

Вступительное слово

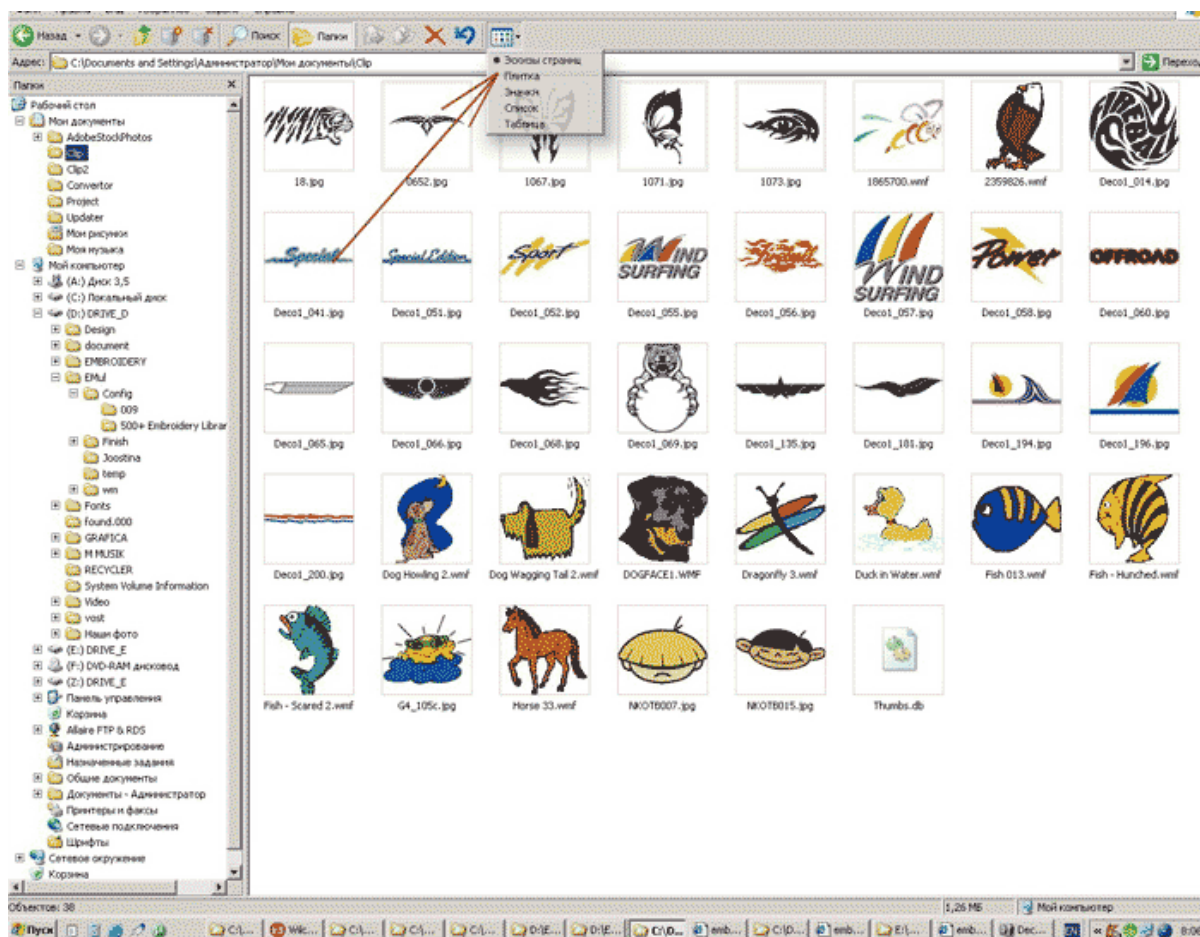
[Скачайте картинки для выполнения урока.](#)

Каждый грызёт науку по-своему. Может это моё свойство, но начиная изучать какую-нибудь программу, я могу на неё глядеть день, два, месяц, иногда больше. Потом, в один прекрасный момент что-то щёлкает в голове и всё становится на свои места. Дальше уже вопрос времени в накоплении знаний и шлифовке мастерства. Это я к тому, что открыв первый раз WILCOM, возникает желание его сразу закрыть, глядя на это обилие кнопок и окошек. Если сразу не закрыли, то вторая мысль, что это же ни в жизнь не освоить. Ну и третья мысль, что если всё же осваивать, то с чего начинать? В этом уроке я попытаюсь помочь в вопросе освоения редактора WILCOM, кратчайшим путём, учитывая свой опыт и свои трудности на первых шагах. Нужно понять, что работа в редакторе, это не вождение автомобиля и не проведение хирургической операции, для которых нужно знать дисциплину в полном объёме, чтобы кому-нибудь не навредить. В нашем вопросе науку можно грызть по кусочку. Никто от этого не пострадает. Главное сразу видеть практический результат, даже после первых маленьких шагов. В классических учебниках, пока прочитаешь описание всех инструментов, к началу практики забываешь, для чего они. А на практике можно создавать дизайны, не углубляясь в программу. Ведь у каждого к программе свои пожелания. Кому-то программа нужна вышивать только носовые платочки. Кому-то требуется делать надписи. А кто-то собирается творить картины или портреты.

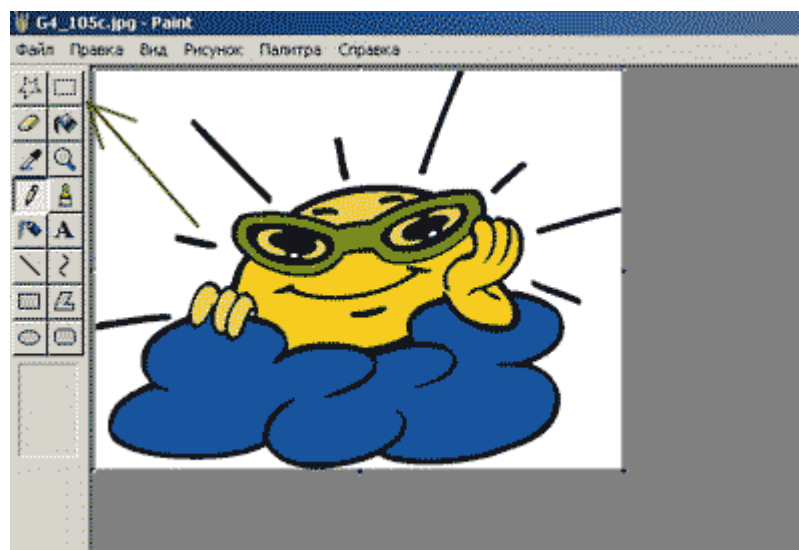
Я уверен, что после освоения первого урока, в течении часа, вы будете готовы вышить ваш первый дизайн, созданный в редакторе.

Ну, и за урок. Считаем, что редактор у вас уже установлен и настроен, как рекомендуется в разделе, [подготовка класса](#)

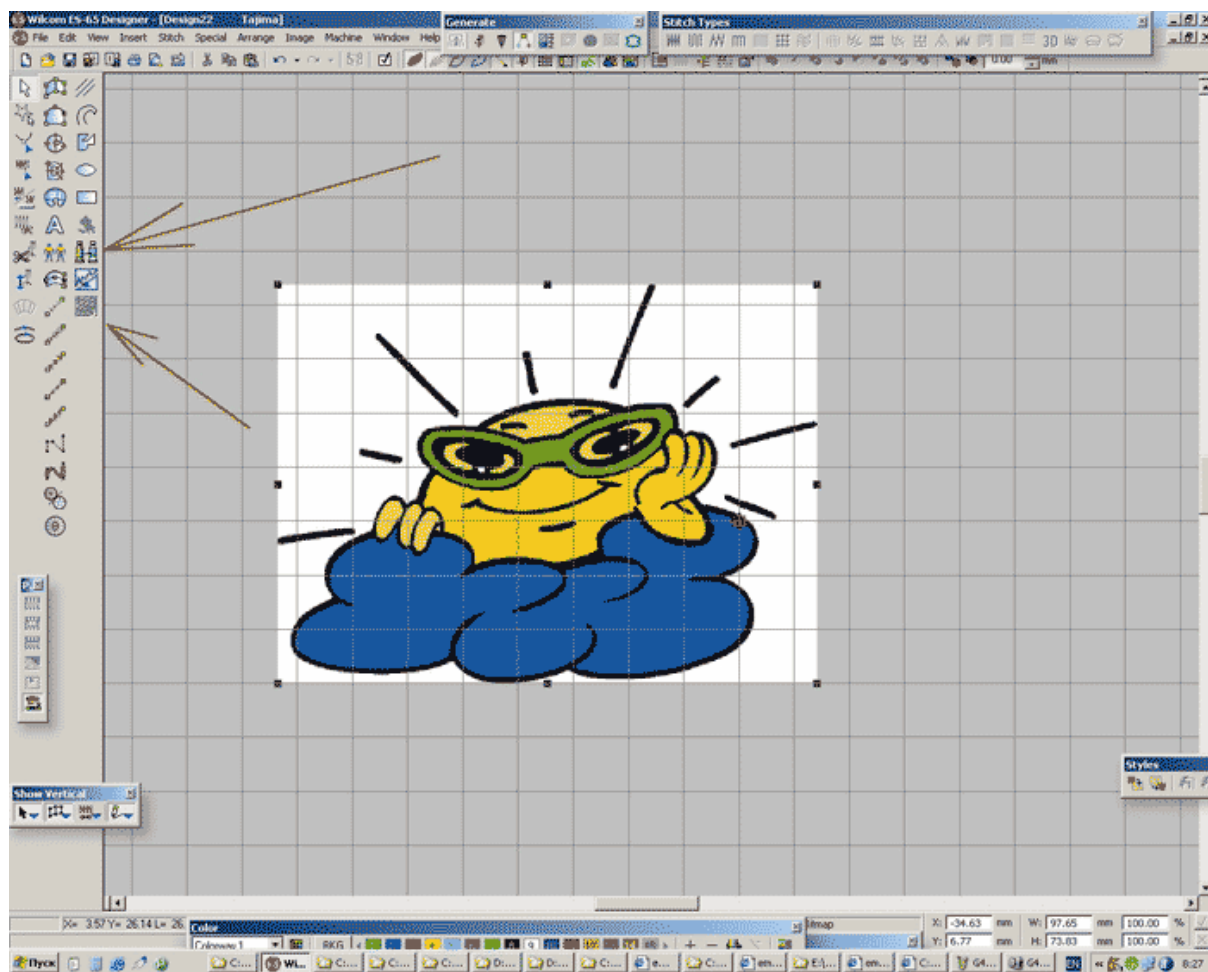
Запускаем редактор. Включаем секундомер, чтобы убедиться, что наш урок будет не больше часа. Пока на редактор внимание не обращаем. Открываем в проводнике нашу папочку с картинками, которую скачали по ссылке, после Вступительного слова, вверху и видим картинки, для этого желательно вид папки выбрать, как показывает стрелка.



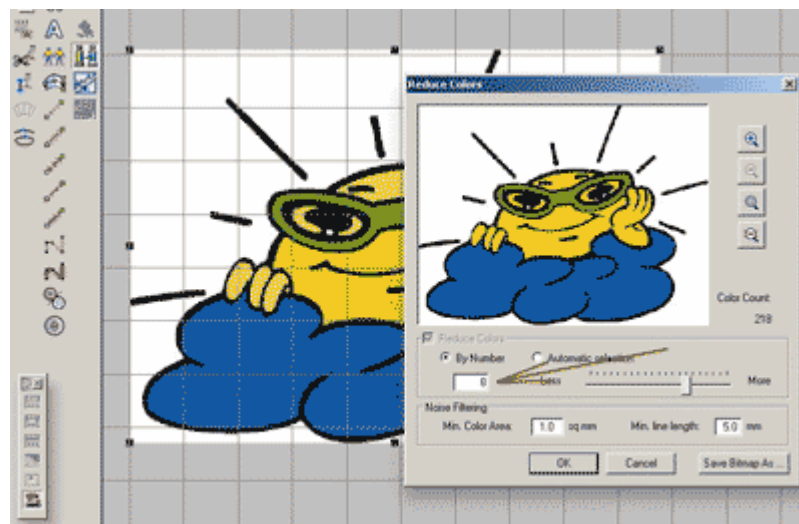
Потом вы будете делать дизайн автоматом по своим картинкам, для этого нужно знать несколько правил. Выбирайте рисунки с четкими краями и без мелких деталей. Примерно, как нарисованные мультики. Я не буду перечислять все пути, какими картинки должны оказываться в редакторе. Не буду перечислять особенности разных картинок. Какие векторные, какие растровые, какие из них лучше - всё это узнаете на следующих уроках. Подсказываю кратчайший путь. По понравившейся картинке два раза щелкаете мышкой, и любой графический редактор, установленный в вашем компьютере, откроет эту картинку. Если вы к графике никакого отношения не имели и у вас не установлены сложные графические редакторы то, скорее всего картинка откроется в PAINT, которая входит в вашу операционную систему WINDOWS.



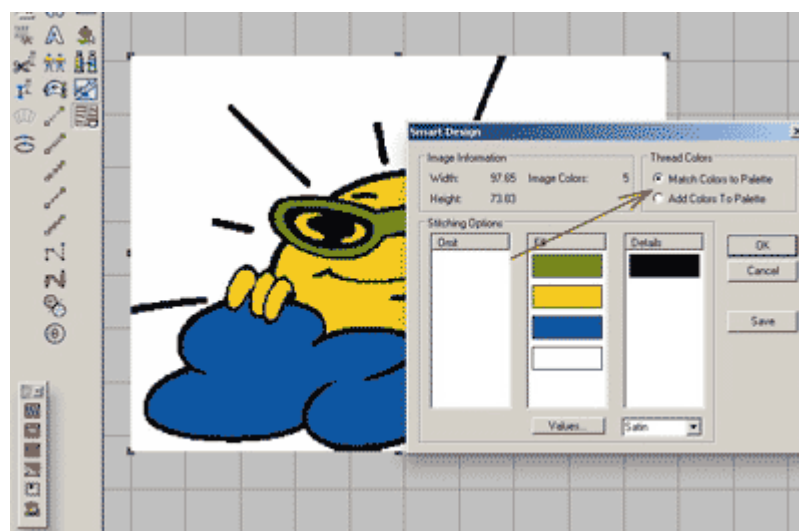
Выделяете рисунок, нажав клавиши Ctrl A, затем копируете в буфер, клавишами Ctrl C. Процедура стандартная для операционной системы. Пока к WILCOM отношения не имеющая. Каждый её выполнит в меру своего знакомства с компьютером. Возвращаемся в WILCOM и вставляем рисунок клавишами Ctrl V. Рисунок оказывается на рабочем столе. Правда, после копирования из PAINT, картинка получается вверх тормашками, Щелкнем по рисунку один раз, появляются чёрные прямоугольники - Маркеры. Потянув за угловой маркер, меняем размер так, чтобы будущий дизайн соответствовал вашей задумке. Размер можно проконтролировать в рамочке, которая появляется возле стрелки, когда вы меняете размер, а также в таблице справа внизу. Щелкнув по рисунку ещё раз, увидим, что маркеры стали прозрачными. Потянув за угловой маркер можно картинку вращать. Вот теперь мы её перевернём с головы на ноги. Если потянем за верхний центральный, то рисунок скосится. В данном случае нам это не надо, но иногда полезно. Работать будем с панелькой, показанной верхней стрелкой.



Картинку подогнали, с размерами определились. Щелкаем по рисунку один раз мышкой и выделяем рисунок, потом всегда будем про эту операцию говорить, что выделяем, и кнопка с биноклем, показанная верхней стрелкой становится активной. Эта кнопка служит для выбора цветов в будущем дизайне. Появляется панель



Выбираем количество цветов. Программа определила автоматически, что их восемь. Но с одной стороны, она определила и полутона, а с другой стороны, не программе менять нитки во время вышивки. Поэтому я посчитал достаточные для меня цвета, учитывая белый тоже, и остановился на пяти. Нажимаем кнопку ОК .

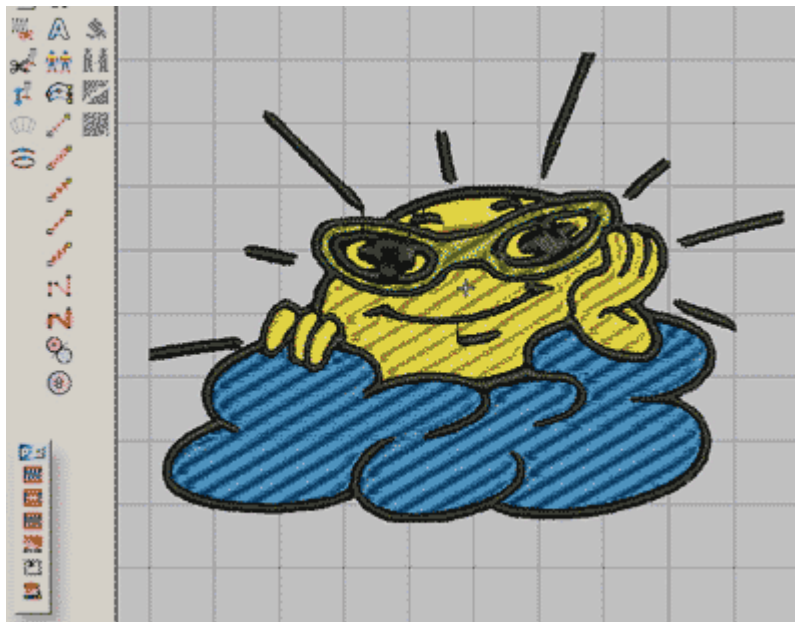


Точка по умолчанию, указанная стрелкой один, находится сверху. Это значит, что при обработке рисунка редактор поставит нитки тех цветов, которые присутствуют, на панели цветов, внизу. Если мы точку поставим ниже, то редактор подберёт нитки в соответствии с рисунком. Сразу вопрос. А для чего это? Пусть сразу ставит нужные. Но цвета могут совпадать с рисунком, а ниток в наличии таких не быть. А те, что имеются, могут не совпадать. Редактор ведь не знает, что у вас есть в наличии. Но у нас урок и мы выбираем нижнее положение точки. Ещё три вертикальных окошка определяют, что будет вышиваться и как. То, что переносим налево, вышиваться не будет, например белый цвет. То, что посередине - в основном застелется полем, говорят ТАТАМИ. Это чтобы длинные стежки не провисали, они разбиваются на ряд коротких, Проколы стежков создают определённый рисунок, заданный настройками. Правое окошко предназначено для детальной проработки цвета. В нашем случае это чёрный цвет. Нажимаем ОК. Ждём пару секунд и дизайн готов, его можно смело вышивать. Урок окончен.

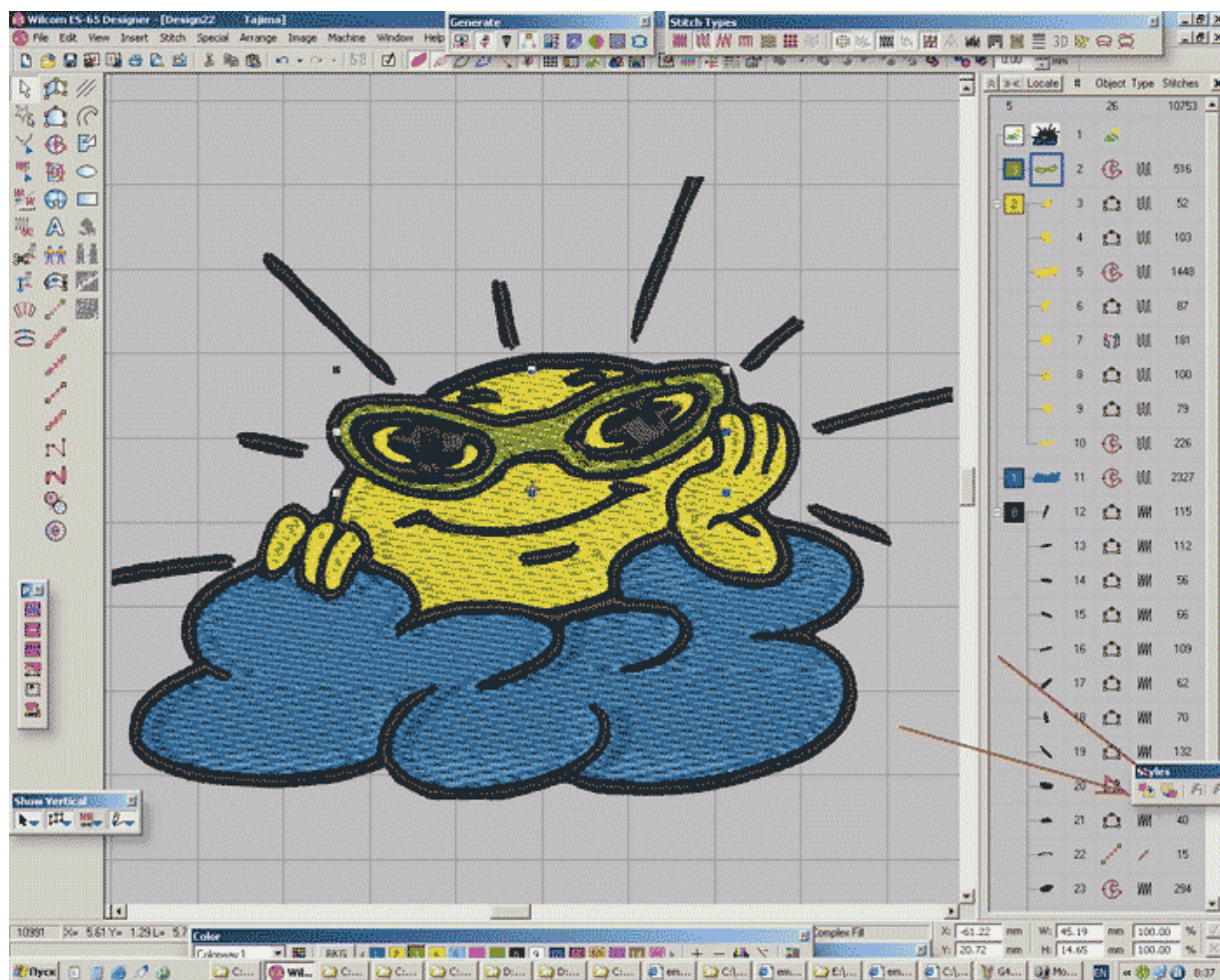
Можно посмотреть все действия в программе WILCOM 2006, скачав [видеоролик](#)

Смотрим на часы. Времени-то ещё много. Тогда разберём некоторые детали сверх урока.

Каждая операция выполняется разными способами. Чтобы глаза у нас не разбежались, будем пользоваться горячими клавишами. Нажимаем клавишу D, у нас пропадёт рисунок. Нажмёте ещё раз, появится. Часто бывает, что был рисунок и не стало, а про клавишу забыли. Кто внимательно делал урок, заметил, что желтые элементы на солнце идут по одним им ведомым путям. В результате Солнышко застелено разными стежками и в разных направлениях.

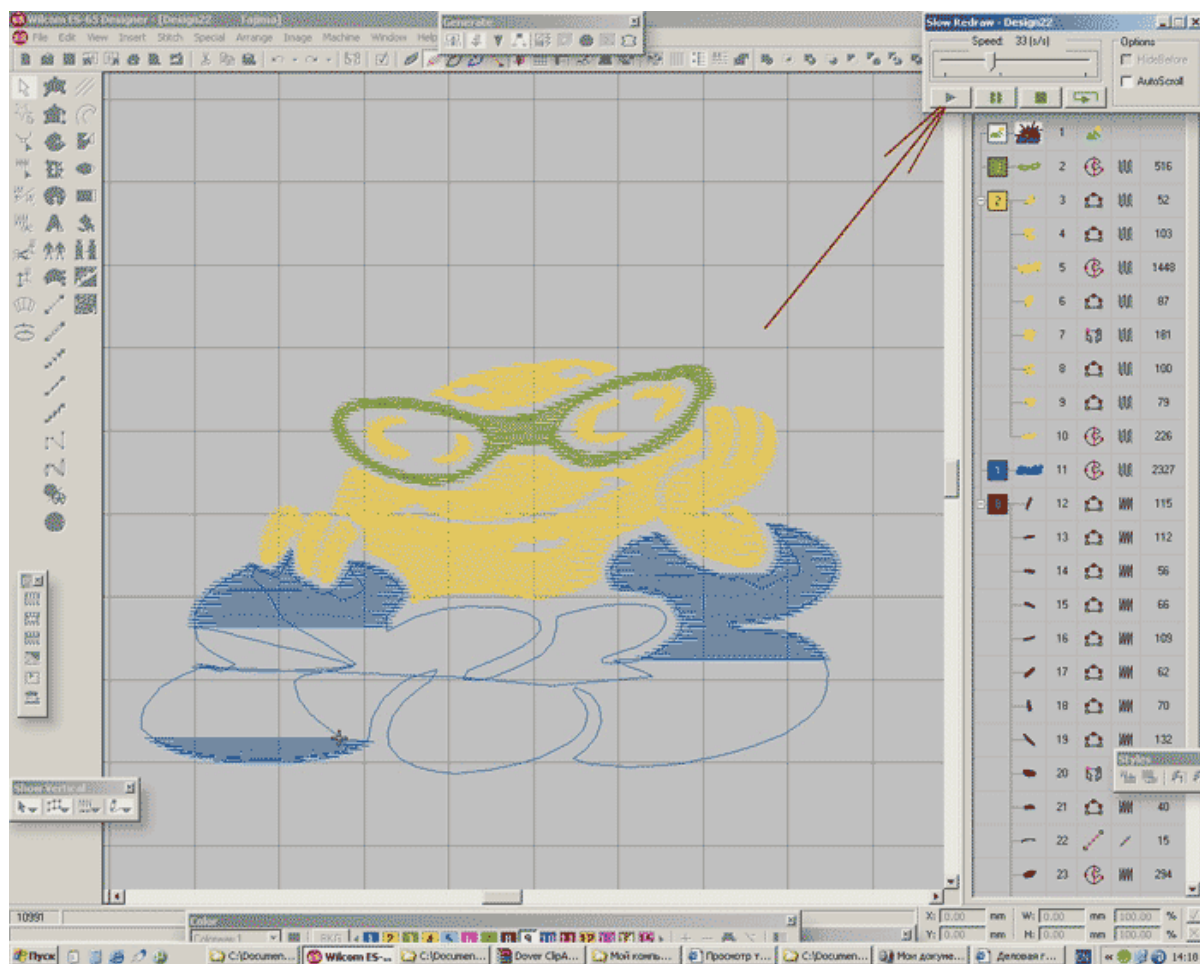


Это одна из особенностей редактора. Узкие места обрабатывает гладью, широкие Татами. Отсюда выход. Сделаем все места рисунка широкими, и будет однотипный застил. Сделаем это просто. Тянем за угловой маркер и увеличиваем рисунок раза в четыре. Обрабатываем, как описано выше. Солнышко почти везде уже татами. Теперь сделанный дизайн тянем в другую сторону и уменьшаем. Застил сохранился. Чёрный цвет не трогаем, для него одного урока мало, а с желтым цветом разберёмся. Для этого нажимаем Shift и клавишу L. Справа появляется таблица, в которой показаны все элементы дизайна, говорят ОБЪЕКТЫ.

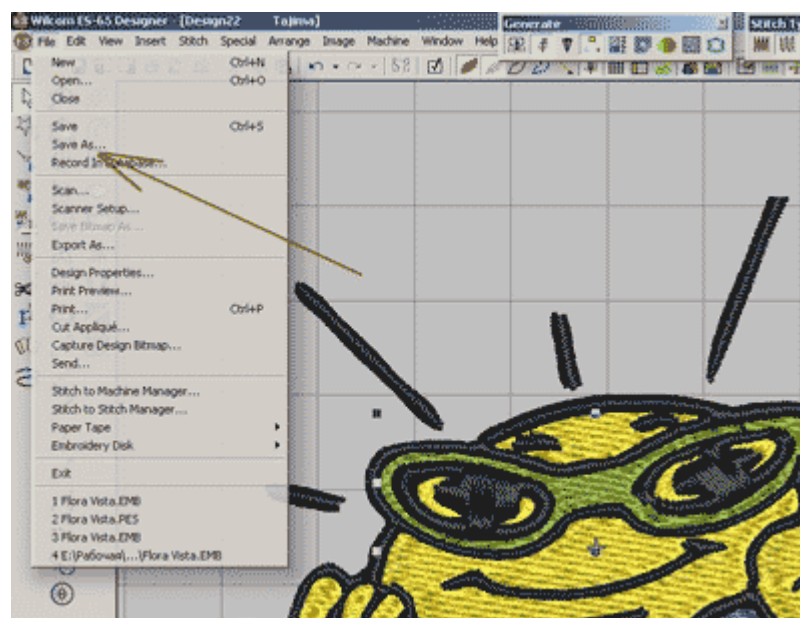


В каком порядке эти объекты вышиваются, сколько в каждом стежков и каким инструментом их творили. Делал, конечно, всё редактор, но каждый объект по своему разумению выполнял разными инструментами. Чтобы лучше было видно, нажимаем клавишу 0 (цифра ноль) и дизайн увеличится на весь рабочий стол. На рисунке выделяем самую красивую часть желтого цвета татами и щелкаем по кнопке, указанной стрелкой. Панельку сюда перетянули из контейнера, когда готовили класс к занятиям, это [тут](#) . Запомнятся свойства этого объекта. Теперь в панели справа выделяем весь желтый цвет и щелкаем по кнопке рядом. Все желтые объекты станут такими же красивыми с заливкой татами как тот, что вы выбрали для примера . Даже те, которые перед этим были гладью. Кстати, если у вас в некоторых местах черный цвет выполнен гладью и имеет слишком длинные стежки, то сделайте заполнение тоже татами. Для этого выделите нужный участок (дальше будем говорить Объект), потом нажмите, как и при работе с желтым цветом, вторую кнопочку и этот объект станет татами. Имеется много способов сделать проблемный объект заполнением по вкусу, но это в следующих уроках

Теперь выделяя, например, желтый цвет и щелкнув по цвету, выбранному внизу, мы можем поменять весь цвет сразу, а можем только некоторые объекты, которые выделим отдельно, отдельно и перекрасим. Неплохо было бы посмотреть, как будет вышиваться дизайн. Для этого нажмём клавишу T и из объемного просмотра перейдём в просмотр стежков. Теперь, если нажать клавиши Shift R, то вверху появится панелька как у проигрывателя. Щелкнув по зелёной стрелке, увидим, как на экране начал работать имитатор вышивки. Если в процессе вышивки оказалось, что порядок вышивания желательно поменять, то делаем это в боковой панели, которую только что открыли. Для этого выбранный объект тянем вверх или вниз, вставляя между нужными объектами.

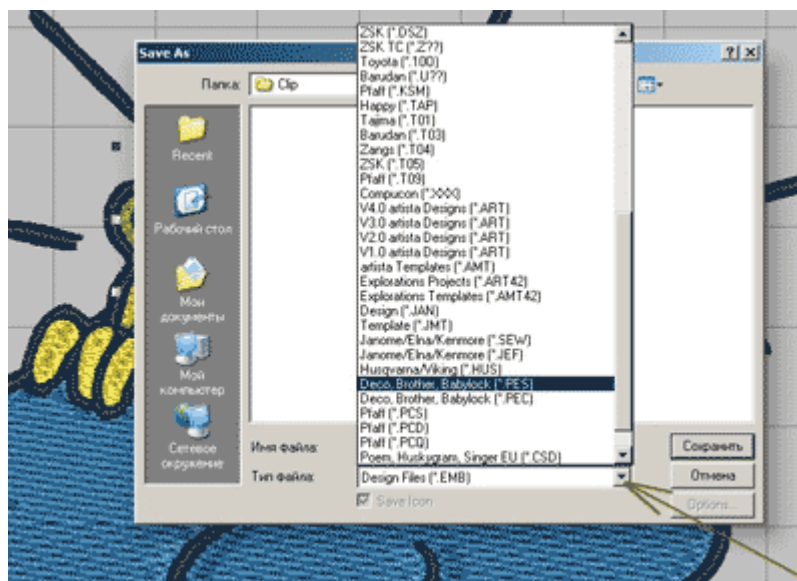


Теперь уже точно на сегодня всё. Наше творение нужно сохранить и перенести на машинку. Для этого выбираем тут



Появляется окошко, в котором предлагают сохранить нашу работу в формате редактора EMB. Этот формат является родным форматом программы. В отличие от других форматов, он позволяет редактировать дизайн без потери качества. Поэтому сначала сохраняем дизайн в формате EMB. Если захотим что-то изменить в дизайне, нужно открыть формат EMB и вносить изменения в нём. Затем сохраняем дизайн в формате,

понятном для вашей вышивальной машины. Нажимаем на стрелочку и появляется множество разных форматов,



среди них наверно имеется тот, который понимает ваша машина. Сохраняем и бегом вышивать.

Если имеются вопросы и не только по уроку, то на форум

<http://embroideryforum.org>

На форуме получите ответы на все вопросы

Всем удачи. Ваш СП