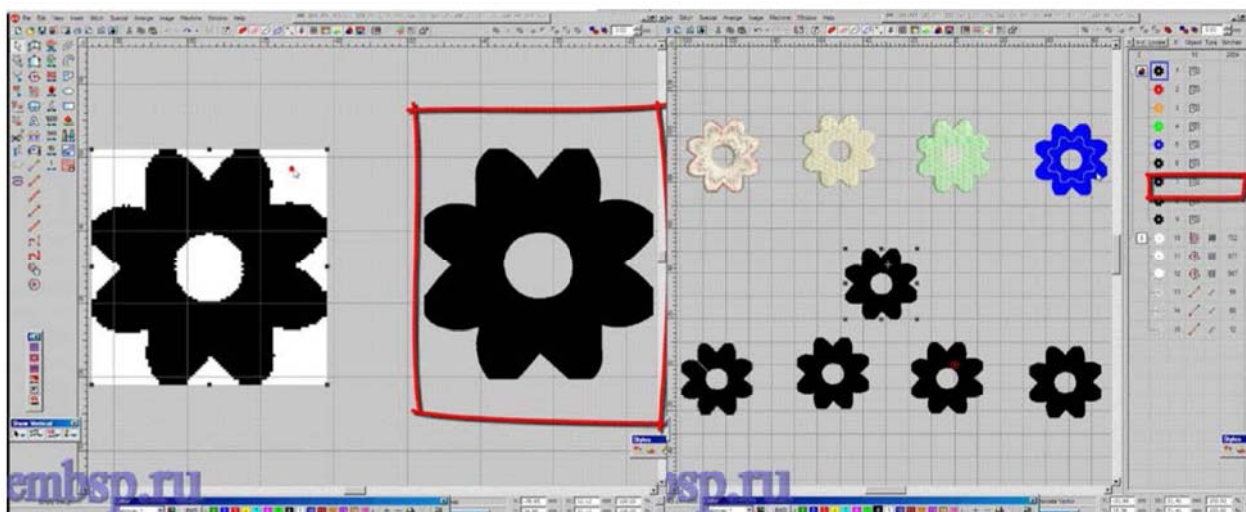
Часть третья

Векторные объекты, построения, применение.

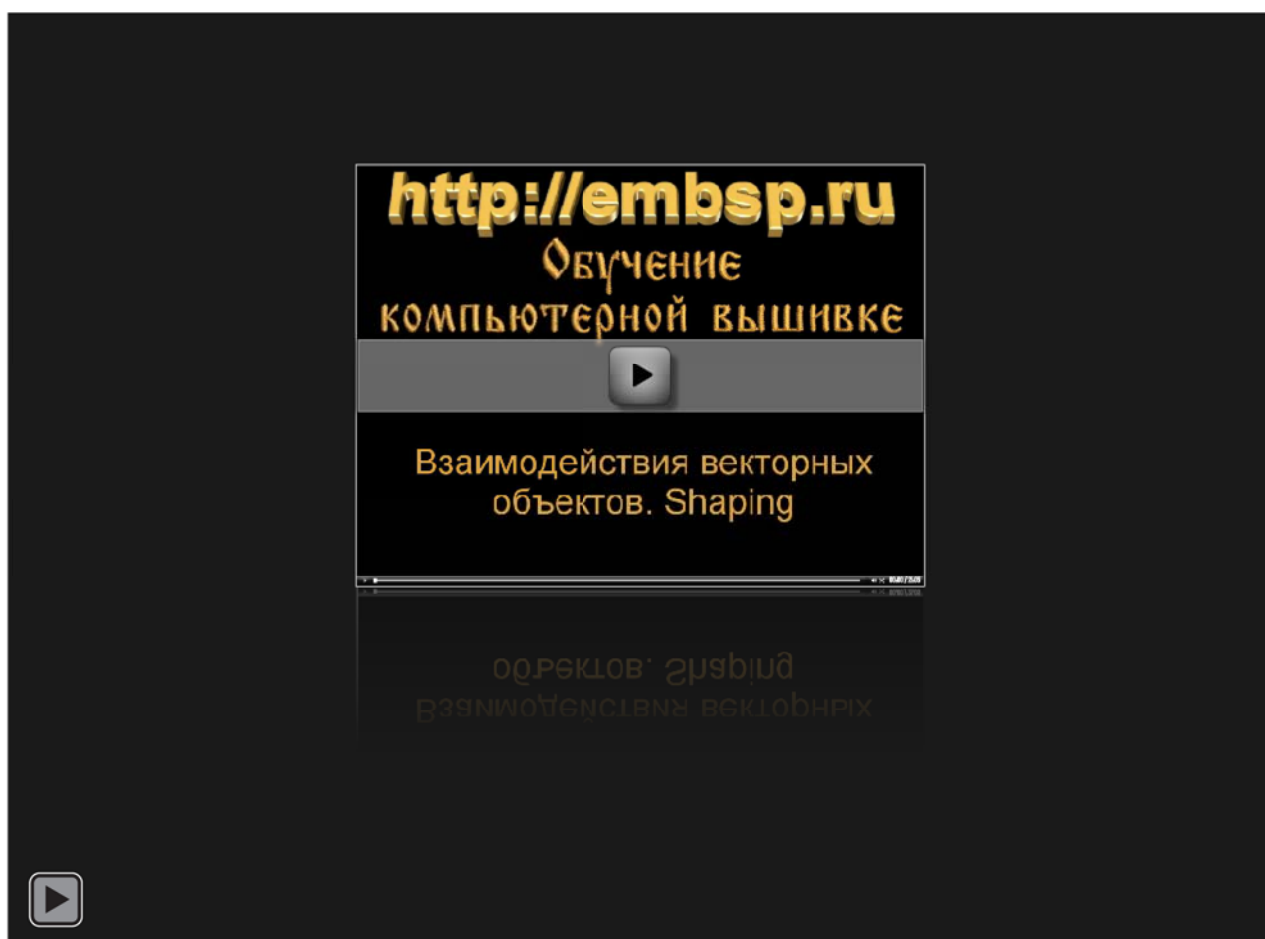
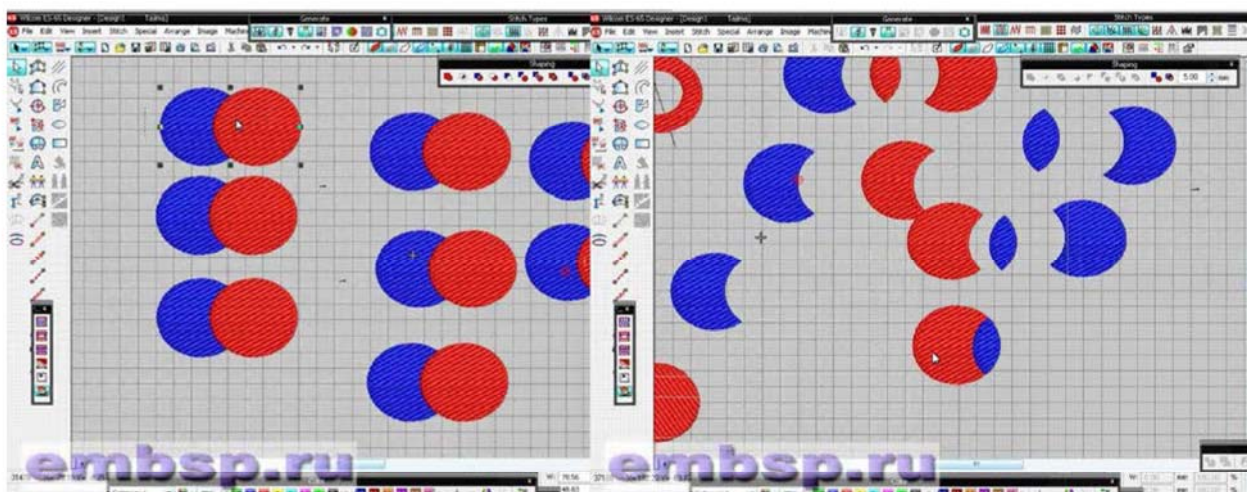
Векторные объекты, геометрические построения.



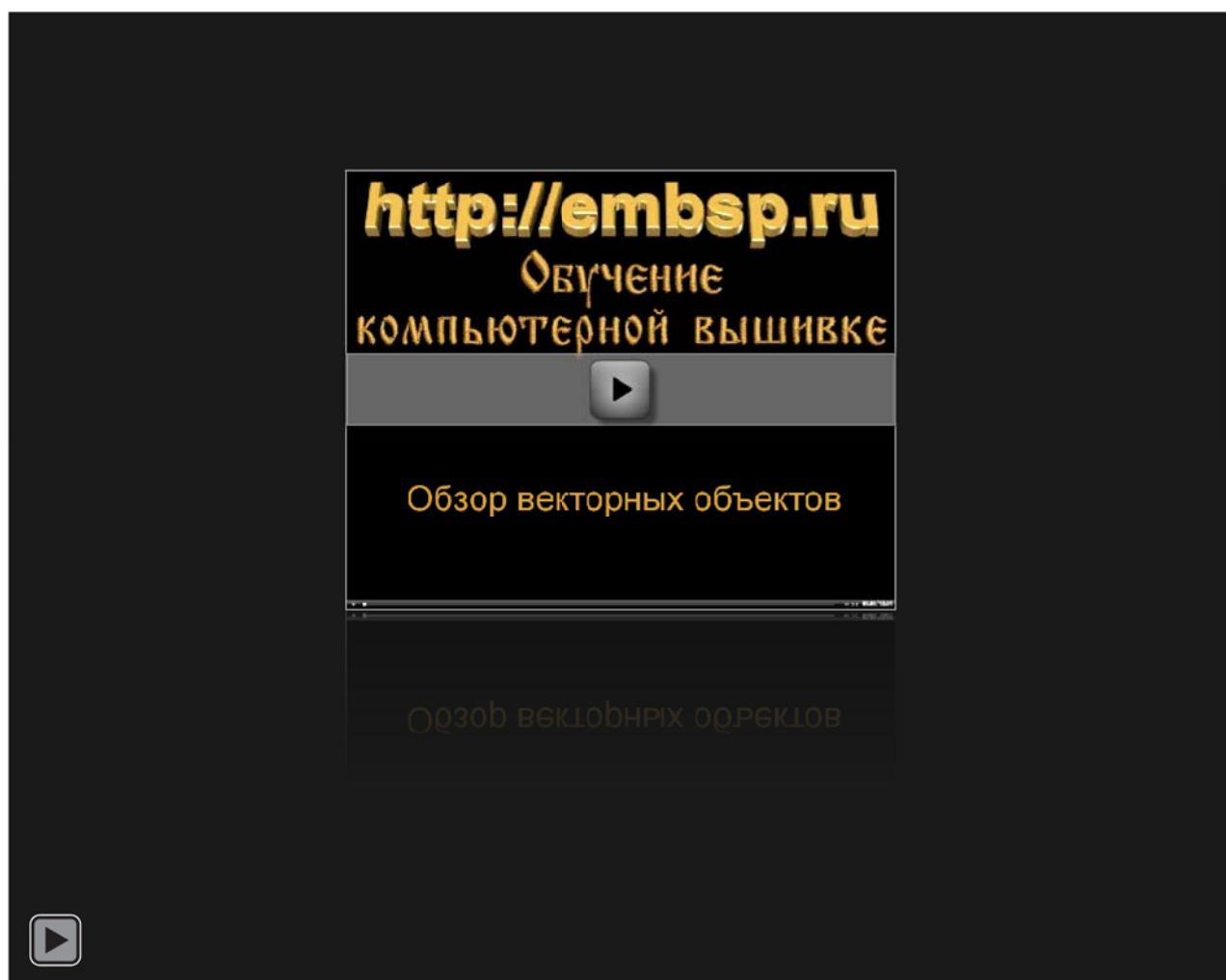
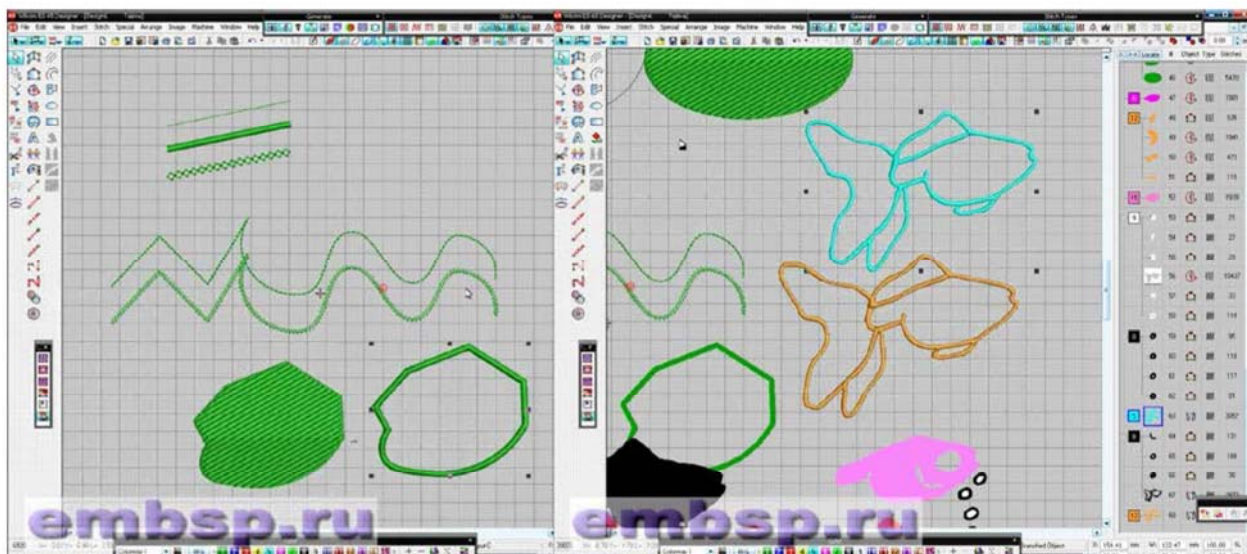
Заполнение векторных объектов.



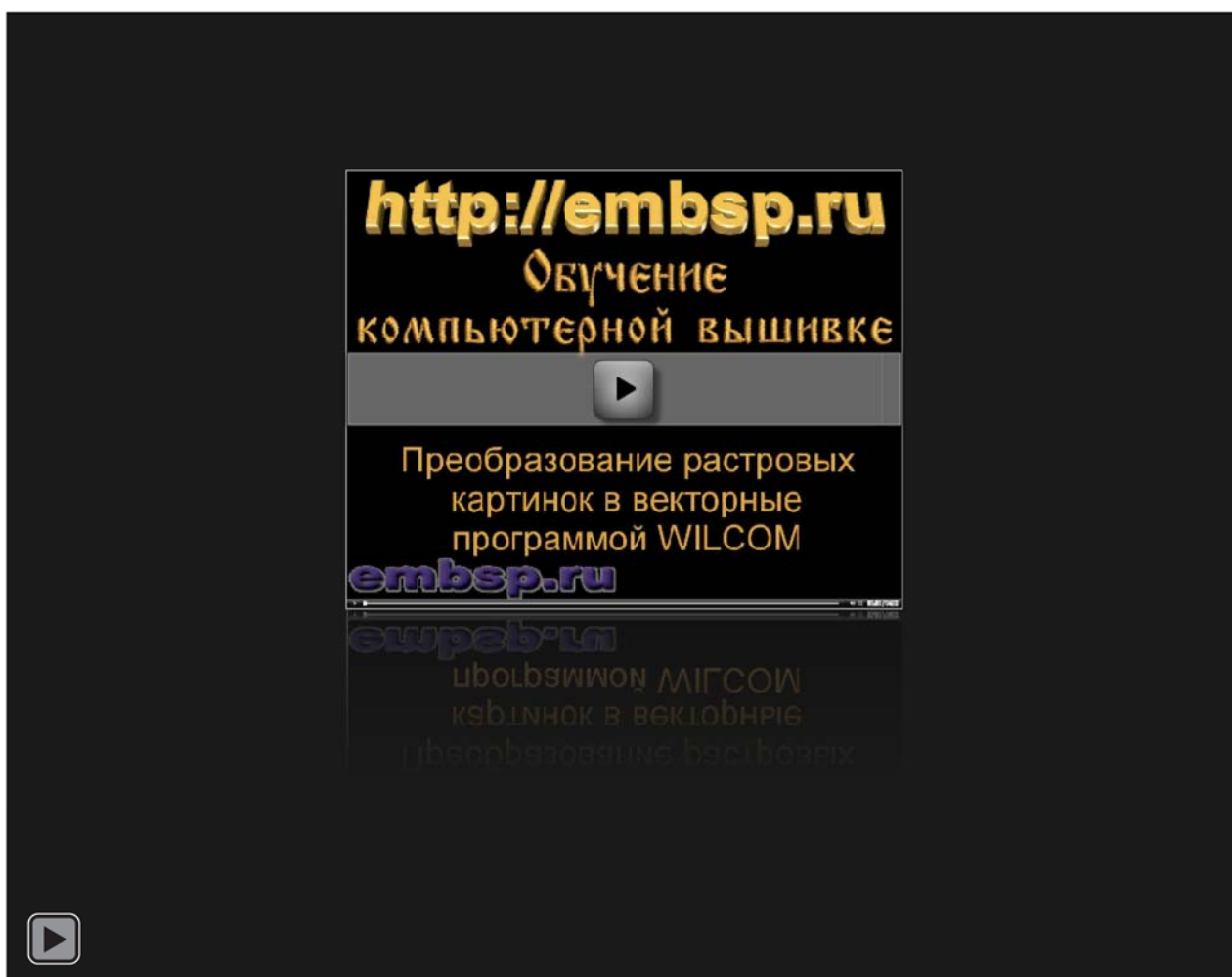
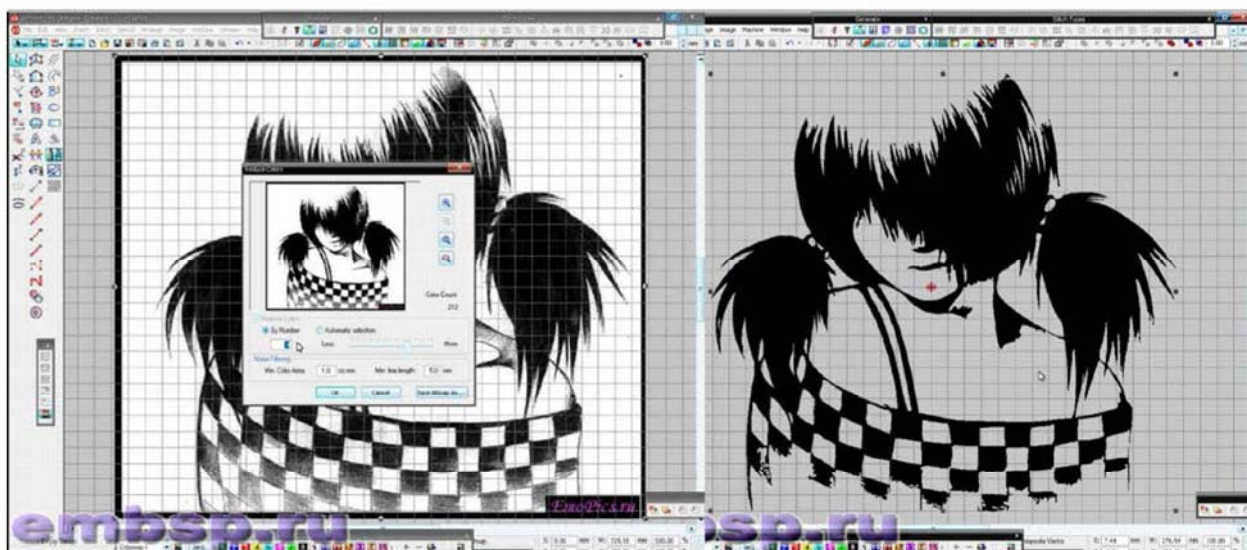
Взаимодействия векторных объектов. Shaping.



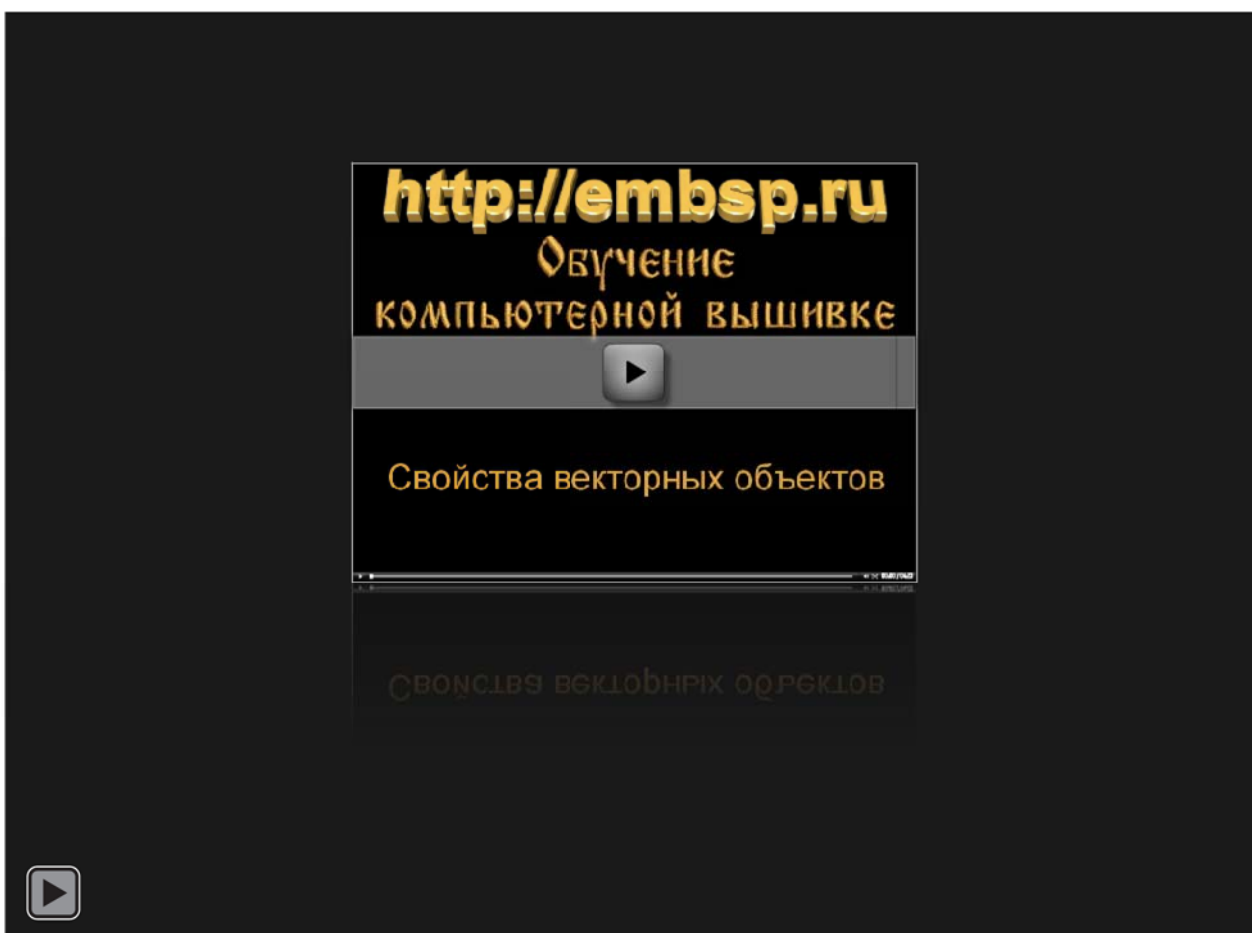
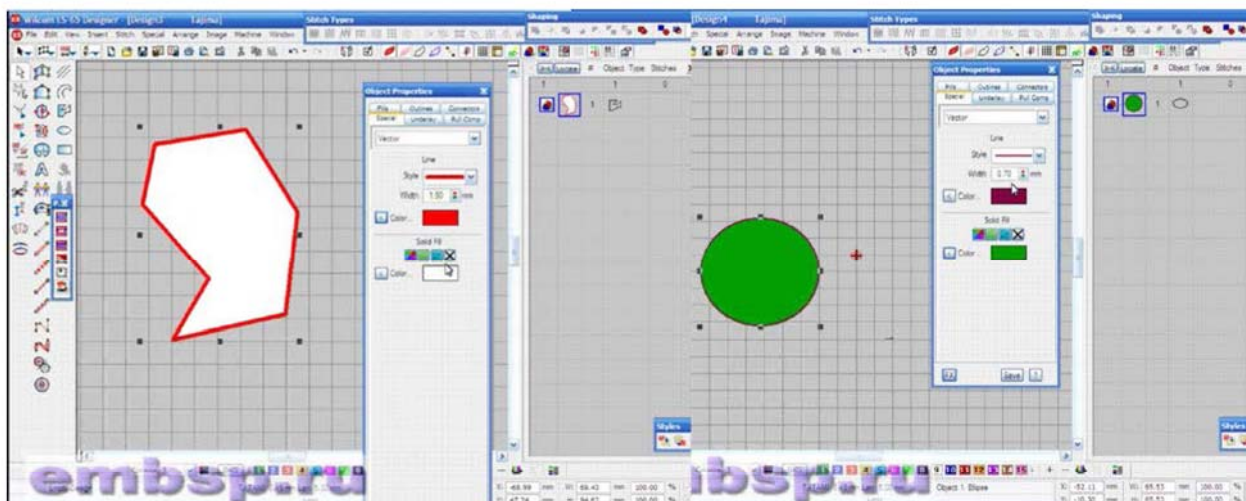
Обзор векторных объектов.



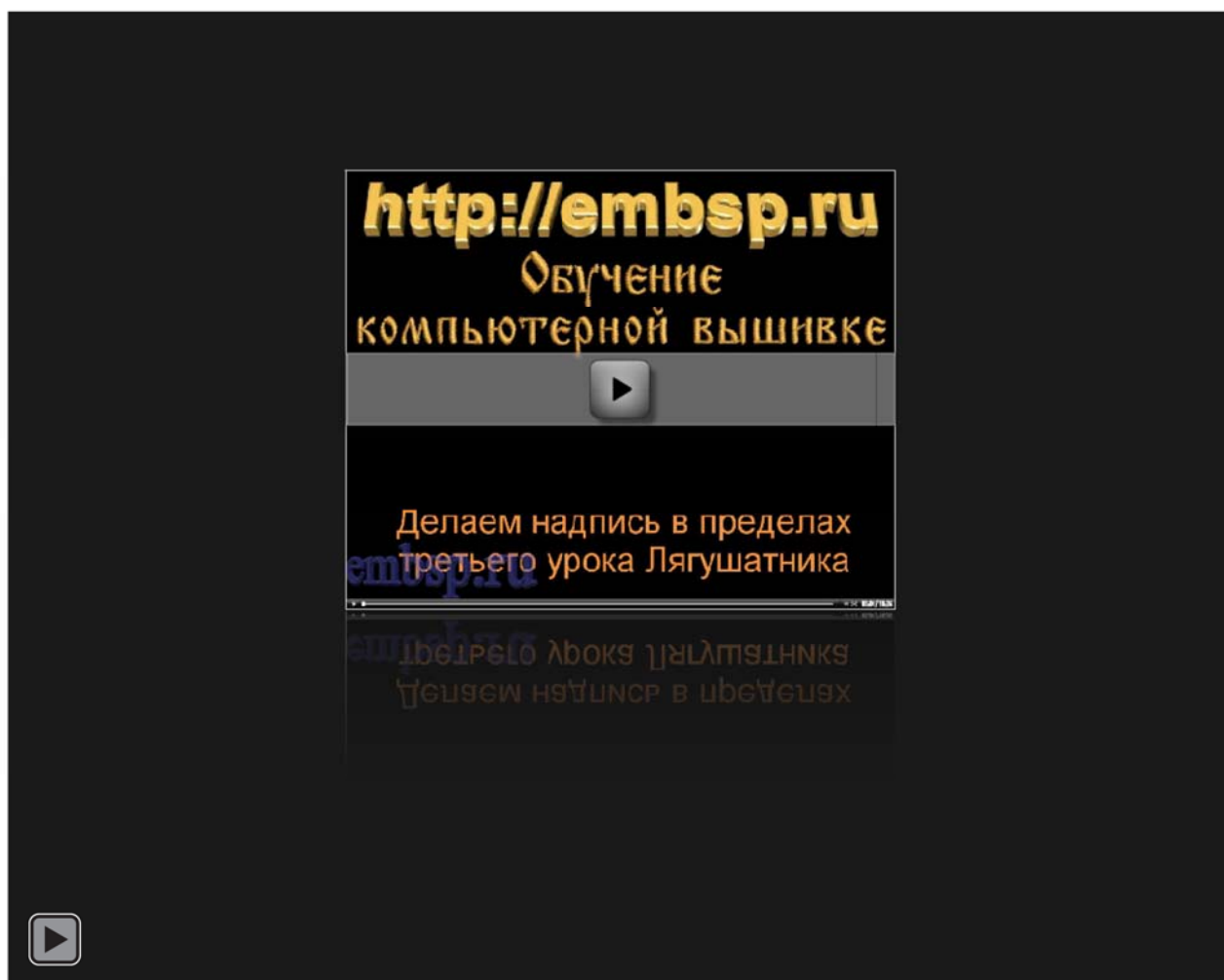
Преобразование растровых картинок в векторные программой WILCOM.



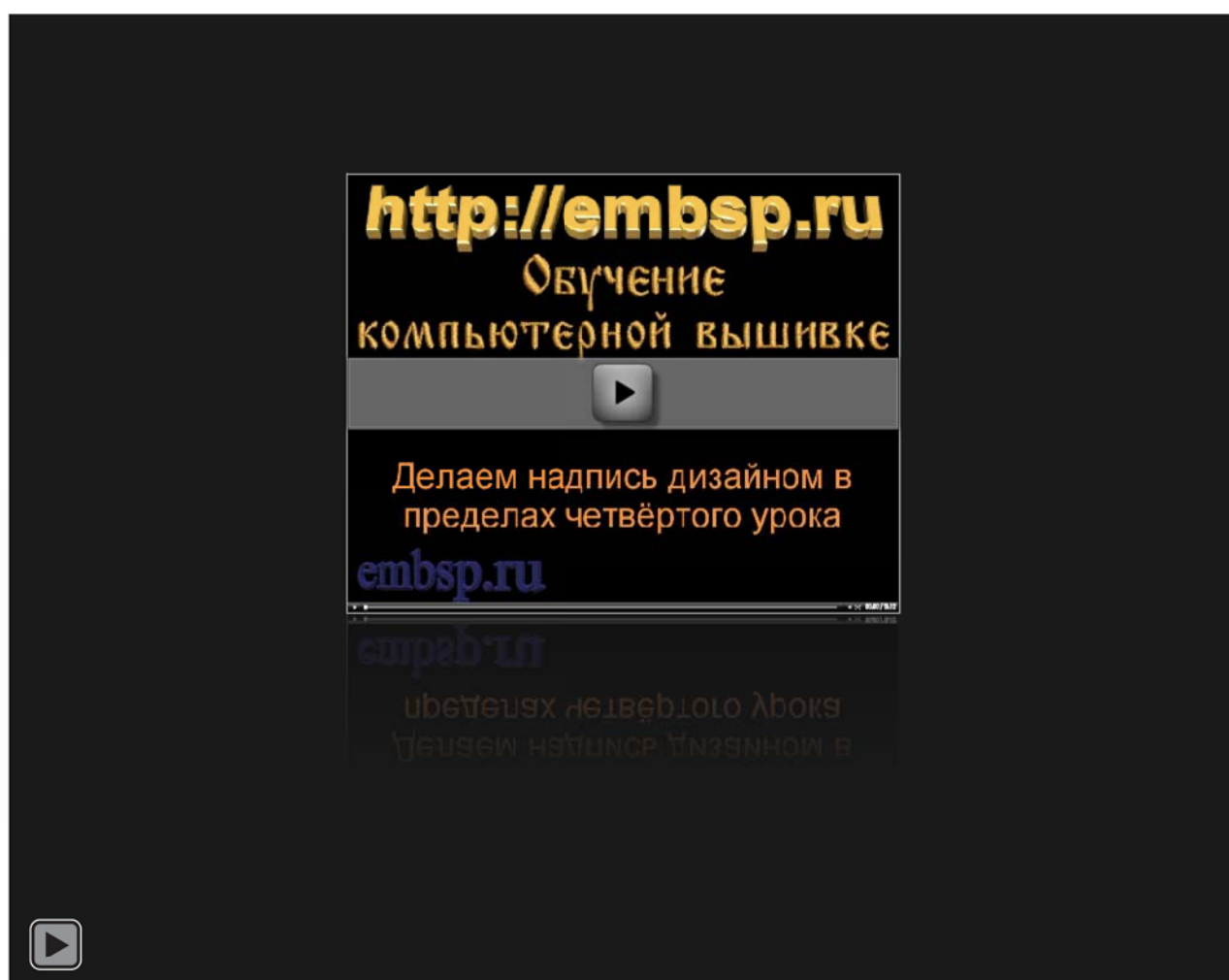
Свойства векторных объектов.



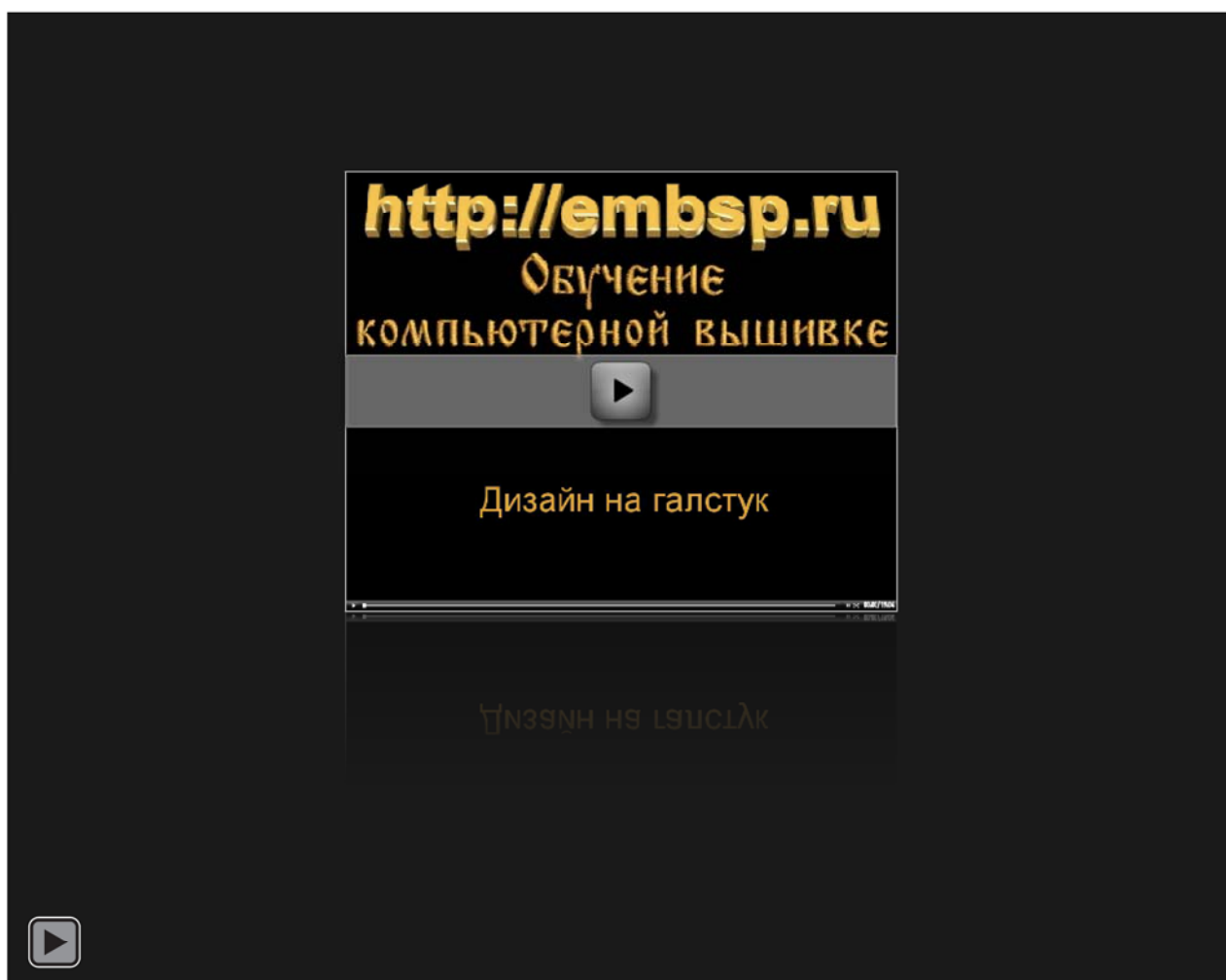
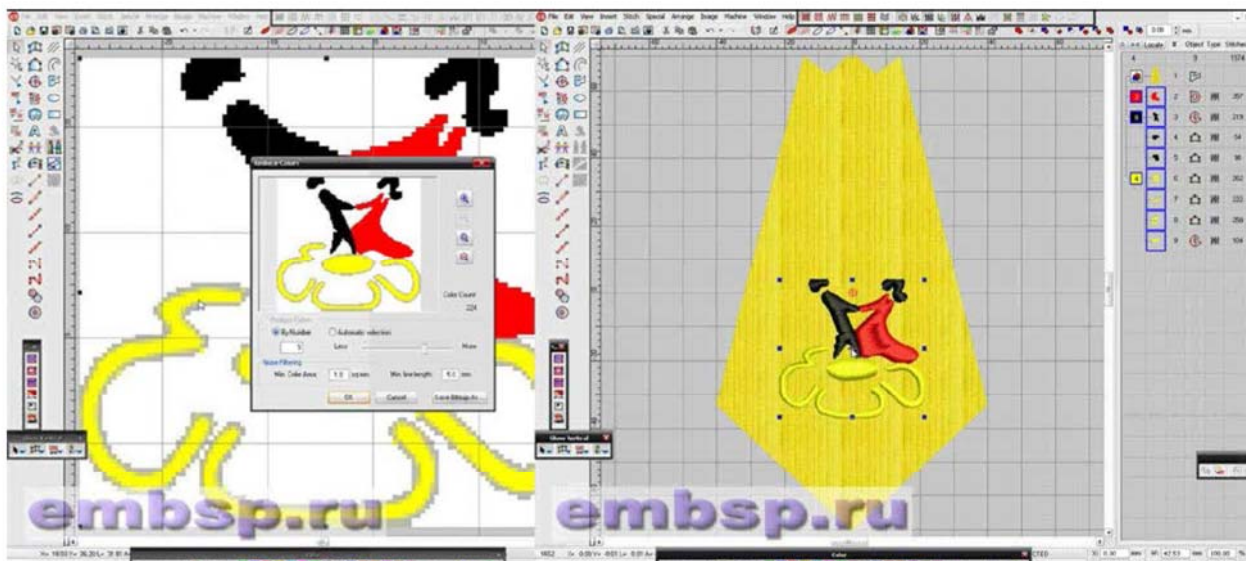
Делаем надпись в пределах третьего урока Лягушатника.



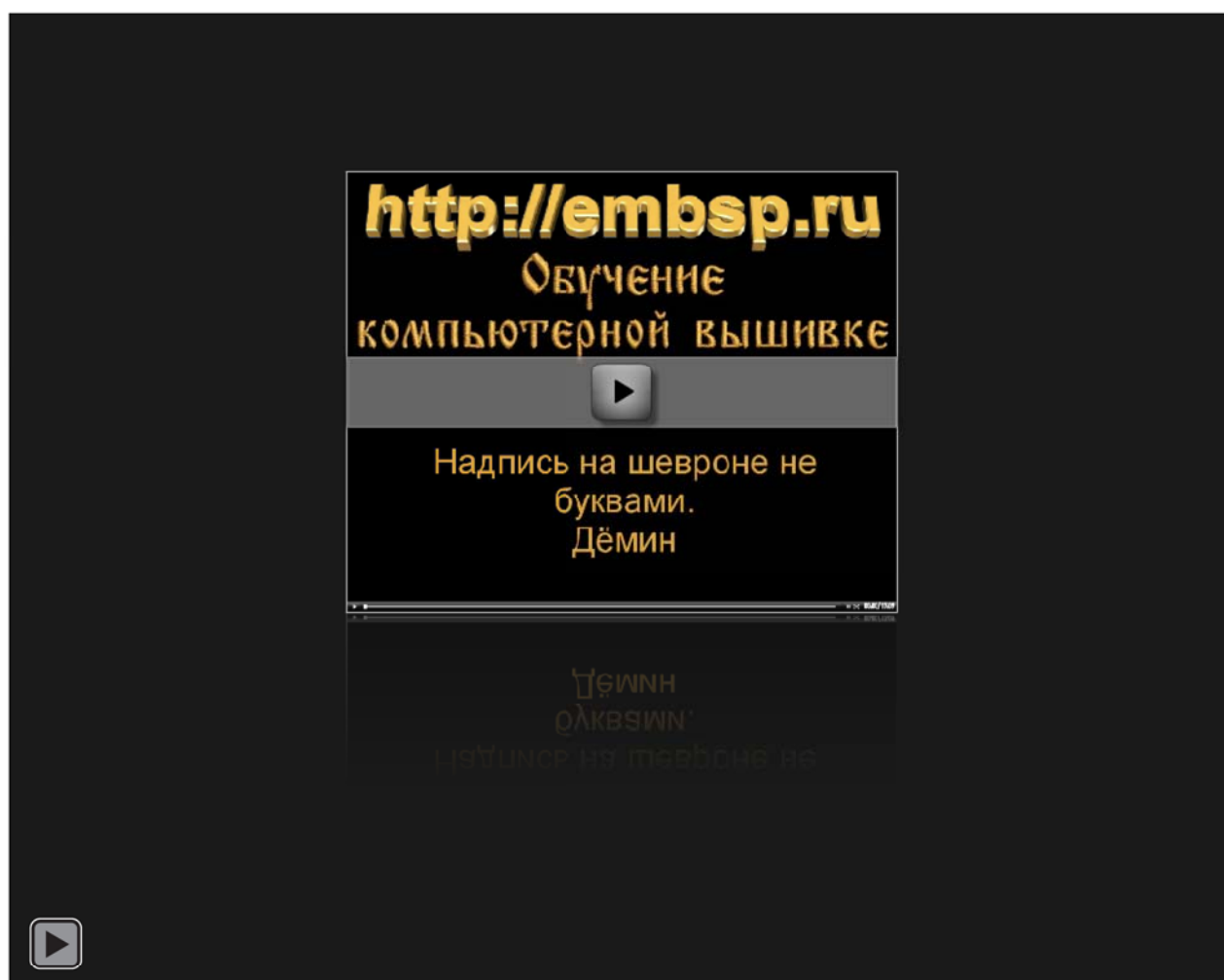
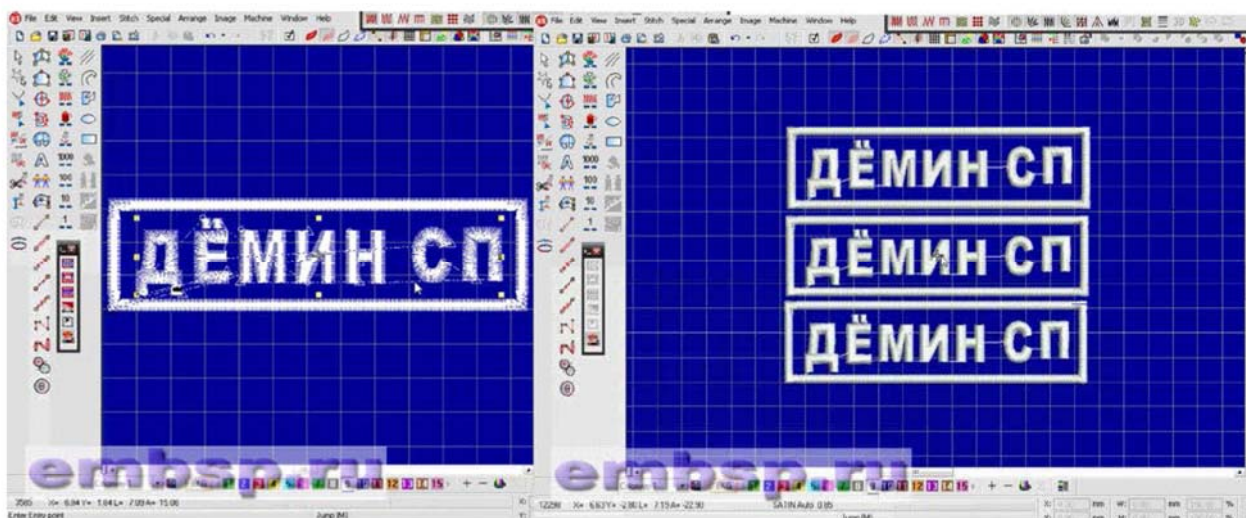
Делаем надпись дизайном в пределах четвёртого урока.



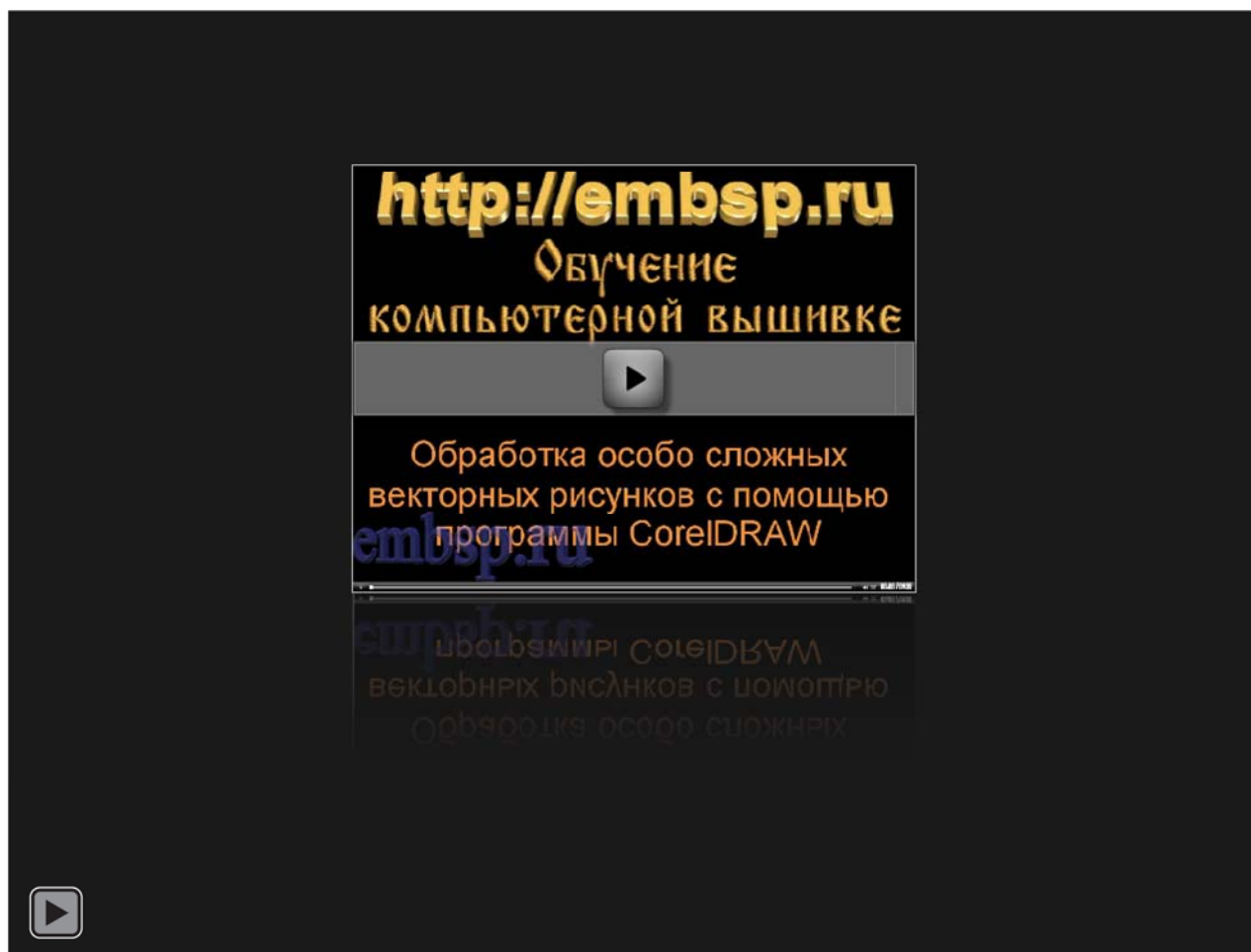
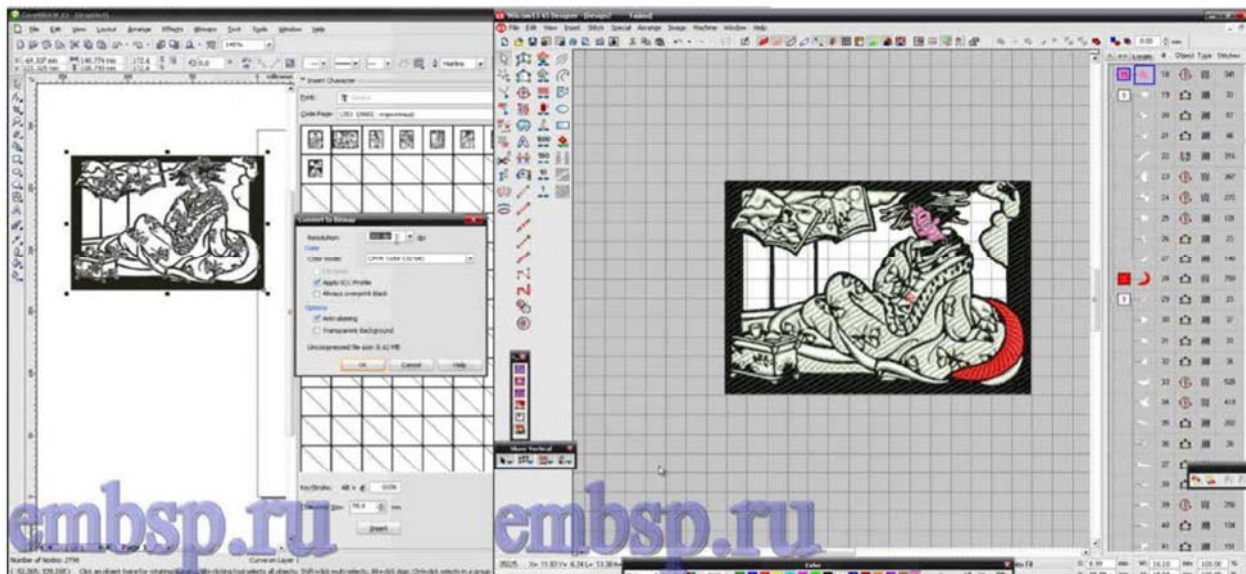
Дизайн на галстук.



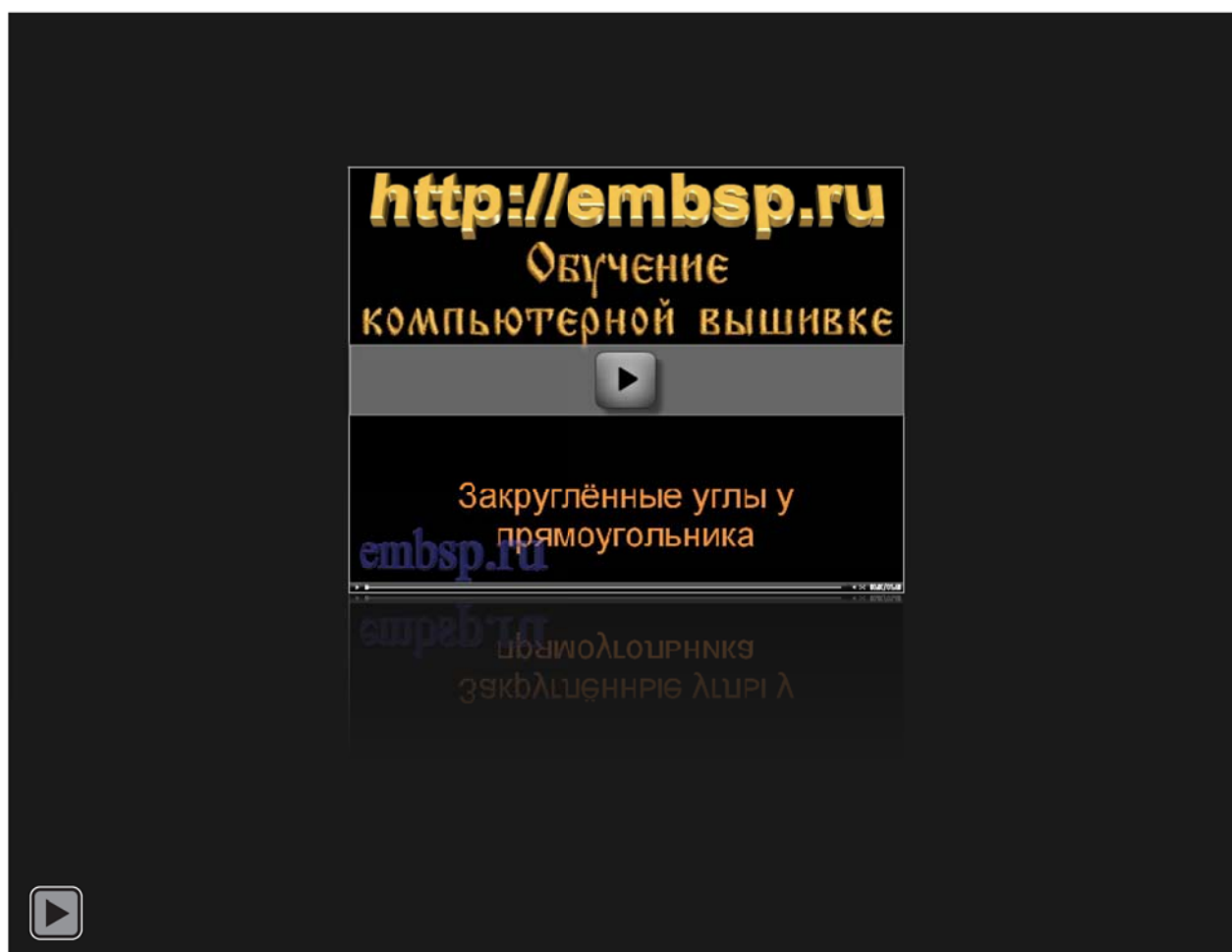
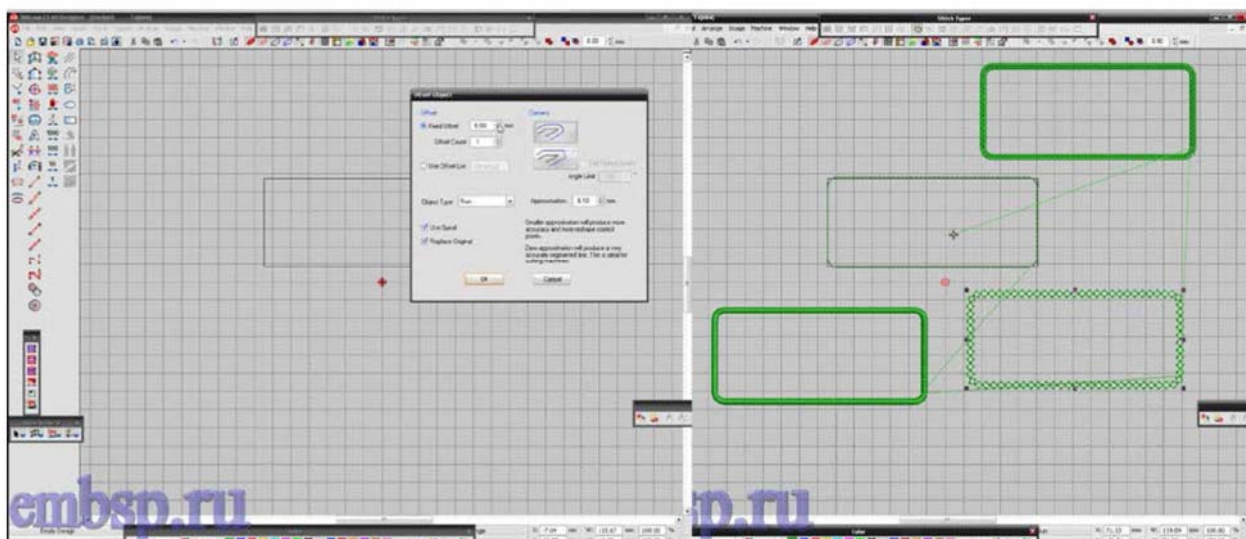
Надпись на шевроне не буквами. Дёмин.



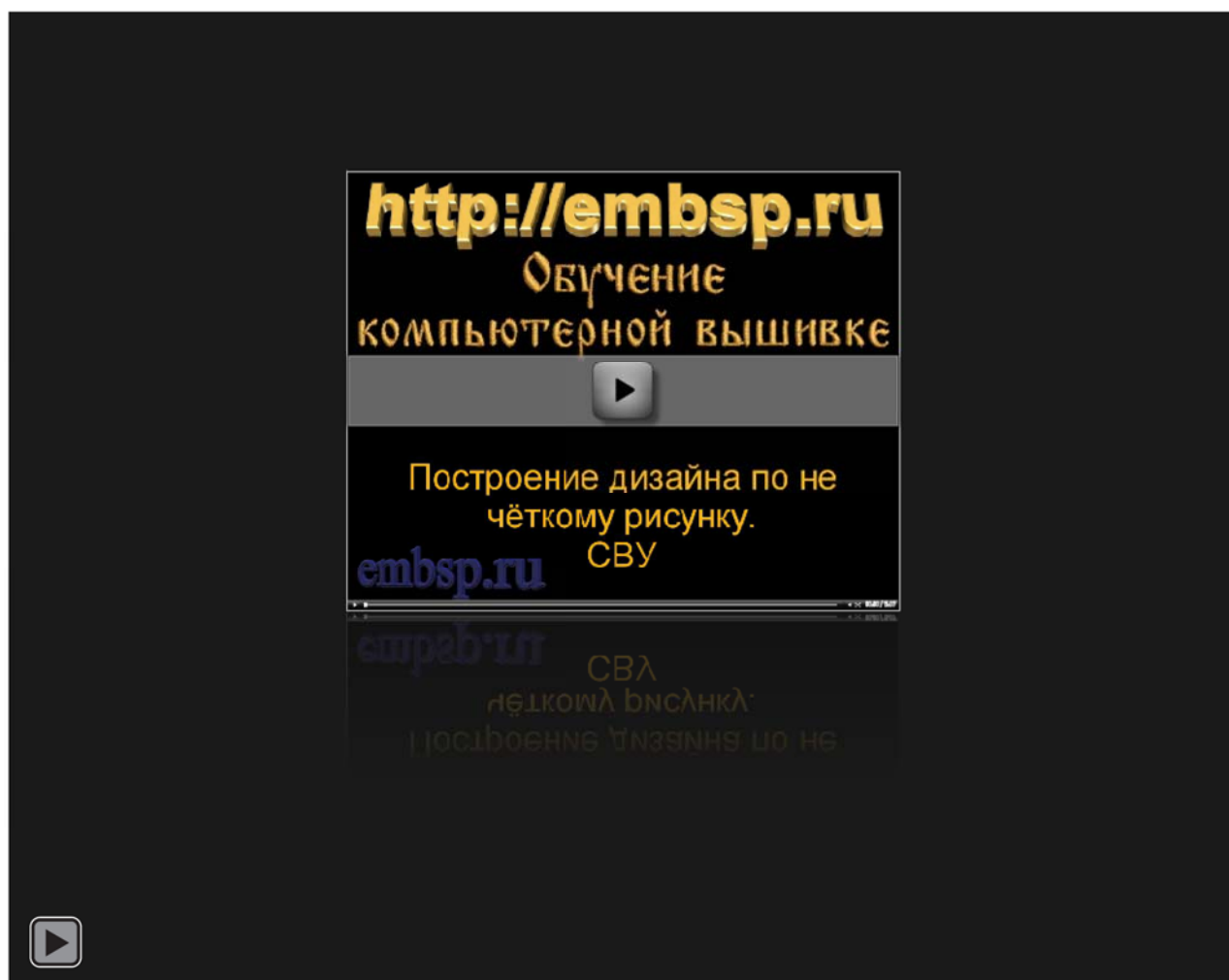
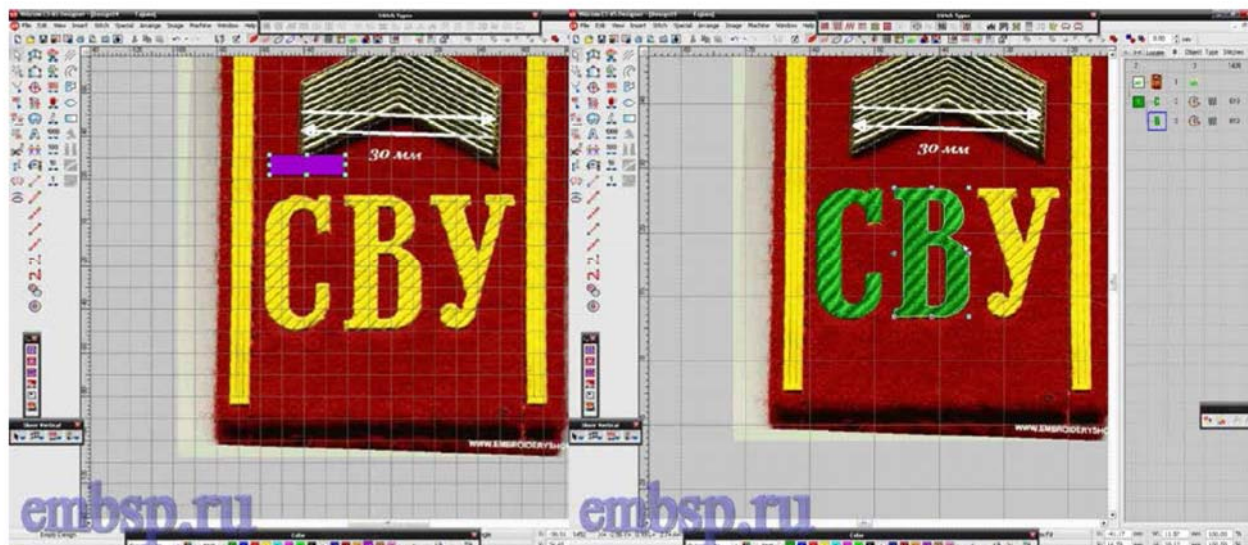
Обработка сложных векторных рисунков CorelDRAW.



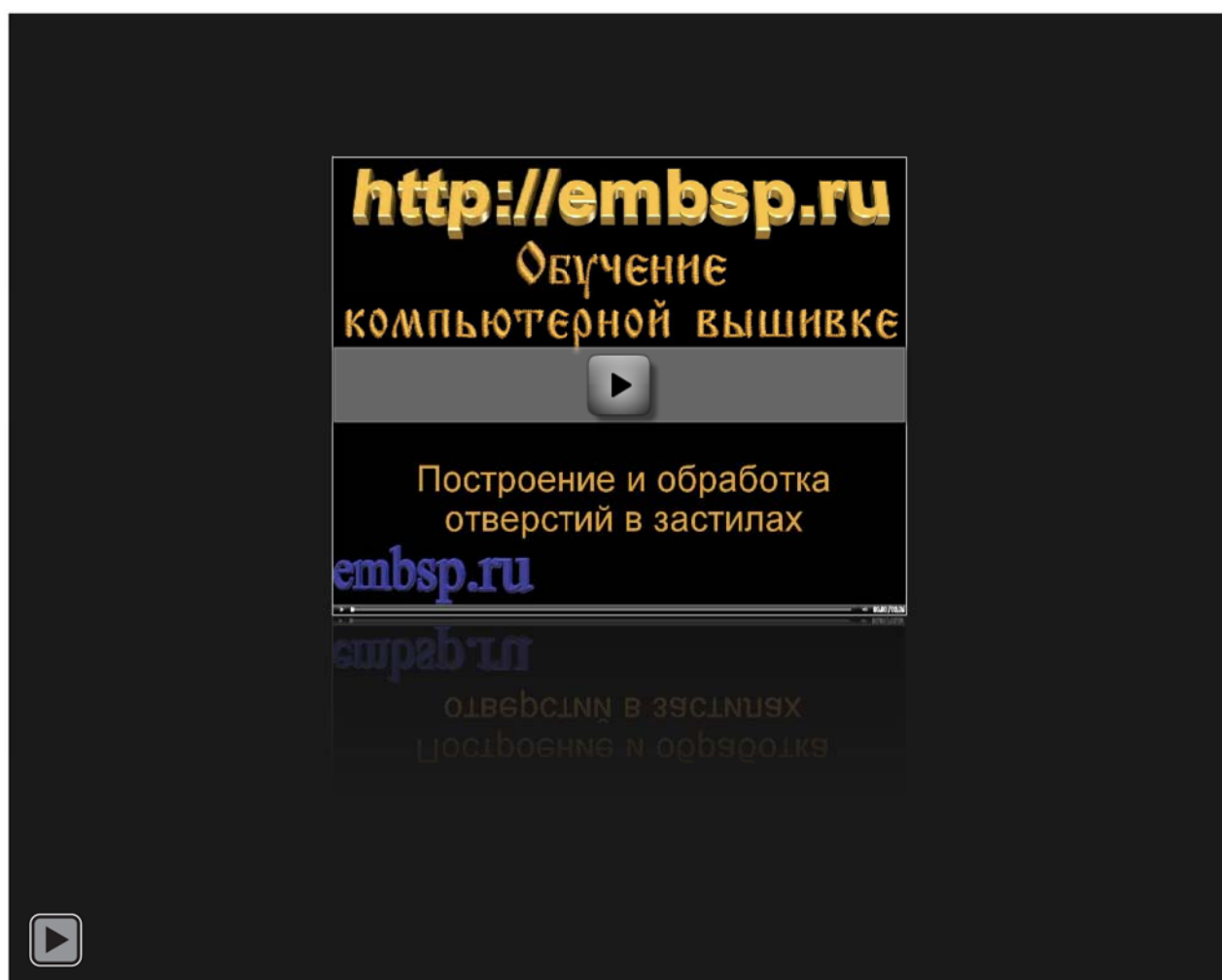
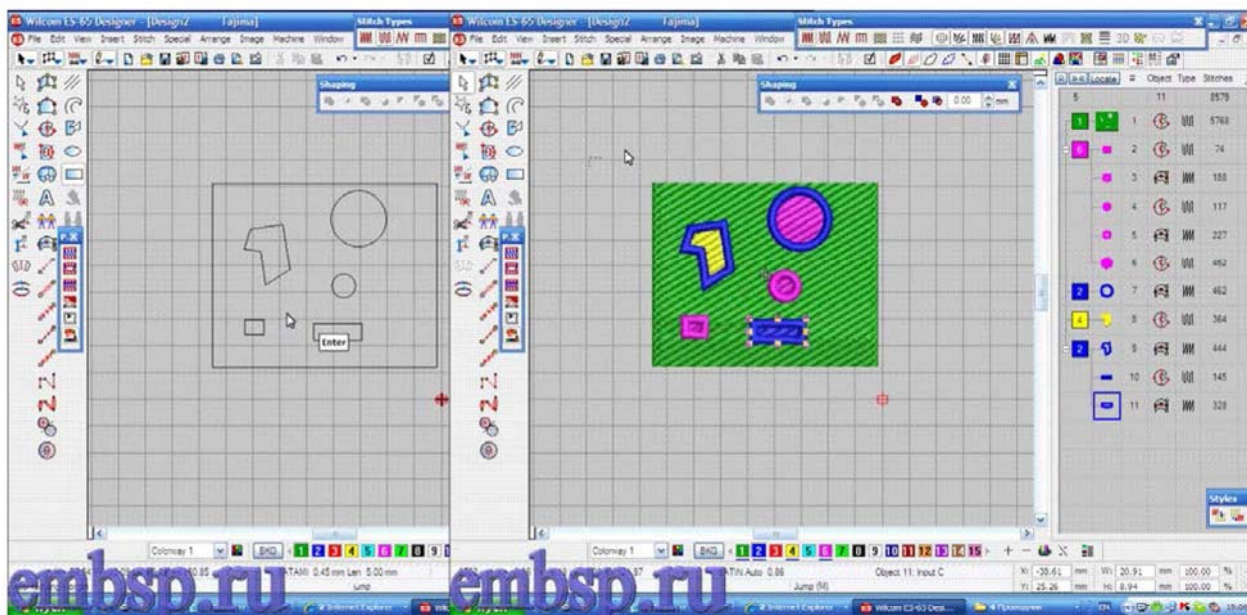
Получение закруглённых углов в вышивальном модуле.



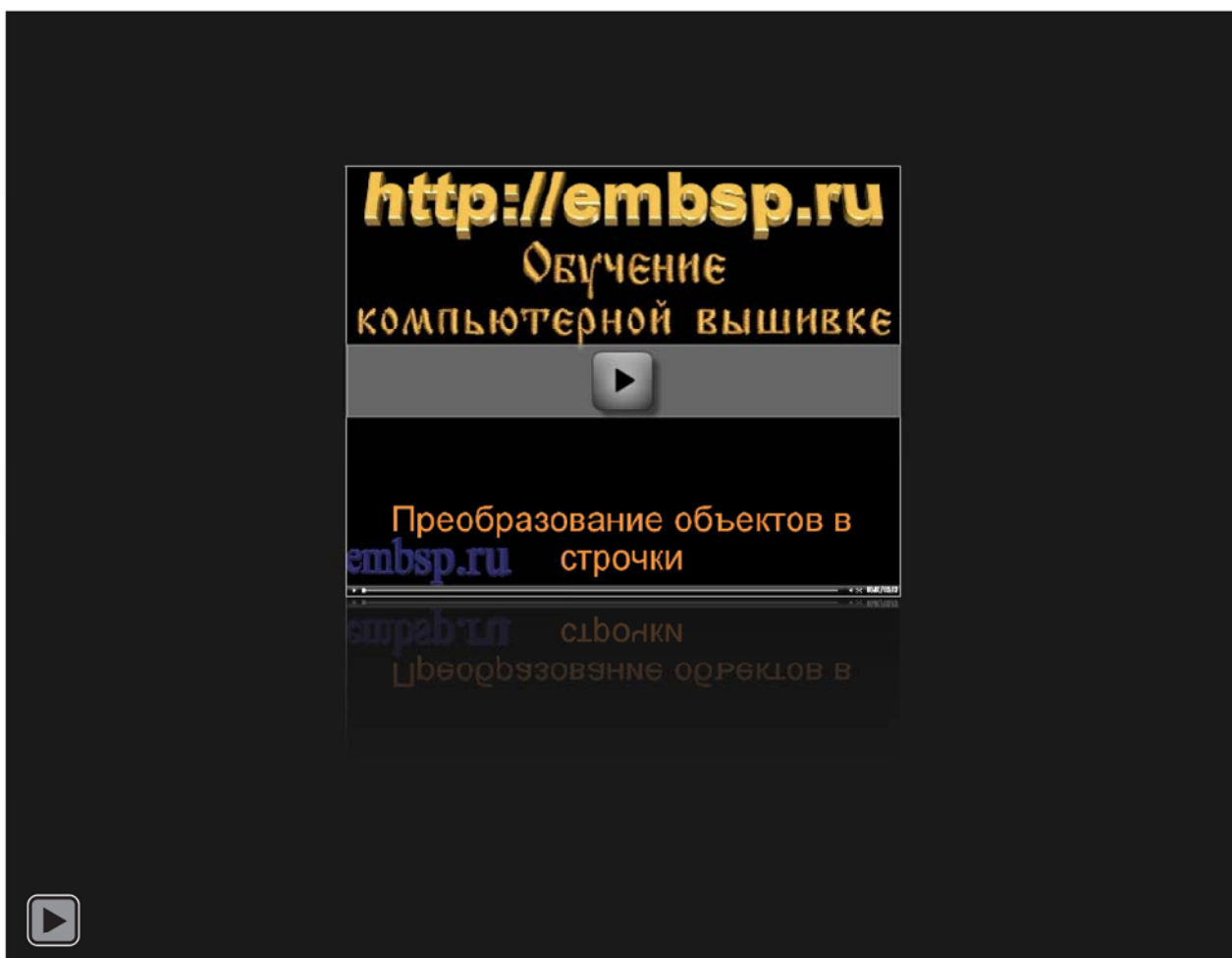
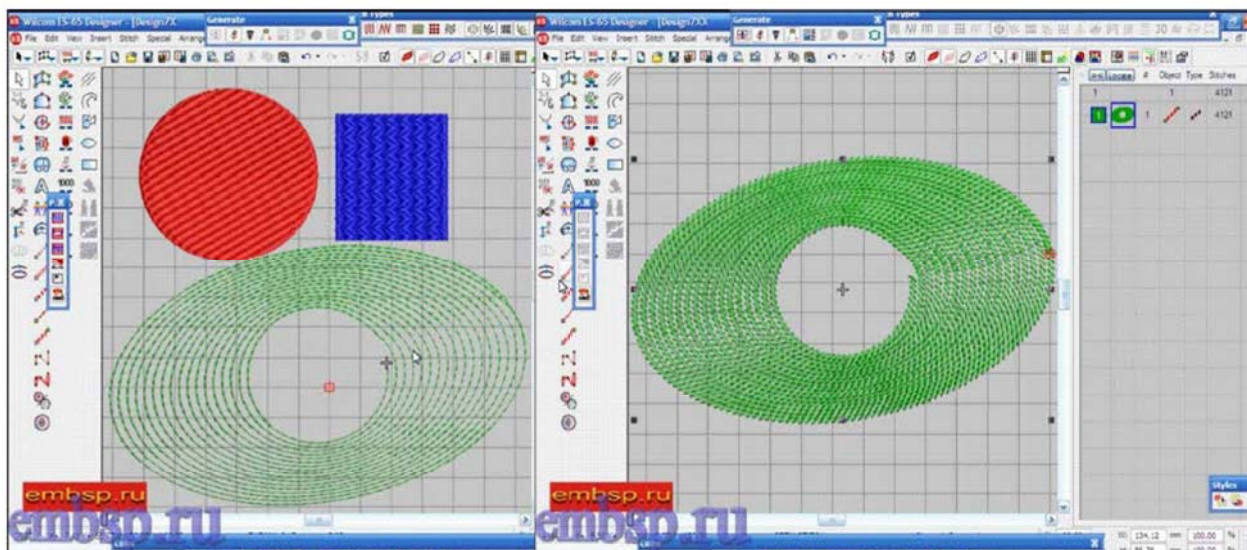
Построение дизайна по не чёткому рисунку. СВУ.



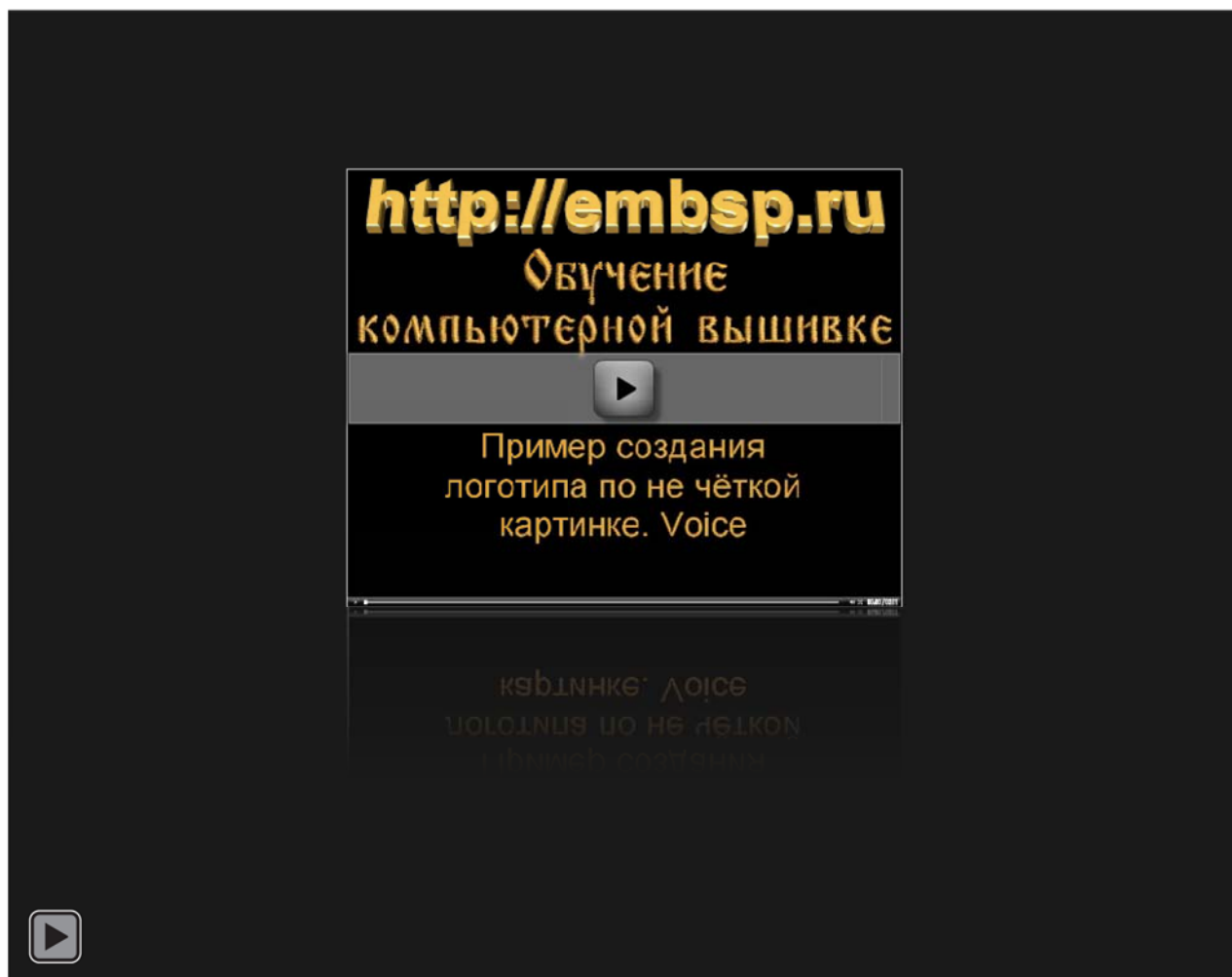
Построение и обработка отверстий в застилах.



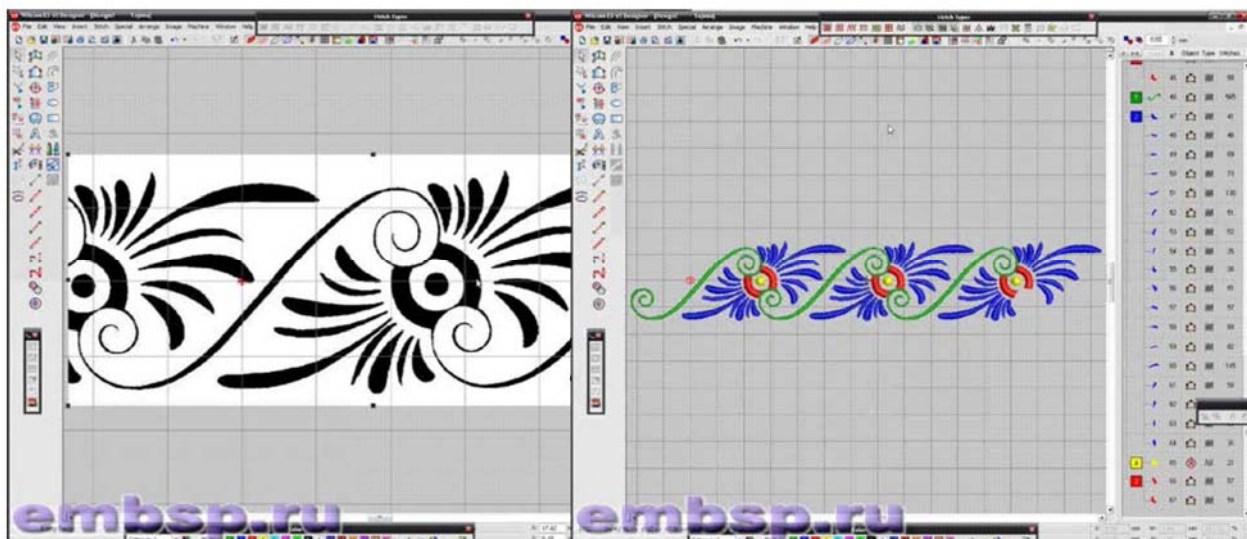
Преобразование объектов в строчки.



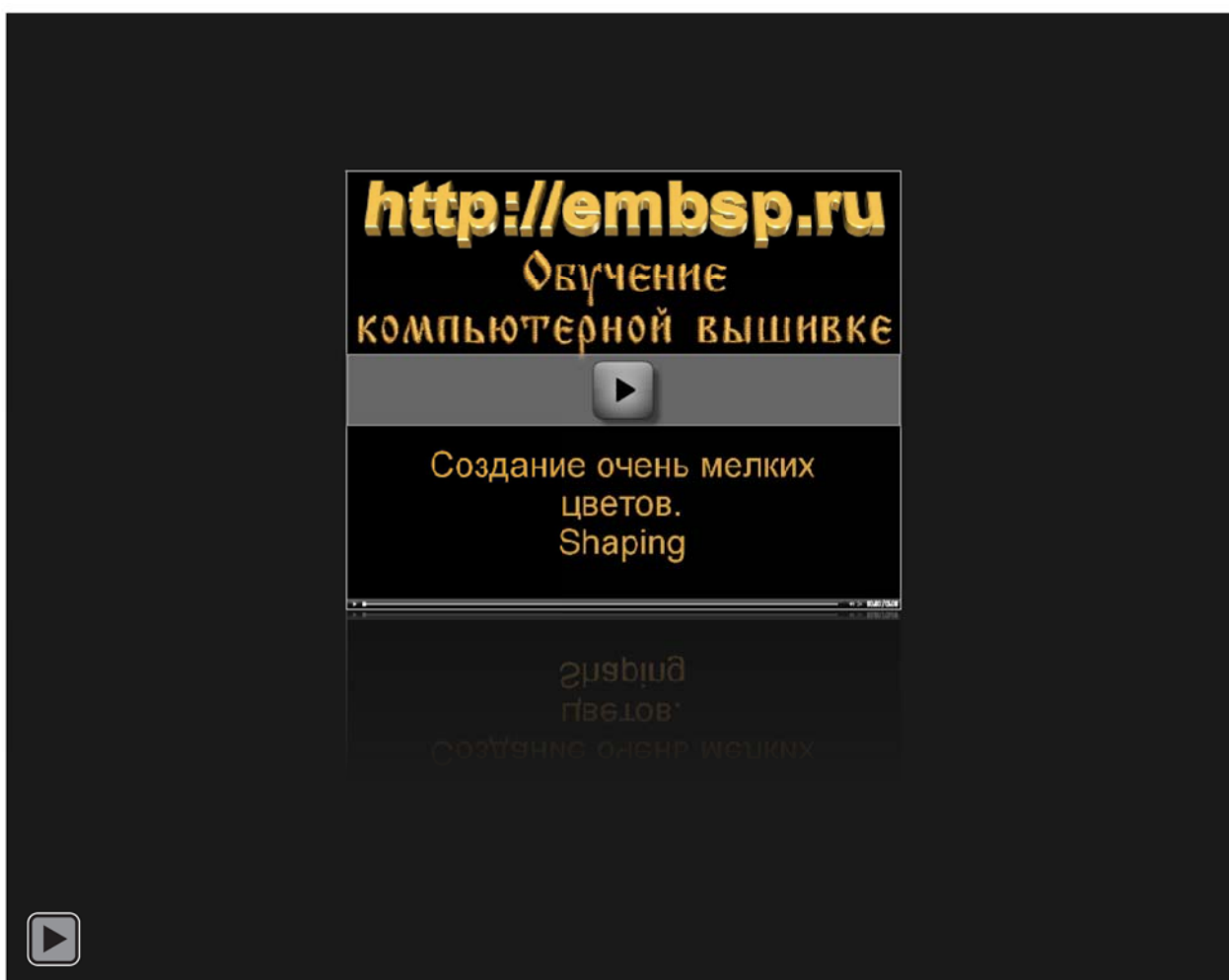
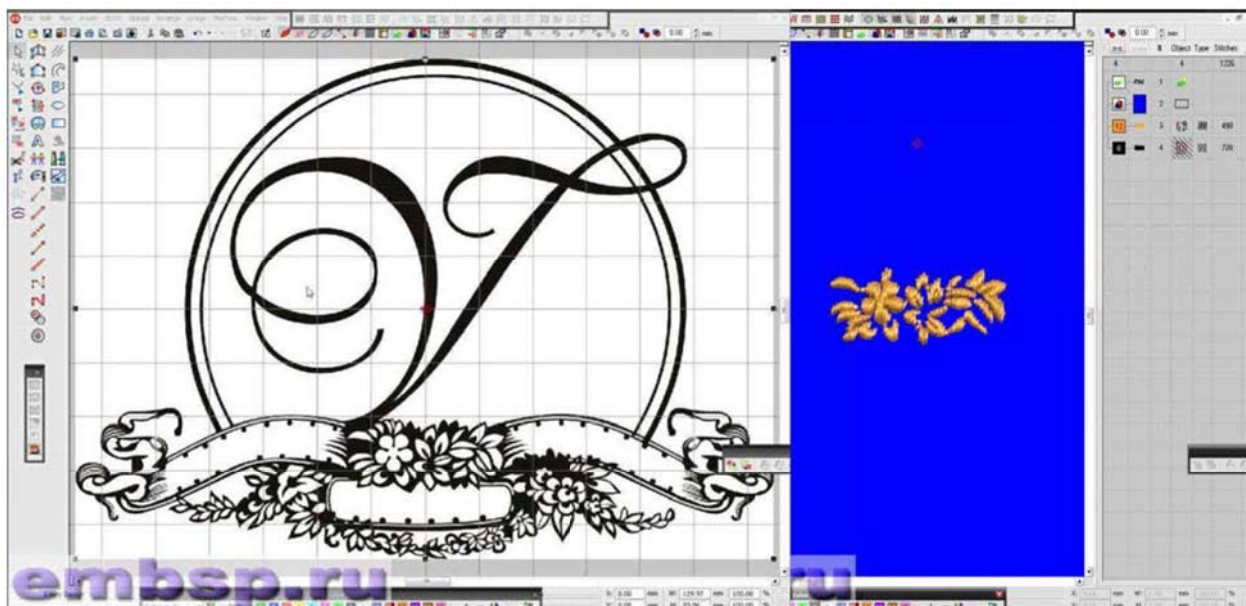
Пример создания логотипа по не чёткой картинке. Voice.



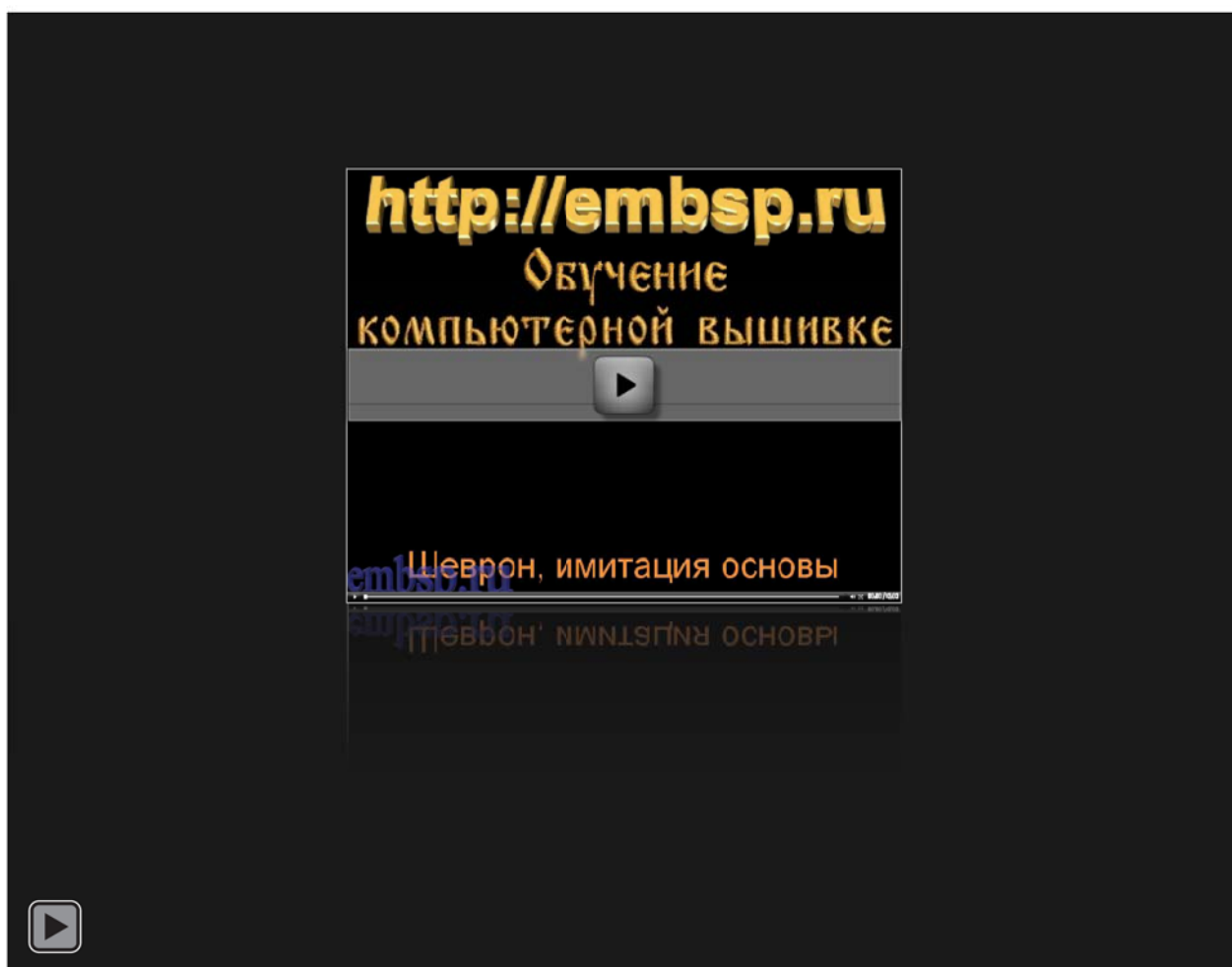
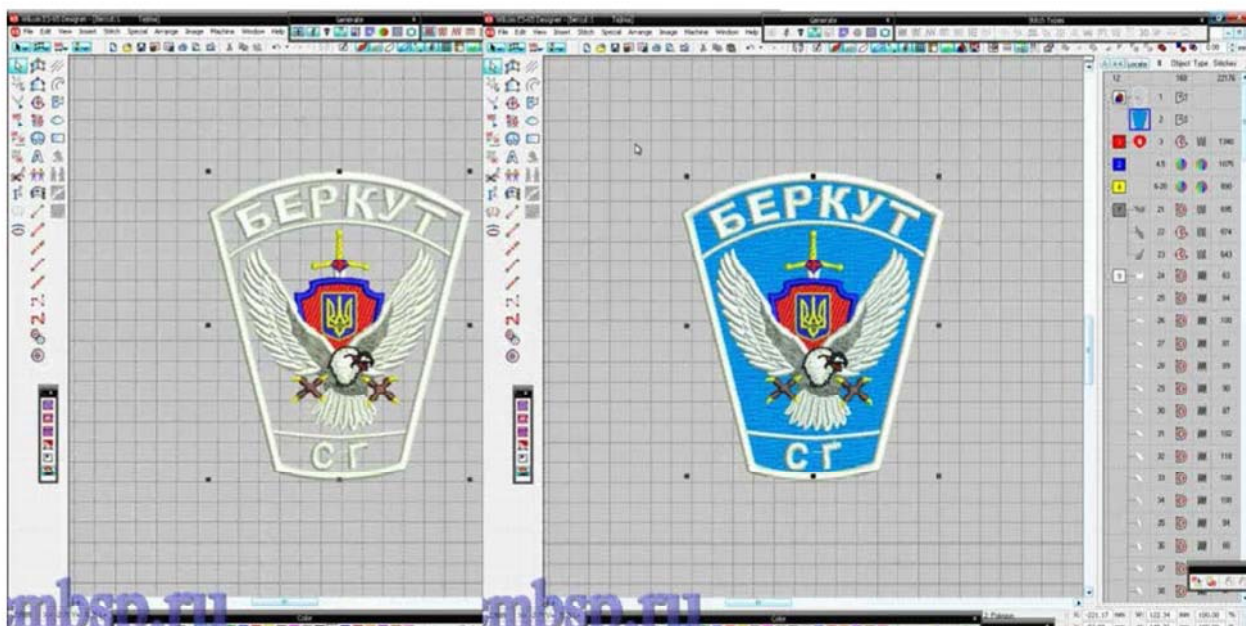
Создание мотивного дизайна. Первый и второй уроки.



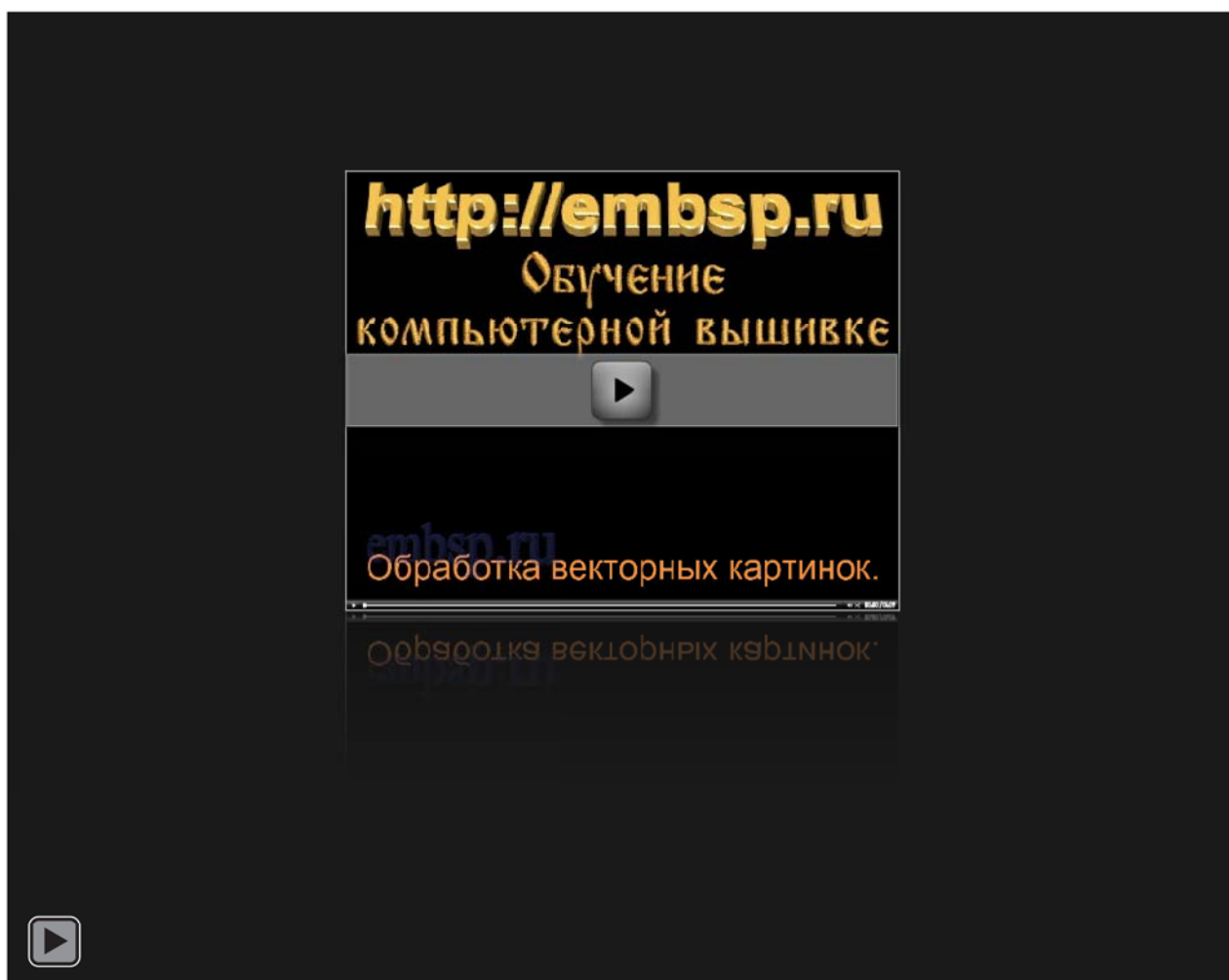
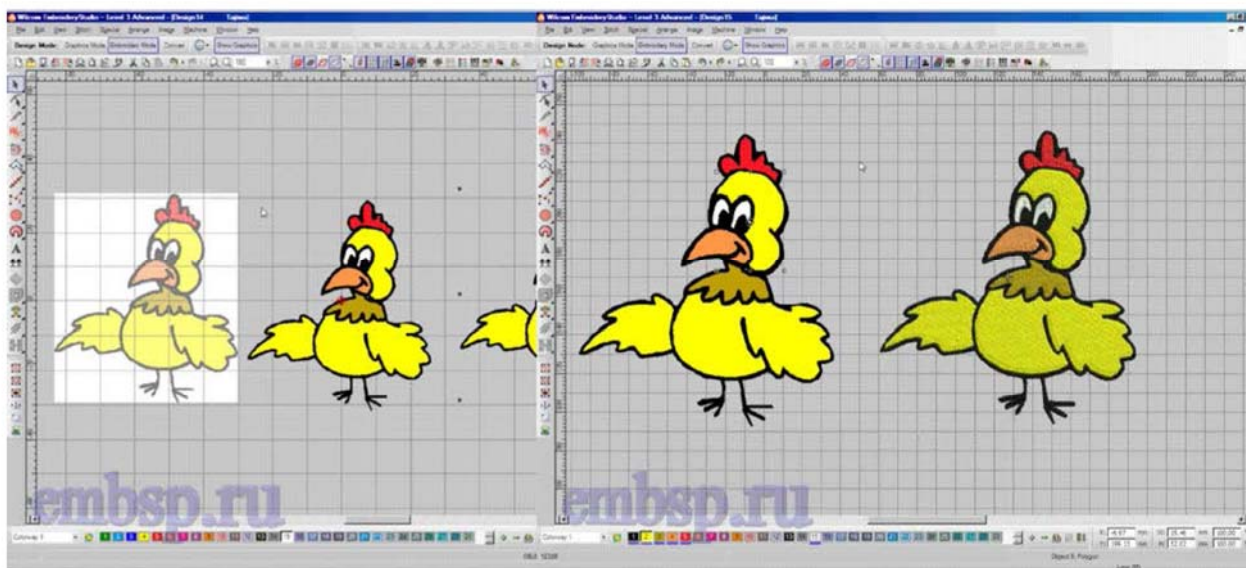
Создание очень мелких цветов. Shaping.



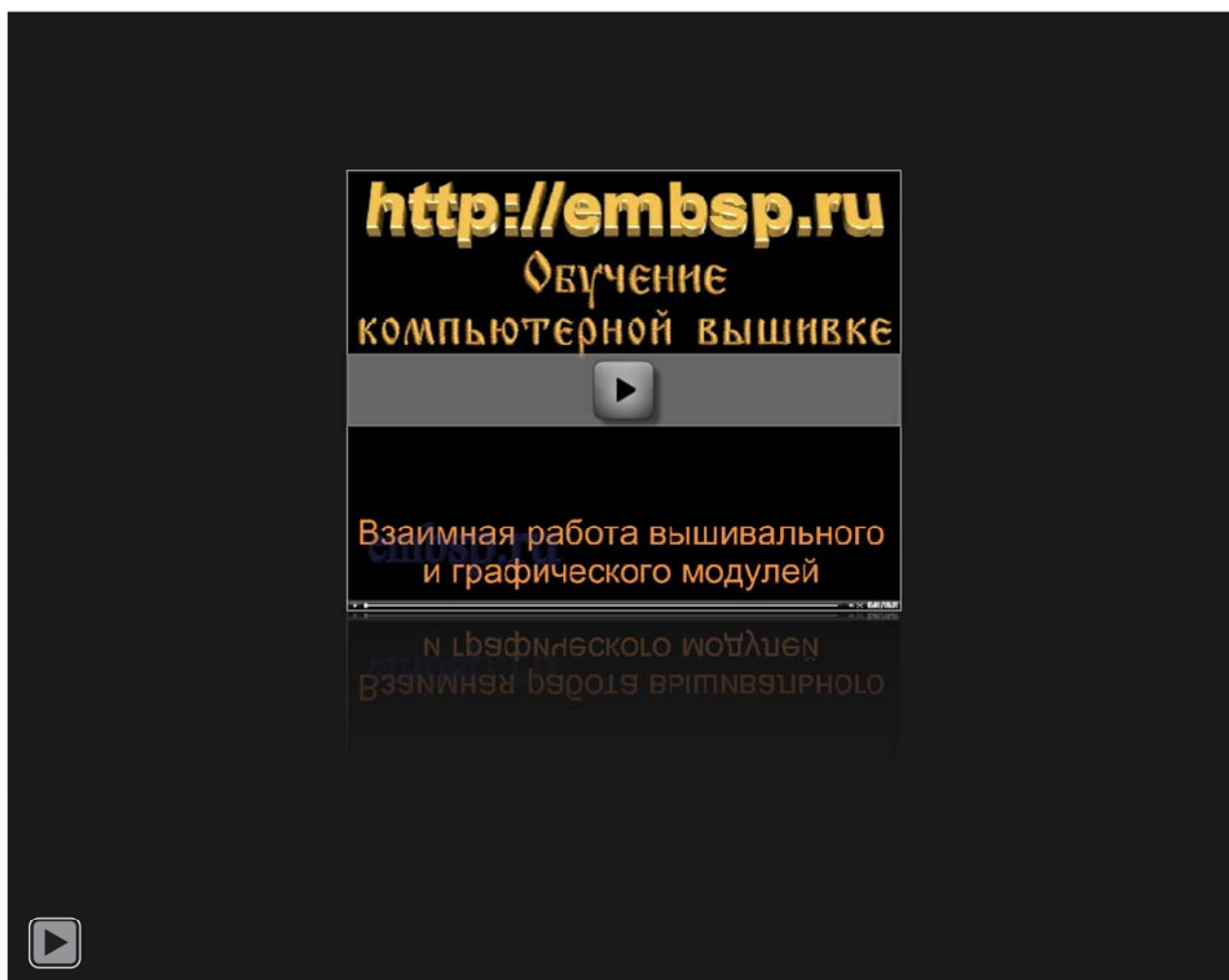
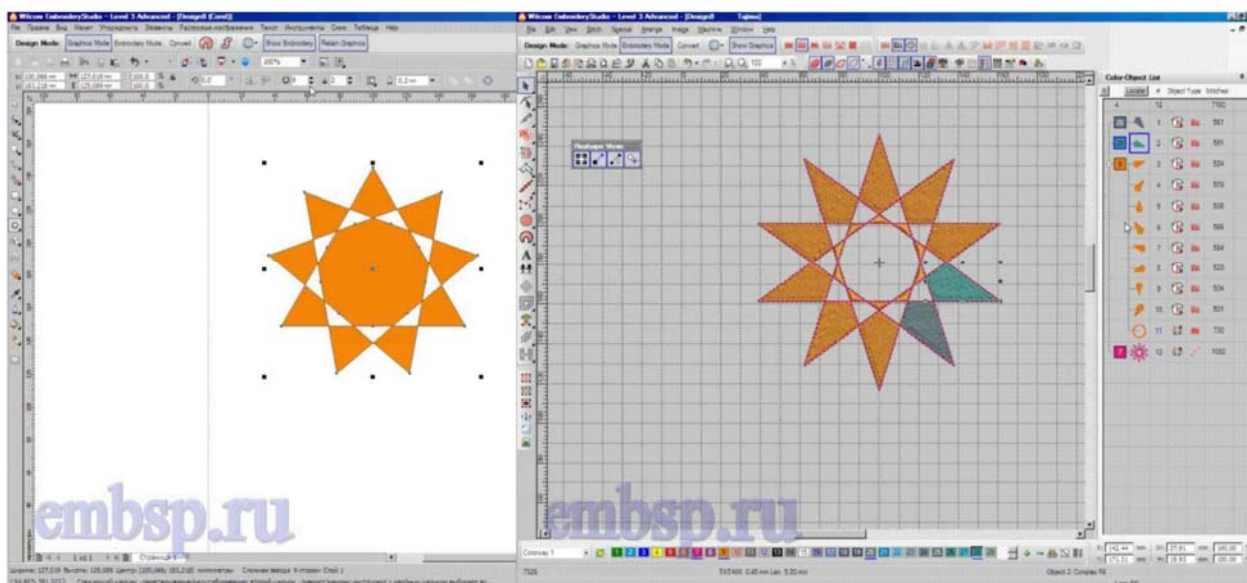
Шеврон, имитация основы.



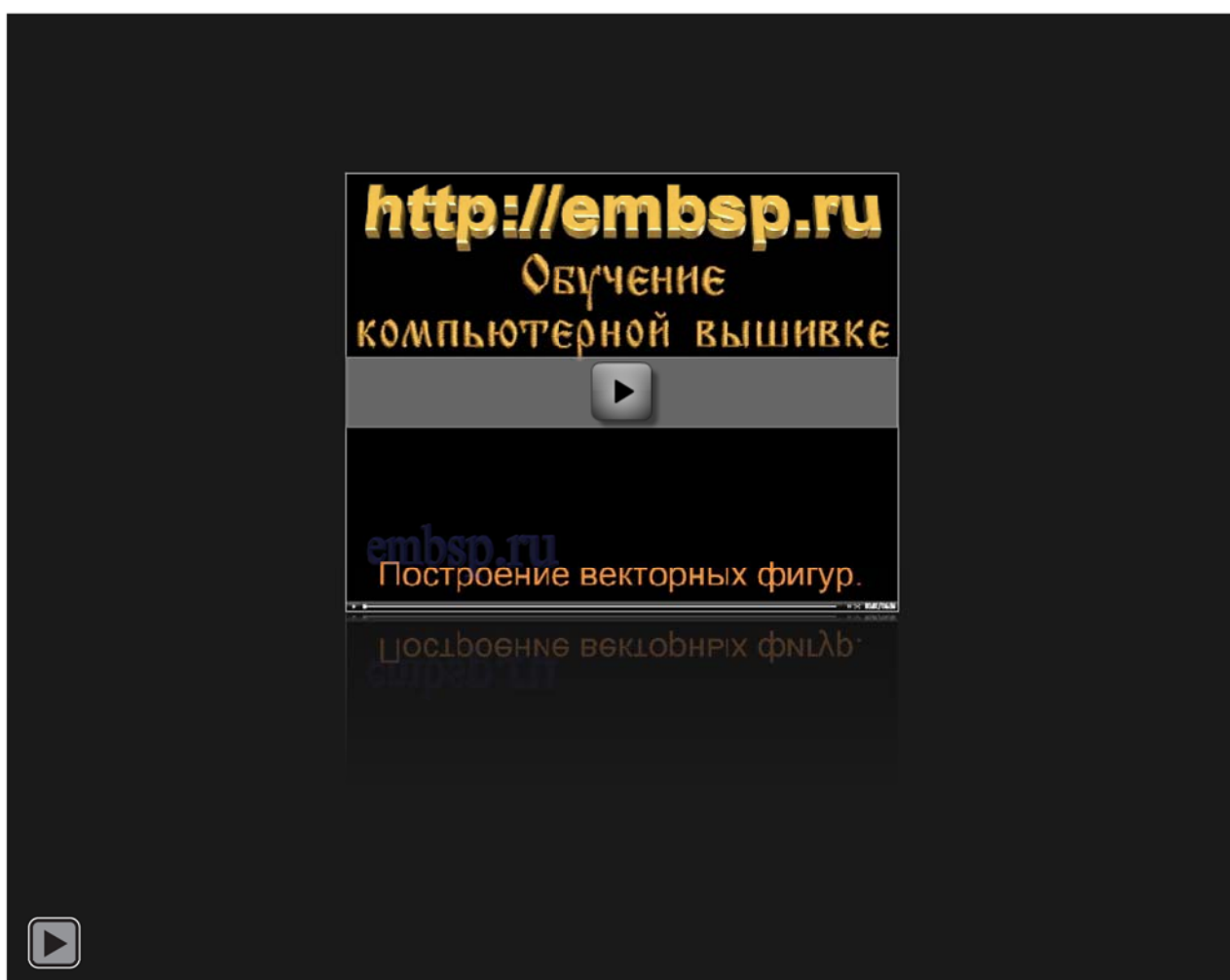
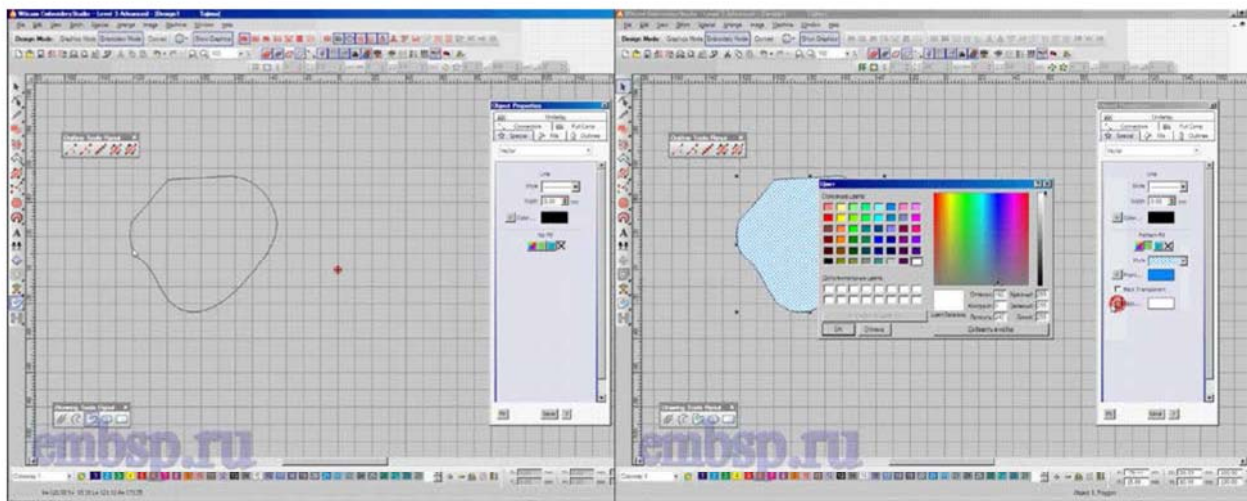
1.5e_Обработка векторных картинок.



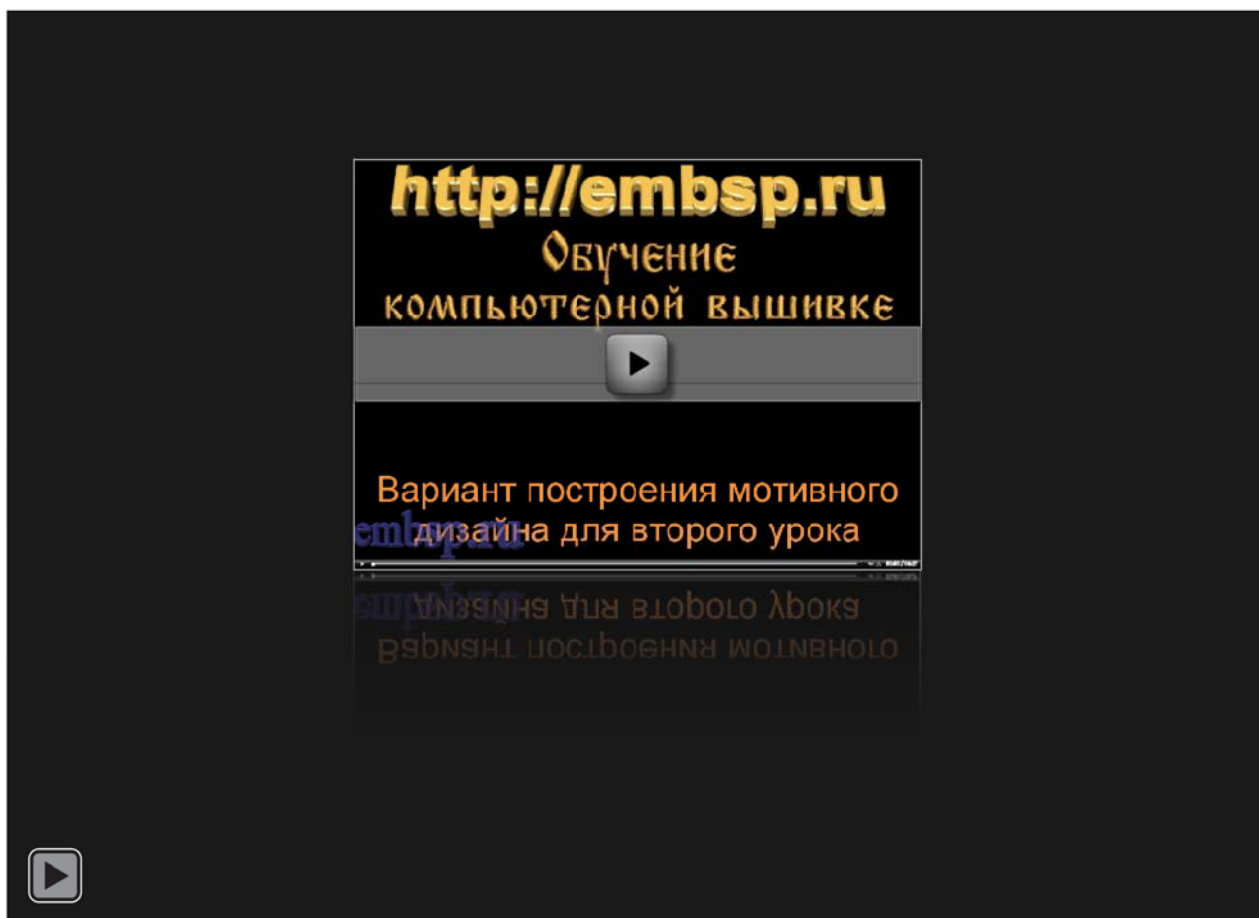
1.5e_Взаимная работа вышивального и графического модулей.



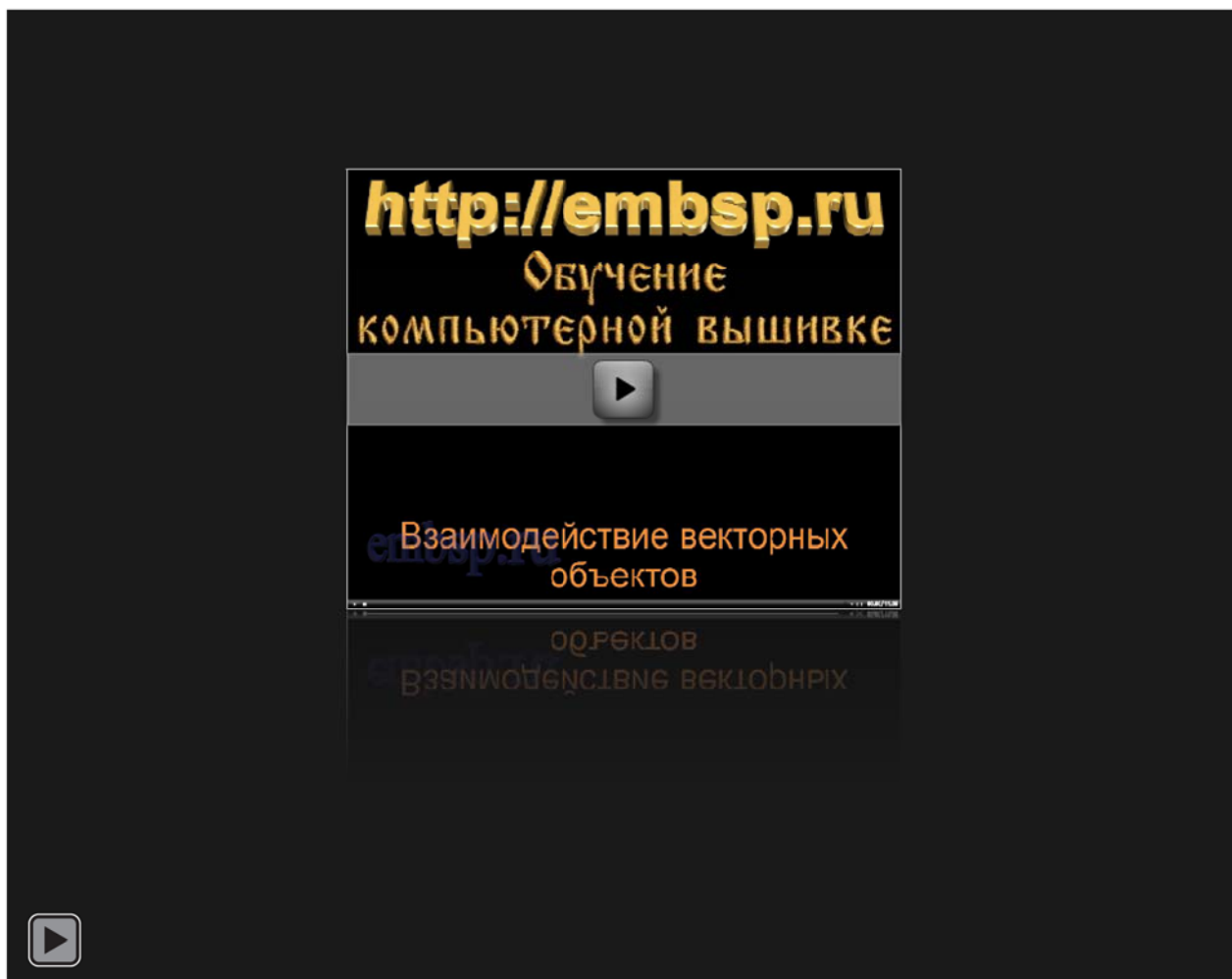
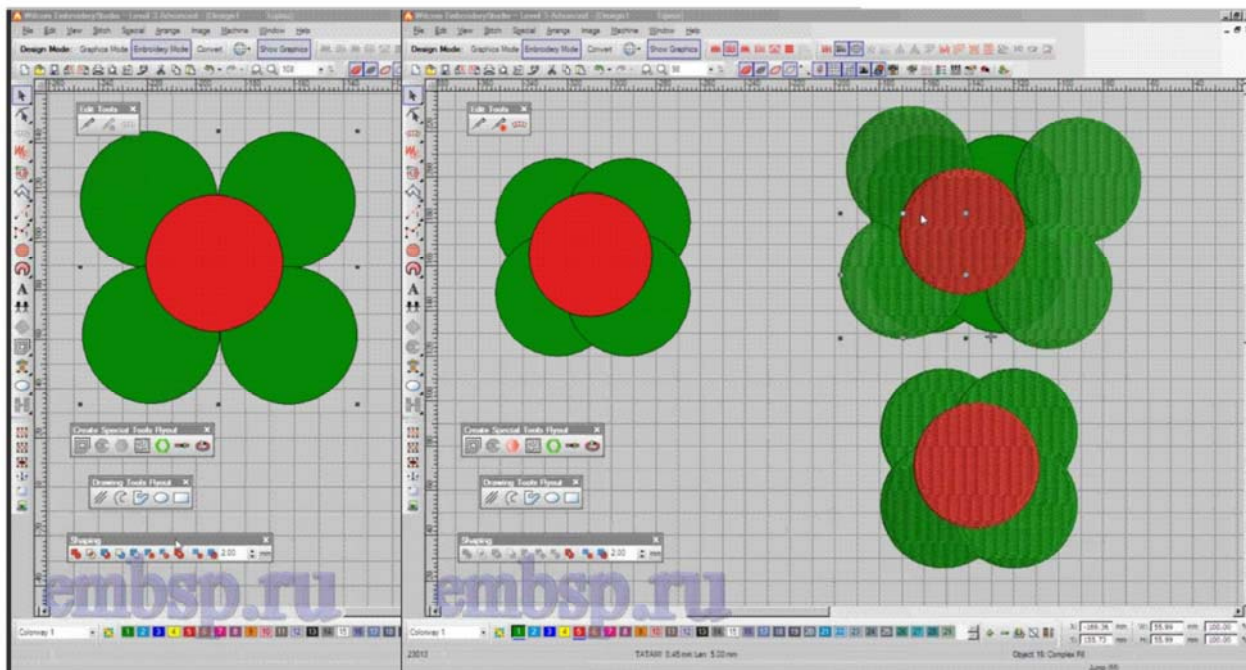
1.5e_Построение векторных фигур.



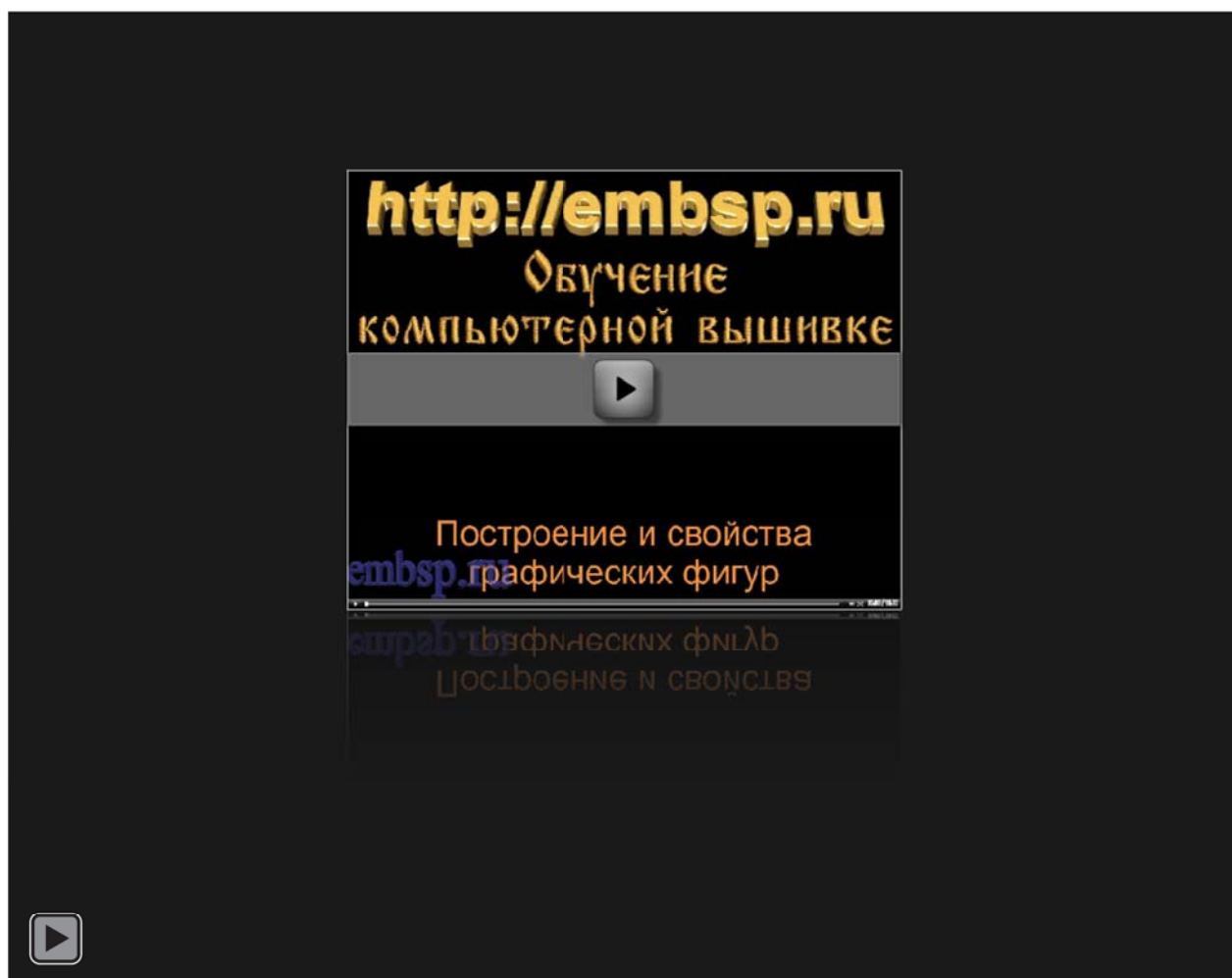
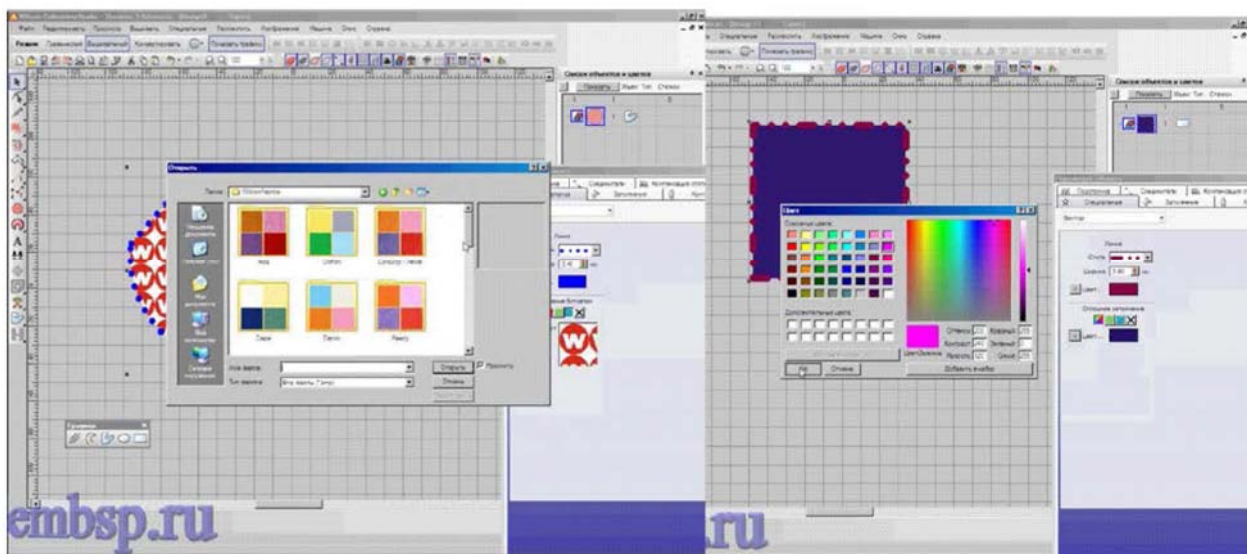
1.5e_Вариант построения мотивного дизайна для второго урока.



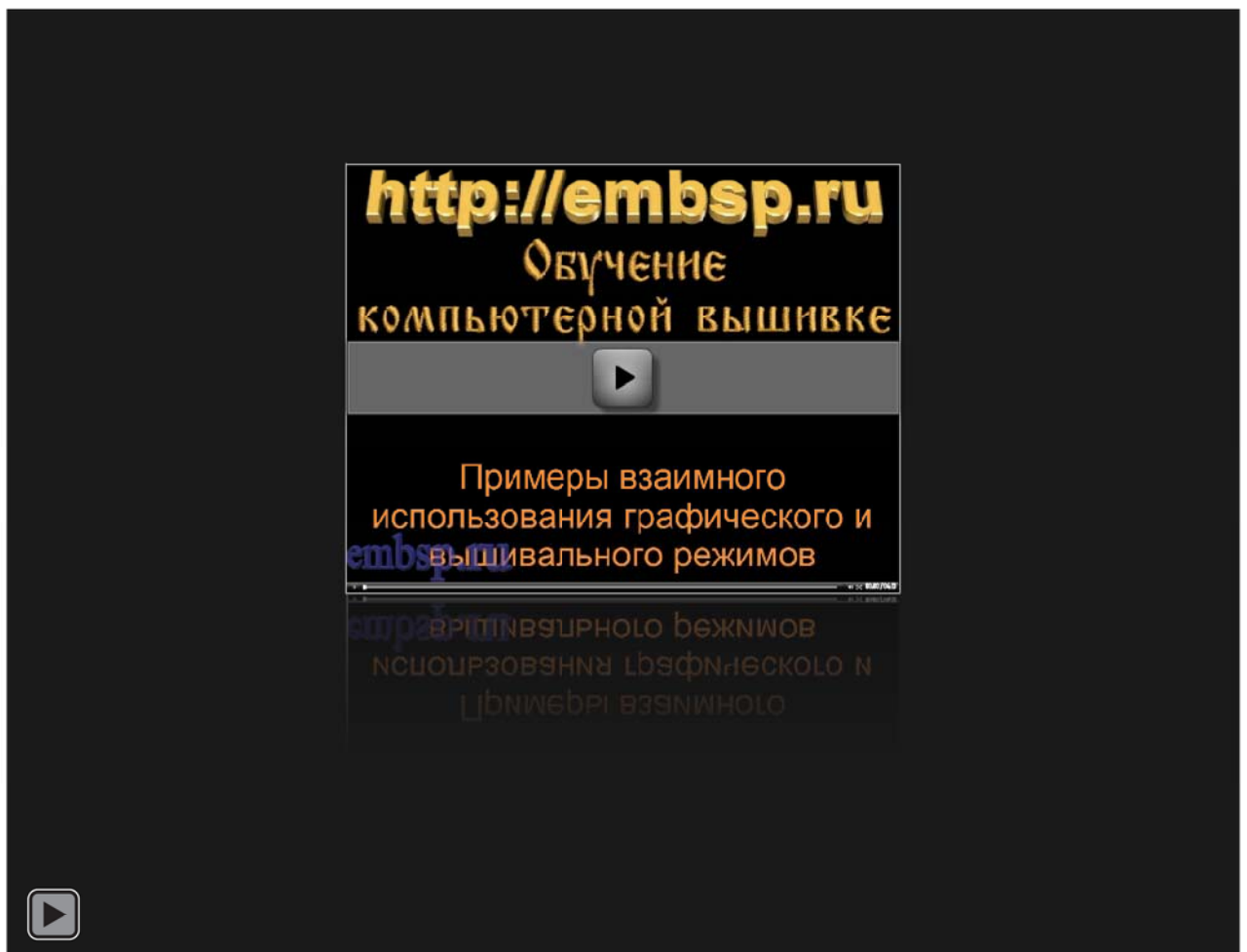
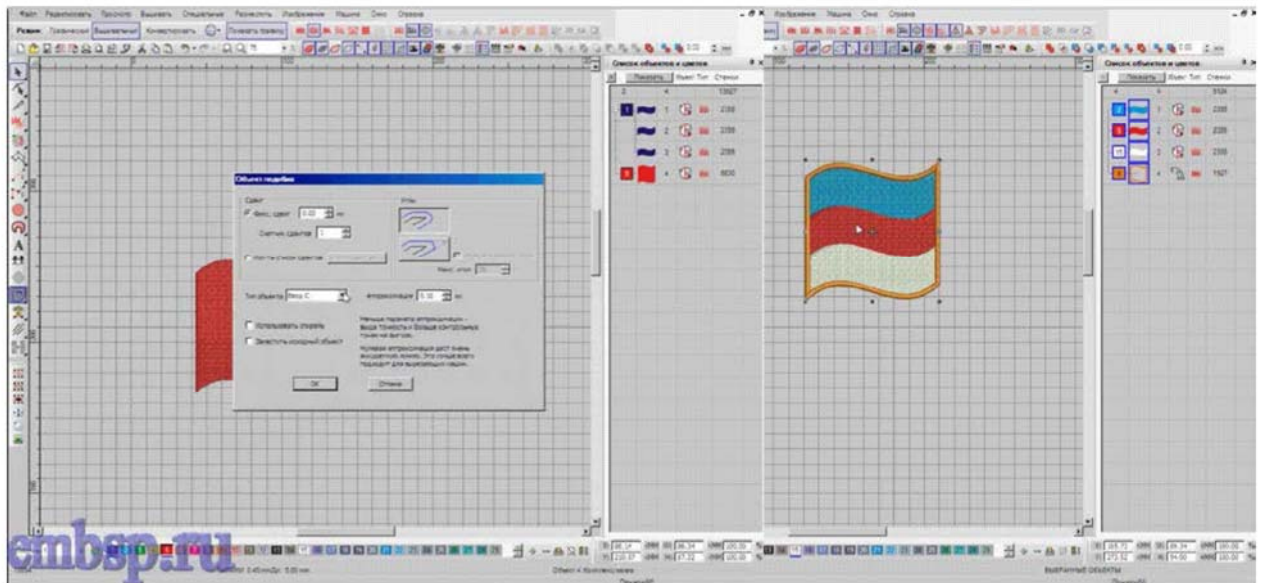
1.5e_Взаимодействие векторных объектов.



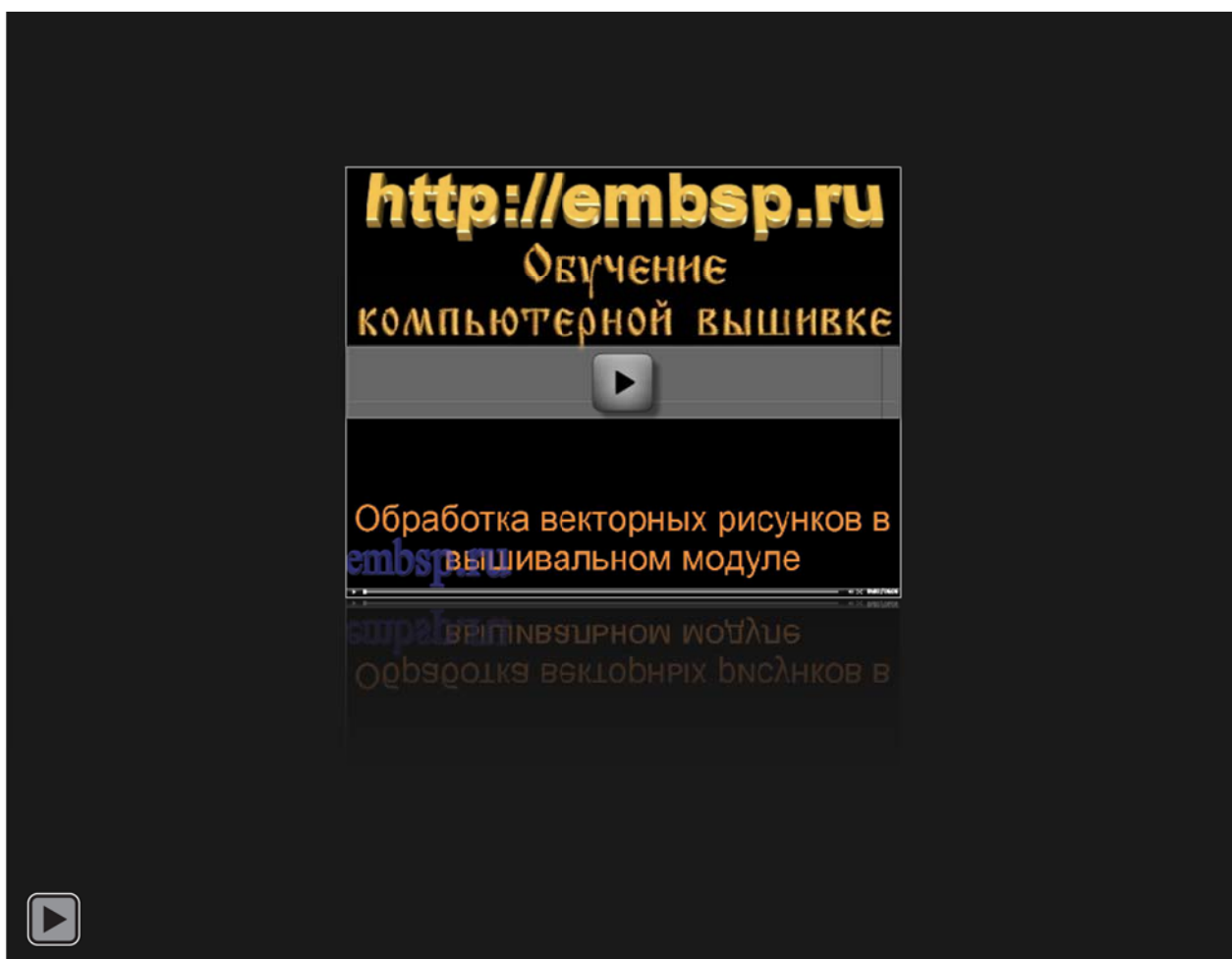
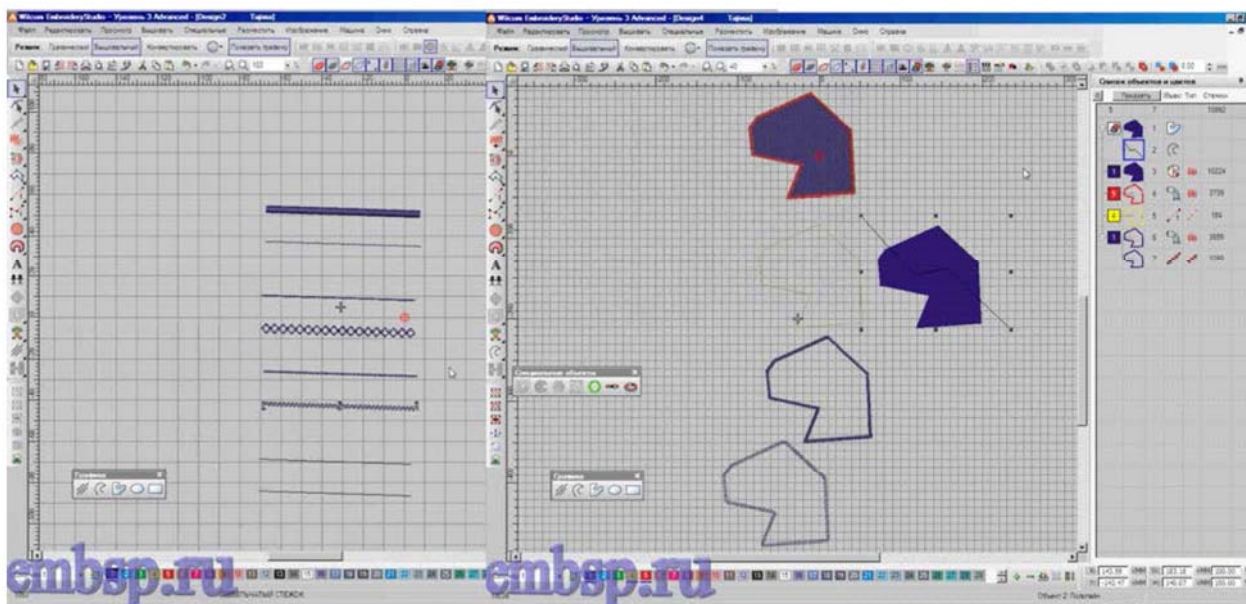
1.5e_Построение и свойства графических фигур. Для русского интерфейса.



1.5e_Использование графического и вышивального режимов. Для русского интерфейса



1.5e_Обработка векторных рисунков в вышивальном модуле. Для русского интерфейса



1.5e_Взаимодействие векторных объектов. Для русского интерфейса.

