

# Cusut & Brodat

# brother

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

Sistem computerizat pentru proiectarea broderiilor personalizate

# PE#DESIGN 10

---

## Manualul de Instrucțiuni



Înainte de a utiliza acest software, citiți mai întâi Ghidul de referință pentru detalii privind instalarea sau actualizarea software-ului. În plus, aveți grijă să citiți acest manual de instrucțiuni înainte de a utiliza software-ul. Vă recomandăm să păstrați acest document în apropiere pentru referințe ulterioare.

# Felicitări pentru alegerea produsului nostru!

Vă mulțumesc foarte mult pentru achiziționarea produsului nostru. Pentru a obține cele mai bune performanțe la utilizarea acestui dispozitiv și pentru a asigura o funcționare sigură și corectă, vă rugăm să citiți cu atenție acest manual de instrucțiuni, și apoi să-l păstrați într-un loc sigur, împreună cu garanția.

## Vă rugăm citiți manualul de utilizare înainte de a folosi produsul

### Pentru proiectarea unor proiecte frumoase de broderii

- Acest sistem vă permite să creați o mare varietate de proiecte de broderie și suportă o gamă mai largă de setări de atribute de cusut (densitatea firului, pasul de cusut etc.). Cu toate acestea, rezultatul final va depinde de modelul dvs. de mașină de cusut. Vă recomandăm să efectuați o probă de cusut cu datele de cusut înainte de a coase pe materialul final.

### Reguli de utilizare în siguranță

- Nu salvați fișiere pe "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE” pentru transfer sau salvare.
- Nu conectați "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE” în mașina de cusut.

### Pentru o durată de viață mai lungă

- Când depozitați "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE”, se va evita lumina directă a soarelui și locațiile cu umiditate mare. Nu depozitați "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE”, aproape de o sursă de încălzire, fier de călcat sau alte obiecte fierbinți.
- Nu vărsați apă sau alte lichide pe "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE”.
- Nu scăpați sau loviți "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE”.

### Pentru reparații sau reglaje

- În cazul în care apare o defecțiune sau este necesară reglarea, vă rugăm să consultați cel mai apropiat centru de service.

### Anunț

- Din moment ce acest dispozitiv "PE-DESIGN Software Key"/ „Cheie software de PROIECTARE-PE” este necesar pentru a rula software-ul, valoarea de înlocuire este prețul de vânzare cu amănuntul a software-ului. Vă rugăm să-l păstrați într-un loc sigur când nu îl folosiți
- Nici acest Manual de Instrucțiuni, nici Ghidul de Referință nu vă explică cum să vă utilizați computerul sub Windows. Vă rugăm să consultați manualele Windows.

### Confirmarea Drepturilor de Autor

Windows® este o marcă înregistrată a Microsoft Corporation. Alte denumiri de produse menționate în Manualul de Instrucțiuni și Ghidul de Referință pot fi mărci comerciale ale mărcilor comerciale înregistrate ale companiilor respective și sunt recunoscute prin prezenta

### Atenționare

Software-ul inclus în acest produs este protejat de legile dreptului de autor. Acest software poate fi utilizat sau copiat numai în conformitate cu legile drepturilor de autor.

**PĂSTRAȚI ACESTE INSTRUCȚIUNI**  
**Acest produs este destinat utilizării casnice.**

**Pentru informații suplimentare referitoare la produs și actualizări, vizitați site-ul nostru la adresa: <http://www.brother.com/> or <http://support.brother.com/>**

*Cusut & Brodat*

# Table of Contents

<b>Table of Contents</b> .....	<b>2</b>
<b>How To Use Manuals</b> .....	<b>4</b>
<b>Support/Service</b> .....	<b>5</b>
Technical Support .....	5
Online Registration .....	5
Checking for the Latest Version of the Program .....	6
<b>PE-DESIGN Software Key</b> .....	<b>7</b>
<b>Comparison of Types of Data Cre- ated With PE-DESIGN 10</b> .....	<b>8</b>
<b>Starting Up/Exiting Applications</b> ....	<b>9</b>
Starting Up the Application .....	9
Exiting the Application .....	9
About the Startup Wizard .....	10
<b>Understă ing Windows</b> .....	<b>11</b>
Layout & Editing Window .....	11
Example of Importing Embroidery Data .....	13
<b>Setări software de bază</b> .....	<b>14</b>
Specifying the Design Page Settings .....	14
Using Fabric Selector .....	17
Specifying Basic Display Settings .....	18
<b>Basic Layout &amp; Editing Operations</b> .....	<b>22</b>
Asistent instruire 1: Desenarea formelor pentru a crea un proiect de broderie.....	23
Editing Embroidery Designs .....	31
Specificarea culorilor firelor și tipurilor de cusătură pentru linii și regiuni.....	46
Desenarea formelor.....	60
Remodelarea modelelor de broderie .....	66
Editing a Stitch Pattern.....	71
Verificarea modelelor de broderie .....	77
Deschiderea / Importarea proiectelor de broderie .....	90
Salvarea și imprimarea .....	95
<b>Crearea modelelor de broderie care conțin text</b> .....	<b>100</b>
Asistent instruire 2: Utilizarea șabloanelor .....	101
Caracteristică șablon .....	104
Asistent instruire 3: Introducerea textului .....	105
Advanced Operations for Introducerea textului	106
Asistent instruire 4: Monograme.....	120
Advanced Operations for Entering Monograms.....	123
Asistent instruire 5: Creating Name Drop .....	124
Caracteristică nume (înlocuirea textului) .....	127
<b>Crearea modelelor de broderie care conțin imagini</b> .....	<b>130</b>
Expertul în cusături: Conversia automată a unei imagini la un proiect de broderie .....	131
Asistent instruire 6-1: Perforare automată.....	132
Caracteristici perforare automată .....	134
Asistent instruire 6-2: Punctul în cruce.....	135
Caracteristici ale punctului în cruce.....	137
Asistent instruire 6-3: Photo Stitch 1 .....	139
Foto Cusătură 1 Caracteristici.....	142
Asistent instruire 6-4: Foto Cusătură 2.....	144
Foto Cusătură 2 Caracteristici.....	146
Advanced Stitch Wizard Operations.....	147
Importing Image Data .....	150
Modificarea setărilor de imagine .....	152
Asistent instruire 7: Imprimare și cusătură .....	154
<b>Operations for Specific Applications</b> .....	<b>160</b>
Asistent instruire 8-1: Creating Appliqués.....	161
Asistent instruire 8-2: Creating Embroidered Patches.....	166
Asistent instruire 8-3: Crearea unui model de broderie spartă umplută cu cusături tip rețea	169
Cu privire la utilizarea funcțiilor de broderie spartă	173
Asistent instruire 9-1: Creating Split Embroidery Designs .....	177
Asistent instruire 9-2: Creating Design for Multi-Position Hoops.....	183
Asistent instruire 9-3: Broderie cu cadru jumbo	188
Specifying/Saving Custom Sewing Attributes .....	192
Folosirea dispozitivului de perforat manual .....	197

---

## **Date de transfer ..... 200**

Transferring Embroidery Designs to Machines .....	201
Using the Link Function to Embroider From the Computer .....	204

## **Design Center ..... 210**

---

Basic Design Center Operations .....	211
Design Center Window .....	221
Original Image Stage .....	222
Line Image Stage .....	224
Figure Hși le Stage .....	226
Sew Setting Stage .....	231

## **Design Database..... 240**

---

Design Database Window .....	241
Starting Up Design Database .....	242
Organizing Embroidery Designs .....	243
Opening Embroidery Designs....	245
Transferring Embroidery Designs to Machines .....	246
Searching for an Embroidery Design.....	251
Converting Embroidery Design Files to Different Formats .....	252
Checking Embroidery Designs .	253
Outputting a Catalog of Embroidery Designs.....	255

## **Programmable Stitch Creator.... 258**

---

Basic Programmable Stitch Creator Operations .....	259
Creating Fill/Stamp Stitch Pattern .....	260
Editing a Pattern in Fill/Stamp Mode .....	264
Creating Motif Stitch Pattern.....	266
Editing a Pattern in Motif Mode .....	269
Programmable Stitch Creator Window .....	270
Opening a Template .....	271
Preview Window .....	272
Saving Patterns .....	272
Changing the Settings .....	273

## **Font Creator ..... 274**

---

Basic Font Creator Operations .....	275
Font Creator Window.....	282
Opening a File .....	284
Selecting a Character și Preparing the Template .....	285
Creating a Font Character Pattern .....	287

Editing the Points of a Font Character Pattern .....	288
Checking the Created Font Patterns .....	289
Saving Font Character Patterns .....	291
Changing the Settings .....	292

## **Supplement ..... 294**

---

For Basic Operations .....	295
On Settings .....	297
Changing Various Settings ...	298
For Making an Effective Use of This Application .....	303

## **Menus/Tools și Reference ..... 306**

---

Layout & Editing .....	307
Design Center.....	312
Design Database .....	315
Programmable Stitch Creator .....	317
Font Creator .....	318
Sewing Attributes.....	320
Font List.....	340
Troubleshooting.....	344
New Features of PE-DESIGN 10 .....	346

## **Index ..... 348**

---





# Modul de utilizare al manualelor

Manualele următoare sunt incluse cu acest software.

## Ghid de referință

Citiți acest ghid înainte de a utiliza software-ul.

Acest ghid conține instrucțiuni și măsurile de precauție necesare pentru a începe utilizarea software-ului. A doua jumătate conține lecții instruire care folosesc funcții-cheie pentru a crea modele de broderie, precum și exemple de proiecte.

## Manualul de Instrucțiuni

Acest manual conține instrucțiuni privind modul de utilizare a software-ului PE-DESIGN.

În primul rând, citiți „Cheia software PE-DESIGN”, „Pornirea/închiderea aplicației”, „Compararea tipurilor de date create cu PE-DESIGN 10”, „Exemplu de importare a datelor de broderie” și „Să înțelegem Windows” pentru a obține o înțelegere generală a aplicațiilor software de bază.

Apoi, citiți „Operațiuni de bază machetare & editare”.

Acest capitol oferă proceduri pentru crearea modelelor de broderie ca exemple pentru efectuarea operațiilor de bază de machetare & editare și transferarea modelelor la mașina de brodat.

Urmați procedurile pentru a crea modele reale de broderie.

Capitolele dedicate fiecărei aplicații oferă descrieri ale funcțiilor utile și ale diferitelor setări.

Fiecare titlu descriptiv vă permite să găsiți cu ușurință informațiile de care aveți nevoie.

În capitolele care conțin lecții de instruire, urmați procedurile pentru a practica diverse operații.

După aceea, citiți descrierile detaliate. Informații suplimentare sunt furnizate în următoarele capitole.

Citiți capitolul corespunzător atunci când este necesar.

Support/Service: Oferă informații de garanție pentru acest produs, în plus față de procedura de actualizare a software-ului.

Suplimentar: Oferă introduceri referitoare la funcție, detalii în legătură cu setările disponibile în caseta de dialog [Options] (Opțiuni) (Opțiuni) și proceduri de depanare suplimentar față de sfaturi și măsuri de precauție pentru a maximiza utilizarea acestui software.


Meniuri/Instrumente și Referință: Oferă liste de tipuri de cusătură, atribute și fonturi de cusut, în plus față de diferitele comenzi.

Procedurile din acest manual sunt scrise pentru utilizare în Windows®8.1. În cazul în care acest software este folosit pe un alt sistem de operare în afară de Windows® 8.1, procedurile și aspectul Windows pot diferi ușor.

## ■ Deschiderea Manualului de instrucțiuni (format PDF)

Acest manual este furnizat într-un format PDF odată cu „Cheia Software PE-DESIGN”. Manualul de instrucțiuni este, de asemenea, instalat în timpul instalării software-ului.

Clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos al ecranului **[Start]** pentru a arăta cadrul cu **[All Apps]** (Toate Apps) și apoi clic pe **Instruction Manual** (Manualul de Instrucțiuni) sub titlul **[PE-DESIGN 10]** pe ecran (Pentru utilizatori Windows® 7 or Windows Vista®: Clic pe **All Programs** (Toate programele), apoi **[PE-DESIGN 10]**, apoi **[Instruction Manual]** Manualul de Instrucțiuni).

Altfel, cu orice aplicație în afară de Baza de date proiecte, clic pe  , apoi pe **[Instruction Manual]**. (Manualul de Instrucțiuni)

Cu Baza de date proiecte, clic pe **[Help]** (Ajutor), atunci **[Instruction Manual]**. (Manualul de Instrucțiuni)



- Adobe® Reader® este necesar pentru vizualizarea și imprimarea versiunii PDF a Manualului de Instrucțiuni
- Dacă Adobe® Reader® Poate fi descărcat de pe site-ul Adobe Systems Incorporated Web site (<http://www.adobe.com/>).

*Cusut & Brodat*

## Înregistrare online


Contactați Asistența tehnică în cazul în care aveți o problemă. Vă rugăm să verificați site-ul companiei (<http://www.brother.com/>) pentru a găsi suport tehnic în zona dumneavoastră. Pentru a vizualiza întrebări frecvente și informații privind actualizările de software, vizitați Centrul de Soluții Brother la (<http://support.brother.com/>).



- ◆ Să aveți informațiile pregătite înainte de a contacta serviciul de asistență tehnică.
- ◆ Asigurați-vă că sistemul de operare al computerului este la curent cu toate actualizările.
- ◆ Să cunoașteți marca și modelul computerului Dvs. și Sistemul de Operare Windows®. (Consultați Ghidul de referință pentru cerințele de sistem.)
- ◆ Informații cu privire la mesajele de eroare care apar. Această informație va ajuta la adresarea mai rapidă a întrebărilor dvs.
- ◆ Asigurați-vă că PE-DESIGN 10 este actualizată la zi.

## Online Registration

Dacă doriți să fiți contactat cu privire la upgrade-uri și furnizarea unor informații importante, cum ar fi dezvoltarea și îmbunătățirile produselor viitoare, vă puteți înregistra produsul online, urmând o procedură simplă de înregistrare.

Clic pe  Machetare & Editare, apoi **[Online Registration]** (Înregistrare Online) pentru a porni browser-ul web instalat și deschide pagina de înregistrare online pe site-ul nostru. Pagina de înregistrare on-line pe site-ul web apare atunci când următoarea adresă este introdusă în bara de adrese a browser-ului Web. <http://www.brother.com/registration/>



Înscrierea online poate să nu fie disponibilă în anumite zone.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**


Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

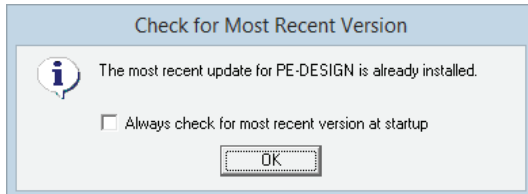
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

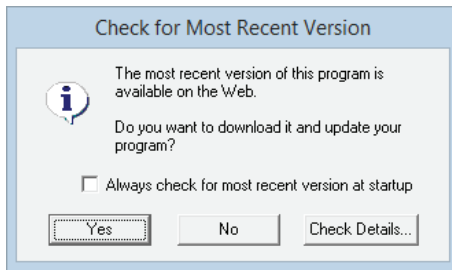
*Cusut & Brodat*

## Verificarea Ultimei Versiuni a Programului

Clic  în Machetare & Editare, apoi **[Check for Updates]** (Verificare dacă există actualizări) Software-ul este verificat pentru a determina dacă este sau nu este cea mai recentă versiune. Dacă apare mesajul prezentat mai jos, este utilizată cea mai recentă versiune a software-ului.



Dacă apare mesajul prezentat mai jos, nu este utilizată cea mai recentă versiune a software-ului. Clic pe **[Yes] (Da)**, și apoi descărcați cea mai recentă versiune a software-ului de pe site.



Dacă este bifată caseta de validare **[Always check for most recent version at startup]** (Întotdeauna verificați cea mai recentă versiune la pornire), software-ul este verificat la pornire pentru a determina dacă este sau nu este cea mai recentă versiune.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

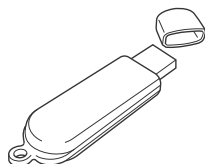
*Cusut & Brodat*

# Cheia Software PE-DESIGN


Pentru a utiliza PE-DESIGN 10, "Cheia Software PE-DESIGN" inclusă trebuie conectată într-un port USB al computerului.

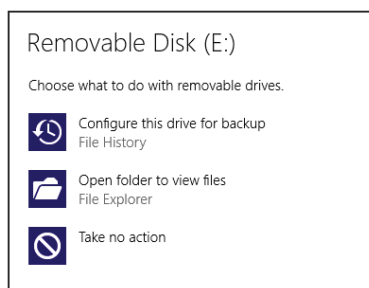
"Cheia Software PE-DESIGN" previne utilizarea neautorizată a acestui software.

Software-ul nu poate fi pornit în cazul în care "Cheia Software PE-DESIGN" nu este conectată.

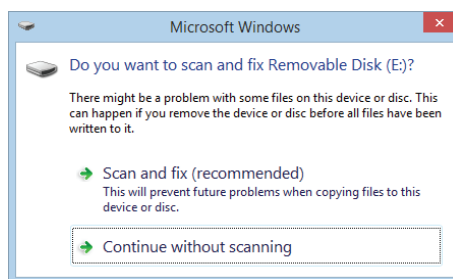


- "Cheia Software PE-DESIGN" nu poate fi utilizată ca mediu USB. Nu salvați fișierele de broderie pe "Cheia Software PE-DESIGN" pentru transfer sau depozitare.
- Când "Cheia Software PE-DESIGN" este conectată la un port USB al computerului, caseta de dialog [AutoPlay] (Redare automată) apare. Nu utilizați această casetă de dialog.

Clic pe  pentru a închide caseta de dialog, iar apoi porniți PE DESIGN 10.



- Atunci când apare mesajul "Vreți să scanați și să reparați Discul amovibil (E:)?", selectați [Continue without scanning] (Continuare fără scanare) și apoi atunci porniți PE DESIGN 10. Numele unității pentru Discul amovibil diferă în funcție de computer.



- TPentru a deconecta "Cheia Software PE-DESIGN" de la computer, clic pe [Start] [Computer, clic dreapta "Cheia Software PE-DESIGN", și apoi clic pe [Eject] (Ejectare).
- Nu formatați "Cheia Software PE-DESIGN"
- Vă recomandăm să faceți o copie de rezervă acestui software, în scopul de a fi pregătiți pentru probleme neașteptate.

**Cusut & Brodat**

# Compararea tipurilor de date create cu PE-DESIGN 10

Trei tipuri de date sunt utilizate în PE-DESIGN 10.

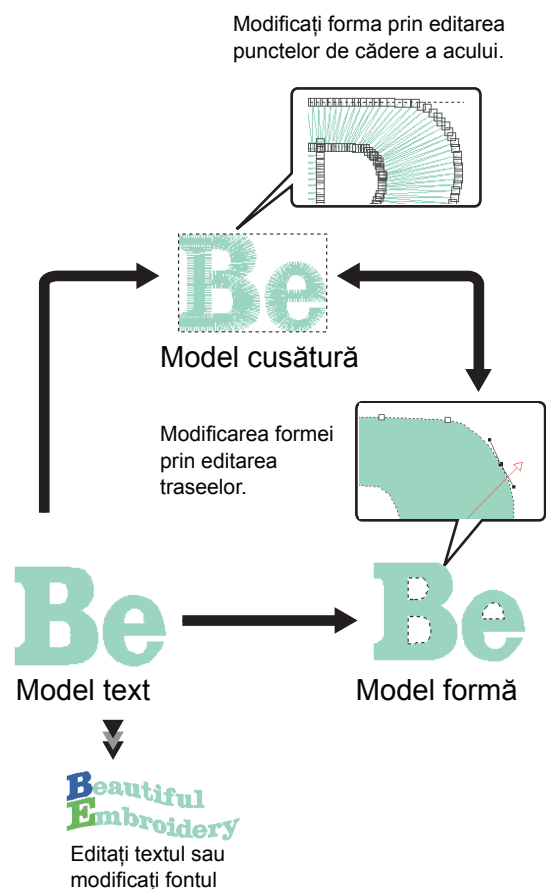
**Model cusătură:** Datele de brodată înglobate (create printr-o conversie în PE-DESIGN 10)

**Model text:** Datele create cu instrumentele [Text]

**Model formă (model Schiță):** Datele create cu instrumentele [Shapes] (Forme) (Forme) .

Direcții de coasere uniforme/ multiple sunt aplicate întregii regiuni.

Fiecare dată poate fi convertită într-un alt tip așa cum se arată mai jos. Săgețile indică direcțiile în care datele pot fi convertite. Metodele de editare a datelor diferă în funcție de tipul de date.



## Model cusătură

Puteți edita (remodelare prin mutarea/ștergerea punctelor sau divizarea/conectarea liniilor la puncte) punctele (punctele unde cade acul) și diviza cusăturile; Cu toate acestea, nu puteți specifica tipurile de cusătură sau atributele de coasere ale liniei și regiunii.

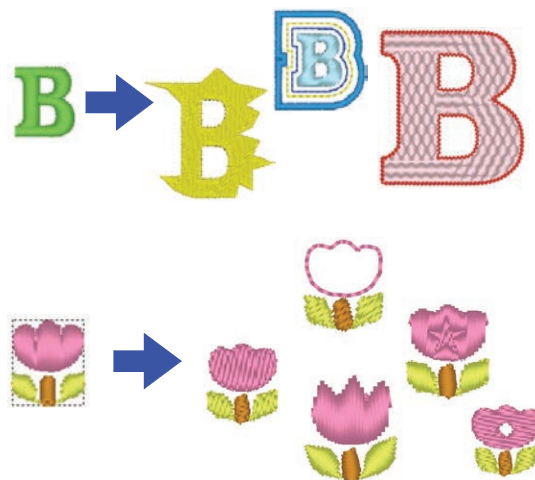
## Model text

Puteți edita textul prin introducerea/ștergerea caracterelor, specifica atributele de text (cum ar fi fontul sau forma de transformare) și specifica atributele de cusut.

## Model formă

Aveți posibilitatea să specificați tipurile de cusătură pentru regiune și linie, precum și atributele de cusut, traseele de editare (prin mutarea/ștergerea punctelor, remodelarea prin mișcările mânerului sau prin divizarea/conectarea liniilor la puncte), să schimbați direcția de cusut, să inserați/editați stampile, să aplicați efecte tip ștanțare/gravură, să eliminați/îmbinați regiuni suprapuse, să setați cusătura pentru gaură, să împărțiți contururi și să creați linii de decalaj și modele florale.

De exemplu, atunci când un model de cusătură este convertit la formă, tipurile de cusătură și atributele de cusut pot fi schimbate și formele pot fi editate și redimensionate cu ușurință. Când modelul de text se transformă în formă, direcția de coasere și formele de caractere pot fi editate și liniile de decalaj pot fi create.



Funcțiile care nu sunt disponibile cu un singur tip de date pot fi efectuate dacă datele sunt convertite la un alt tip.

Conversia de date la tipul care vă permite să efectuați operațiile necesare pentru crearea datelor de brodată dorite.

Brodat

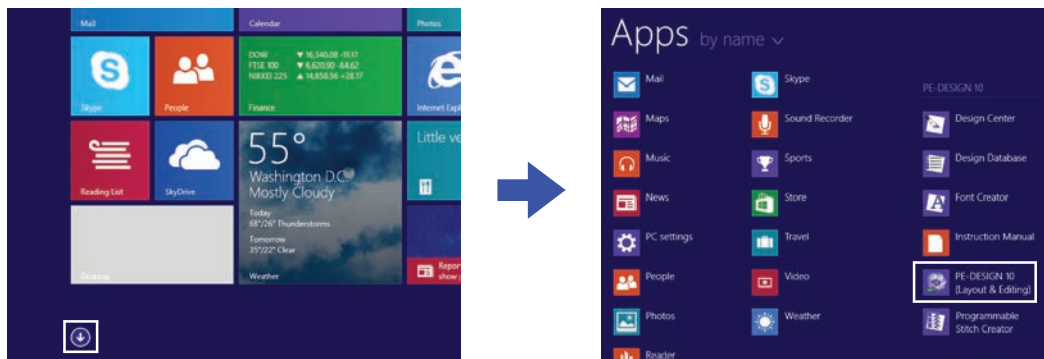



# Pornirea/ ieșirea din aplicații

## Pornirea aplicației

Dați clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos a ecranului [Start] pentru a vizualiza [All Apps] (Toate Apps) , și apoi clic pe **PE-DESIGN 10 (Machetare & Editare)** sub titlul **[PE-DESIGN 10]** în ecran. Atunci când aplicația pornește, apare Expertul de Pornire.

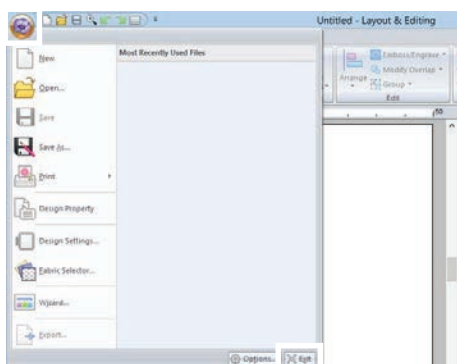
►► "Despre Expertul de pornire" la pagina 10



Pentru utilizatorii de Windows®7 or Windows Vista®: Clic pe , apoi **[All Programs]**, apoi clic pe **[PE-DESIGN 10]**, și apoi clic pe **[PE-DESIGN 10 (Machetare & Editare)]**.

## Ieșirea din aplicație

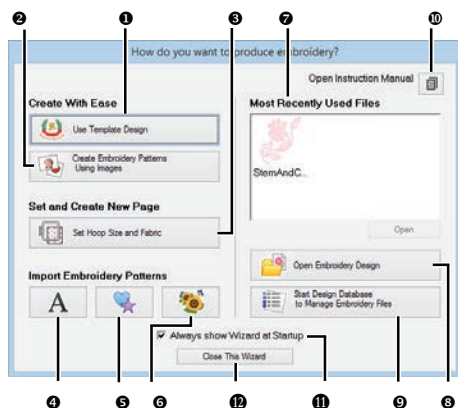
Clic , apoi **[Exit]** (Ieșire)



**Cusut & Brodat**



## Despre Expertul de pornire

Când [Layout & Editing] (Machetare & Editare) pornește, apare următorul expert.



- 1 **Utilizarea proiectelor de șabloane** Clic pe acest buton pentru a porni [Template Wizard] (Expert șablon).
  - » "Asistent instruire 2: Utilizarea șabloanelor" la pagina 101
- 2 **Crearea modelelor de broderie care conțin imagini**

Clic pe acest buton pentru a porni asistentul pentru crearea unui model de broderie dintr-o imagine.

  - » "Expertul în cusături: Conversia automată a unei imagini la un proiect de broderie" la pagina 131 și "Importarea datelor imagine" la pagina 150
- 3 **Stabilirea dimensiunii gherghifului și a materialului** Clic pe acest buton pentru a specifica dimensiunea paginii proiectului (dimensiune gherghef broderie). Țesătura ce va fi brodată poate fi selectată, iar atributele corespunzătoare pentru cusut pot fi specificate pentru țesături.
  - » "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14 și "Rechemarea setărilor unui grup din listă" la pagina 192
- 4  , 5  , 6 


Clic pe aceste butoane pentru a importa modelul prezentat pe butonul din panoul [Import].

- 7 **Cele mai recent utilizate fișiere** Selectați o miniatură a celui mai recent utilizat fișier din listă, și apoi atunci clic [Open] (Deschide) (Deschide) pentru a rechema

fișierul.



- 8 Deschide proiect de broderie Clic pe acest buton pentru a deschide date broderie (.pes).
  - » "Deschiderea unui fișier Machetare & Editare la pagina 90
- 9 **Start baza de date proiecte pentru a gestiona fișiere de broderie**

Dați clic pe acest buton pentru a porni baza de date cu proiecte.

  - » "Baza de date proiecte" la pagina 240
- 10 

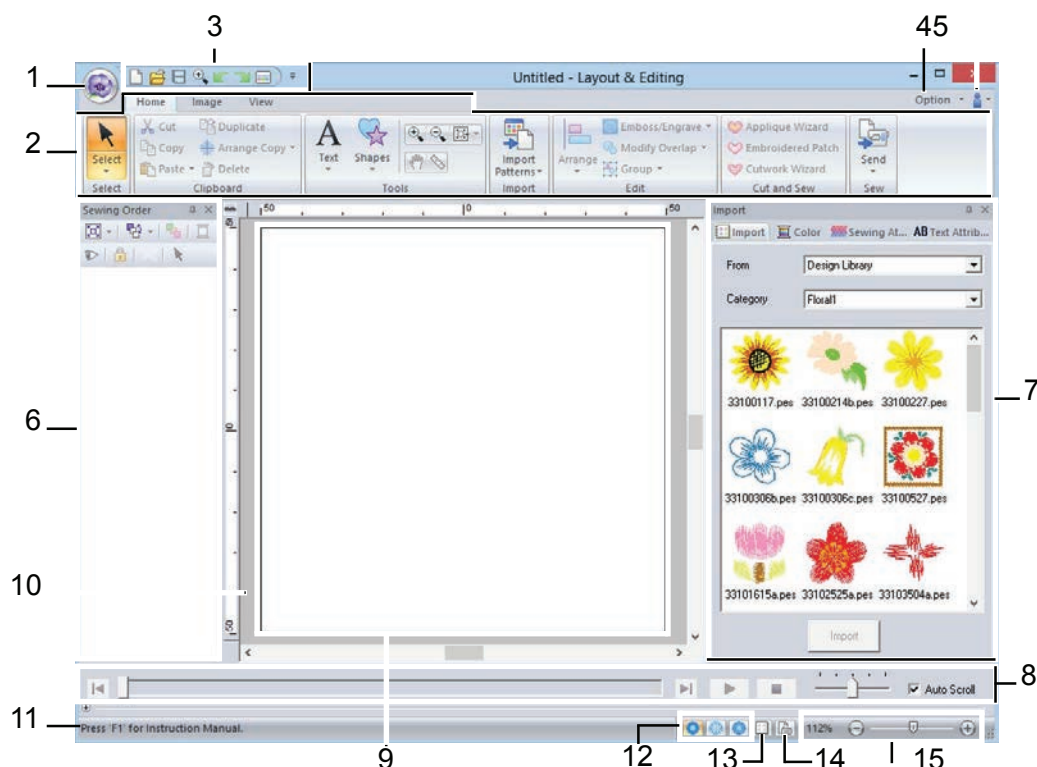
Clic pe acest buton pentru a deschide Manualul de Instrucțiuni (în format PDF).
- 11 **Întotdeauna se afișează Expertul la Pornire** selectați această casetă de validare pentru a porni Expertul de fiecare dată la pornirea Machetării & Editării.
- 12 **Închide acest Expert** Clic pe acest buton pentru a închide Expertul de pornire fără a efectua o operație.



Pentru a deschide expertul în timp ce utilizați [Layout & Editing] (Machetare & Editare), clic  (în partea de sus a ferestrei [Quick Access Toolbar] (Bara Instrumente acces rapid) ), sau clic pe  și apoi selectați [Wizard] (Expert) din meniul de comenzi.

# Să înțelegem Ferestrele

## Fereastra Machetare & Editare



### 1 Butonul Aplicație

Clic pentru a afișa un meniu care conține comenzi pentru operațiunile cu fișiere, cum ar fi **[New]** (Nou), **[Save]** (Salvează) (Salvează), **[Print]** (Imprimă) și **[Design Settings]** (Setări proiect) (Setări proiect)

### 2 Panglică

Clic pe o filă din partea de sus pentru a afișa comenzile corespunzătoare.

Observați denumirea de sub **fiecare** grup atunci când selectați comenzi a dorită.

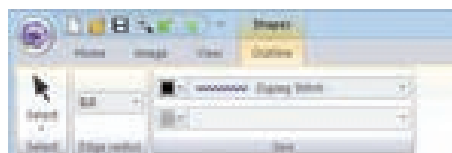
Făcând clic pe o comenziă cu semnul se afișează un meniu care conține o varietate de comenzi.

Și alte file pot apărea în funcție de instrumentul sau modelul de broderie selectat.

Aceste file conțin diferite comenzi pentru efectuarea operațiunilor cu instrumentul sau

modelul de broderie selectat.

Exemplu: Când este selectat instrumentul



Forme (dreptunghi)

### 3 Bara de instrumente acces rapid

Aceasta conține cele mai frecvent utilizate comenzi. Din moment ce această bară de instrumente este întotdeauna afișată, indiferent de fila de pe panglică ce este selectată, adăugarea comenzilor celor mai des folosite le face ușor accesibile.

► "Personalizarea barei de instrumente acces rapid" la pagina 300

### 4 Butonul de opțiuni

Dați clic pe acest buton pentru a porni alte aplicații și specificați setările aplicațiilor, cum ar fi diagrame de fire ale utilizatorului.

Cusut & Sew

### 5 Butonul ajutor

Clic pe acest buton pentru a afișa Manualul de Instrucțiuni și vizualizați informații despre software.

### 6 Panoul comși a de coasere

Clic pe butoanele din partea de sus a panoului pentru a schimba comși a de coasere sau culoarea firului.

### 7 Panouri atribute Import/Culoare/Coasere/Text

Acest panou combină file pentru importul modelelor de broderie precum și pentru specificarea culorii firului, atributele pentru coasere și atributele text. Clic pe o filă pentru a afișa parametrii disponibili

### 8 Panoul simulator cusătură

Simulatorul de cusătură arată cum va fi cusut modelul de către mașină și cum va apărea cusătura.

### 9 Pagina proiectului

Partea reală a zonei de lucru, care poate fi salvată și cusută.

### 10 Zona de lucru

### 11 Bară de stare

Aceasta afișează dimensiunea datelor privind broderia, numărul de cusături sau o descriere a comenzii selectate.

### 12 Butoane mod vizualizare

Clic pe un buton pentru a schimba modul de vizualizare.

### 13 Afișați butonul grilă

Clic pentru a comuta între afișarea și ascunderea grilei.

### 14 Butonul proprietate proiect

Clic pentru a afișa o casetă de dialog care conține informații de cusut despre datele broderiei.

### 15 Glisor Zoom

Acesta afișează raportul de mărire curent. Clic pentru a specifica o valoare pentru raportul de mărire.

Trageți cursorul pentru a schimba raportul de mărire.



- Panourile 6, 7 și 8 pot fi afișate sau ascunse din grupul [Show/Hide] (Afișare/Ascundere) din fila [View] (Vizualizare) (Vizualizare). În plus, aceste panouri pot fi afișate sub formă de casete de dialog separate (flotante) sau atașate la fereastra principală (și ocate).
- Poziționați indicatorul peste o comși ă pentru a afișa un Sfat Ecran, care oferă o descriere a comenzii și indică tasta sa de comși ă rapidă.



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

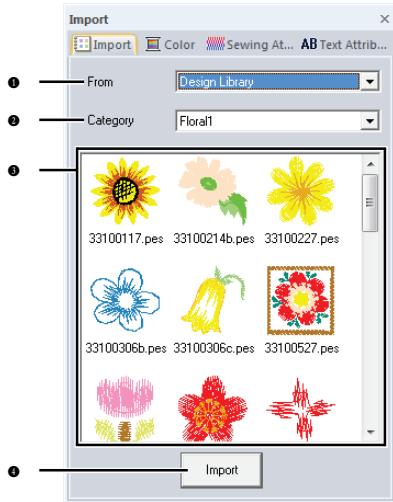
[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

*Cusut & Brodat*

## Exemplu de importare datelor de broderie

### Folosind panoul de import

Datele broderiei pot fi importate folosind panoul **[Import]**.



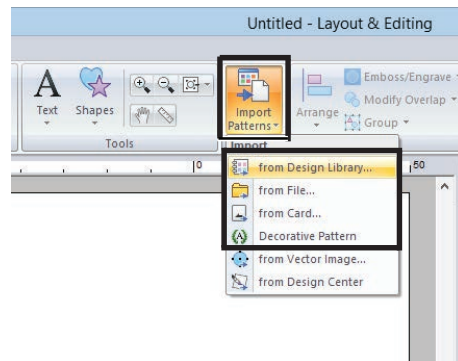
- 1 **De la**  
Selectați locația modelului.
- 2 **Categoria**  
Selectați categoria modelului.  
Sunt enumerate categoriile în locația modelului selectat în selectorul **[From]** (De la).
- 3 Modelele selectate în categoria selectată în selectorul **[Category]** (Categorie) apar în listă. Prin indicarea unui model și ținând apăsat butonul stâng al mouse-ului se afișează o casetă punctată în Pagina proiectului. Acest lucru vă permite să verificați dimensiunea modelului.
- 4 **Import**  
Clic pe acest buton pentru a importa modelul selectat.



- Modelul de asemenea, poate fi importat prin dublu-clic pe el în lista sau trăgându-l în pagina proiectului.
- Nu pot fi selectate mai multe fișiere pentru a fi importate în același timp.
- » "Dintr-un folder" la pagina 91 și "De pe un card original" la pagina 92

### Utilizarea comenzilor de Import

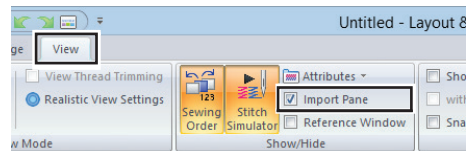
- 1 Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire) (Pagină de pornire).
- 2 Clic **[Import Patterns] (Import modele)** (Import modele) în grupul **[Import]**, și apoi clic pe **[from Design Library]**, (la Biblioteca proiecte) **[from File]**, (din Fișier) **[from Card]** (din Card) sau **[Decorative Pattern]** (Model Decorativ) din meniul **[Import]**



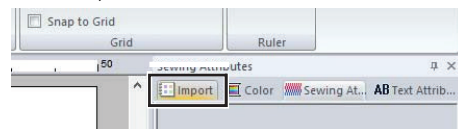
→ Panoul de **[Import]** apare în partea dreaptă a ecranului.



Panoul de **[Import]** poate fi afișat selectând caseta de validare **[Import Pane]** (Panou Import) în fila **[View] (Vizualizare)** (Vizualizare)



Când se afișează panoul **[Color]** (Culoare) (Culoare), panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)** (Atribute cusătură) sau panoul **[Text Attributes] (Atribute text)** (Atribute text), clic pe fila **[Import]** pentru a afișa panoul **[Import]**



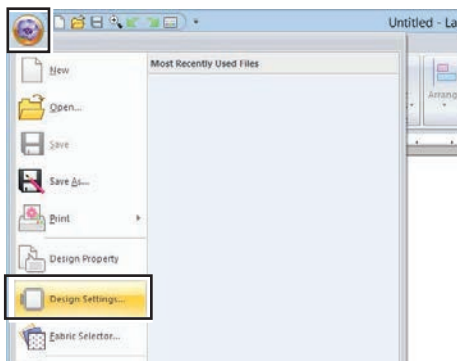


# Specificarea setărilor paginii proiectului

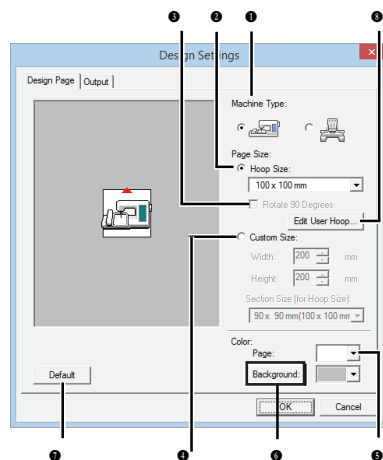
## Specificarea setărilor paginii proiectului

Culoarea și dimensiunea paginii proiectului poate fi schimbat. Puteți selecta o dimensiune de pagină a proiectului în funcție de dimensiunea gherghelului pe care o veți utiliza împreună cu mașina de brodat. Puteți specificați de asemenea o dimensiune personalizată pentru pagina proiectului pentru modele de broderii, care va fi împărțită și brodată în mai multe secțiuni.

**1** Clic , apoi **[Design Settings] (Setări proiect)**



**2** Specificați setările pentru pagina proiectului, apoi clic pe **[OK]**.



### **1** Tipul mașinii

Selectați tipul de mașină. Setările disponibile în selectorul **[Page Size]** (Dimensiune pagină) diferă în funcție de tipul mașinii selectate.

### **2** Dimensiunea gherghelului

Selectați dimensiunea de gherghel dorită din selector

### **3** Rotire 90 grade

Selectați această casetă de validare pentru a aranja modelul într-o pagină a proiectului rotită cu 90°.

### **4** Dimensiune personalizată

Specificați o dimensiune personalizată pentru modele de broderie divizate.

Selectați această opțiune, apoi tastați sau selectați lățimea și înălțimea dorite pentru pagina proiectului.

» *“Asistent instruire 9-1: Crearea proiectelor de broderie divizată la pagina 177*

### **5** Pagina

Selectați culoarea dorită pentru pagina proiectului.

### **6** Fundal

Selectați culoarea dorită pentru zona de lucru.

### **7** Implicit

Pentru a reveni la setările implicite, clic pe acest buton.

### **8** Editare cerc utilizator

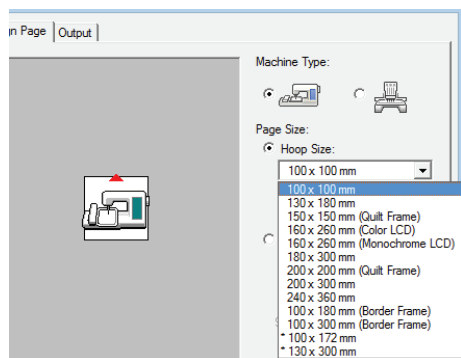
Clic pe acest buton pentru a afișa caseta de dialog **[User Hoop Settings]** (Editare cerc utilizator), unde poate fi adăugată o dimensiune de cerc a utilizatorului.

Dimensiunea adăugată pentru gherghelul utilizatorului apare în partea de jos a listei.

» *“Precizează o dimensiune a gherghelului utilizatorului” la pagina 15*



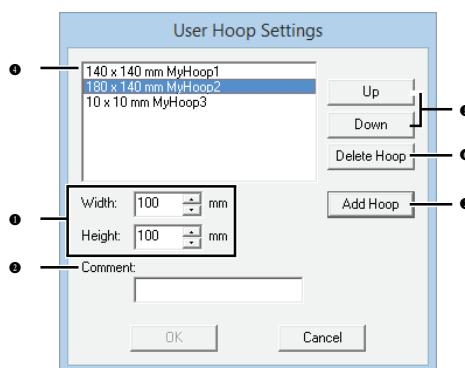
- Pagina proiectului dimensiuni 130 × 300 mm, 100 × 172 mm indicate de “\*\*”, sunt folosite pentru a broda proiecte multi-poziție folosind un gherghef special de broderie atașat la broderie mașină cu trei poziții de instalare.



►► “Asistent instruire 9-2: Crearea proiectului pentru gherghefe cu poziții multiple” la pagina 183

- Nu selectați o dimensiune de gherghef mai mare decât cea care poate fi utilizată împreună cu mașina.
- Când au fost selectate Cadru capac, Cadru cilindru sau Cadru rotund, pagina proiectului nu poate fi rotită la 90°.

## Specificarea unei dimensiuni de gherghef a utilizatorului



### 1 Lățime, înălțime

Introduceți dimensiunea gherghefului care urmează să fie adăugat.

### 2 Comentariu

În cazul în care textul a fost introdus în această casetă, acel text apare lângă dimensiune.

### 3 Adăugare gherghef

Clic pe acest buton pentru a adăuga dimensiunea gherghefului.

### 4 Listă gherghef utilizator

Dimensiunile de gherghef adăugate apar în listă. Selectați o dimensiune de gherghef în această listă pentru a schimba comși a de afișare sau pentru a o șterge.

### 5 Sus, jos

Clic pe aceste butoane pentru a muta dimensiunea gherghefului selectat în sus sau în jos, în comși a de afișare.

### 6 Ștergere gherghef

Clic pe acest buton pentru a șterge dimensiunea de gherghef selectată.

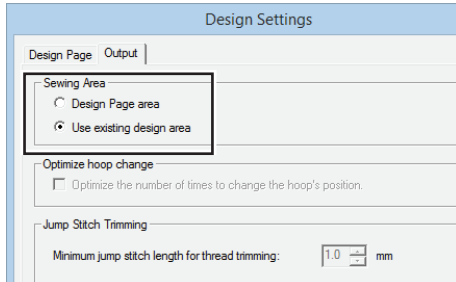


- Un gherghef de utilizator nu se poate roti la 90°.
- Un gherghef de utilizator nu poate fi adăugat la selectorul Dimensiune secțiune (pentru Dimensiune gherghef) de sub Dimensiune personalizată.
- Nu creați un gherghef personalizat mai mare decât ghergheful de broderie care poate fi utilizat împreună cu mașina.
- Datele de brodere create într-o dimensiune de gherghef de utilizator nu pot fi salvate într-un format pentru o versiune anterioară.

## Specificarea zonei de coasere

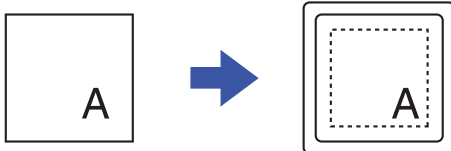
Modelul desenat în pagina proiectului este cusută în mod diferit în funcție de setarea zonei de coasere.

- 1 Clic pe fila **[Output] (leșire)** (leșire).
- 2 Selectați zona de cusut dorită (**[Design Page area]** (zona Pagina proiectului) sau **[Use existing design area]** (Utilizați zona existentă proiectului).



### Zona paginii proiectului

Modelele vor fi cusute, astfel încât poziția acului atunci când începeți coaserea să fie aliniată cu centrul paginii proiectului dumneavoastră. Dimensiunea modelului se potrivește cu dimensiunea paginii proiectului, reducând astfel posibilitatea de a muta un model în jurul ecranului de machetare a mașinii dumneavoastră de brodat.



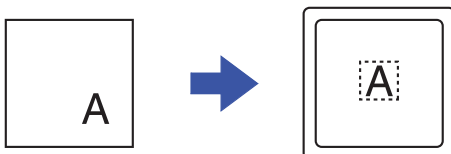
Pagina proiectului  
(pe ecranul dvs.)

Zona de cusut =  
zona paginii proiectului

### Utilizați zona proiectului existent

Modelele vor fi cusute, astfel încât poziția acului atunci când începeți coaserea să fie aliniată cu centrul modelelor reale.

Dimensiunea reală a modelului este menținută, prin urmare, permițând o mobilitate mai mare atunci când se utilizează funcțiile de machetare ale mașinii dumneavoastră de brodat.

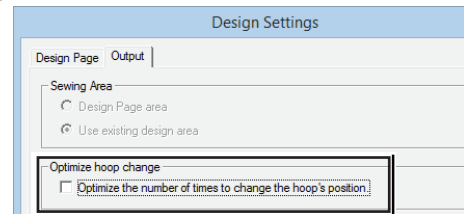


Pagina proiectului  
(pe ecranul dvs.)

Zona de cusut = utilizați  
zona proiectului existent

## Optimizarea schimbării gherghefului


Această setare poate fi selectată în cazul în care un gherghef cu mai multe poziții (100 x 172 mm sau 130 x 300 mm) a fost selectat ca dimensiune pentru pagina proiectului.

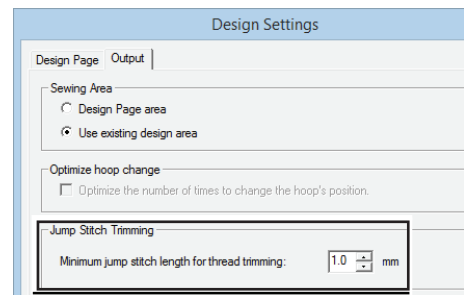


Selectați caseta de validare pentru a optima comșii a de coasere / ordinea modificărilor de poziție ale gherghefului, astfel încât numărul de schimbări ale poziției gherghefului să fie redus la minimum.

Acest lucru reduce riscul de aliniere incorectă a modelului broderiei sau cusăturilor inegale la schimbarea prea deasă a poziției gherghefului.

## Ajustare cusătură sărită

Aceste setări sunt aplicate numai atunci când se brodează cu mașinile noastre de brodat cu mai multe ace. Înainte ca aceste setări să poată fi specificate, selectați  sub **[Machine Type]** (Tip mașină) în caseta de dialog în **[Design Settings] (Setări proiect)** (Setări proiect)



Specificați lungimea minimă de sărit pentru tăierea firului.



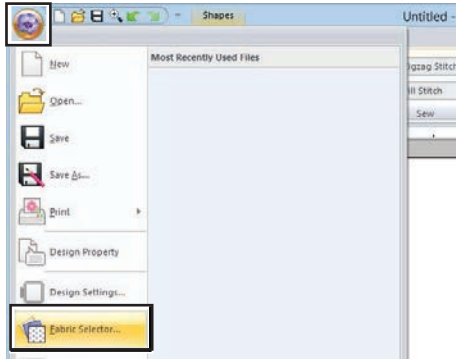
Aceste setări nu se aplică niciunei alte mașini de brodat. Pentru detalii, consultați Manualul de Operațiuni furnizat împreună cu mașina.

- » "Tăierea cusăturilor în salturi" la pagina 87, "Specificare setări tăiere în Machetare & Editare" la pagina 297 și "Adăugarea tăieturilor cusăturilor în salturi la noi modele" la pagina 302

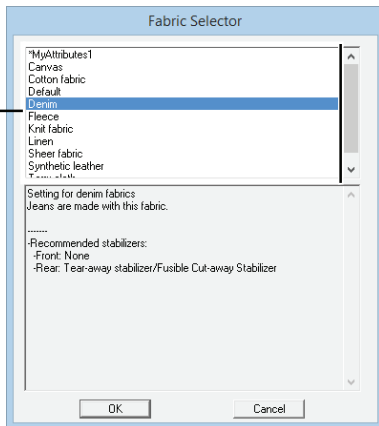
## Utilizarea selectorului de țesături

Un grup de setări atribut de coasere corespunzătoare pentru tipurile majore de țesătură poate rechemat din caseta de dialog [Fabric Selector] (Selector țesătură). Selectați țesătura care urmează să fie brodată pentru a vizualiza o descriere a țesăturii și consiliere cu privire la brodat.

- 1 Clic pe  , apoi [Fabric Selector]. (Selector țesătură)



- 2 Selectați grupul de setări care urmează să fie rechemat.



- 1 Selectați tipul de țesătură ce va fi brodat pentru a specifica setările recomanate pentru acea țesătură. Atunci când este selectat un tip de țesătură, apare o descriere.

- 3 Clic [OK].

Atunci când sunt introduse forme și text, atributele de cusut vor fi setate la cele recomanate pentru țesătura selectată.


- "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54



- Atributele de cusut pentru formele și textul importat nu se modifică.
- Efectuați o probă de cusut înainte de brodat proiectului dumneavoastră.

- "Pentru operațiuni de bază" la pagina 295



Setările originale pot fi salvate pentru a fi utilizate mai târziu, în [Fabric Selector] (Selector țesătură). Clic pe  în tab-ul [Sewing Attributes] (Atribute cusătură), clic pe [Save As] (Salvează ca) (Salvează ca), și apoi clic pe [OK] fără a schimba numele pentru setări. Grupul de setări pe care le-ați salvat vor apărea cu „\*” lângă numele său.

- "Salvarea setărilor într-o listă" la pagina 192

## Specificarea setărilor de bază ale afișajului

### Modificarea setărilor grilei

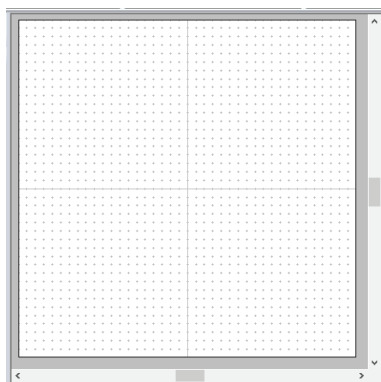
O grilă de linii punctate sau linii solide poate fi afișată sau ascunsă, și spațierea pentru grilă poate fi ajustată.

- 1 Clic pe tab-ul **[View] (Vizualizare)**.
- 2 Specificarea setărilor grilei.



#### 1 Arată grila

Selectați această casetă de validare pentru a afișa grila.



#### 2 cu axe

Selectați această casetă de validare pentru a afișa grila ca linii solide.

#### 3 Interval


Se specifică spațierea grilei.

#### 4 Fixare la grilă

Selectați această casetă de validare pentru a alinia modelele cu grila.

Caracteristica fixare funcționează indiferent dacă este sau nu este afișată grila.



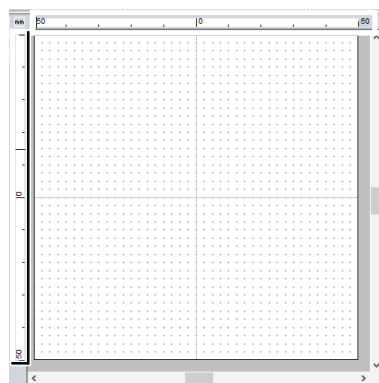
Butonul  poate fi folosit pentru a comuta grila între afișare sau ascundere.




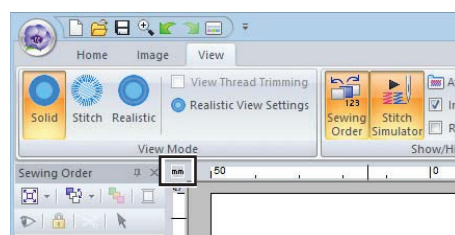
### Modificarea setărilor riglei

Rigla poate fi afișată sau ascunsă.

- 1 Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.
- 2 Pentru a afișa rigla, selectați caseta de validare **[Ruler] (Riglă)** din grupul **[Ruler] (Riglă)**. Pentru a ascunde rigla, goliți caseta de validare **[Ruler] (Riglă)**.



Clic  pentru a comuta unități de măsurare între milimetri și inci.





## Modificarea setărilor liniilor de orientare

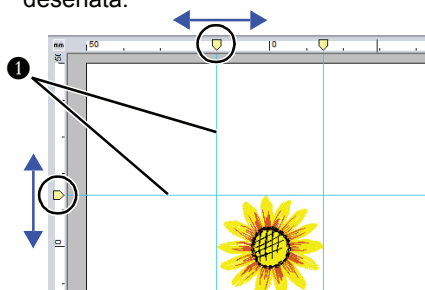
Liniile de orientare pot fi, de asemenea, utilizate atunci când este afișată rigla.

- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Selectați caseta de validare [Ruler] (Riglă) și apoi selectați caseta de validare [Guideline] (Linii de orientare) în grupul [Ruler] (Riglă)



- 3 Clic pe riglă în pagina proiectului.

→ apare, și o linie de orientare este desenată.



1 Linie de orientare

- Pentru a muta o linie de orientare, trageți
- Pentru a șterge o linie de orientare, clic



- O linie de orientare se adaugă de fiecare dată când se face clic pe riglă. În plus, până la 100 linii de orientare pot fi adăugate riglelor orizontale și verticale.
- În timp ce o linie directoare este trasă, poziția sa este afișată în bara de stare.
- Când caseta de validare [Ruler] (Riglă) cutie sau caseta de validare [Guideline] (Linie de orientare) este ștearsă, liniile de orientare sunt ascunse.
- Dacă sunt selectate ambele casetele de validare [Show Grid] (Arată grilă) și [Snap to Grid] (Fixează grilă), liniile directoare vor fi adăugate/mutate de-a lungul liniilor de grilă.

► "Schimbarea setărilor grilei" la pagina 18.



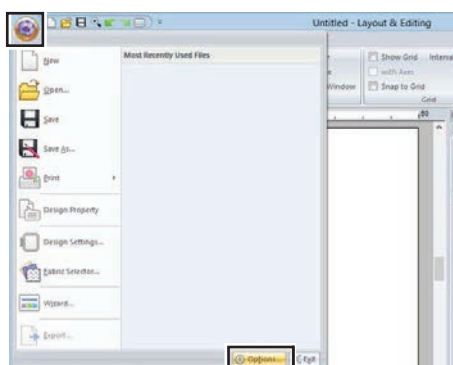
În cazul în care un model este salvat, liniile directoare sunt salvate cu acesta. Cu toate acestea, liniile directoare sunt șterse dacă modelul este salvat într-un format pentru o versiune mai veche decât versiunea 10.

## Ajustarea măsurătorilor (Calibrarea ecranului)

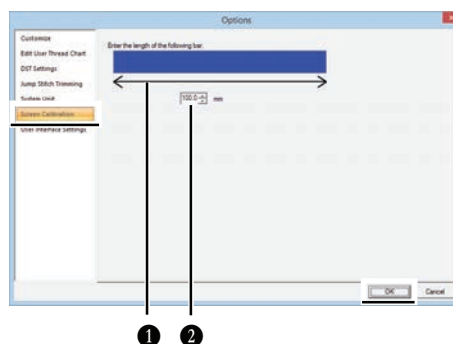
Măsurătorile pot fi ajustate, astfel încât obiectele vor fi afișate în aceeași mărime ca și broderia reală la un raport de zoom de 100%.

Odată ce se face această ajustare, nu va trebui să fie făcută din nou mai târziu.

- 1 Clic , apoi [Options] (Opțiuni).




- 2 Clic [Screen Calibration] (Calibrarea ecranului). Țineți o riglă pe ecran pentru a măsura lungimea 1. Apoi, introduceți valoarea la 2, și apoi clic [OK].

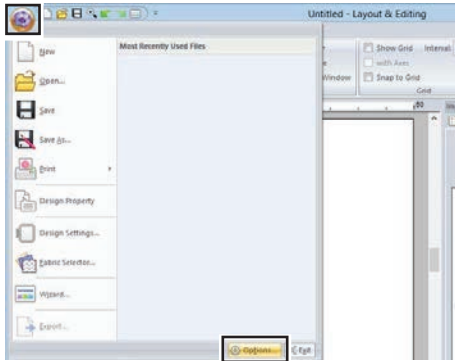


Asigurați-vă că introduceți lungimea în milimetri. O valoare în inci este invalidată.

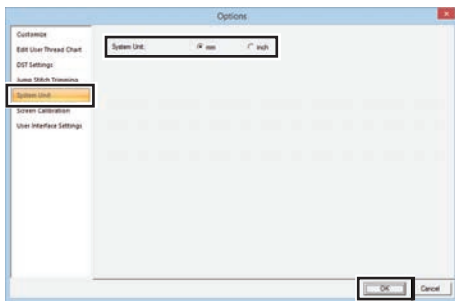
**Cusut & Brodat**

## Unitatea Sistem

- 1 Clic  , apoi [Options] (Opțiuni).



- 2 Clic pe [System Unit] (Unitatea Sistem), apoi selectați unitățile de măsurare dorite ([mm] sau [inch]).



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodad.ro](http://www.cusutibrodad.ro)

*Cusut & Brodat*

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

**[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)**

*Cusut & Brodat*

## Operațiuni de bază Machetare & Editare

---

Această secțiune descrie operațiile de bază efectuate în Machetare & Editare, cum ar fi forme de desen, editarea proiectului de broderie, specificarea atributelor de cusut, salvarea fișierului și imprimarea acestuia.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

București, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

*Cusut & Brodat*

# Asistent instruire 1: Desenarea formelor pentru a crea un proiect de broderie

Această secțiune va descrie modul de a combina diferite forme pentru a crea un proiect de broderie.

Vom folosi un instrument Contur pentru a desena tulpina.

Apoi, vom crea frunzele, florile și ghiveciul prin importarea modelelor de formă.



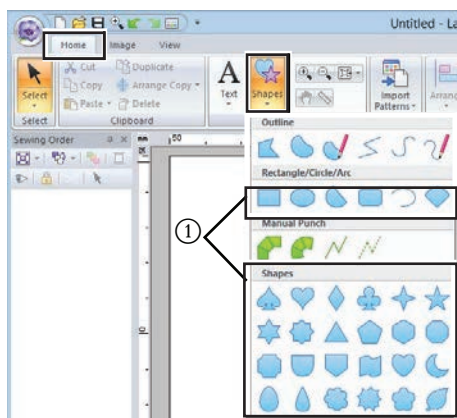
Fișierul de probă pentru acest asistent instruire este situat în Documente (Documentele mele)\PE-DESIGN 10\Asistent instruire\Asistent instruire\_1.

<b>Pasul 1</b>	Desenarea, importarea și mutarea formelor
<b>Pasul 2</b>	Duplicarea, bascularea și mutarea formelor.
<b>Pasul 3</b>	Specificarea cusăturii găurii
<b>Pasul 4</b>	Aplicarea unui model la brodare
<b>Pasul 5</b>	Editarea punctelor și modificarea formelor

## Pasul 1 Desenarea, importarea și mutarea formelor

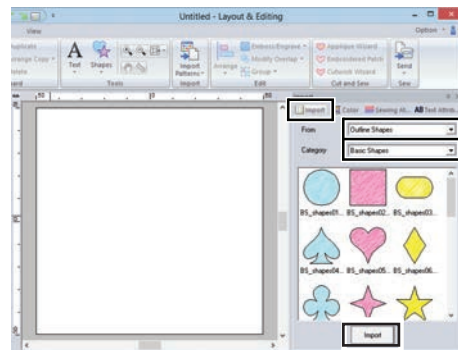
Formele pot fi create fie desenându-le cu instrumente pentru Forme, sau prin importul modelelor de formă tip mostră.

1 Pentru a desena o formă, selectați un instrument pentru Forme, și apoi glisați indicatorul în pagina proiectului pentru a desena forma.



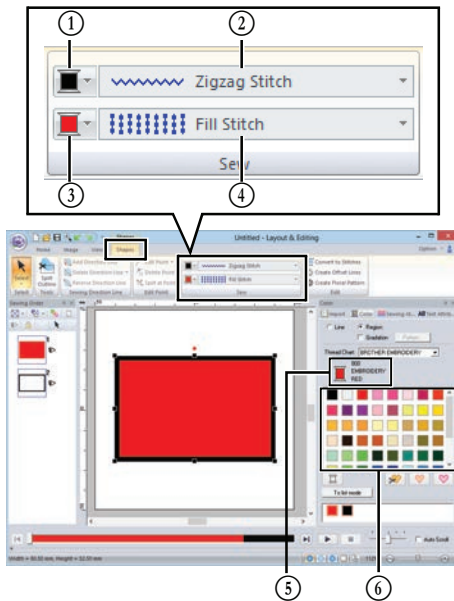
① Instrumente pentru Forme

2 Pentru a importa o formă, selectați **[Outline Shapes]** (Contur Forme) de la selectorul **[From]** (De la) panoul **[Import]**, apoi **[Basic Shapes]** (Forme de bază) de la selectorul **[Category]** (Categorie) selector. Selectați forma, apoi clic pe **[Import]**.




Specificați tipurile de cusătură pentru forma în fila **[Shapes]** (Forme) și culorile de fir în fila **[Shapes]** (Forme) sau panoul **[Color]** (Culoare).

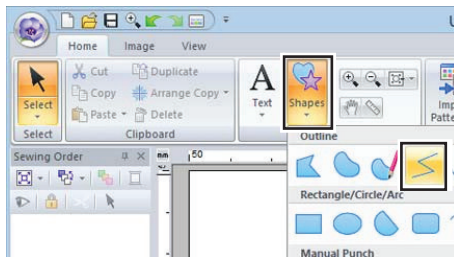




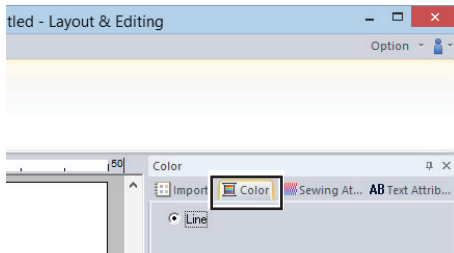
- ① Buton culoare linie
- ② Selector tip cusătură linie
- ③ Buton culoare regiune
- ④ Selector tip cusătură regiune
- ⑤ Culoarea firului selectat și numele culorii
- ⑥ Paleta de culori a firelor

## 1 Desenează tulpina.

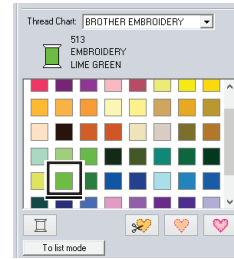
- (A) Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire)
- (B) Clic pe [Shapes] (Forme) în grupul [Tools] (Instrumente) și apoi clic pe 



- (C) Clic pe fila [Color] (Culoare) pentru a afișa paleta de culori.



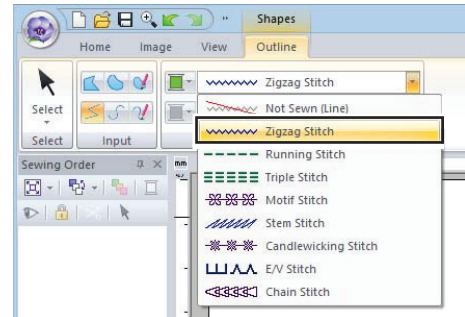
- (D) Clic [LIME GREEN] (VERDE LIMETĂ).  
Dacă nu se afișează culoarea dorită, mutați bara de defilare, până când apare.



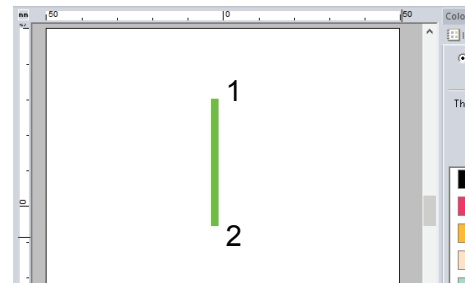
Pentru a vizualiza culorile firelor într-o listă astfel culoarea dorită să fie mai ușor găsită, clic pe [To list mode] (Listare mod)

► "Setarea tipului de cusătură" la pagina 49

- (E) Clic pe selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut) (Tip linie de cusut) și selectați [Zigzag Stitch] (Cusătură zig-zag).



- (F) Clic pe punctul de start 1, și apoi dublu clic pe punctul final 2.



Culoarea, atributele cusăturii și dimensiunea poate fi, de asemenea, modificate după ce forma este desenată.

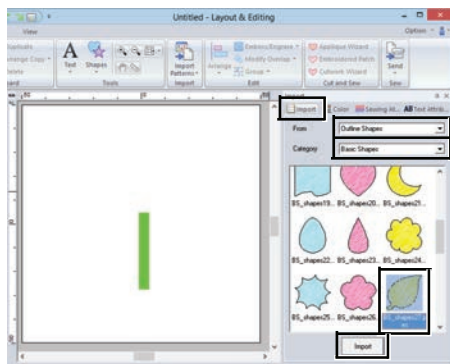
## 2 Creare frunzei pe dreapta.

De data aceasta, vom importa un model de formă. Vom specifica, de asemenea, culoarea și tipul de cusătură pentru regiune.


(A) Clic pe fila **[Import]**.

(B) Selectați **[Outline Shapes]** (Contur Forme) din selectorul **[From]** (De la) selector și **[Basic Shapes]** (Forme de bază) (Forme de bază) din selectorul **[Category]** (Categorie) selector.

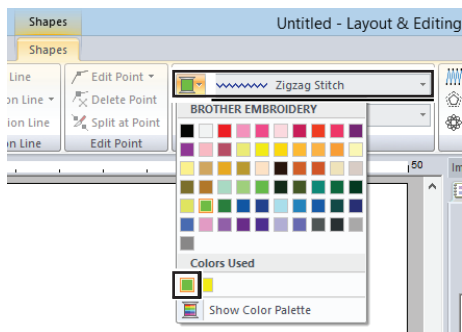
(C) Selectați **[BS\_shapes27.pes]**, și apoi clic pe **[Import]**.





(D) Clic pe fila **[Shapes]** (Forme).

(E) Clic pe  cusătura de linie, și apoi clic sub **[Colors Used]** (Culori utilizate) pentru a selecta **[LIME GREEN]** (VERDE LIMETĂ).

(F) Clic pe selectorul **[Line sew type]** (Tip linie de cusut), și apoi selectați **[Zigzag Stitch]** (Cusătură zig-zag)

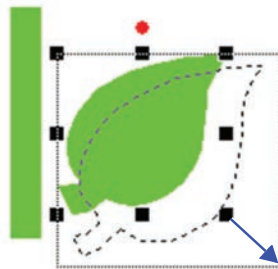



(G) Ca și pentru culoarea liniei, clic pe  regiune, și apoi clic pe  under **[Colors Used]** (Culori utilizate) pentru a selecta **[LIME GREEN]** (VERDE LIMETĂ).



Culorile firelor folosite sunt listate sub **[Colors Used]** (Culori utilizate).

(H) Trageți mânerul pentru a regla frunza la dimensiunea dorită.

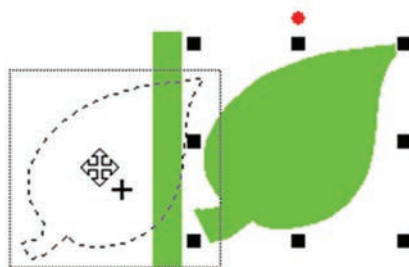


(I) Plasați cursorul peste frunză, astfel încât forma cursorului să se schimbe în , apoi trageți frunza în poziția dorită.

## Pasul 2 Duplicarea, bascularea și mutarea formelor

Acum vom duplica frunza pe partea dreaptă, o vom bascula orizontal și apoi o vom muta pe partea dreaptă a tulpinei.

1 Pentru a duplica frunza pe dreapta.

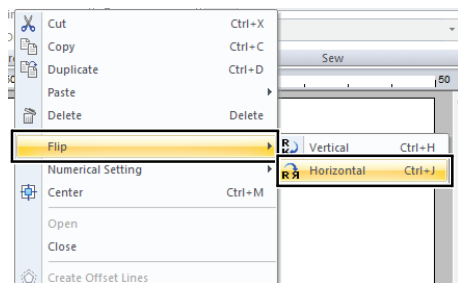


(A) Selectați frunza.

(B) În timp ce țineți apăsată tasta **<Ctrl>** trageți de frunză pentru a o muta.

(C) Eliberați butonul mouse-ului.

## 2 Pentru a bascula frunza duplicată orizontal



(A) Clic dreapta pe frunza duplicată.

→ Va apărea un meniu derulant.

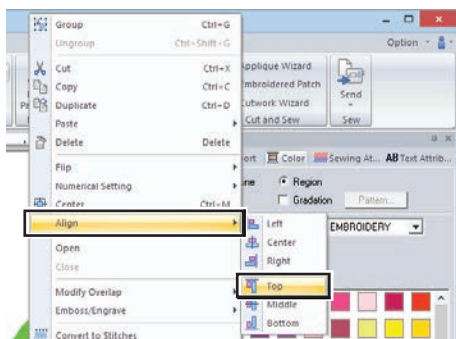
(B) Clic pe **[Flip] (Basculează)**, apoi **[Horizontal] (Orizontal)**.

## 3 Trageți frunza duplicat pe partea stângă a tulpinei.



Pentru a muta un obiect pe orizontală, țineți apăsat tasta **<Shift>** în timp ce trageți de obiect.

## 4 Aliniați frunzele pe partea dreaptă și pe partea stângă



(A) În timp ce țineți apăsată tasta **<Ctrl>**, clic pe frunza din partea dreaptă, apoi pe frunza din partea stângă pentru a selecta cele două frunze. Apoi, clic-dreapta pe frunzele selectate.

(B) Clic dreapta pe frunze, și apoi clic pe **[Align] (Aliniere)**, apoi **[Top] (Sus)**.



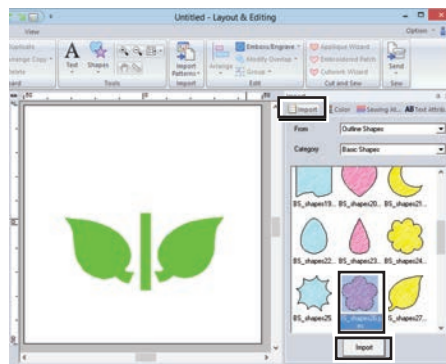
- Mai multe modele de brodat pot fi selectate în oricare dintre următoarele moduri.
  - ♦ Clic pe primul model, și apoi, în timp ce țineți apăsată tasta **<Ctrl>**, clic pe modelul următor.
  - ♦ Trageți cursorul pentru a desena un cadru de selecție în jurul modelelor ce trebuie selectate.
- Copiile basculate, de asemenea, pot fi create prin clic **[Arrange Copy] (Aranjare copie)** în grupul **[Clipboard]** din fila **[Home] (Pagină de pornire)**, apoi făcând clic pe **[Vertical Mirror Copy] (Copie oglindă pe verticală)**.
  - ▶ "Utilizând instrumentul copie în oglindă" la pagina 35.

## Pasul 3 Specificarea găurii de cusut

Acum, vom crea floarea și un cerc în centru. Apoi, vom aplica o setare, astfel încât zonele suprapuse să nu fie cusute de două ori.

### 1 Crearea petalelor de flori.

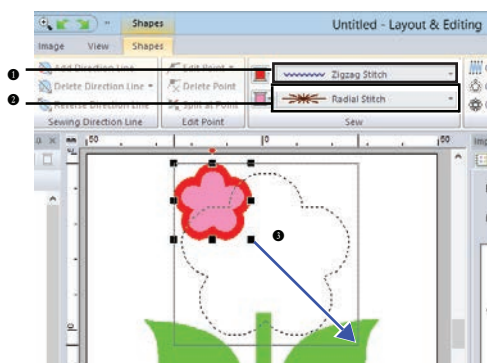
- Clic pe fila **[Import]**.
- Selectați **[BS\_shapes26.pes]**, și apoi clic pe **[Import]**.



(C) Clic pe fila **[Shapes] (Forme)**.

**Cusut & Brodat**

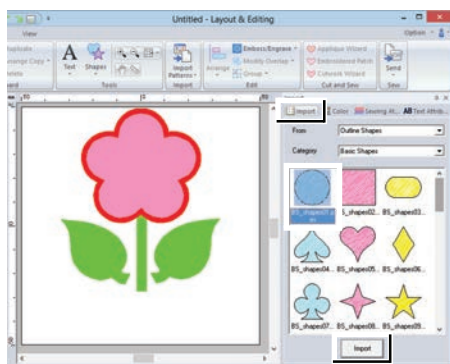
- (D) Selectați **[RED]** (ROȘU) din paleta de culori ca și culoare pentru linie și **[Zigzag Stitch]** (Cusătură zig-zag) ca tip de cusătură ①.



- (E) Selectați **[Radial Stitch]** (Cusătură radială) ca tip de cusătură ②.  
 (F) Trageți de mânerul (③) pentru a regla petalele de flori la dimensiunea dorită.  
 (G) Trageți petalele de flori pentru a le ajusta poziția.

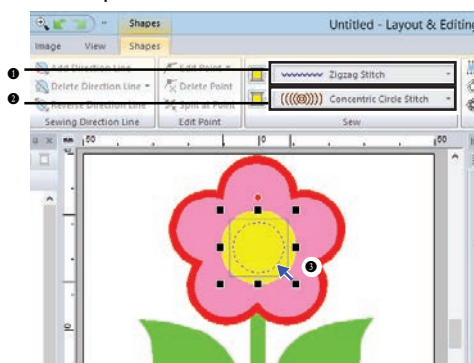
## 2 Creați cercul în centru.

- (A) Clic pe fila **[Import]**.  
 (B) Selectați **[BS\_shapes01.pes]**, și apoi clic pe **[Import]**.



- (C) Clic pe fila **[Shapes]** (Forme).

- (D) Selectați **[YELLOW]** din paleta de culori ca și culoare pentru culoarea liniei și **[Zigzag Stitch]** (Cusătură zig-zag) ca tip de cusătură ①.



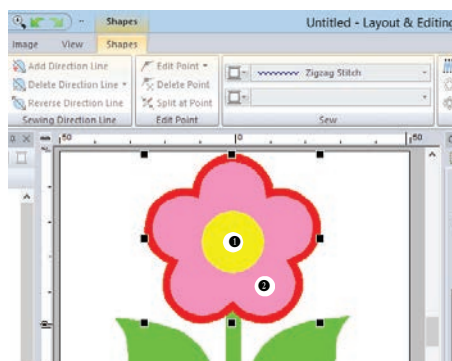
- (E) Selectați **[YELLOW]** din paleta de culori ca și culoare pentru regiune și **[Concentric Circle Stitch]** (Broderie cerc concentric) ca tip de cusătură ②.  
 (F) Trageți cercul în centrul petalelor florilor.  
 (G) În timp ce țineți apăsată tasta **<Shift>**, trageți de mânerul (③) pentru a ajusta cercul la dimensiunea dorită.



Dacă tasta **<Shift>** este ținută apăsată, în timp ce trageți de mâner, modelul este mărit sau redus din centrul modelului.

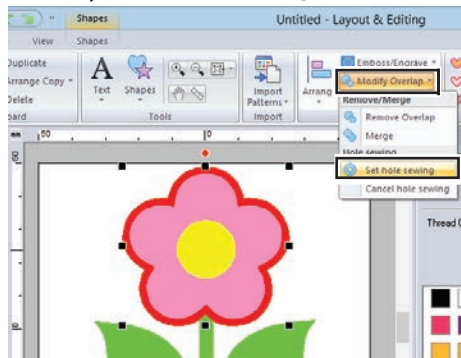
## 3 Selectați modelele unde va fi aplicat cusătura pe gaură.

- (A) În timp ce țineți apăsată tasta **<Ctrl>**, Clic pe cercul galben ① și pe petalele florilor ②.



## 4 Specificați cusătura pentru gaură.

- (A) Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- (B) Clic pe **[Modify Overlap]** (Modificare suprapunere) în grupul **[Edit] (Editare)** group, și apoi clic pe **[Set hole sewing]** (**Setați cusătura pentru gaură**).



Cusătura pentru gaură nu poate fi aplicată dacă unul dintre modele nu este complet inclus în celălalt model.

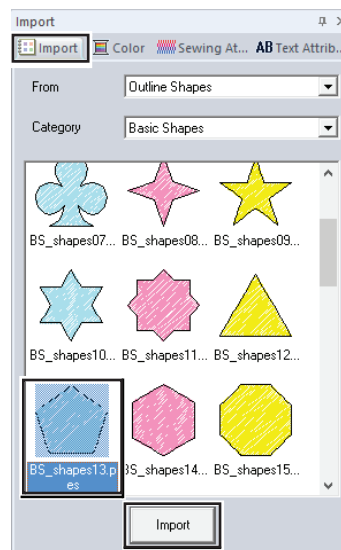
► "Cusătură gaură" la pagina 39.

## Pasul 4 Aplicarea unui model la brodere

Setări detaliate ale atributelor de linie și regiune pot fi specificate din panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**. Acum, vom specifica setările pentru cusătura regiunii corespunzătoare ghiveciului.

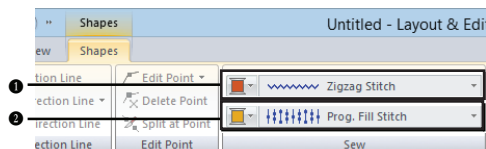
- 1 Specificați culoarea și tipul de cusătură pentru linia și regiunea ghiveciului de flori.
  - (A) Clic pe fila **[Import]**.

- (B) Selectați **[BS\_shapes13.pes]**, și apoi clic pe **[Import]**.



- (C) Clic pe fila **[Shapes]** (Forme).

- (D) Selectați **[CLAY BROWN]** (MARON ARGILĂ) din paleta de culori as the line color și **[Zigzag Stitch]** (Cusătură zig-zag) ca tip de cusătură ①.



- (E) Selectați **[DEEP GOLD]** (AURIU ÎNCHIS) din paleta de culori ca și culoare de regiune și **[Prog. Fill Stitch]** (Prog. cusătură de umplere) ca tip de cusătură ②.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

București, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

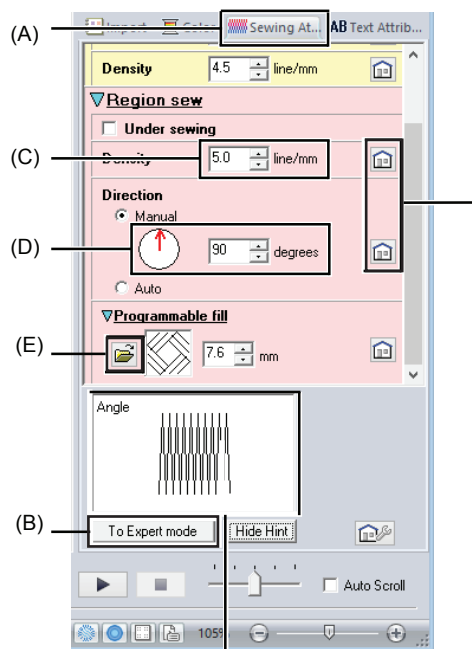
*Cusut & Brodat*



## 2 Specificați atributele cusăturii.

(A) Clic pe fila [**Sewing Attributes**] (**Atribute cusătură**).

În cazul în care panoul [**Sewing Attributes**] (**Atribute cusătură**) nu este afișat, clic pe fila [**View**] (**Vizualizare**), apoi [**Attributes**], apoi [**Sewing Attributes**] (**Atribute cusătură**).



Efectele setărilor specificate pot fi previzualizate. Această previzualizare poate fi afișată/ascunsă făcând clic pe butonul Afișare Sugestie/Ascundere Sugestie.

Clic pe acest buton pentru a reveni atributul la setarea implicită.

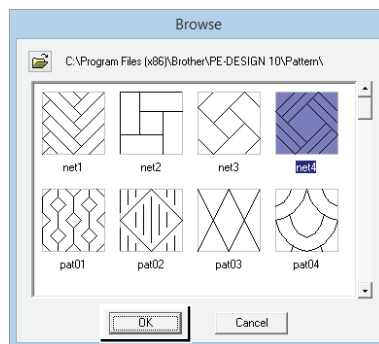
(B) Există două moduri de afișare pentru panoul [**Sewing Attributes**] (**Atribute cusătură**). Pentru acest exemplu, vom specifica setările în modul Începător.

(C) În caseta [**Density**] (**Densitate**), scrieți "5.0".

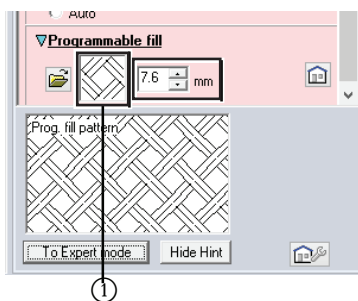
(D) În caseta [**Direction**] (**Direcție**), glisați săgeata roșie la 90°. În caz contrar, scrieți "90".

(E) Clic pe secțiunea [**Programmable fill**] (**Umplere programabilă**).

(F) Selectați [**net4**], și apoi clic pe [**OK**].



(G) Scrieți "7.6" pentru a specifica dimensiunea modelului.

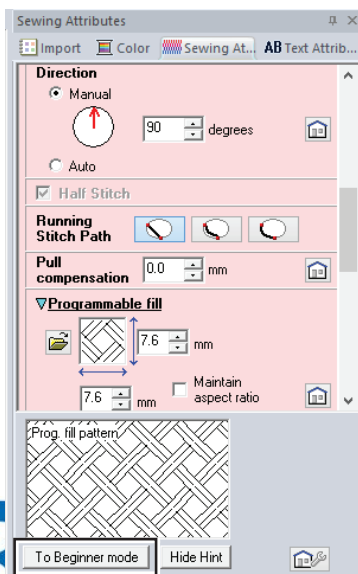


① Modelul selectat este afișat.



- În cazul în care caseta de dialog este afișată în modul Expert, clic pe [**To Beginner mode**] (**Modul Începător**) pentru a afișa caseta de dialog în modul Începător.
- Mai multe setări detaliate pot fi specificate în modul Expert.

► "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54

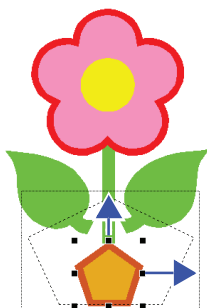




## Pasul 5 Editarea punctelor și modificarea formelor

Acum, vom șterge un colț din pentagon pentru a crea un ghiveci de flori.

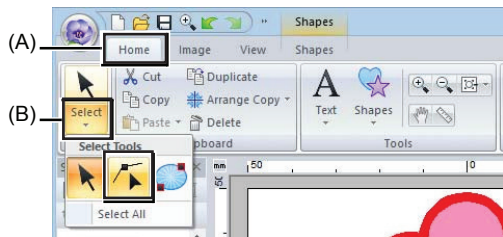
- 1 Trageți mânerul pentru a regla ghiveciul la dimensiunea dorită.  
Trageți ghiveciul de flori pentru a regla poziția sa.



- 2 Ștergeți un punct.

(A) Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

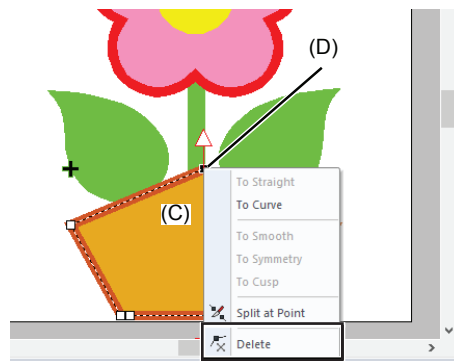
(B) Clic [Select] (Selectare) în grupul [Select] (Selectare), și apoi Clic pe 



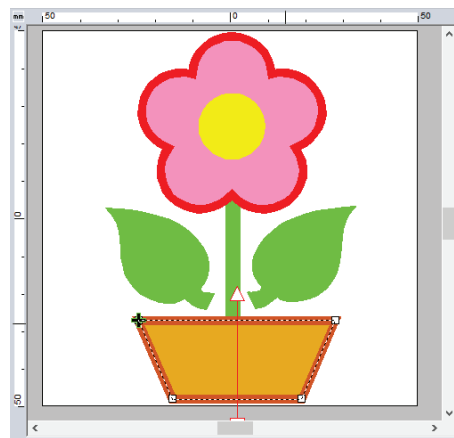
(C) Dați clic pe forma pentru ghiveci.

→ Apar punctele în formă.

(D) Clic dreapta pe punctul ce va fi șters, apoi clic [Delete] (Ștergere).



→ Punctul este șters pentru a forma un trapez.



Dacă doriți să salvați sau să exportați

- Pentru detalii despre salvarea modelelor de broderie, consultați "Salvarea" la pagina 95. Pentru detalii cu privire la transferul proiectelor către o mașină de brodat, consultați "Transferul proiectelor de broderie către mașini" la pagina 201.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

București, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania


Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

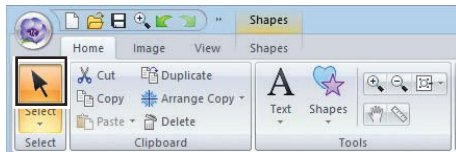
[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodad.ro](http://www.cusutibrodad.ro)

# Cusut & Brodat

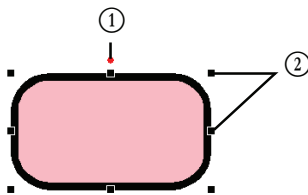
# Editarea proiectelor de broderie

## Selectarea modelelor

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic  în grupul [Select] (Selectare).





- 3 Clic pe model.



- ① Mânerul pentru rotire
- ② Mânere



- Dacă  nu este afișat în grupul [Select] (Selectare), Clic pe săgeata de sub buton, și apoi Clic .
- Bara de stare prezintă dimensiunile (lățime și înălțime) modelului.

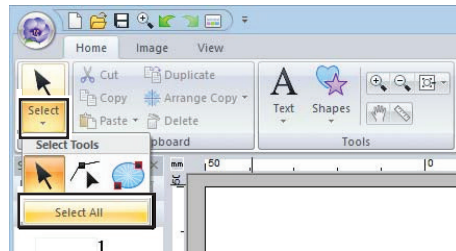
- 4 Pentru a selecta un model suplimentar, țineți apăsată cheia <Ctrl> key și clic pe celălalt model.



- De asemenea, aveți posibilitatea să selectați modelele trăgând cursorul peste model.
- Apăsați tasta <Tab> pentru a selecta modelul următor în ordinea în care au fost create.
- Dacă sunt selectate mai multe modele, un model poate fi deselectat ținând apăsată tasta <Ctrl> în timp ce clic pe model.

## Selectarea tuturor modelelor de broderie

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Select] (Selectare) în grupul [Select] (Selectare), și apoi clic pe [Select All] (Selectează tot).



- Toate modelele pot fi, de asemenea, selectate prin apăsarea tastelor de comenzi rapide <Ctrl> + <A>.
  - Modelele de broderie blocate nu pot fi selectate.
- "Blocare modele broderie" la pagina 86

## Mutarea modelelor

### Mutarea manuală

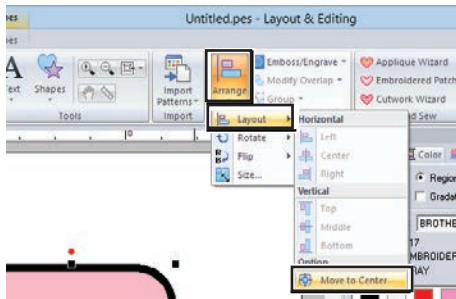
Trageți modelul/modelele selectat (e) la locația dorită.



- Pentru a deplasa modelul orizontal sau vertical, țineți apăsată tasta <Shift> în timp ce-l trageți.
- Prin apăsarea tastelor săgeată se mută modelul selectat.
- Țineți apăsată tasta <Ctrl> și trăgând proiectul se creează un duplicat al modelului la destinație.

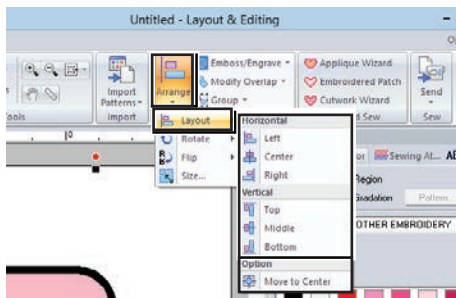
## Mutarea modelelor de broderie către centru

- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange] (Aranjare) în grupul [Edit] (Editare), apoi Clic [Layout] (Machetare), apoi pe [Move to Center] (Mută către Centru) .

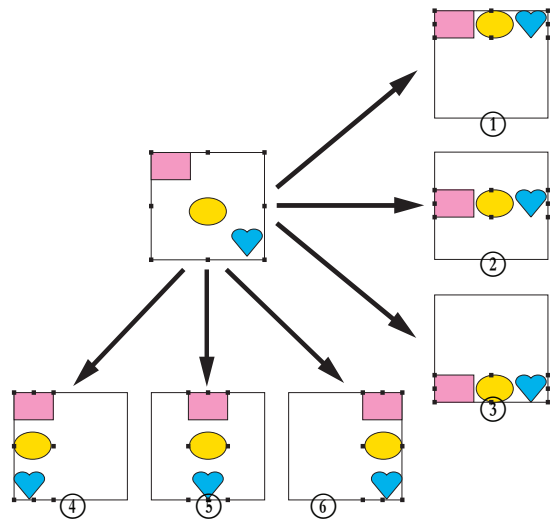


## Alinierea modelelor de broderie

- 1 Selectați modelele, și apoi clic pe [Home] (Pagină de pornire) (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange] (Aranjare) în grupul [Edit] (Editare), Clic pe [Layout] (Machetare), și apoi clic pe comși a dorită sub [Horizontal] (Orizontală) or [Vertical] (Verticală).



→ Modelele selectate sunt aliniate așa cum se arată mai jos.

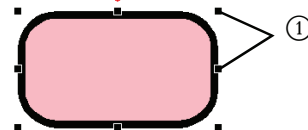


- ① Sus
- ② Mijloc
- ③ Jos
- ④ Stânga
- ⑤ Centru
- ⑥ Dreapta

## Modele de scalare

### Scalarea manuală

- 1 Selectați modelul/ modelele.



- ① Mânere

- 2 Trageți de mâner pentru a regla modelul/ modelele selectate la dimensiunea dorită.



Vă recomandăm să nu scalați modelele importate din cardurile originale.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

*Cusut & Brodat*

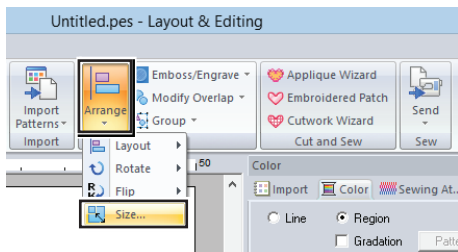


- Dacă tasta <Shift> este ținută apăsat, în timp ce trageți de mâner, modelul este mărit sau redus din centrul modelului.
- Pe măsură ce trageți de mâner, dimensiunea actuală este afișată pe bara de stare.
- Atunci când scalați modele de cusături, numărul de cusături rămâne același, rezultând o pierdere a calității. Pentru a păstra modelul de densitate și umplere a modelului de brodat, apăsați tasta <Ctrl> în timp ce scalați. Chiar și modelele de cusături cu o densitate non-uniformă a cusăturii și model puncte de perforare cu acul pot fi scalate menținând în același timp densitatea și modelul de umplere.

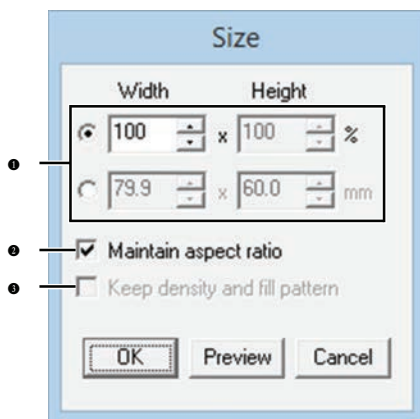
» "Creșterea/reducerea modelelor de cusături" la pagina 295.

## Scalarea numerică

- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe **[Home]** (Pagină de pornire).
- 2 Clic **[Arrange]** (Aranjare) în grupul **[Edit]** (Editare), apoi  
Clic **[Size]** (Dimensiune).



- 3 Specifică dimensiunea, și apoi clic pe **[OK]**.



- 1 Alegeți dacă lățimea și înălțimea vor fi setate ca procente (%) sau dimensiune (milimetri sau inch). Setati lățimea și înălțimea.

- Pentru a modifica proporțional lățimea și înălțimea, selectați caseta de validare **[Maintain aspect ratio]** (Menținere raport aspect).
- Pentru a redimensiona modelul selectat păstrând densitatea originală și modelul de umplere, selectați caseta de validare **[Keep density și fill pattern]** (Păstrați densitatea și modelul de umplere).



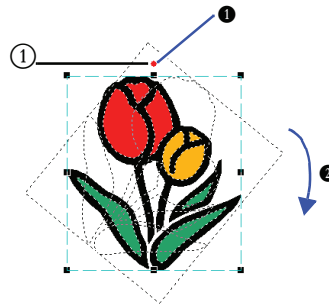
Caseta de validare **[Keep density și fill pattern]** (Păstrați densitatea și modelul de umplere) este disponibilă doar dacă model de cusătură este selectat


» "Creșterea/reducerea modelelor de cusături" la pagina 295

## Rotirea modelelor

### Rotirea manuală

- 1 Selectați modelul/ modelele.
- 2 Trageți mânerul pentru rotire.



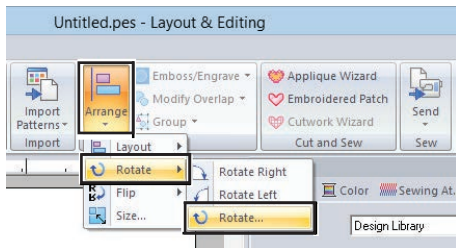
- Forma cursorului se modifică la 
- Rotiți
- ① Mânerul pentru rotire



Pentru a roti modelul în incremente de 15°, țineți apăsat tasta <Shift> în timp ce trageți de mâner.

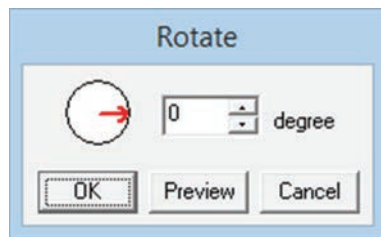
## Rotirea numerică


- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange] (Aranjare) în grupul [Edit] (Editare), și apoi Clic [Rotate] (Rotire), apoi [Rotate] (Rotire).



Clic pe [Rotate Right] (Rotire dreapta) or [Rotate Left] (Rotire stânga) pentru a roti modelul 90° în sens orar sa antiorar.

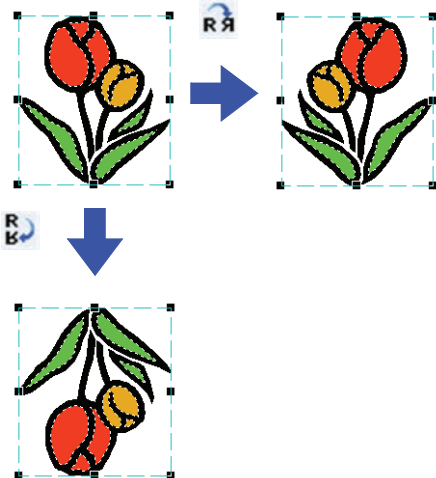
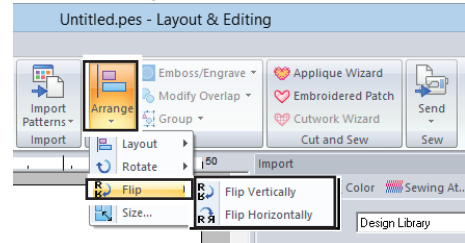
- 3 Tastați sau selectați unghiul de rotație. Clic [OK].



Un unghi poate fi, de asemenea, selectat  prin tragere în caseta de dialog [Rotate] (Rotire).

## Bascularea pe orizontală sau verticală a modelelor

- 1 Selectați modelul (e), apoi clic pe [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange] (Aranjare) în grupul [Edit] (Editare), și apoi clic pe [Flip], apoi [Flip Vertically] (Basculare verticală) sau [Flip Horizontally] (Basculare orizontală).



Unele modele importate din cardurile originale nu pot fi basculate.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

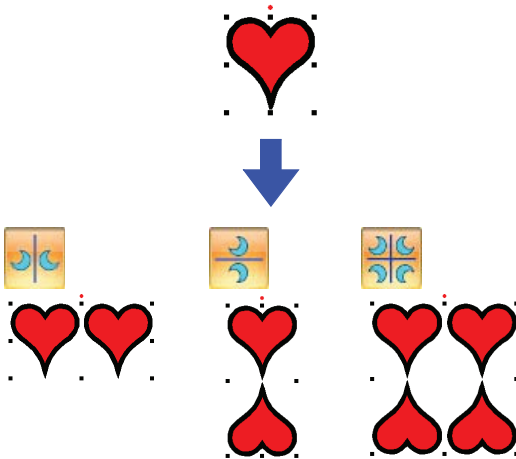
*Cusut & Brodat*

## Aranjați Copiile

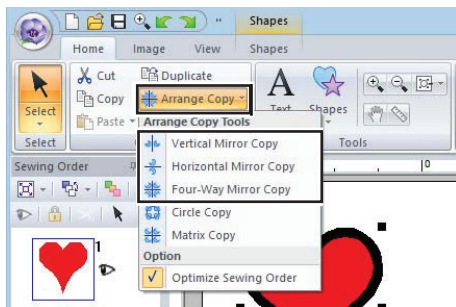


S-ar putea să nu fie posibil să creați copii în oglindă ale unor date de broderie citite de pe carduri originale.

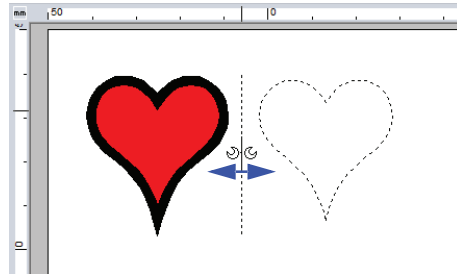
### Utilizarea instrumentului de copiere în oglindă



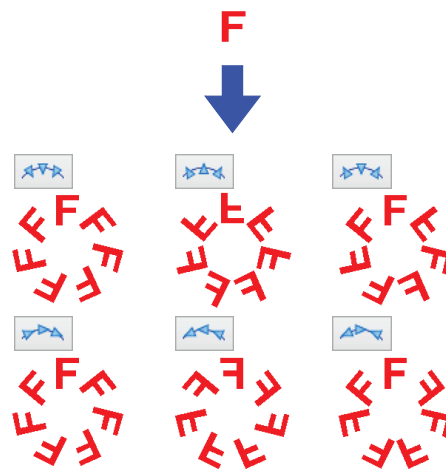
- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange Copy] (Aranjare copie) în grupul [Clipboard], și apoi clic pe [Vertical Mirror Copy] (Copie în oglindă pe verticală), [Horizontal Mirror Copy] (Copie în oglindă pe orizontală) or [Four-Way Mirror Copy] (Copie în oglindă în cele patru direcții).



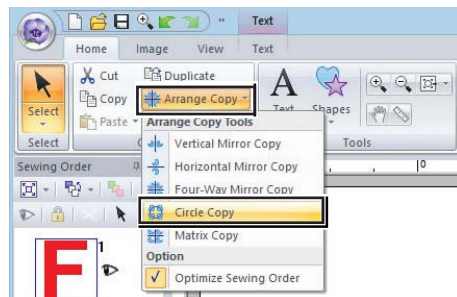
- 3 Mutați cursorul și apoi clic când modelele sunt aranjate după cum doriți.



### Utilizarea instrumentului de copiere în cerc

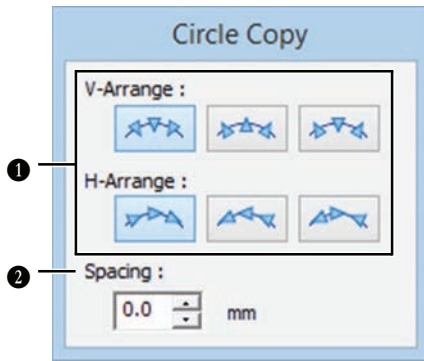


- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Arrange Copy] (Aranjare copie) în grupul [Clipboard], și apoi clic pe [Circle Copy] (Copiere în cerc).



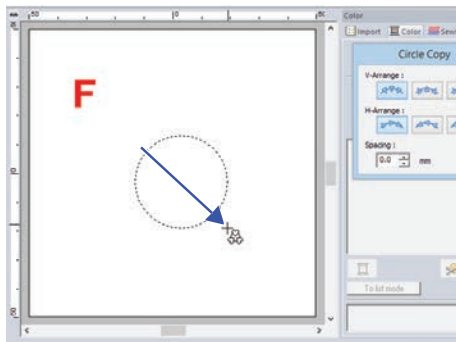


**3** Se specifică aranjamentul de model și spațierea.



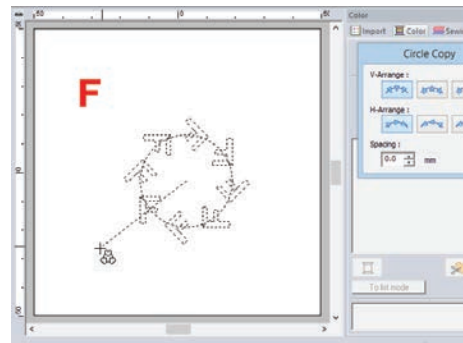
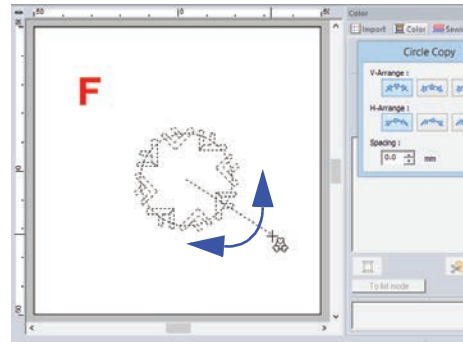
- Selectați aranjamentul dorit.
- Specificați spațierea dintre modele. Cu cât mai mare este valoarea, cu atât mai extinse modelele sunt distanțate unul față de celălalt.

**4** Trageți de cursor pentru a desena un cerc sau o elipsă.



- Pentru a desena un cerc, mențineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce trageți de cursor.
- Pentru a redesena elipsa, clic dreapta pe pagina proiectului pentru a reveni la starea dinaintea trasării elipsei.

**5** Mutați cursorul pentru a selecta unghiul dorit.



Rotirea liniei schimbă orientarea modelelor.



- Pentru a roti linia în incremente de 15°, țineți apăsat tasta **<Shift>** în timp ce trageți de cursor. Unghiul liniei apare în bara de stare.
- În timp ce schimbați orientarea mutând cursorul, aranjamentul și spațierea modelului pot fi încă schimbate în caseta de dialog **[Circle Copy]** (Copiere în cerc).

**6** Clic pentru a finaliza copiile.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

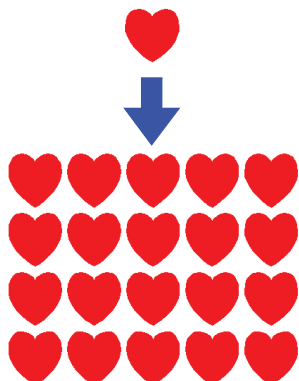
București, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

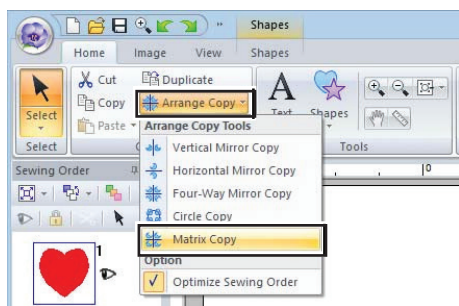
[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutibrodato.ro](http://www.cusutibrodato.ro)

**Cusut & Brodat**

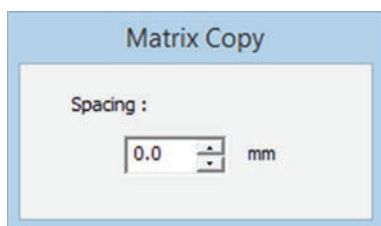
## Cu ajutorul instrumentului Copiere în matrice



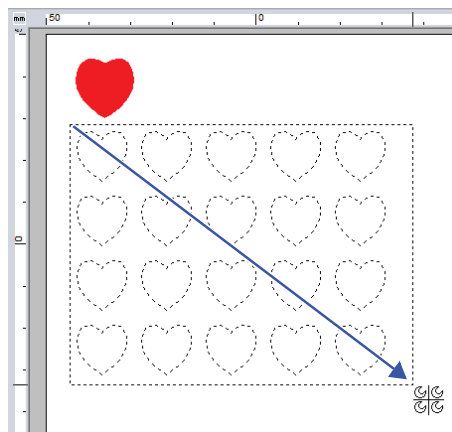
- 1 Selectați modelul(e), apoi clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic pe **[Arrange Copy]** (Aranjare copie) în grupul **[Clipboard]**, și apoi clic pe **[Matrix Copy] (Copiere în matrice)**.



- 3 Specificați spațierea dintre modele.  
Cu cât mai mare este valoarea, cu atât mai extinse modelele sunt distanțate unul față de celălalt.



- 4 Clic în pagina proiectului, și apoi mutați cursorul. Un dreptunghi și modelele care pot fi aranjate în interiorul lui apar ca linii punctate.



- Pentru a redesea dreptunghiul, clic dreapta în pagina proiectului pentru a reveni la situația dinaintea desenării dreptunghiului.
- În timpul redimensionării dreptunghiului prin mutarea cursorului, spațierea modelului încă poate fi schimbată în caseta de dialog **[Matrix Copy] (Copiere în matrice)**.

- 5 Clic pentru a finaliza copiile.

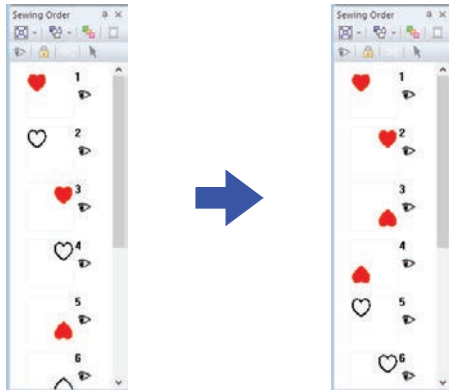
**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**  
Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania  
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872  
[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutibrodato.ro](http://www.cusutibrodato.ro)

**Cusut & Brodat**

## Optimizarea ordinii de coasere

Înainte de a utiliza un instrument de **[Arrange Copy]** (Aranjare copie), optimizarea ordinii de coasere reglează ordinea de coasere a modelelor create cu instrumentul **[Arrange Copy]** (Aranjare copie) pentru a reduce numărul de modificări a culorii firului.

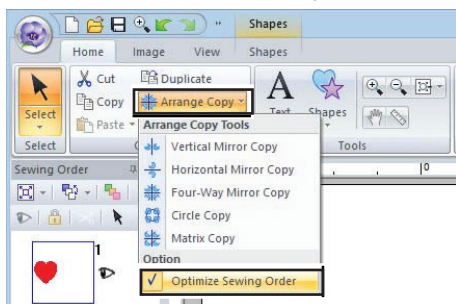
[Optimizați ordinea de coasere] nu este selectată      [Optimizați ordinea de coasere] selectată



Ordinea de coasere este ordinea în care sunt create modelele.

Modelele vor fi cusute, astfel încât cele cu aceleași culori ale firului vor fi conectate.

- 1 Selectați modelul/ modelele, și apoi clic pe fila **[Home]** (**Pagină de pornire**).
- 2 Clic **[Arrange Copy]** (Aranjare copie) în grupul **[Clipboard]**, și apoi clic pe **[Optimize Sewing Order]** (**Optimizați ordinea de coasere**) astfel încât marcajul să apară.

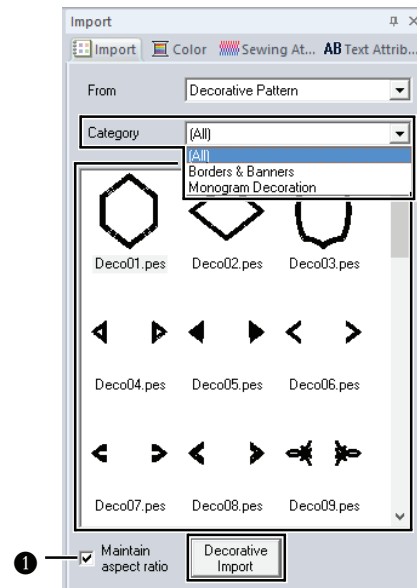


- 3 Efectuați operația de Aranjare copie.

## Adăugarea unui model decorativ

Un model decorativ poate fi adăugat la modelul de broderie selectat.

- 1 Selectați modelul/ modelele.
- 2 Afișați panoul **[Import]**, și Selectați **[Decorative Pattern]** din selectorul **[From]** (De la).
- 3 Selectați o categorie din selectorul **[Category]** (Categorie) selector, selectați modelul decorativ dorit din listă, și apoi clic pe **[Decorative Import]** (**Import Decorativ**).



- **Menținere raport aspect**

Când este selectată caseta de validare Proportia înălțime-lățime originală a modelului decorativ adăugat este menținută.



**Când caseta de validare este deselectată**  
Proporția înălțime-lățime a modelului decorativ se schimbă cu proporția înălțime-lățime a modelului de broderie selectat.

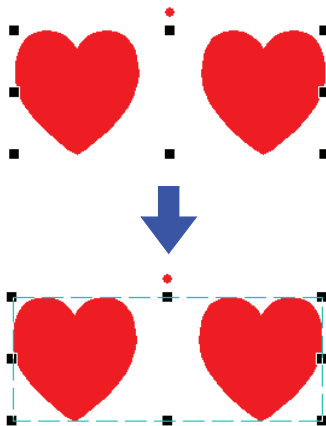
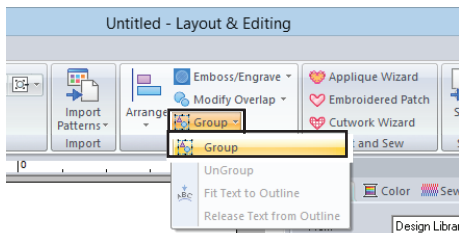


Dacă nu este selectat niciun model, butonul apare ca butonul **[Import]**. Făcând clic pe acest buton se va importa modelul decorativ la dimensiunea standard.

## Gruparea / anularea grupării modelelor de broderie

### Gruparea modelelor

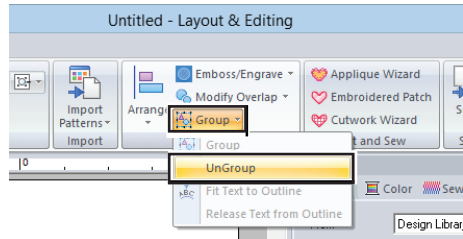
- 1 Selectați mai multe modele, și apoi clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe **[Group]** (Grupare) în grupul **[Edit]** (Editare), și apoi Clic **[Group]** (Grupare).



# Cusut & Brodat

### Anularea grupării modelelor

- 1 Selectați modele grupate, și apoi clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire).
- 2 Clic **[Group]** (Grupare) în grupul **[Edit]** (Editare), și apoi Clic **[Ungroup]** (Anulare grupare).



### Editarea modelelor grupate în mod individual

Chiar și după ce modelele sunt grupate, acestea pot fi editate individual.

- 1 Pentru a selecta un singur model în cadrul unui grup, mențineți apăsată tasta **<Alt>** în timp ce clic pe model.
- 2 Editați modelul.

### Cusătura găurii

Prin specificarea cusăturii găurii, cusătura în regiunile care se suprapun nu va fi cusută de două ori. Cusătura găurii poate fi setată numai atunci când o regiune o acoperă complet pe alta.

Modele de broderie create cu instrumentele Forme pot fi selectate pentru a seta cusătura găurii.



Cusătura găurii nesetată

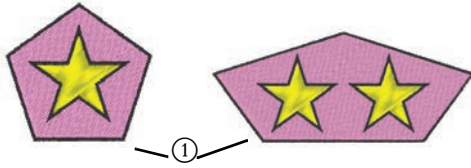
① Cusută de două ori

② Cusută o dată

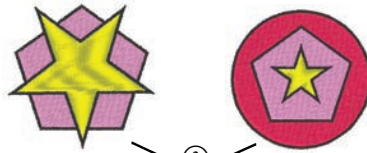


Cusătura găurii setată

- 1 Selectați o pereche de modele, de exemplu, o stea inclusă într-un pentagon.  
În timp ce țineți apăsată tasta <Ctrl>, Clic stea, apoi pe pentagon.



① Valid



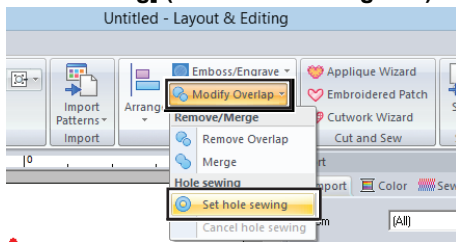
② Invalid



Cusătura găurii nu poate fi specificată cu următoarele modele de formă.

- Modele cu un contur ce se intersectează.
- Modele cu linii multiple de direcții de coasere.

- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 3 Clic [Modify Overlap] (Modificare suprapunere) în grupul [Edit] (Editare), și apoi clic pe [Set hole sewing] (Setare cusătură gaură).

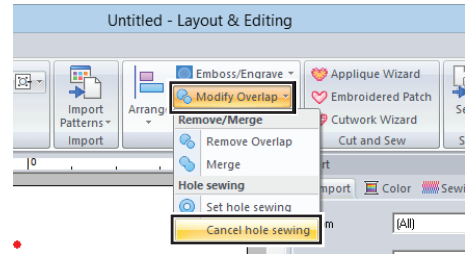


Pentru a vedea mai bine ce face setarea cusătură gaură, examinați modelele înainte și după setarea cusăturii pentru gaură.

» "Vizualizare gaură" la pagina 78

## Anularea cusăturii găurii

- 1 Selectați un model care a fost setat pentru cusătura găurii.
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 3 Clic [Modify Overlap] (Modificare suprapunere) în grupul [Edit] (Editare), și apoi clic pe [Cancel hole sewing] (Anulare cusătură gaură).

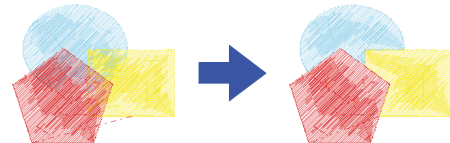


## Schimbarea formelor modelelor suprapuse

Modelele de broderie create cu instrumentele Forme pot fi selectate pentru a elimina regiunile care se suprapun sau care urmează să fie îmbinate.

### Eliminarea suprapunerii

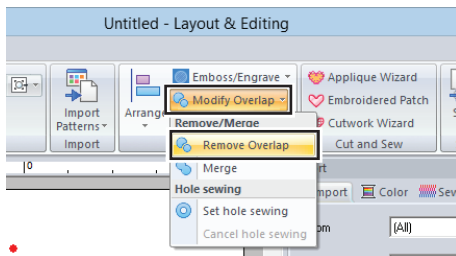
Modelele suprapuse pot fi setate astfel încât regiunea suprapunere să fie îndepărtată.



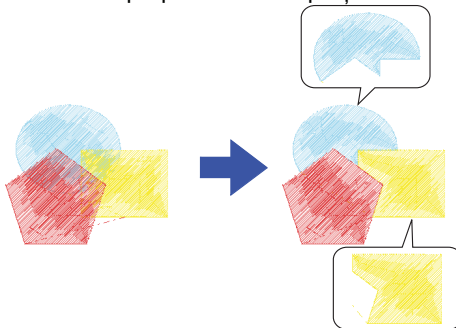
- 1 În timp ce țineți apăsată tasta <Ctrl> key, clic pe două sau mai multe modele suprapuse pentru a le selecta.
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).



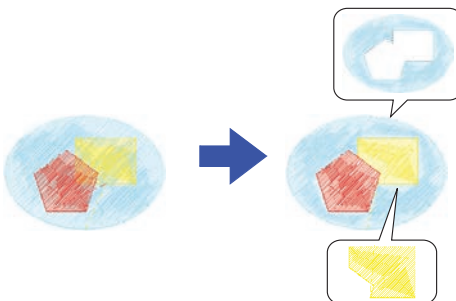
**3** Clic **[Modify Overlap] (Modificare suprapunere)** în grupul **[Edit] (Editare)**, și apoi clic pe **[Remove Overlap] (Eliminare suprapunere)**.






• Când suprapunerea este parțială



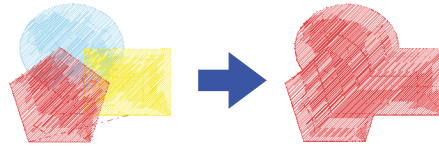
• Când este inclusă



-  Primul model în ordinea de cusut
-  Al doilea model în ordinea de cusut
-  Al treilea model în ordinea de cusut

## Unirea

Modelele suprapuse pot fi îmbinate împreună.

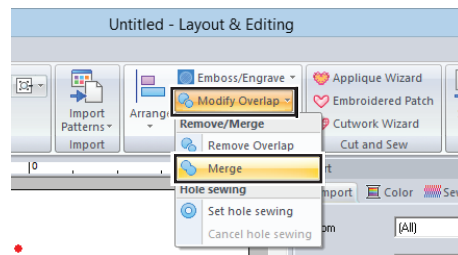


→ Culoarea și tipul de cusătură pentru ultimul model desenat (cel mai important model) este aplicat modelului îmbinat.

**1** În timp ce țineți apăsată tasta **<Ctrl>**, clic pe două sau mai multe modele suprapuse pentru a le selecta.

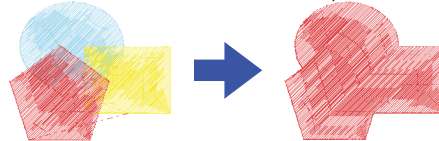
**2** Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.

**3** Clic **[Modify Overlap] (Modificare suprapunere)** în grupul **[Edit] (Editare)**, și apoi clic pe **[Merge] (Îmbinare)**.



→ În cazul în care acest lucru nu se poate aplica pentru modelele selectate, apare un mesaj de eroare.

• Când suprapunerea este parțială

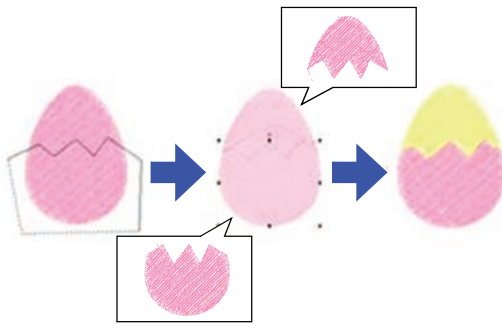


După îndepărtarea sau fuzionarea unei regiuni de suprapunere a modelelor cu direcții de cusut specificate, direcția de coasere revine la direcția implicită uniformă.

► "Specificarea direcției de cusut" la pagina 51



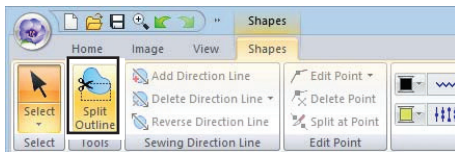
## Divizarea modelului formă



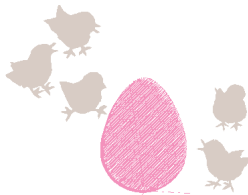
**1** Selectați un model formă, și apoi clic pe fila [Shapes] (Forme).

» Pentru detalii despre modelul formă, consultați pagina 8

**2** Clic pe [Split Outline] (Divizare contur) în grupul [Tools] (Instrumente) pentru a selecta instrumentul [Split Outline] (Divizare contur)

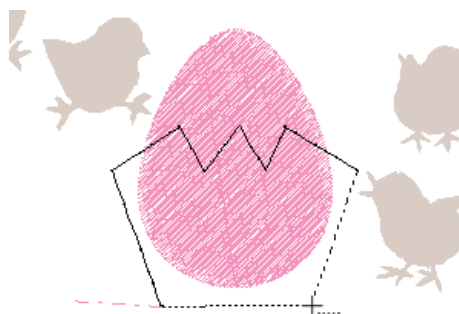


→ În cazul în care proiectul conține modele suprapuse, modelul selectat va apărea în fața altora. Toate celelalte modele în afară de modelul selectat vor apărea în gri.



**3** Clic pe pagina proiectului în punctul în care doriți să începeți desenul liniilor de incorporare.

**4** Continuați să dați clic în pagina proiectului pentru a specifica fiecare colț al incintei în jurul zonei ce va fi tăiată.



Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta pe butonul mouse-ului.

**5** Faceți dublu clic în pagina proiectului pentru a specifica secțiunea ce va fi scindată.



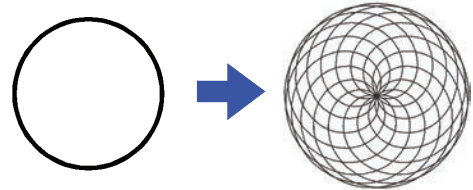
- Pot fi divizate doar modelele închise fără linii care se intersectează. Modelul prezentat în partea din dreapta nu poate fi divizat.
- Modelul interior cu cusătura găurii aplicate nu poate fi divizat.
- În cazul în care linia de închidere, care a fost desenată se intersectează cu ea înseși, secțiunea nu poate fi divizată, și apare un mesaj.
- După divizarea unui model cu text încadrat în conturul aplicat, încadrarea textului în contur va fi anulată.
- În cazul în care modelele introduse nu sunt în ordinea dorită de coasere, schimbați-le în panoul [Sewing Order] (Ordinea de cusut)



» "Optimizarea ordinii de coasere", la pagina 83, și "Schimbarea culorilor" la pagina 85  
 » "Verificare și editarea ordinii de coasere" la pagina 82

## Crearea unui model floral

Cusătura în linie într-un model floral poate fi creată pe baza formei selectate



**1** Desenați o formă, și apoi selectați-o.

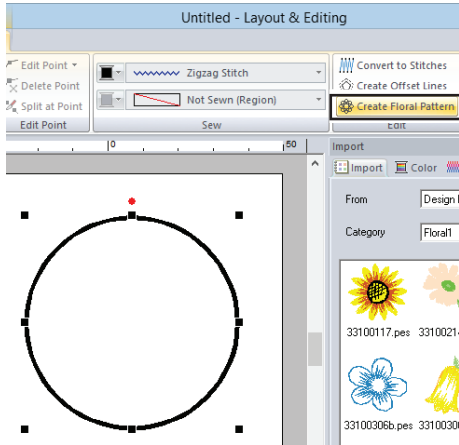


Asigurați-vă că selectați o linie închisă.

» "Schimbarea atributelor capetelor de linie" la pagina 64

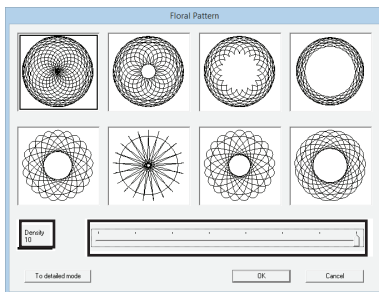
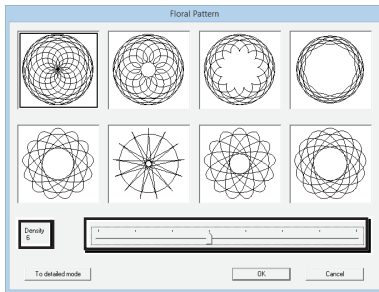
**2** Clic pe fila [Shapes] (Forme).

**3** Clic pe **[Create Floral Pattern]** (Creează model floral) în grupul **[Edit]** (Editare)

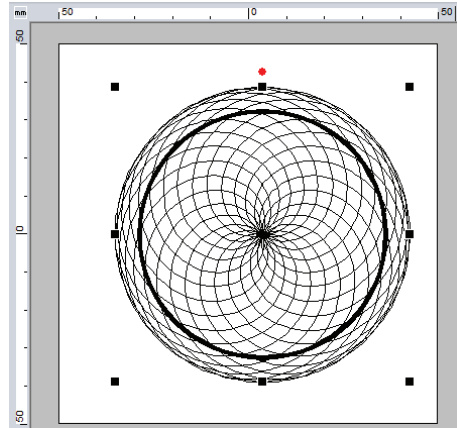


## Modul de bază

**1** Trageți de glisorul **[Density]** (Densitate) pentru a ajusta modelul.



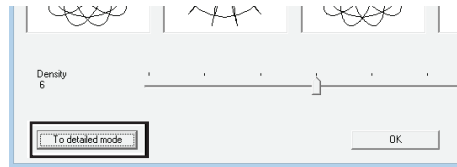
**2** Clic pe modelul dorit, și apoi clic pe **[OK]**.



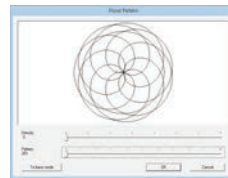
## Modul detaliat

Mai multe setări detaliate pot fi specificate în modul **Detaliu**.

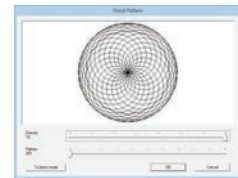
**1** Clic pe **[To detailed mode]** (Către modul detaliat) în caseta de dialog **[Floral Pattern]** (Model Floral)



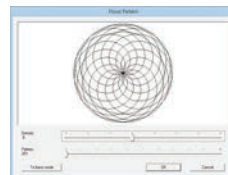
**2** Trageți de glisorul **[Density]** (Densitate) și **[Pattern]** (Model) pentru a ajusta modelul.



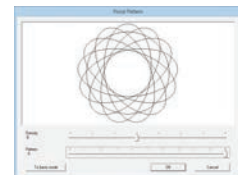
Densitate 3, Model 251



Densitate 10, Model 251

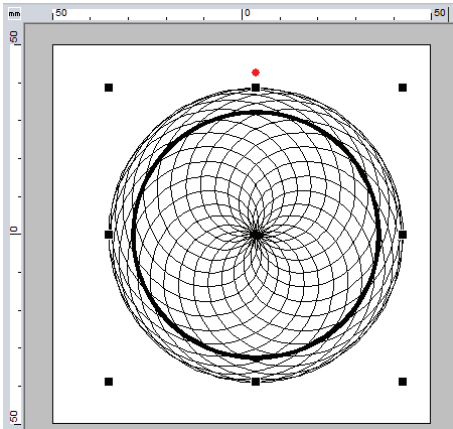


Densitate 6, Model 251



Densitate 6, Model 0

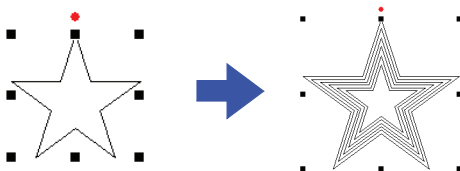
- 3 După ce modelul a fost ajustat conform dorințelor, Clic pe **[OK]**.



Cusătura de rulare este specificată pentru modelul liniei florale.

## Crearea unui model de linie curbă

Cusătura în linie într-un model concentric poate fi creată pe baza formei selectate.



- 1 Desenați o formă, și apoi selectați-o.

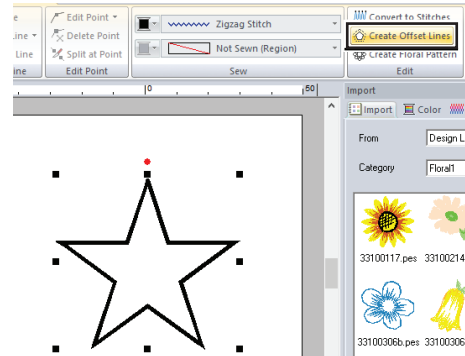


Asigurați-vă că selectați o linie închisă.

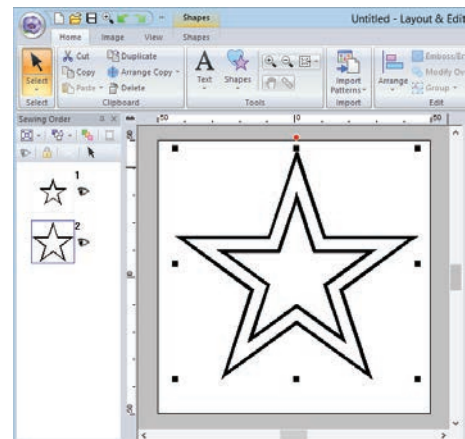
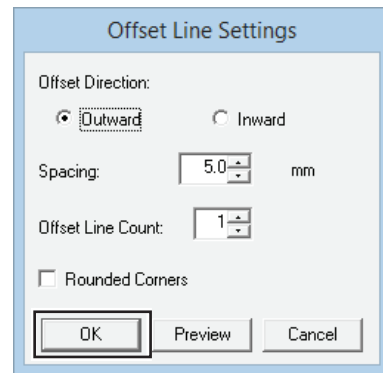
» "Schimbarea atributelor capetelor de linie" la pagina 64

- 2 Clic pe fila **[Shapes]** (Forme).

- 3 Clic pe **[Create Offset Lines]** (Creează linii curbe) în grupul **[Edit]** (Editare).



- 4 Specificați setările dorite pentru modelul de linie curbă, și apoi clic pe **[OK]**.



## Direcția de decalare

Exterior



Interior



## Spațiere între celule

1 mm



5 mm

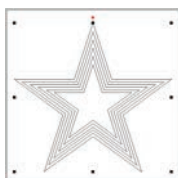


## Numărarea liniilor curbe

1 linie



5 linii



## Colțuri rotunjite

Casetă de validare selectată.



Casetă de validare neselectată



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

București, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

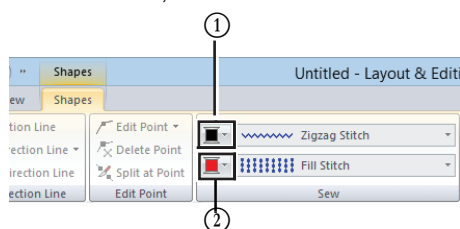
[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

# Cusut & Brodat

# Specificarea culorilor firelor și tipurilor de cusătură pentru linii și regiuni

## Setarea culorii firului

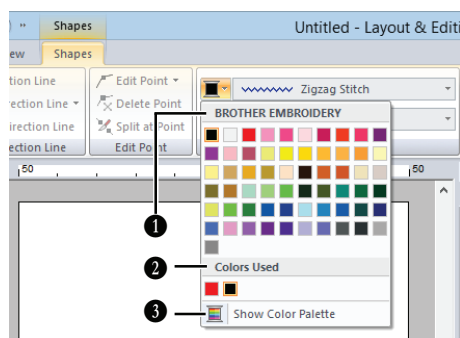
Grupul **[Sew] (Cusătură)** în fila **[Shapes] (Forme)** vă permite să setați culoarea firului formelor.



- ① Culoare linie
- ② Culoare regiune

## Culoare

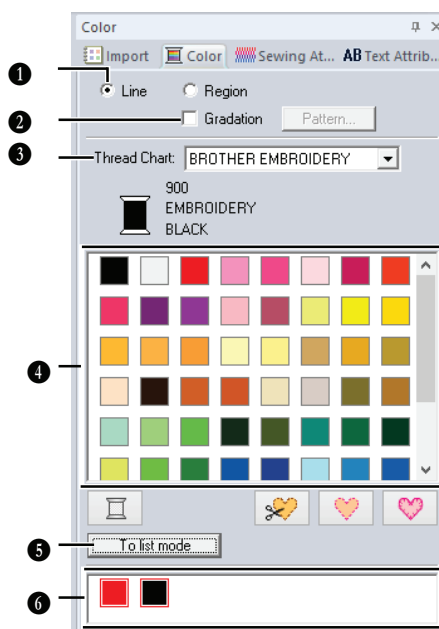
Clic pe butonul **[Color]** (Culoare), și apoi selectați culoarea dorită din lista de culori pentru fire.



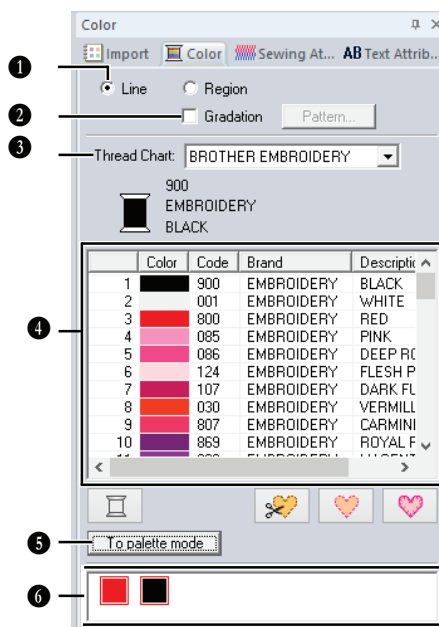
- ① Denumirea mărcii firului sau numele graficului firului utilizatorului și lista de culori ale firelor sale:  
Afișează denumirea mărcii și graficul culorilor firelor pentru modelul curent selectat
- ② **Culori utilizate**  
Afișează toate culorile firelor utilizate în proiectul de broderie.
- ③ **Arată paleta de culori**  
Clic pentru a afișa panoul **[Color]** (Culoare).

## Panoul culoare

### Modul paletă



### Modul listă



- Selectați tipul de cusătură ([Line] (Linie) sau [Region] (Regiune)) pentru a afișa culorile corespunzătoare utilizate.

## Linie

Culoare linie

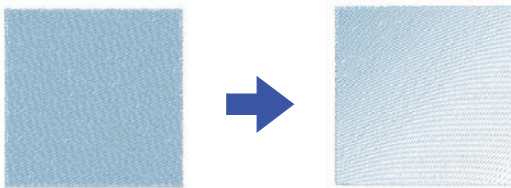
## Regiune

Culoare regiune

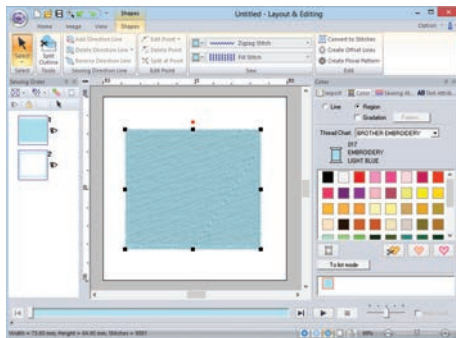
- Selectați caseta de validare pentru a aplica degrade-ul/ amestecarea. Clic pe butonul [Pattern] (Model) pentru a specifica modelul de degrade/ amestecare. (Disponibil numai când este selectat un model formă)
- » "Crearea unui degrade/amestec" la pagina 47
- Din selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir), selectați un brand de fir sau diagramă fir utilizator
- Din lista de culori fire, selectați culoarea dorită.
- Clic pentru a comuta modul.
- Afișează toate culorile firelor utilizate în proiectul de broderie. Când este selectat un model de broderie, apare un cadru în jurul culorilor utilizate în acest model. Culorile firelor identice pot fi specificate prin selectarea acestora de aici.

## Crearea unui degrade/amestec

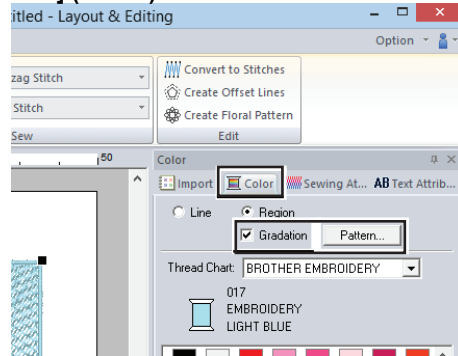
Densitatea pentru una sau două culori poate fi ajustată în diferite locații pentru a crea un model personalizat de degrade.



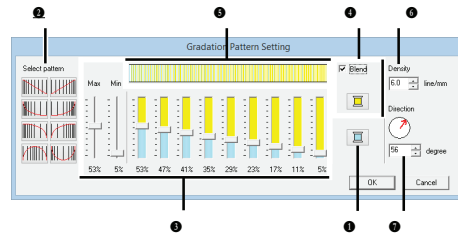
- 1 Selectați un model de broderie cu cusătura specificată pentru regiune.





- 2 Clic pe fila [Color] (Culoare), selectați caseta de validare [Gradation] (Degrade), și apoi clic pe [Pattern] (Model).



- 3 Specificați setările dorite în caseta de dialog [Gradation Pattern Setting] (Setare model degrade), și apoi clic pe [OK].



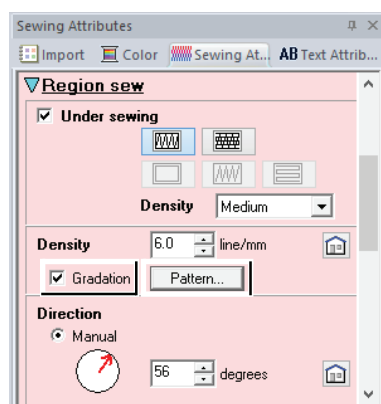
- 1 Pentru a schimba culoarea firului, Clic . Selectați o culoare din caseta de dialog [Thread Color] (Culoarea Firului) care a apărut, și apoi clic pe [OK].
- 2 Pentru a selecta un model de nuanță/ degrade presetat, clic pe modelul dorit sub [Selectați pattern].
- 3 Mutați glisorii pentru a ajusta densitatea modelului în degrade.  
**Densitatea globală a degrade-ului poate fi ajustată cu glisorii [Max] și [Min].**  
Trageți de glisorul [Max] pentru a ajusta valoarea maximă și glisorul [Min] pentru valoarea minimă. Valorile dintre maxime și minime sunt ajustate automat.
- 4 Pentru a amesteca doua culori, selectați caseta de validare [Blend] (Amestec), și apoi clic pe . Selectați o culoare din caseta de dialog [Thread Color] (Culoarea Firului) care a apărut, și apoi clic pe [OK].
- 5 Zona de previzualizare afișează modificările setărilor pe care le-ați făcut.
- 6 Specificați densitatea



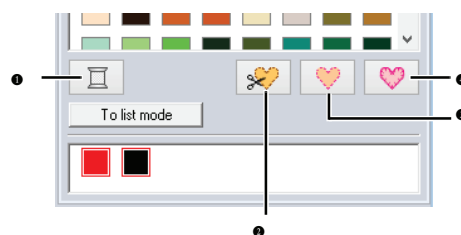
- Specificați o direcție sau glišați săgeata roșie pentru a ajusta.



- Degrade-ul/amestecarea pot fi specificate dacă au fost selectate cusături netede, cusături de umplere sau cusături de umplere programabile pentru cusătura regiunii și **[Manual]** a fost selectat ca direcție de cusut.
- Dacă este goliță caseta de validare **[Blend] (Amestec)**, setările pentru degrade sunt aplicate restului de culoare.
- Degrade-ul/amestecarea pot fi, de asemenea, specificate în **[Density] (Densitate)** atunci când panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)** este afișat în modul Expert.



### Culori speciale



#### ● NEDEFINIT

Dacă doriți pentru a putea selecta manual culoarea pentru un model monocrom, puteți selecta **[NOT DEFINED] (NEDEFINIT)**. Culori pentru crearea broderiilor aplicate: Puteți crea broderii aplicate folosind următoarele trei culori speciale.

#### ● MATERIALUL BRODERIEI APLICATE

marchează conturul regiunii ce se va tăia din materialul broderiei aplicate.

#### ● POZIȚIA BRODERIEI APLICATE

marchează poziția de pe materialul suport în cazul în care aplica trebuie cusută.

#### ● BRODERIA APLICATĂ

coase broderia aplicată pe materialul suport.



Utilizând Expertul pentru broderii aplicate, acestea pot fi create cu ușurință.

- ▶ “Asistent instruire 8-1: Crearea Appliqués (aplicelor)” la pagina 161

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

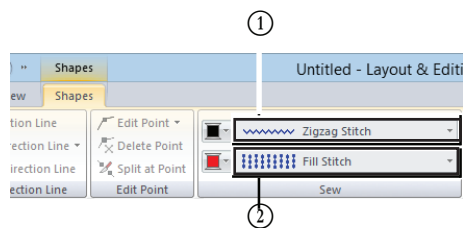
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

**Cusut & Brodat**

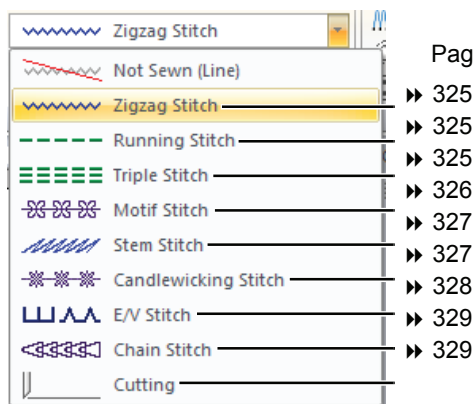
## Setarea tipului de cusătură

Grupul **[Sew] (Cusătură)** din fila **[Shapes] (Forme)** vă permite să setați tipul de cusătură.



- ① Selector tip cusătură linie
- ② Selector tip cusătură regiune

## Tipuri cusătură linie

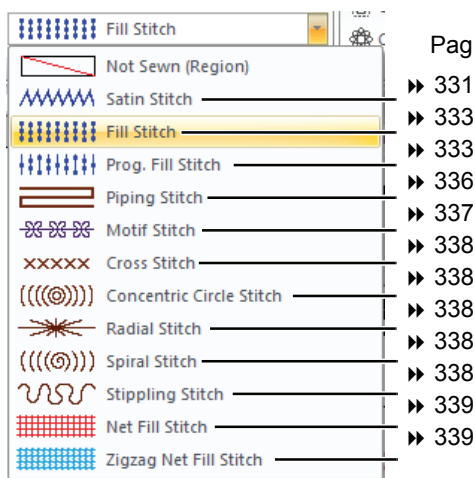


Tipul de cusătură pentru liniile în forme și text pot fi selectate cu selectorul **[Line sew type] (Tip linie de cusut)**.

Clic selectorul **[Line sew type] (Tip linie de cusut)** selector, și apoi selectați tipul de cusătură dorită.

- **Necusută (linie)**  
 Selectați această setare pentru a opri coaserea liniei (linia nu va fi cusută).
- **Decuparea**  
 Selectați această setare pentru a specifica linia ca o linie de tăiere într-un model decupat.
- ▶ *"Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54, "Utilizarea practică a cusăturii netede și linia de tăiere" la pagina 168 și "Atributele de cusut ale liniei" la pagina 325*

## Tipuri cusătură regiune




Tipul de cusătură pentru regiunile în forme și text pot fi selectate din selectorul **[Region sew type] (Tip cusătură regiune)**. Clic pe selectorul **[Region sew type] (Tip cusătură regiune)** și apoi selectați tipul dorit de cusătură.

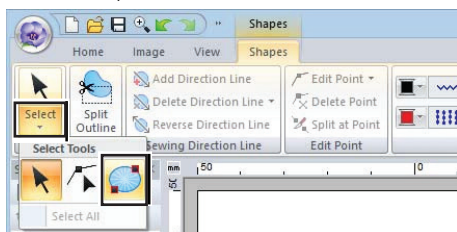
→ Tipurile disponibile de cusătură pentru regiuni diferă în funcție de selectarea unui model de formă sau model de text.

- **Necusută (regiune)**  
 Selectați această setare pentru a opri coaserea regiunii (regiunea nu va fi cusută).
- ▶ *"Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54 și "Atributele de cusut ale regiunii" la pagina 331*

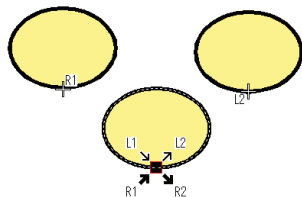
## Mutarea punctelor de intrare / ieșire, punctului central și punctului de referință model de cusătură


### Mutarea punctelor de intrare / ieșire


- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Select] (Selectare) în grupul [Select] (Selectare) group, și apoi clic pe  pentru a selecta instrumentul de selectare punct intrare/ieșire.





- 3 Clic pe obiect.



 Acesta este punctul de intrare pentru cusătura conturului. Modelul precedent este conectat la acest punct.

 Acesta este punctul de ieșire pentru cusătura conturului. Cusătura continuă de la acest punct la modelul următor.


 Acesta este punctul de intrare pentru cusătura regiunii din interior. Modelul precedent este conectat la acest punct.

 Acesta este punctul de ieșire pentru cusătura regiunii din interior. Cusătura continuă de la acest punct la modelul următor.

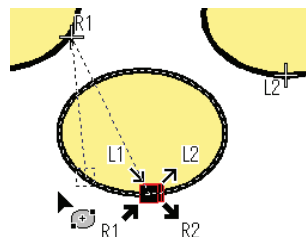
Codurile care apar indică următoarele.

L: Cusătură linie      R: Cusătură regiune

1: Punct de intrare      2: Punct de ieșire

 Acesta este punctul de intrare (sau ieșire) pentru următorul (sau precedentul) model care este conectat la punctul de ieșire (sau de intrare) al modelului selectat în prezent. Acest punct este conectat la punctul de intrare/ieșire cu același cod în modelul curent selectat. În acest exemplu, R1 în modelul curent selectat și R1 în modelul anterior sunt conectate.

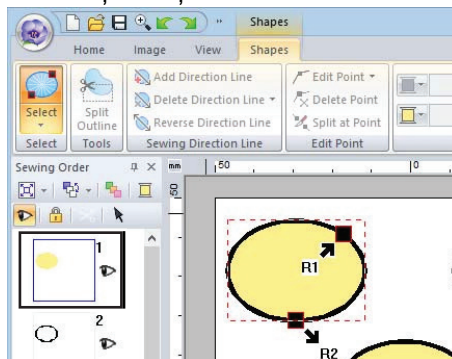
- 4 Trageți săgeata din punct la locația dorită pe contur.



O linie punctată apare între punctul de intrare (sau ieșire) care este mutat și crucea indică modelul punctului de ieșire (sau intrare) al modelului anterior (sau următor).



- Dacă conturul sau interiorul regiunii sunt setate pentru a nu fi cusute, punctul corespondent nu apare.
- Punctele de intrare și de ieșire pot fi verificate în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere). Selectați instrumentul pentru Punctul de intrare/ieșire, și apoi clic într-un cadru în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere). Punctele de intrare și de ieșire ale modelului selectat apar.



În acest caz, finalizați operația făcând clic pe o zonă necompletată din panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere).



Numai punctele de intrare și de ieșire pentru modelele create cu instrumentul de forme pot fi editate. Modelele de cusături sau modele create cu instrumentele de text nu pot fi editate.


## Mutarea punctului central și punctului de referință model de cusătură

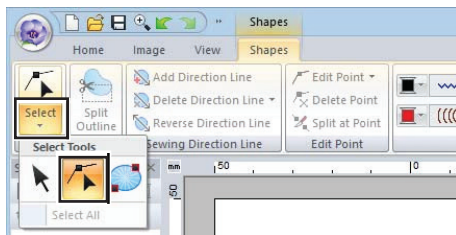
Punctul central și punctul de referință pentru aranjarea modelului de cusătură pot fi repositionate pentru un efect mai decorativ.



- Regiunile cu cusătură în cerc concentric sau cusătură radială specificată au un punct central.
- Regiunile cu cusătură umplere progr., cusătură motiv, cruciulițe, cusătură umplere rețea sau cusătură umplere rețea zig-zag specificate au un punct de referință model de cusătură.

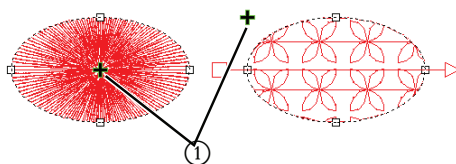
**1** Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

**2** Clic [Select] (Selectare) în grupul [Select] (Selectare) și apoi clic .



**3** Clic pe o regiune cu cusătură cerc concentric, cusătură radială, cusătură umplere progr., cusătură motiv, cruciulițe, cusătură umplere rețea sau cusătură umplere rețea zig-zag specificată.

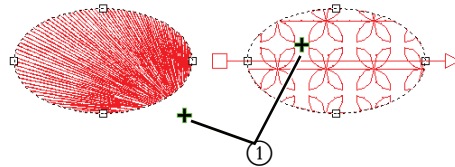
Punct central (cusătură radială)      Punctul de referință model cusătură (cusătură umplere motiv)



① Mâner

**4** Trageți de mâner către locația dorită.

Punct central (cusătură radială)      Punctul de referință model cusătură (cusătură umplere motiv)

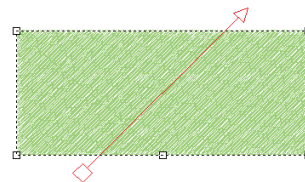


① Mâner

## Specificarea direcției de coasere

Atunci când sunt folosite instrumentele de curbură, unelte dreptunghi/cerc/arc sau instrumente pentru forme, vor fi create forme cu o singură direcție de cusut. Atunci când se utilizează instrumentele manuale de perforat, sunt create forme cu mai multe direcții de cusut.

Direcția de coasere este indicată printr-o linie de direcție a cusăturii (săgeata roșie). Aceste linii pot fi editate prin mutarea punctelor de capăt, sau pot fi adăugate noi linii pentru direcția de coasere.




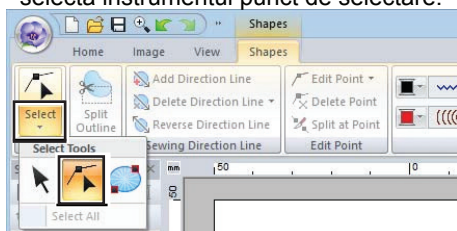
Aceste setări pot fi ajustate pentru regiunile cu cusătură netedă, cusătură tip umplere, cusătură umplere progr., cusătură conducte sau cusătură motiv specificate.



Această caracteristică poate fi utilizată când [Direction] (Direcție) din panoul [Sewing Attributes] (Atribute cusătură) este setată la [Manual] (setarea implicită).

## Specificarea direcțiilor de cusut multiple

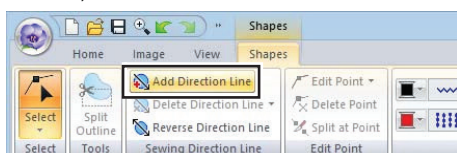
- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Select] (Selectare) din grupul [Select] (Selectare) grup, și apoi clic pe  pentru a selecta instrumentul punct de selectare.



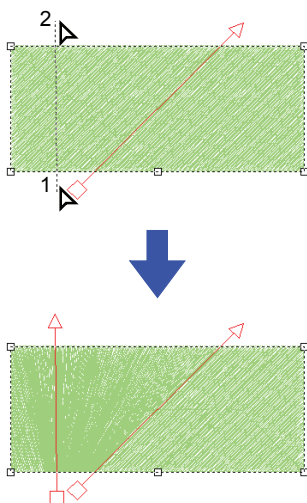
- 3 Clic pe un model formă.  
→ Apar liniile de direcție ale cusăturii.

- 4 Clic pe fila [Shapes] (Forme).

- 5 Clic pe [Add Direction Line] (Adaugă linia de direcție) în grupul [Sewing Direction Line] (Linie direcție cusătură).



- 6 Clic pe punctul de la un capăt al liniei de direcție a cusăturii adăugate, și apoi clic pe punct pentru celălalt capăt.



- Specificați liniile de direcție ale cusăturii descrise mai jos.
  - ◆ Poziționați ambele puncte finale în afara modelului.
  - ◆ Numai liniile pot fi poziționate deasupra modelului.
  - ◆ Când specificați mai multe linii ale direcției cusăturii, acestea nu trebuie să se intersecteze în cadrul modelului.

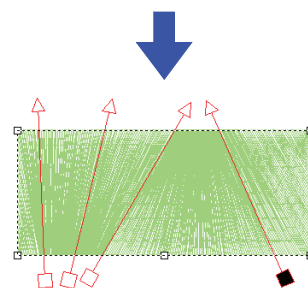
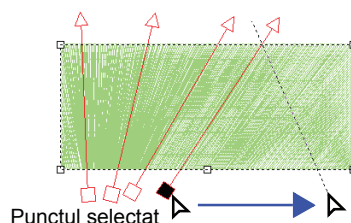
Liniile de direcție ale cusăturii specificate în orice fel în afară de cel descris mai sus nu vor fi adăugate.



În cazul în care s-a aplicat cusătura pe gaură, liniile de direcție ale cusăturii nu pot fi adăugate.

## Schimbarea unghiului de cusut

- 1 Selectați instrumentul pentru selectarea punctului.
- 2 Clic pe un model de formă, și apoi clic pe un pătrat gol sau triunghi gol de pe linia de direcție a cusăturii pentru a selecta punctul.
- 3 Trageți punctul în noua locație.





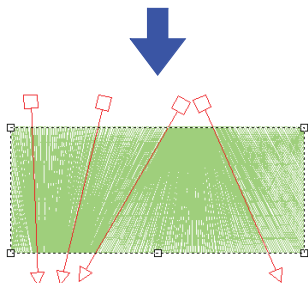
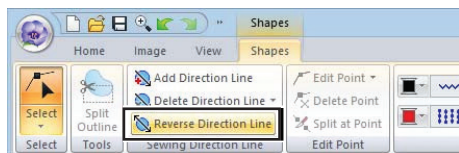


Unghiul de cusut, de asemenea, poate fi setat la o direcție specifică (o linie de direcție a cusăturii) cu setările din **[Direction] (Direcție)** în panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**.

► "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54

## Inversarea direcției de coasere

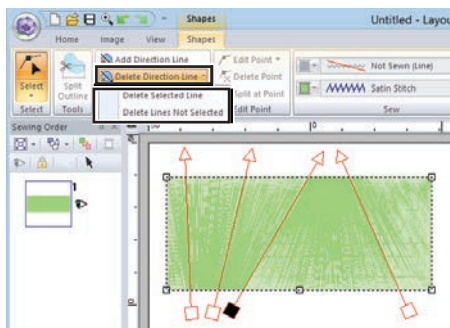
- 1 Selectați instrumentul pentru selectarea punctului.
- 2 Clic pe un model formă.
- 3 Clic pe fila **[Shapes] (Forme)**.
- 4 Clic pe **[Reverse Direction Line]** (Linia direcție inversă) în grupul **[Sewing Direction Line]** (Linie direcție a cusăturii).



Dacă există mai multe linii de direcție a cusăturii, toate liniile vor fi inversate.

## Ștergerea liniilor de direcție a cusăturii

- 1 Selectați instrumentul pentru selectarea punctului.
- 2 Clic pe un model de formă, și apoi clic pe un pătrat gol sau triunghi gol de pe linia de direcție a cusăturii pentru a selecta punctul.
- 3 Clic pe fila **[Shapes] (Forme)**.
- 4 Clic pe **[Delete Direction Line]** (Șterge linia de direcție) în grupul **[Sewing Direction Line]** (Linia de direcție a cusăturii), și apoi clic pe **[Delete Selected Line]** (Șterge linia selectată) sau **[Delete Lines Not Selected]** (Șterge liniile neselectate).



### Șterge linia selectată

Clic pe această comandă pentru a șterge linia de direcție a cusăturii selectată. Altfel, apăsați tasta **<Delete>** pentru a șterge direcția de cusut.

### Șterge liniile neselectate

Clic pe această comandă pentru a șterge toate liniile de coasere cu excepția celei selectate în prezent.

Direcția de coasere va deveni uniformă.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodato.ro](http://www.cusutsibrodato.ro)

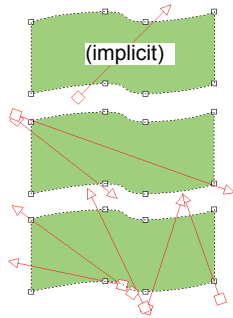
# Cusut & Brodat



## Mostre ale modelelor cu direcții de cusut schimbate

Când direcția de coasere este schimbată, modelul de cusătură se schimbă după cum se arată mai jos.

Direcția de coasere



(implicit)

Broderie netedă



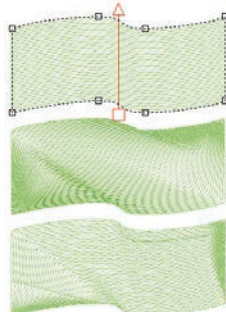
Broderie umplere



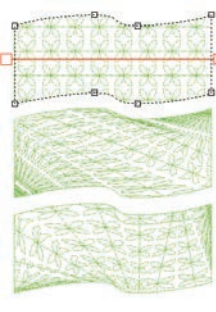
Broderie umplere programabilă (Prog. cusătură umplere)



Broderie șnur



Broderie motiv



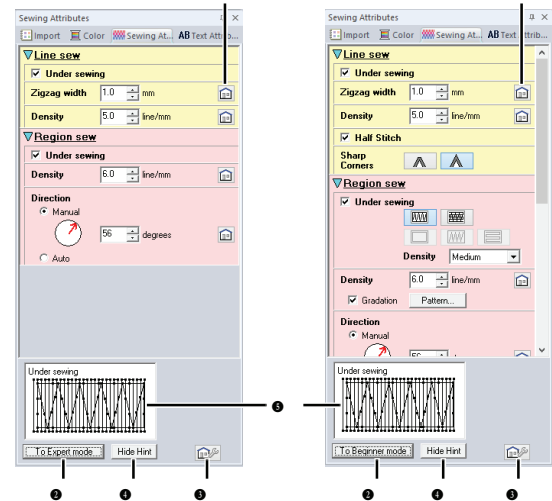
Direcția de coasere este de asemenea schimbată când mărimea modelului și forma sunt schimbate.

## Specificarea atributelor de cusut

- 1 Selectați un model de broderie, un instrument pentru forme sau un instrument de text.
- 2 Clic pe fila [Sewing Attributes] (Atribute cusătură).

### Modul Începător

### Modul Expert



- 1 Click pentru a reveni la setarea implicită.
- 2 Click pentru a schimba atributele pentru modul de Începător și cele pentru modul Expert.
- 3 Click pentru a încărca/salva setările de cusut.
- 4 Clic pentru a comuta între afișarea și ascunderea Vezi indiciu.
- 5 **Vezi Indiciu**

Cu fiecare schimbare în setări, o previzualizare a cusăturii poate fi verificată aici. Prin deplasarea cursorului peste fiecare setare, poate fi afișată o previzualizare a setării.



Atributele de cusut afișate în caseta de dialog depind de tipul cusăturii selectate.

### 3 Modifică atributele de cusut afișate sub [Line sew] (Cusătură linie) sau [Region sew] (Cusătură regiune).

- Setările se aplică modelului de broderie de fiecare dată când se modifică setările.
- » Pentru detalii despre diferite atribute și setări, consultați "Atribute cusut linia" la pagina 325 și "Atribute cusut regiunea" la pagina 331.

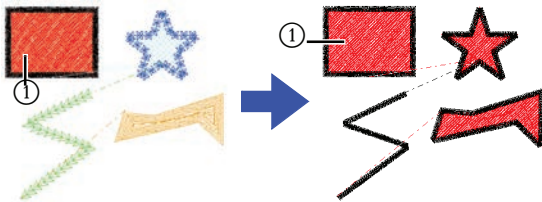


Atributele de cusut utilizate frecvent pot fi salvate.

- » Pentru detalii, consultați "Salvarea setărilor într-o listă" la pagina 192

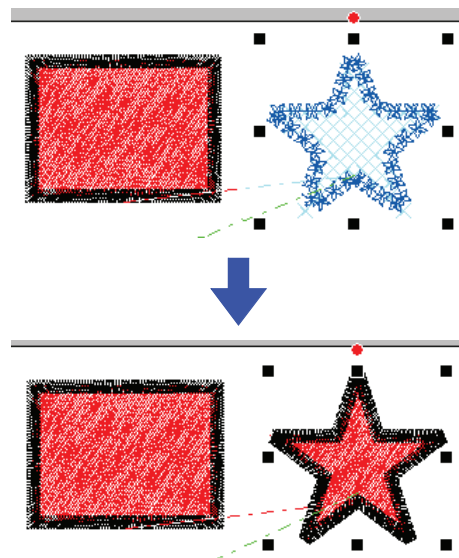
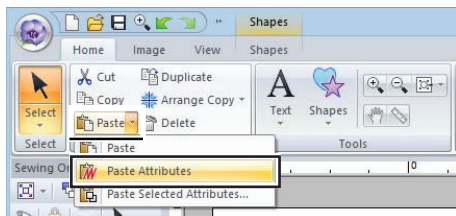
## Copierea atributelor de cusut

Culorile firelor, tipurile de cusătură și atributele de cusut pot fi copiate de la un model și lipite pe altul pentru a aplica aceleași setări ca ale modelului.



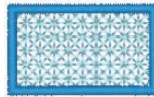
① Original

- 1 Selectați modelul formă sau modelul text ale căror setări vor fi copiate, și apoi apăsați tastele de comenzi rapide **<Ctrl> + <C>** pentru a copia.
- 2 Selectați modelul formă sau modelul text dacă setările urmează să fie lipite, și apoi clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
  - » Pentru detalii cu privire la modelul formă și modelul text, consultați pagina 8.
- 3 Clic **[Paste] (Lipire)** în grupul **[Clipboard]**, și apoi Clic **[Paste Attributes] (Atribute lipire)**.



- Când copiați atributele dintr-o formă, text, monogramă sau un model de text mic și le lipiți pe acestea la un model de un tip diferit, numai culorile vor fi lipite. Tipurile de cusătură și atributele de cusut nu pot fi lipite.

Original



Țintă

ABC

ABC

Original



Țintă

ABC

ABC

- Când se copiază un model de text cu atribute diferite de cusut aplicate pentru fiecare caracter, vor fi copiate atributele de cusut ale primului caracter.

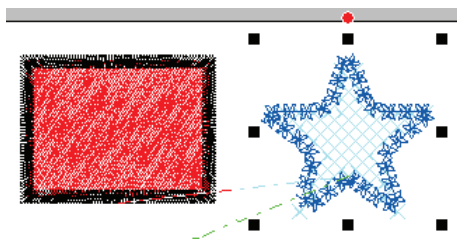
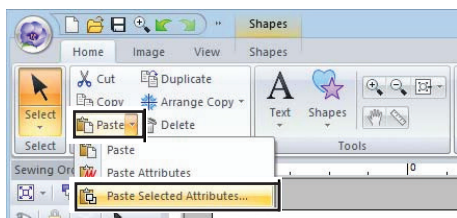


Această funcție nu poate fi utilizată cu modele de cusături.

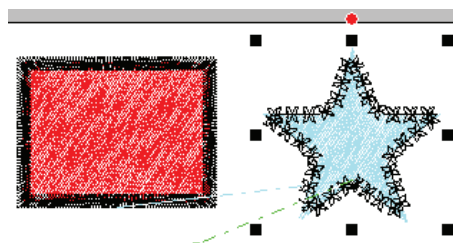
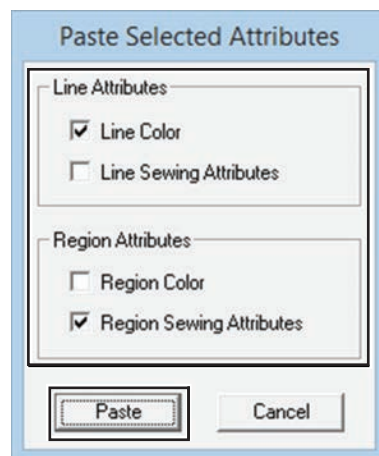
### Copierea numai a atributelor specifice

Atributele specifice, cum ar fi culoarea firelor liniei, pot fi copiate și lipite pe un alt model.

- 1 Selectați modelul formă sau modelul text ale căror setări vor fi copiate, și apoi apăsați tastele de comenzi rapide <Ctrl> + <C> pentru a copia.
- 2 Selectați modelul formă sau modelul text dacă setările urmează să fie lipite, și apoi clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 3 Clic [Paste] (Lipire) în grupul [Clipboard], și apoi Clic [Paste Selected Attributes] (Atribute selectate pentru lipire).

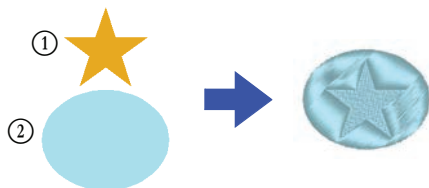


- 4 Selectați casetele de validare ale atributelor, pentru a fi lipite, și apoi clic pe [Paste] (Lipire).



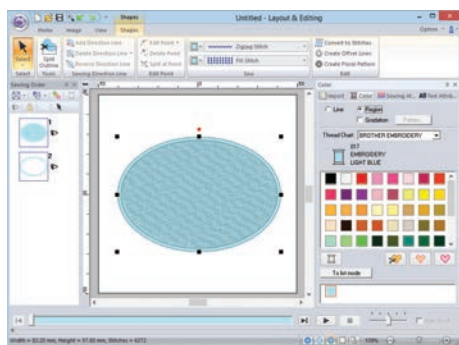
## Presare / Imprimare în relief

Mai multe modele de formă pot fi selectate pentru a crea un efect de presare/ imprimare în relief.



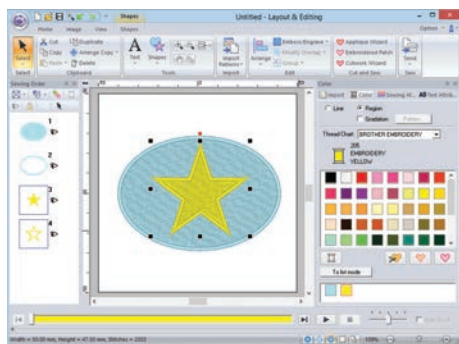
- ① Sus
- ② Jos

1 Desenați o formă



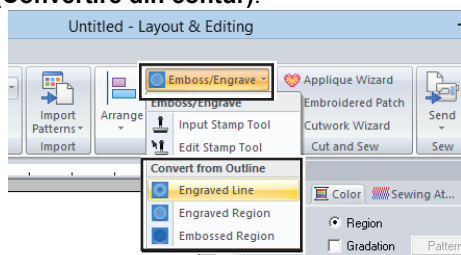
În acest exemplu, cusătura de umplere este selectată pentru coaserea regiunii.

2 Desenați o formă care se suprapune peste forma desenată în pasul 1.

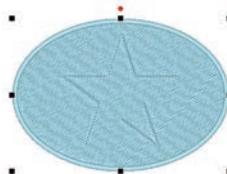


3 Selectați cele două forme, și apoi clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

4 Clic [Emboss/Engrave](Presare/Imprimare în relief) în grupul [Edit] (Editare), și apoi clic pe pe comanda dorită sub [Convert from Outline] (Convertire din contur).



Exemplu: Când este bifată comanda [Engraved Line]



### Linie imprimată în relief

Forma de jos este gravată cu conturul forme la partea de sus.



### Regiune imprimată în relief

O imprimare în relief se face în forma de jos cu forma din partea de sus. Pentru cel mai bun rezultat, selectați [Satin Stitch] (Brodare netedă) pentru cusătura regiunii forme de jos.



### Regiune presată

O presare se face în forma de jos cu forma din partea de sus. Pentru cel mai bun rezultat, selectați [Fill Stitch] (Brodare umplere) pentru cusătura regiunii forme de jos.



Acest efect poate fi editat cu instrumentul Stampilă editare.





- Aceste comenzi pot fi utilizate numai cu model formă.
- Modelul formei de jos trebuie să aibă una dintre următoarele tipuri de cusături specificate pentru cusătura regiunii.
  - ◆ Broderie netedă
  - ◆ Cusătură umplere
  - ◆ Broderie umplere programabil
- Pentru a utiliza comanda [Engraved Line] (Linie imprimată în relief), [Line sew type] (Tip linie de cusut) pentru modelul de formă trebuie să fie setat oricum în afară de [(Linie) necusută]. Pentru a utiliza comenzile [Engraved Region] (Regiune imprimată în relief) sau [Embossed Region] (Regiunea presată), [Region sew type] (Tipuri cusătură regiune) pentru modelul formă trebuie setat oricum în afară de [(Regiune) necusută]

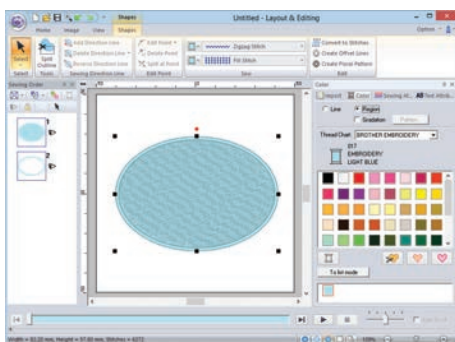
## Aplicarea și editarea poansoanelor

Puteți crea efecte în relief/ presate prin imprimarea modelelor de poansonare într-o formă. Acest lucru apare ca o broderie cusută în direcții diferite.



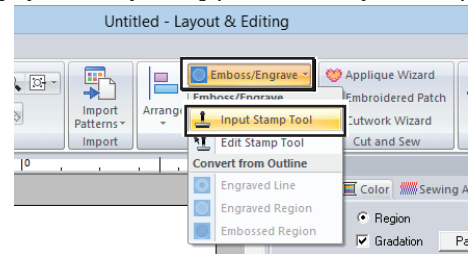
## Aplicarea unui poanson

- 1 Desenați o formă.

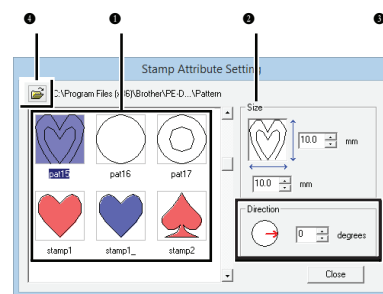


- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

- 3 Clic [Emboss/Engrave] (Presat/ imprimat în relief) în grupul [Edit] (Editare), și apoi clic pe [Input Stamp Tool] (Introducere poanson).



- 4 Selectați un model de poansonat (fișier .pas cu setările de imprimare aplicate).



- 1 Selectați un model de poanson.
- 2 Specificați dimensiunea modelului poansonului.
- 3 Specifica direcția modelului poansonului.
- 4 Pentru a selecta un folder diferit, clic



Setările poansonului de imprimare în relief/ presare apar ca zone umplute cu roșu și albastru.

- 5 Dați clic pe modelul formă desenat în pasul 1 pentru a-l selecta.

→ "Liniile de marș" apar în jurul modelului formă selectat.

- 6 Clic pe locațiile dorite în cadrul modelului formă.



Aveți posibilitatea să examinați poansonului creat în Vizualizare realistă.

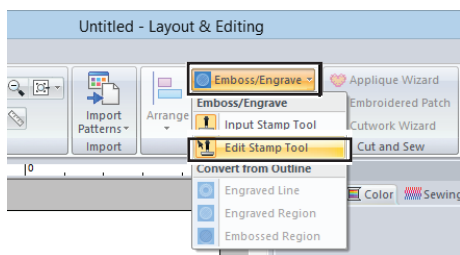


- Poansonul poate fi aplicat pe regiuni de model formă, care au specificate broderie netedă, broderie de umplere și broderie de umplere programabilă.
- Utilizând Creatorul de Broderie Programabil, puteți edita modelul de poanson, care a fost furnizat sau îl puteți crea chiar dvs.

» "Creatorul de Broderie Programabil" la pagina 258

## ■ Editarea unui poanson

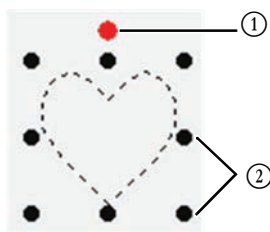
1. Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
2. >[Emboss/Engrave] (Presat/ imprimat în relief) în grupul [Edit] (Editare) și apoi clic [Edit Stamp Tool] (Editare poanson)



3. Dați clic pe modelul formă cu poansonul.

→ "Linii de marș" apar în jurul modelului formă selectat.

4. Clic pe poanson.

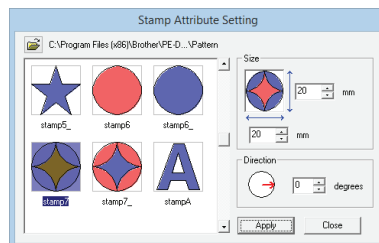


- ① Mânerul pentru rotire
- ② Mânere pentru scalare

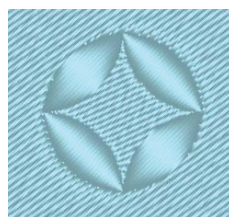


- Doar un singur poanson poate fi selectat la un moment dat.
- Pentru a mări poansonul, trageți de mânerul de scalare.
- Pentru a roti poansonul, trageți mânerul pentru rotire.
- Pentru a șterge poansonul, apăsați tasta **<Delete>**.

## 5 Editarea poansonului.



- Pentru a modifica modelul de poanson, selectați un model diferit, și apoi clic pe [Apply] (Aplicare)

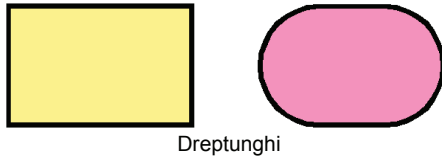


- În cazul în care dimensiunea unui model formă este schimbată, dimensiunea poansonului nu se schimbă. Asigurați-vă că verificați poansonul după editarea unui model formă.
- În cazul în care un model formă care conține un poanson este editat, asigurați-vă că verificați poansonul după ce editarea este finalizată.



# Desenarea formelor

## Desen dreptunghi, cerc sau formă de arc



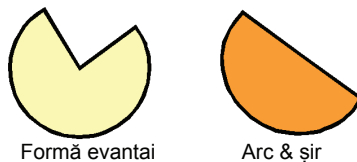
Dreptunghi



Cerc

Elipsă

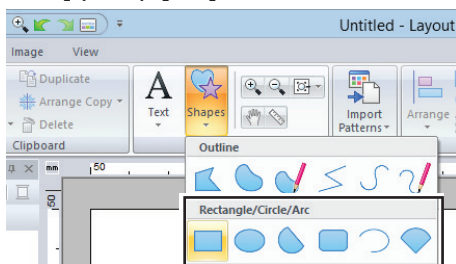
Arc



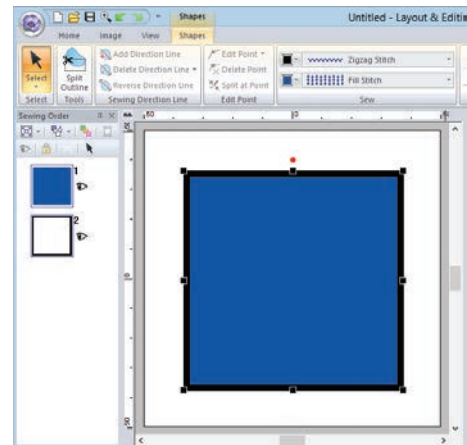
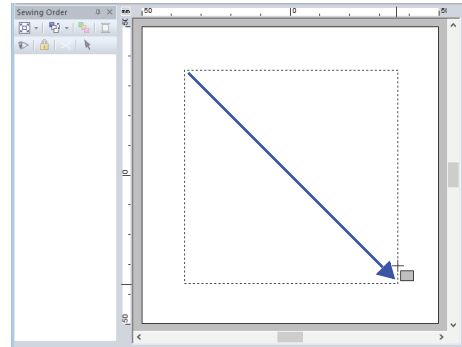
Formă evantai

Arc &amp; șir




- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Shapes] (Forme) in grupul [Tools] (Instrumente), și apoi clic pe o pictogramă de instrumente sub **Rectangle** (Dreptunghi) / **Circle** (Cerc) / **Arc** (Arc) pentru a selecta instrumentul dorit [Rectangle] (Dreptunghi) / [Circle] (Cerc) / [Arc]



Trageți cursorul în pagina proiectului.



Pentru a desena un cerc sau un pătrat, țineți apăsată tasta <Shift> în timp ce trageți cursorul.

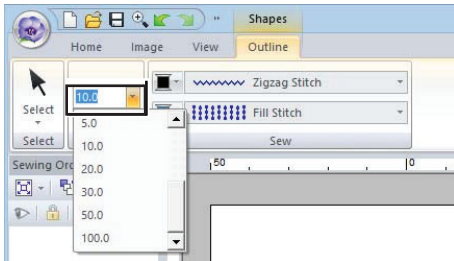
-  : Dreptunghi
-  : Cerc sau elipsă
-  : Dreptunghi cu colțuri rotunjite



## Dreptunghiuri cu colțuri rotunjite

Pentru a schimba raza colțurilor, clic pe selectorul [Edge radius] (Rază muchie) în fila [Outline] (Contur) (Contur). Apoi, tastează raza dorită, sau selectați valoarea dorită.

Precizați raza colțurilor înainte de desenarea dreptunghiului. Setarea nu poate fi modificată după dreptunghiul a fost desenat.



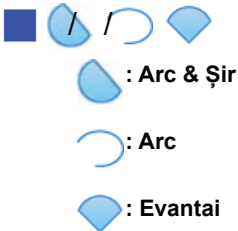
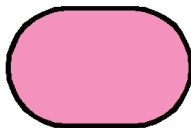
Exemplul 1

Raza muchiei:: 0.0 mm

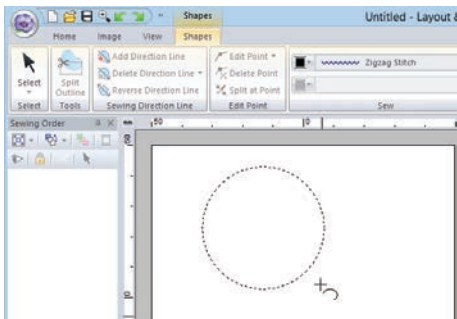


Exemplul 2

Raza muchiei:: 20.0 mm



1 Se procedează ca și cum ați desena un cerc sau o elipsă.



→ Apare o linie radială pe elipsă, atunci când este eliberat butonul mouse-ului.

2 Mutați cursorul la punctul de start al arcului, și apoi clic.

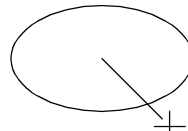
→ Linia radială dispare.

3 Mutați cursorul până ce arc/arcul & șirul/evantaiul are forma dorită, apoi clic.

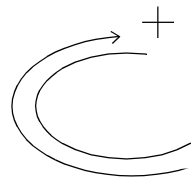


Trageți cursorul în timp ce țineți apăsată tasta <Shift> se mișcă în incrementele de 15°. Unghiul curent este afișat în bara de stare.

## Arc

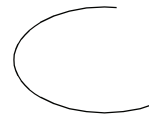


Clic la punctul de pornire.

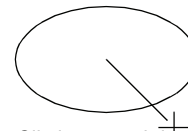


Mișcă la punctul final

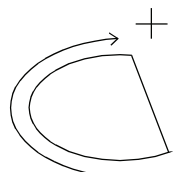
+ Clic la punctul final.



## Arc & Șir



Clic la punctul de pornire.

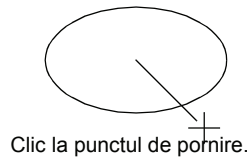


Mișcă la punctul final

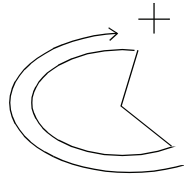
+ Clic la punctul final.



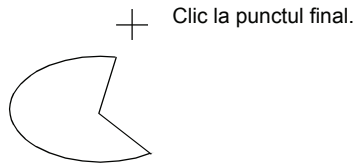
Evantai



Clic la punctul de pornire.



Mișcă la punctul final



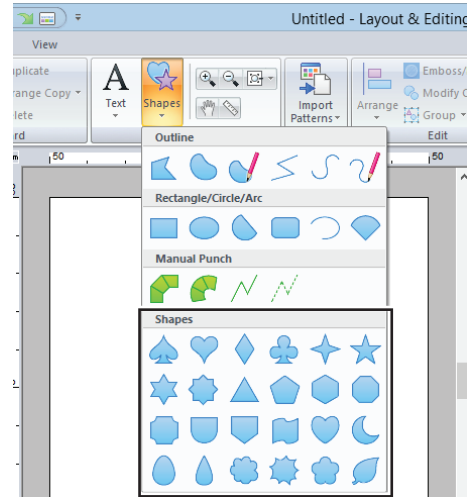
Clic la punctul final.



- Puteți schimba culoarea și tipul de cusătură, fie înainte, fie după desenarea formei.
- ▶ *“Setarea tipului de cusătură” la pagina 49*
- Puteți de asemenea utiliza setările din panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)** pentru a defini alte atribute ale formei înainte sau după desenarea formei.
- ▶ *“Specificarea atributelor de cusut” la pagina 54*

## Desenarea diverselor forme

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic **[Shapes] (Forme)** în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și apoi clic pe pictograma cu instrumente sub **[Shapes] (Forme)** pentru a selecta instrumentul dorit pentru Forme.



- 3 Trageți cursorul în pagina proiectului.



- Pentru a desena forma păstrând proporția originală de înălțime-lățime, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce trageți cursorul.
- Diverse modele formă mostră sunt disponibile în panoul **[Import]** când **[Outline Shapes] (Contur Forme)** este selectat în selectorul **[From] (De la)** și **[Basic Shapes] (Forme de bază)** este selectat în selectorul **[Category] (Categorie)**.
- ▶ *“Utilizarea panoul de Import” la pagina 13*

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

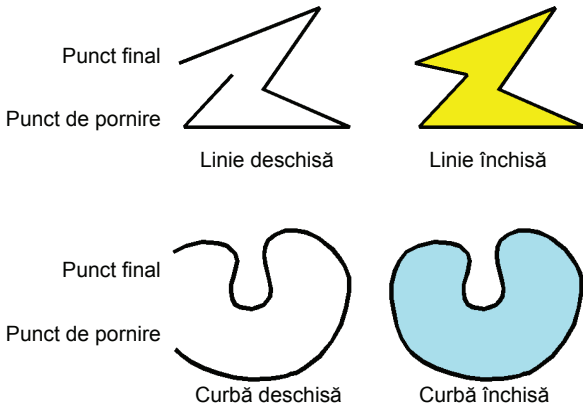
Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

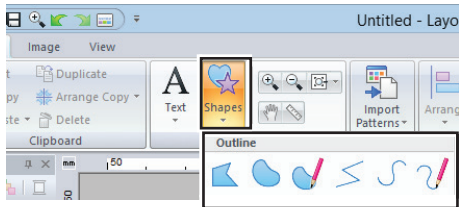
[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodato.ro](http://www.cusutibrodato.ro)

**Cusut & Brodat**

## Desenare contururi (linii drepte și curbe)



- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Shapes] (Forme) în grupul [Tools] (Instrumente), și apoi clic pe pictograma cu instrumente sub [Outline] (Contur) pentru a selecta instrumentul dorit pentru Contur.



- : Clic pe puncte pentru a desena o linie închisă construită din segmente. (Tastă rapidă: <Z>)
- : Clic pe puncte pentru a desena o curbă închisă. (Tastă rapidă: <X>)
- : Trageți de cursor pentru a desena o curbă liberă închisă.
- : Clic pe puncte pentru a desena o linie deschisă construită din segmente. (Tastă rapidă: <Z>)
- : Clic pe puncte pentru a desena o curbă deschisă. (Tastă rapidă: <X>)
- : Trageți cursorul pentru a desena o curbă liberă deschisă.

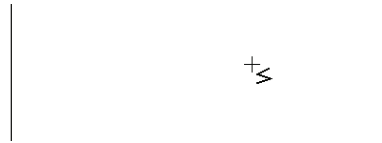
- 3 Clic in the Design Page or drag the pointer to draw the line.



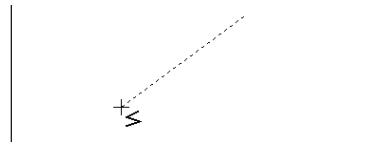
Tastele de comenzi rapide sunt disponibile numai după ce s-a selectat un instrument de contur.

## Linii drepte / curbe

- 1 Clic pe pagina proiectului pentru a specifica punctul de pornire.



- 2 Clic pe pagina proiectului pentru a specifica punctul următor.

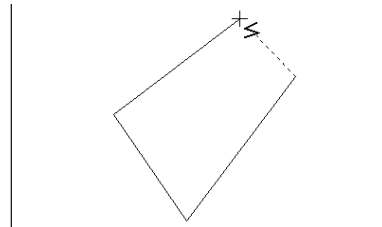


→ Liniile punctate se schimbă în linii pline.



- Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta pe butonul mouse-ului sau apăsați tasta <BackSpace>.
- Instrumentul Curbe este utilizat în același mod.

- 3 Continuați să dați clic pentru a specifica fiecare punct, și apoi faceți dublu clic pe ultimul punct, sau apăsați tasta <Enter> .

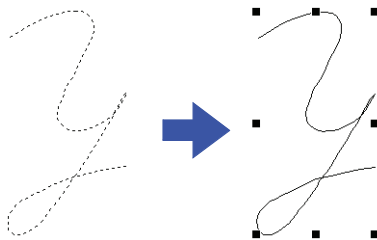




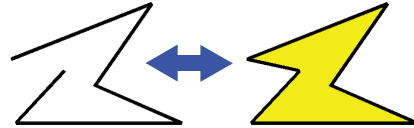
- Puteți comuta liber între diferitele tipuri de linii, fie făcând clic pe un alt buton sau prin apăsarea tastei de comandă rapidă.
- Când desenați o linie dreaptă, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce deplasați cursorul pentru a desena vertical sau orizontal.
- Chiar și după ce modelul este desenat, puteți modifica atributele capetelor de linie.
- ▶ *“Schimbarea atributelor capetelor de linie” la pagina 64.*
- Chiar și după desenarea modelului, puteți transforma liniile drepte în curbe și vice-versa.
- ▶ *“Transformarea liniilor drepte în curbe sau a curbilor în linii drepte” la pagina 70.*

## Linii trasate cu mâna liberă

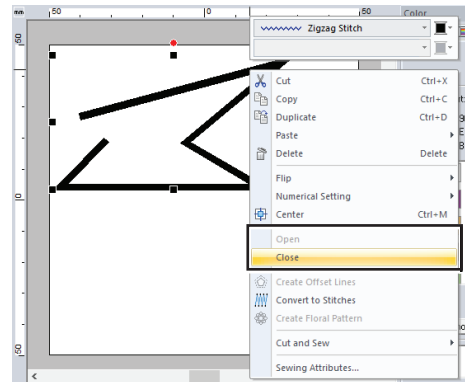
- 1 Trageți cursorul pentru a desena linia.
- 2 Eliberați butonul mouse-ului pentru a finaliza desenul.



## Modificarea atributelor capetelor de linie



După selectarea unui proiect formă clic dreapta pe acesta și apoi clic pe **[Open] (Deschide)** sau **[Close] (Închide)** pentru a schimba capătul de linie.



În plus, modelele de formă închisă pot fi împărțite în puncte pentru a crea linii deschise, sau punctele de capăt ale modelelor de formă deschise pot fi conectate pentru a crea linii închise.

- ▶ *“Conectarea punctelor/divizarea contururilor (modele formă)” la pagina 67*

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

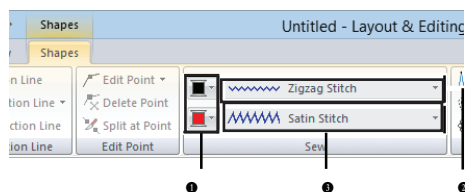
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodad.ro](http://www.cusutibrodad.ro)

**Cusut & Brodat**

### Atributele broderie ale formelor

Fila **[Shapes]** (Forme) vă permite să setați atributele broderie (culoare fir și tip cusătură). Exemplu: Atunci când este selectat un dreptunghi.



#### ● Culoare linie/Culoare regiune

Clic pe acest buton pentru a seta culoarea firului pentru linii și regiuni.

Pentru culori speciale:

» *"Culori speciale" la pagina 48*

#### ● Selector tip cusătură linie

Toate liniile dintr-o formă pot fi setate la același tip de cusătură.

Utilizați aceste selectoare pentru a seta tipul de cusătură pentru linii.

» *"Atributele cusăturii liniei" la pagina 325*

#### ● Selector tip cusătură regiune

Toate regiunile dintr-o formă pot fi setate la același tip de cusătură.

Utilizați aceste selectoare pentru a seta tipul de cusătură pentru regiuni.

» *"Atributele cusăturii regiunii" la pagina 331*

» *"Specificarea culorilor firelor și cusăturii și Tipuri pentru linii și regiuni" la pagina 46*




- Pentru a dezactiva cusătura liniei, selectați [(Linie) necusută] de la selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut)
- Pentru a dezactiva cusătura regiunii, selectați [(Regiune) necusută] din selectorul [Region sew type] (Tip cusătură regiune)

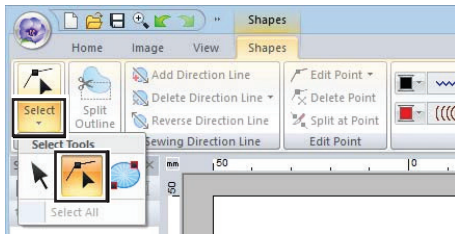


# Remodelarea modelelor de broderie

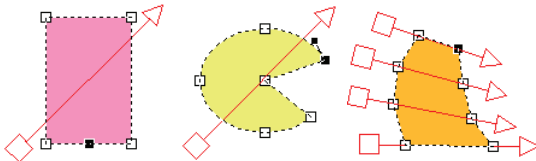
Modelele pot fi remodelate prin mutarea, adăugarea sau ștergerea punctelor. În timpul creării modelelor formă, o locație pe care s-a dat clic devine un punct.

## Selectarea punctelor

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic **[Select]** (Selectare) în grupul **[Select]** (Selectare), și apoi clic pe  pentru a selecta instrumentul **[Select Point]** [Punct de selectare.]



- 3 Clic pe model.
- 4 Pentru a selecta un singur punct, clic pe un pătrat gol.

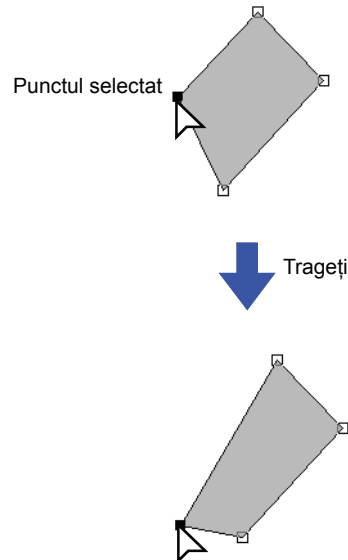


Puncte multiple pot fi selectate în oricare dintre următoarele moduri.

- Trageți cursorul.
  - Toate punctele din interiorul casetei sunt selectate.
- Țineți apăsată tasta **<Ctrl>** cheie în timp ce clic pe puncte.
  - Pentru a deselecta un punct, clic pe punctul selectat.
- Țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce apăsați o tastă săgeată pentru a selecta mai multe puncte.
- Țineți apăsată tasta **<Ctrl>** în timp ce apăsați o tastă săgeată pentru a schimba punctul selectat.


## Mutarea punctelor

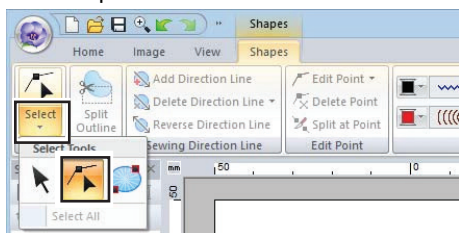
- 1 Selectați punctul.
- 2 Trageți punctul în noua locație.



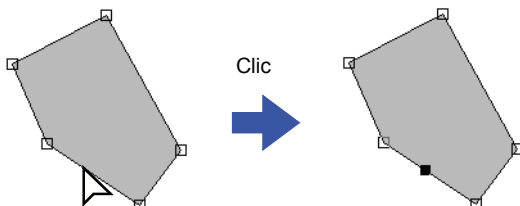
- Pentru a muta punctul de pe o linie, o curbă întreruptă, sau datele de brodere orizontal sau vertical, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce trageți de acesta.
- Un punct selectat poate fi, de asemenea, mutat cu tastele săgeată.
- Cu toate acestea, punctul nu poate fi mutat pentru a traversa un contur. Pentru a muta punctul în acest fel, în primul rând anulați coaserea găurii.
- Dacă începeți să trageți prin a face clic în altă parte pe conturul modelului, un nou punct va fi introdus sau punctele selectate vor fi deselectate.

## Introducerea punctelor

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Select] (Selectare) in [Select] (Selectare) , și apoi clic pe  pentru a selecta instrumentul punct de selectare.

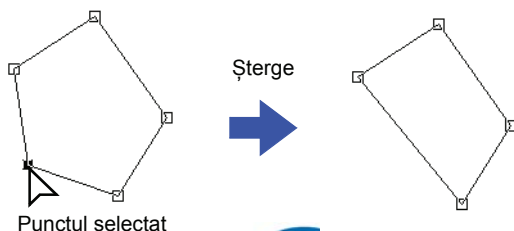
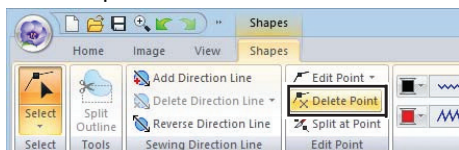


- 3 Clic pe model.
- 4 Clic pe contur pentru a adăuga un punct.



## Ștergerea punctelor

- 1 Selectați punctul.
- 2 Clic pe fila [Shapes] (Forme).
- 3 Clic [Delete Point] (Ștergere punct) în grupul [Edit Point] (Editare punct) group. În caz contrar, apăsați tasta <Delete> pentru a elimina punctul.



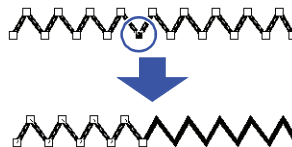
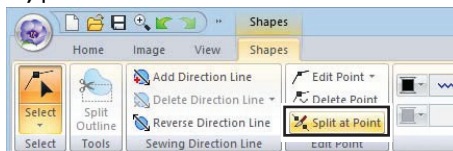
*Cusut & Brodat*

## Punctele de conexiune/ divizarea conturilor (modele formă)

### Divizarea conturilor modelelor formă deschisă

Conturul unui model formă deschisă poate fi împărțit într-un punct.

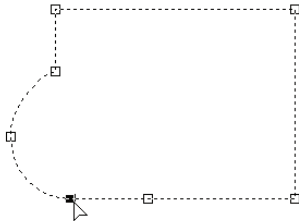
- 1 Selectați un punct dintr-un model formă deschisă.
- 2 Clic pe fila [Shapes] (Forme).
- 3 Clic [Split at Point] (Divizare într-un punct) (Divizare într-un punct) în grupul [Edit Point] (Editare punct) pentru a scinda linia.



## Divizarea conturilor modelelor formă închisă

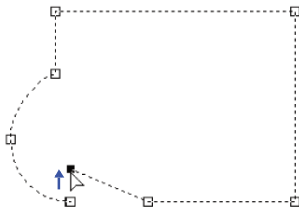
Calea închisă a unui model formă poate fi divizată. Calea închisă este formată din punctele care sunt conectate pentru a crea modelul formă.

1 Selectați un punct într-un model formă închisă.



2 Clic pe fila [Shapes] (Forme).

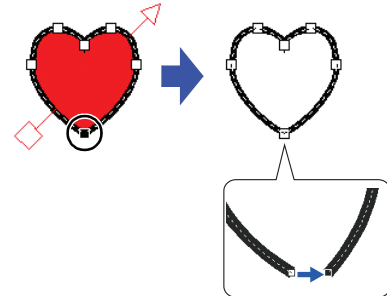
3 Clic [Split at Point] (Divizare într-un punct) în [Edit Point] (Editare punct) pentru a scinda linia.



- În cazul în care un model formă este împărțit într-o formă cu cusătura găurii aplicată, cusătura găurii va fi anulată.
- În cazul în care un model formă este împărțit într-o formă cu text încadrat pe contur aplicat, textul încadrat pe contur va fi anulat.



- Atunci când conturul unui model formă închisă este divizat pentru a crea un model formă deschisă, nu mai pot fi specificate atributele de cusut ale regiunii



- Comanda [Open] (Deschide) este, de asemenea, disponibilă pentru a schimba un model formă închisă la un model formă deschisă.

► "Schimbarea atributelor capetelor de linie" la pagina 64

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

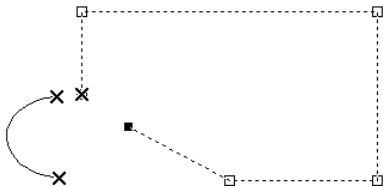
**Cusut & Brodat**

## ■ Conectarea două modele formă deschise

Punctele finale ale două modele formă pot fi conectate pentru a crea un singur model formă.


- 1 Selectați un punct final (punctul de intrare sau punctul de ieșire).
- 2 Apăsați tasta <Alt>.

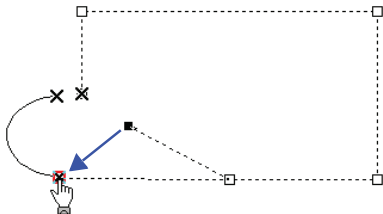
→ Punctele care pot fi conectate apar ca x.



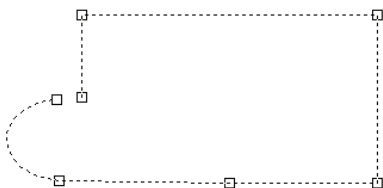
Celălalt punct final al modelului formei al cărui punct este ales ca și punctele finale (punctele de intrare și punctele de ieșire) ale altor modele de formă apar sub forma x.

- 3 În timp ce țineți apăsată tasta <Alt>, trageți punctul selectat către celălalt punct în care doriți să vă conectați la acesta.

→ Forma cursorului se schimbă în  și un pătrat roșu apare atunci când două puncte sunt suprapuse.



- 4 Eliberați butonul mouse-ului pentru a conecta cele două puncte

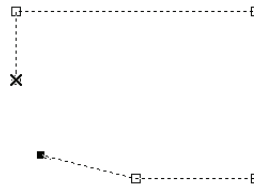


## ■ Conectarea celor două puncte de capăt ale unui model formă

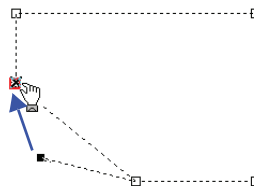
Cele două puncte de capăt ale unui model formă deschisă pot fi conectate pentru a crea un model formă închisă.

- 1 Selectați un punct final (punctul de intrare sau punctul de ieșire).
- 2 Apăsați tasta <Alt>.

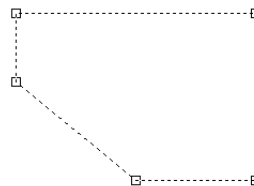
→ Celălalt punct de capăt apare ca x.



- 3 În timp ce țineți apăsată tasta <Alt> trageți punctul selectat către celălalt punct de capăt.



- 4 Atunci când cele două puncte se suprapun și apare pătratul roșu, eliberați butonul mouse-ului.



Atunci când un model formă este închis, pot apărea atributele sale de cusătură a regiunii.

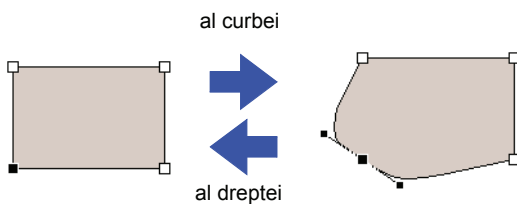
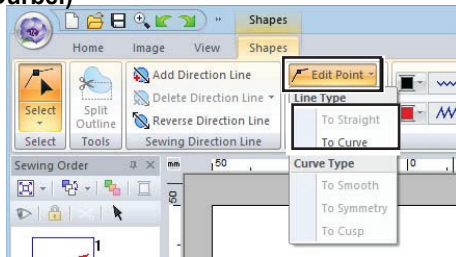


Comanda [Close] (Închide) este, de asemenea, disponibilă pentru a schimba un model formă deschisă la un model formă închisă.

► "Schimbarea atributelor capetelor de linie" la pagina 64

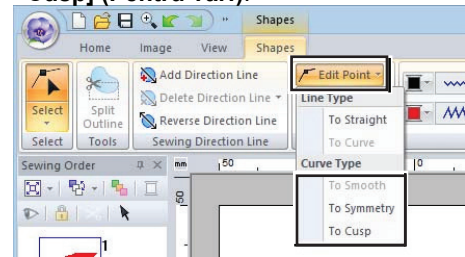
## Transformarea liniilor drepte în curbe și a curbelor în linii drepte

- 1 Selectați punctul.
- 2 Clic pe fila [Shapes] (Forme).
- 3 Clic [Edit Point] (Editare punct) în grupul [Edit Point] (Editare punct), și apoi clic pe [To Straight] (al Drepte) sau [To Curve] (al Curbei)

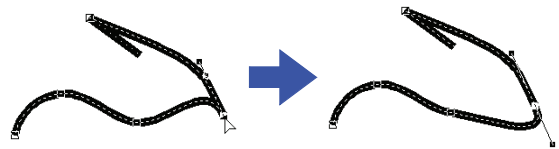


## Modificarea tipului de curbă

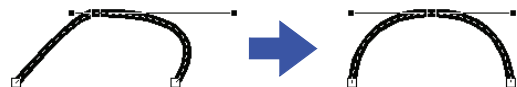
- 1 Selectați un punct pe o curbă.
- 2 Clic pe fila [Shapes] (Forme).
- 3 Clic [Edit Point] (Editare punct) în grupul [Edit Point] (Editare punct), și apoi clic pe [To Symmetry] (Pentru simetrie) sau [To Cusp] (Pentru vârf).



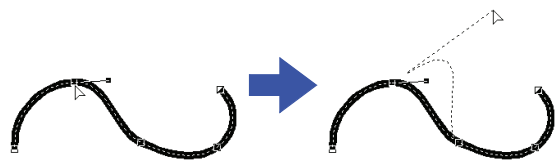
### Pentru netezire



### Pentru Simetrie



### Pentru Vârf



- 4 Trageți mânerul negru solid pentru a ajusta forma liniei.



Forma poate fi modificată prin tragerea mânerului solid negru de fiecare parte a punctului.

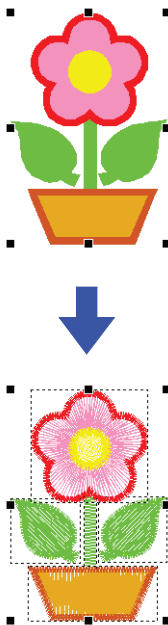
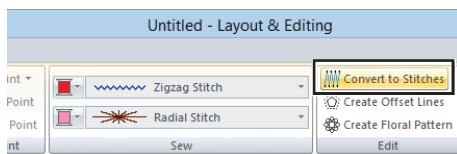
## Editarea modelului de broderie

### Conversia unui model formă sau model text într-un model de broderie

Modelul formă sau modelul text pot fi transformate într-un model de broderie, permițându-vă să efectuați modificări detaliate prin modificarea poziției broderiilor individuale.

**1** Selectați modelul formă, și apoi clic pe **[Shapes]** (Forme).

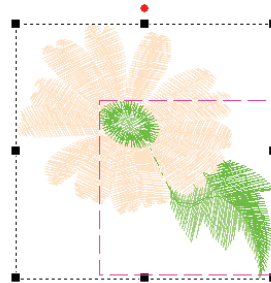
**2** Clic **[Convert to Stitches]** în grupul **[Edit]** (Editare).



- **[Convert to Stitches]** (Conversia la broderie) poate fi utilizată și cu model text pentru a-l converti la modele de broderie.
- În modelele de broderie, broderiile apar ca linii solide (—), și broderiile în salturi apar ca linii punctate (-.....-).
- În cazul în care orice parte a modelelor grupate, modele setate pentru cusătura găurii și textul aranjat în forme sunt selectate, toate modelele din întregul grup sunt convertite pentru la modele de broderie.
- Modelele care nu au broderii sunt șterse atunci când modelul este convertit într-un model de broderie.

### Selecting stitch patterns by thread color


Țineți apăsată tasta **<Alt>** key și clic pe culoarea firului pentru modelele de broderie pe care doriți să le selectați.

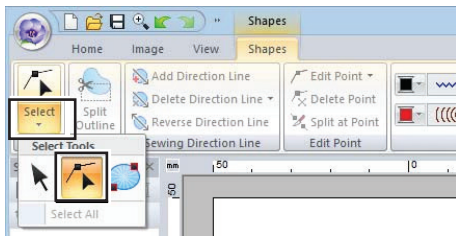


- Culoarea firului poate fi schimbată atunci când modelele sunt selectate utilizând această metodă.
- ▶ **"Setarea culorii firului" la pagina 46**
- Dacă modelele de broderie sunt grupate, modelele nu pot fi selectate în funcție de culoare prin utilizarea acestei metode.

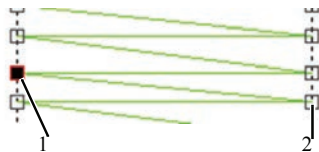


## Selectarea punctelor de broderie ale modelelor de broderie

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Select] (Selectare) în grupul [Select] (Selectare), și apoi clic pe  pentru a selecta instrumentul punct de selectare.



- 3 Clic pe modelul de broderie.
- 4 Pentru a selecta un punct unic de broderie, clic pe un pătrat gol.



- 1 Punctul selectat  
2 Punctul neselectat



- Apăsăți tasta <Tab> .  
→ Toate punctele de broderie de culoarea următoare sunt selectate.
- Apăsăți tastele <Shift> și <Tab> .  
→ Toate punctele de broderie de culoarea anterioară sunt selectate.
- Apăsăți tastele <Ctrl> și <Home> .  
→ Punctul de intrare al primei culori de fir este selectat.
- Apăsăți tastele <Ctrl> și <End> .  
→ Punctul de ieșire al ultimei culori de fir este selectat.
- Selectați cel puțin un punct într-o anumită culoare, și apoi apăsați tasta <Home> .  
→ Punctul de intrare al culorii este selectat.
- Selectați cel puțin un punct într-o anumită culoare, și apoi apăsați tasta <End> .  
→ Punctul de ieșire al culorii este selectat.



- Când selectați puncte de broderie în salturi, fiți sigur că dați clic pe punctul de broderie (nu dați clic într-o zonă goală a paginii proiectului), altfel toate punctele selectate se vor deselecta
- Dacă clic pe o broderie în salturi, sunt selectate punctele de la ambele capete.
- Puncte de broderie multiple pot fi selectate în același mod în care punctele de model de broderie sunt selectate.

» "Selectarea punctelor" la pagina 66



Punctele de broderie nu pot fi editate dacă modelul nu este un model de broderie. Modelul poate fi vizualizat în Solid View (vedere solidă).

## Mutarea punctelor de broderie

Trageți punctele de broderie selectate în noua locație.



Punctele de broderie sunt deplasate în același mod în care punctele modelului de broderie sunt mutate

» "Mutarea punctelor" la pagina 66

## Inserarea punctelor de broderie

Clic pe o linie între două puncte de broderie pentru a adăuga un nou punct la acea poziție.

## Ștergerea punctele de broderie

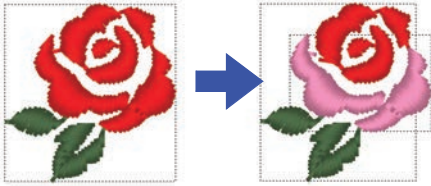
Apăsăți tasta <Delete> pentru a șterge punctul de broderie selectat.



- În cazul în care punctul final al unei broderii în salturi este șters, acel segment de broderie în salturi este șters și cusăturile înainte și după broderia în salturi sunt conectate.
- Pentru a insera un punct de broderie și a schimba linia anterioară într-o broderie în salturi, țineți apăsați tastele <Ctrl> și <Shift> în timp ce dați clic pe linie.

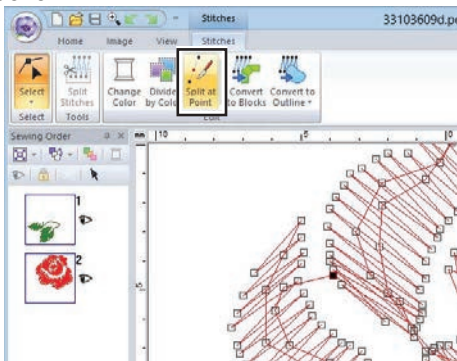
## Punctele de conexiune/ divizarea broderiei (modele de broderie)

Un model cu o singură culoare poate fi împărțit în două prin divizarea broderiei într-un punct, și două modele de culori pot fi combinate într-unul prin punctele de legătură. În cazul în care un model de broderie este împărțit în mai multe părți, fiecare parte poate fi editată separat, cum ar fi schimbat în culori diferite.

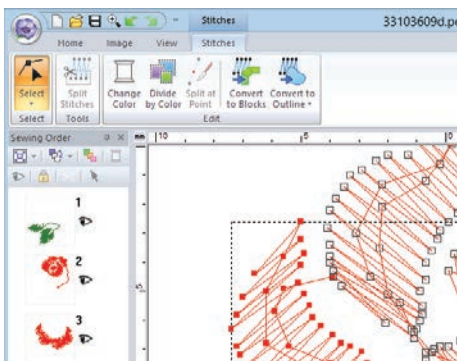


### Divizarea unui model broderie în două la punctul selectat

- 1 Selectați un punct într-un model de broderie.
- 2 Clic pe fila [Stitches] (Broderii) (Broderii) .
- 3 Clic [Split at Point] (Divizare într-un punct) în grupul [Edit] (Editare) pentru a împărți modelul de broderie.



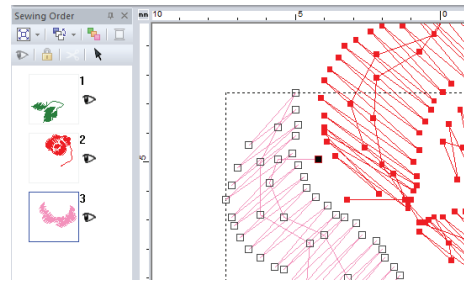
→ Modelul de broderie este divizat în acel punct.



Dacă este selectat un punct de intrare sau de ieșire, [Split at Point] (Divizare într-un punct) nu este disponibilă.

### Conectarea două modele de broderie pentru a crea unul singur

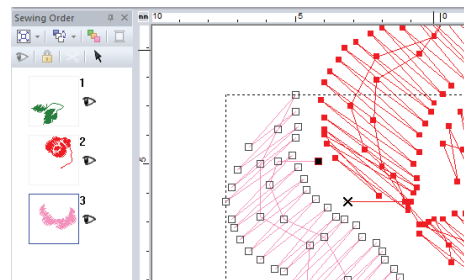
- 1 Selectați un punct final (punctul de intrare sau punct de ieșire) a unui model de broderie.



Selectați punctul de intrare al modelului de broderie apăsând tastele <Ctrl> + <Home>. Selectați punctul de ieșire apăsând tastele <Ctrl> + <End>. Pentru detalii, consultați "Selectarea punctelor de broderie ale modelelor de broderie" de la pagina 72.


- 2 Apăsăți tasta <Alt>.

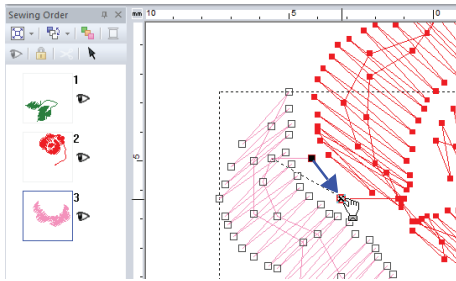
→ Punctele care pot fi conectate apar ca ×.



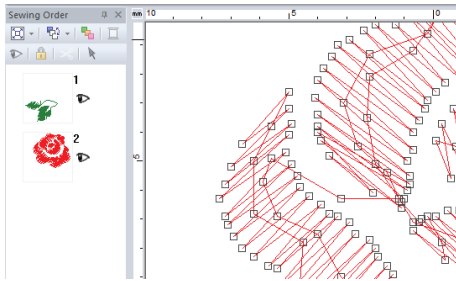
În cazul în care este selectat punctul de intrare al unui model de broderie, punctele de ieșire ale celorlalte modele de broderie apar ca ×. În cazul în care este selectat punctul de ieșire al unui model de broderie, punctele de intrare ale celorlalte modele de broderie apar ca ×.

- 3** În timp ce țineți apăsată tasta <Alt> trageți punctul selectat către celălalt punct în care doriți să vă conectați la acesta.

→ Forma cursorului se schimbă în  , și un pătrat roșu apare atunci când două puncte sunt suprapuse.

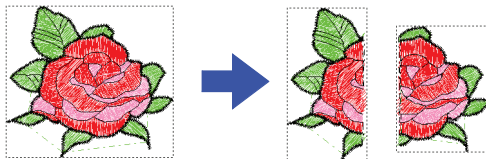


- 4** Eliberați butonul mouse-ului pentru a conecta cele două puncte.



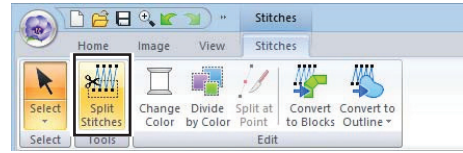
După ce sunt conectate punctele, modelul va avea culoarea firului modelului care a fost mai întâi în ordinea de coasere înainte de conectarea punctelor.

## Divizarea părților unui model de broderie

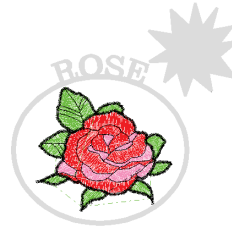


- 1** Selectați un model broderie, și apoi clic pe fila [Stitches] (Broderii) .

- 2** Clic [Split Stitches] (Divizare broderii) în grupul [Tools] (Instrumente) pentru a selecta instrumentul [Split Stitches] (Divizare broderii).



→ Toate celelalte modele vor apărea în gri. Modelul selectat va apărea în fața altor modele.



- 3** Clic pe pagina proiectului în punctul în care doriți să începeți desenul liniilor de incorporare.

- 4** Continuați să dați clic în pagina proiectului pentru a specifica fiecare colț al incintei în jurul zonei ce va fi tăiată.



Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta pe butonul mouse-ului.

- 5** Faceți dublu clic în pagina proiectului pentru a specifica secțiunea ce va fi divizată.



Piesa de delimitare se mută la finalul ordinii de cusut.

» "Verificare și editarea ordinii de coasere" la pagina 82

## Divizarea modelului de broderie în funcție culoare

Înainte de divizare

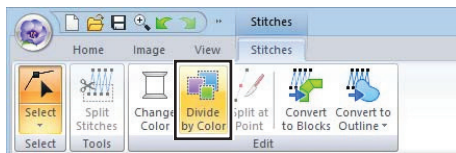


După divizare



**1** Selectați modelul de broderie(i), apoi clic pe **[Stitches] (Broderii)**.

**2** Clic **[Divide by Color]** (Divizare după culoare) în grupul **[Edit] (Editare)** group.

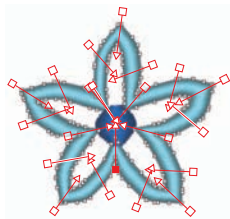
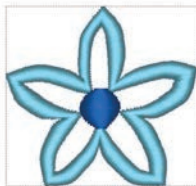


→ Apar linii punctate în jurul fiecărei părți a modelului de broderie.

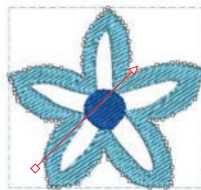
## Conversia modelelor de broderie

Modelele de broderie pot fi convertite în două tipuri de modele formă.

Broderia



Blocuri



Forme

\*Blocurile: Un grup de modele formă cu linii multiple de direcție de cusut

După ce au fost convertite, diferite operații de editare pot fi efectuate.

## Conversia la blocuri

Modelul este convertit menținând în același timp linii multiple pentru direcția de coasere.

Utilizați acest lucru atunci când doriți să măriți sau să reduceți un model de broderie care utilizează broderie plină sau netedă.

## Conversia la contur

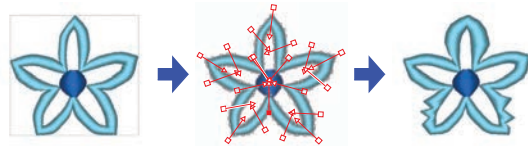
Modelul este convertit urmând forma conturului.



- După ce a fost convertit, modelele contur pot fi editate.
- ▶ "Setarea tipului de cusătură" la pagina 49  
"Specificarea direcției de cusut" la pagina 51  
"Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54  
"Remodelarea modelelor de broderie" la pagina 66
- Pentru detalii cu privire la forma model și modelul broderiei consultați pagina 8

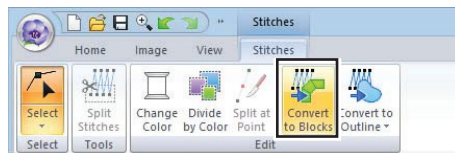
## Conversia modelului de broderie la blocuri

Modelele de broderie pot fi transformate în blocuri (grup de modele formă cu linii multiple de direcție de coasere). În modele (forme) blocuri, tipurile și atributele de cusut pot fi schimbate, iar modelul poate fi ușor de editat.



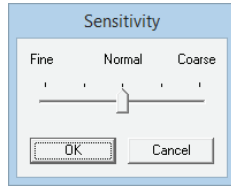
**1** Selectați modelul de broderie(i), apoi clic pe fila **[Stitches] (Broderii)**.

**2** Clic pe **[Convert to Blocks]** (Conversia la blocuri) în grupul **[Edit] (Editare)**.





- 3 Mutați cursorul pentru a selecta sensibilitatea dorită. Clic [OK].



Setarea **[Normal]** trebuie să ofere rezultate satisfăcătoare în majoritatea cazurilor, dar în funcție de complexitatea modelului, trebuie să selectați o setare mai mult spre **[Coarse]** (**Grosier**) sau **[Fine]**(**Fin**).

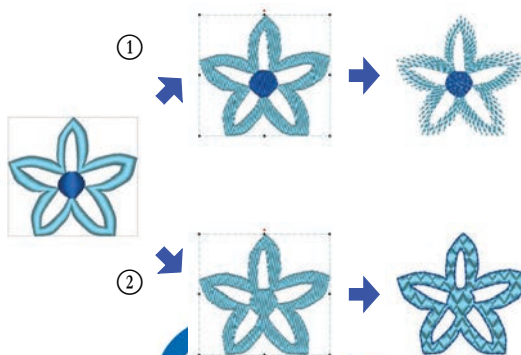
- Modelul de broderie este convertit la modele formă grupate. Fiind convertit la modele formă, contururile modelului de broderie pot fi editate.
- Pentru detalii se vor vedea instrucțiunile de mai jos;
  - "Setarea tipului de cusătură" la pagina 49
  - "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54
  - "Remodelarea modelelor de broderie" la pagina 66
  - "Specificarea direcției de cusut" la pagina 51



Comanda **[Convert to Blocks]** (Conversia la blocuri) nu se poate utiliza cu un model de broderie importat din cardurile originale.

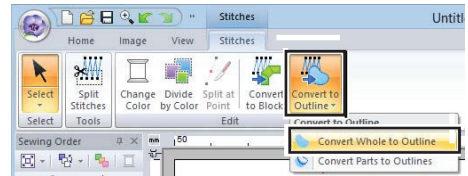
## Conversia modelului broderie la modelului contur

Modelele contur pot fi create din fiecare culoare într-un model de broderie sau dintr-un contur în jurul întregului model.



- 1 Conversia întregului la contur
- 2 Conversia părților la contururi

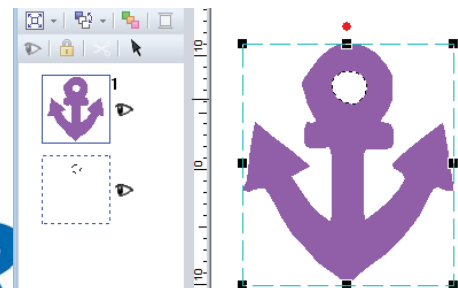
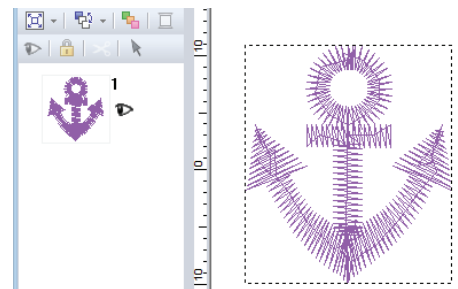
- 1 Selectați modelul/ modelele de broderie.
- 2 Clic pe fila **[Stitches] (Broderii)**.
- 3 Clic **[Convert to Outline]** (Conversia la contur) în grupul **[Edit] (Editare)**, și apoi clic pe **[Convert Whole to Outline]** (Conversia întregului la contur) sau **[Convert Parts to Outlines]** (Conversia părților la contururi).



→ Modelele de contur sunt create și modele originale de broderie sunt șterse.





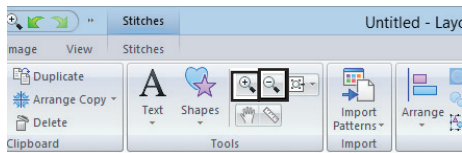
- Cusătura liniei în modelele contur create este setată la [Linie] necusută și cusătura regiunii este setată la [Fill Stitch] (Cusătură plină).
- Dacă este selectată comanda [Convert Whole to Outline] (Conversia întregului la contur), culoarea firului va fi setată la culoarea primului fir în ordinea de cusut pentru modelul original de brodat.
- Dacă mai multe modele de contur sunt create dintr-un singur model de broderie, modelele de contur sunt grupate.
- În cazul în care există o deschidere (zona fără nicio broderie, dar înconjurată de broderie) în modelul original de broderie, cusătura găurii poate fi aplicată.





# Verificarea modelelor de broderie



## Zoom-ul

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic pe  sau  în grupul **[Tools] (Instrumente)**.

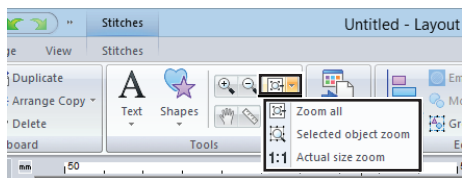


 : Clic pe pagina proiectului pentru a mări. (Clic dreapta pe pagina proiectului pentru a micșora.)


 : Clic pe pagina proiectului pentru a micșora. (Clic-dreapta pagina proiectului pentru a mări.)

Altfel, clic pe  , alături de  apoi

Clic **[Zoom all]**, (Zoom toate) **[Selected object zoom]** (Zoom obiect selectat) sau **[Actual size zoom]**. (Zoom dimensiune reală)



### Zoom all / vizualizare tot

Întreaga pagină proiectului este afișată pentru a se încadra în interiorul ferestrei. Aceeași operațiune poate fi efectuată cu clic pe  în grupul **[Tools] (Instrumente)**.

### Zoom obiect selectat

Pagina proiectului este mărită pentru a afișa numai obiectele selectate.

### Zoom dimensiune reală

Pagina proiectului este afișată la dimensiunea reală.




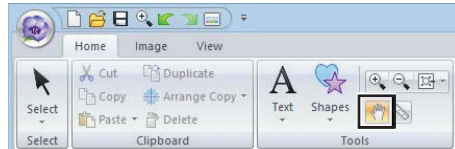
- Zoom-ul, de asemenea, este posibil, trăgând glisorul [Zoom] (Mărire) în bara de stare sau cu clic pe raportul de Zoom.
- De asemenea puteți mări sau micșora când orice alt instrument este selectat prin menținerea apăsată a tastei **<Ctrl>** în timp ce rotiți roata mouse-ului.

» "Fereastra Machetare & Editare" la pagina 11

## Utilizarea instrumentului Pan (Panoramic)

Partea din zona de lucru, care este afișată poate fi ușor modificată cu ajutorul funcției Pan.

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic  în grupul **[Tools] (Instrumente)**.




- 3 Trageți zona de lucru pentru a vizualiza partea dorită.

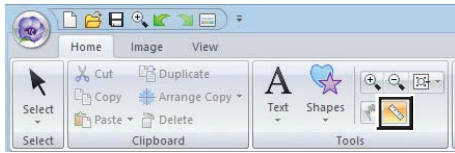


- Puteți vizualiza de asemenea zona de lucru când orice alt instrument este selectat ținând apăsată tasta **<Space>** cât trageți cursorul.
- Pentru a defila orizontal, țineți apăsată tasta **<Alt>** în timp ce rotiți roțița mouse-ului.

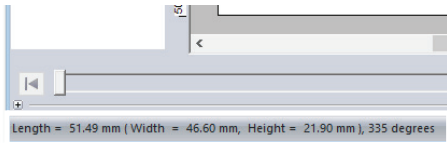
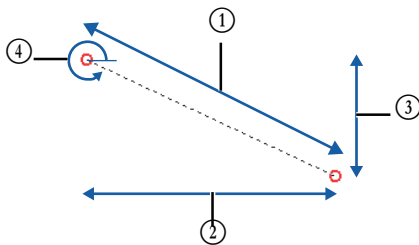


### Utilizarea instrumentului Măsurare

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe  în grupul [Tools] (Instrumente).




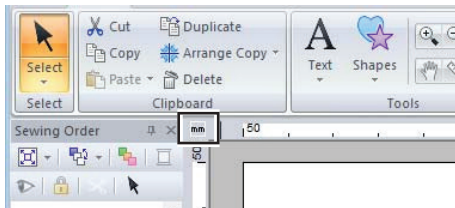
- 3 Clic pe cele două puncte, unul la fiecare capăt al distanței pe care doriți să o măsurați.  
→ Lungimea apare în bara de stare.



- ① Lungime
- ② Lățime
- ③ Înălțime
- ④ Unghi

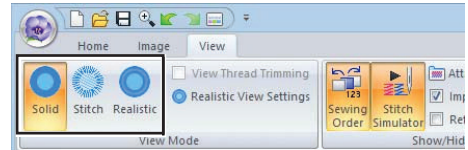


Când riglele sunt afișate, clic pe  pentru a comuta unitățile de măsurare între milimetri și inci.



### Modificarea afișajului proiectului de broderie

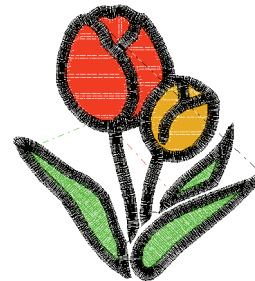
- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare)
- 2 Clic [Solid], [Stitch] (Broderie) sau [Realistic] (Realist) în grupul [View Mode] (Mod Vizualizare).



#### Vizualizare Solide




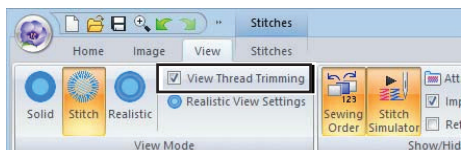
#### Vizualizare Broderie



Aveți posibilitatea să afișați vederea broderiei pentru a vedea modul de îmbinare al broderiei.



Dacă  este selectată sub **[Machine Type]** (Tip mașină) în caseta de dialog **[Design Settings]** (Setări proiect) (Setări proiect) , clic pe fila **[View]** (Vizualizare, și apoi selectați caseta de validare **[View Thread Trimming]** (Vizualizare Tăiere Fir) pentru a vizualiza locațiile de tăiere a firului în pagina proiectului.



OPRIT



PORNIT



## Vizualizare realistă

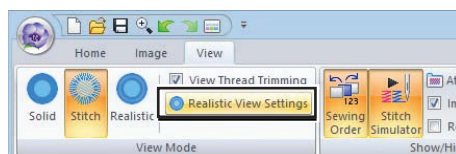


Aveți posibilitatea să afișați o vedere realistă a acestuia pentru a vedea cum va apărea proiectul odată cusut.

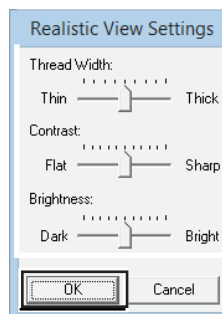


### Modificarea setărilor de vizualizare realistă

1. Clic pe fila **[View]** (Vizualizare).
2. Clic **[Realistic View Settings]** (Setări vizualizare realistă) în grupul **[View Mode]** (Mod Vizualizare).

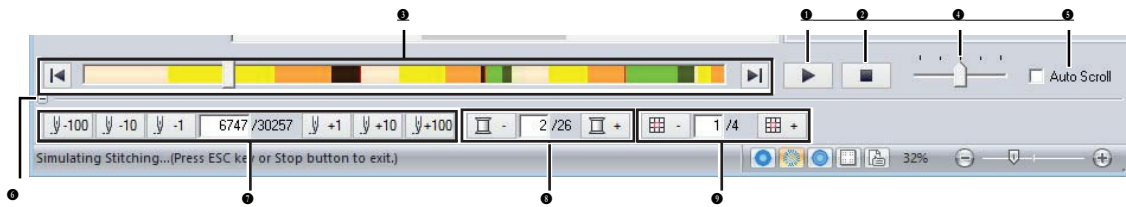


3. Dacă este necesar, specificați setările pentru **[Thread Width]** (Lățime fir), **[Contrast]** și **[Brightness]** (Luminozitate), și apoi Clic **[Apply]** (Aplicare) ([OK]).




## Verificarea broderiei cu Simulatorul de broderie

1 Clic pe butoane pentru a vizualiza o simulare a broderiei.





● Pornește simularea pentru broderie.

În timpul simulării broderiei, acest buton se schimbă la  care poate fi apăsat pentru a opri temporar simularea.

● Oprește simularea și revine la ecranul anterior.


● Cursorul indică locația curentă în simulare. În plus, cursorul poate fi mutat pentru a schimba poziția în simulare.

 : Se revine la începutul broderiei și se oprește simularea.




 : Ajunge la sfârșitul broderiei și oprește simularea.


● Trage cursorul pentru a regla viteza de brodat a simulării.

● Selectează această casetă de validare pentru a derula automat simularea modelului când este prea mare pentru a fi afișat în întregime.


● Clic pentru a ascunde secțiunea inferioară a Simulatorului de broderie. Clic pe  pentru a afișa din nou.


● Afișează numărul de broderie curent / număr total de broderii.

   : Inversează simularea prin numărul indicat de broderii.


   : Avansează simularea prin numărul indicat de broderii.


● Afișează numărul culorii cu care se desenează/total număr de culori folosite.

 : Se revine la începutul broderiei pentru culoarea firului curent sau anterior.

 : Avansează la începutul broderiei pentru culoarea următoare.

● Arată numărul de secțiune model curent afișat/număr total al secțiunilor cerc din model. (Apare numai pentru modele de broderie divizate).

 : Se revine la începutul broderiei în secțiunea gherghefului curent sau anterior.

 : Avansează la începutul proiectului în secțiunea următoare a gherghefului.



Dacă Simulatorul de broderie nu este afișat în partea de jos a ferestrei, clic pe Stitch Simulator] (Simulator broderie) pe fila [View] (Vizualizare)



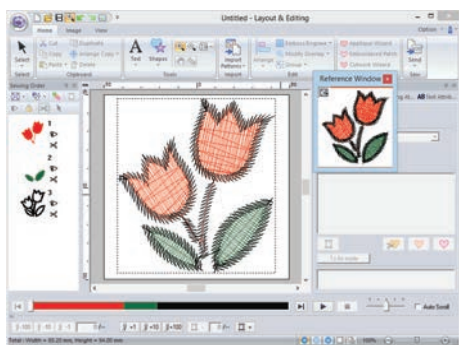
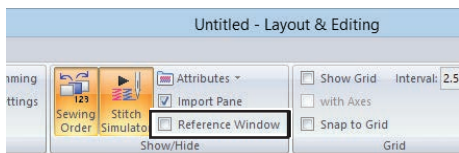
- Instrumentele zoom și pan pot fi utilizate în timpul vizualizării simulării. Dacă este selectată orice altă comandă, simularea se oprește.
- Dacă o valoare este introdusă pentru **7**, **8** sau **9**, simularea este inversată/avansată la locația indicată.



- În cazul în care un model a fost selectat atunci când a început simularea broderiei, numai modelul selectat este desenat în simulare.
- Casetă de selectare [Auto Scroll] (Auto derulare) nu este disponibilă în vizualizare realistă.

## Vizualizarea proiectului în fereastra de referință

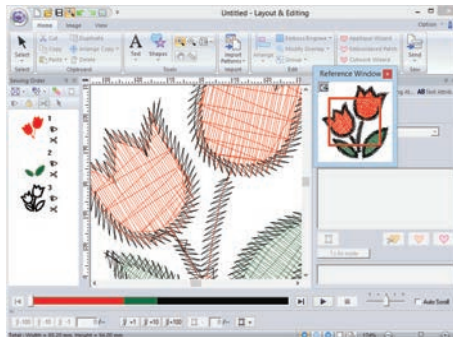
- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare) tab.
- 2 Selectați caseta de validare [Reference Window] (Fereastră de referință) check box în grupul [Show/Hide] (Afișare/Ascundere)



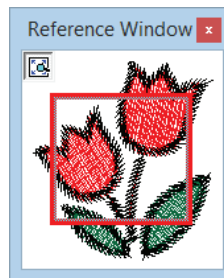
Ecranul este un cadru (dreptunghi roșu) care indică o parte a modelului afișat în pagina proiectului.

## Zoom-ul

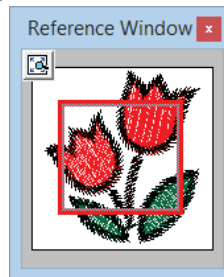
Fereastra de referință poate fi comutată pentru a afișa fie întreaga pagină proiectului sau doar modelul de broderie.



PORNIT



OPRIT



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

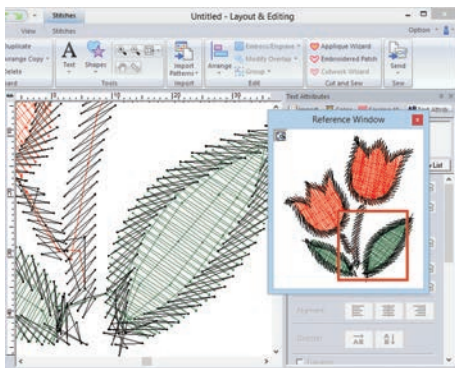
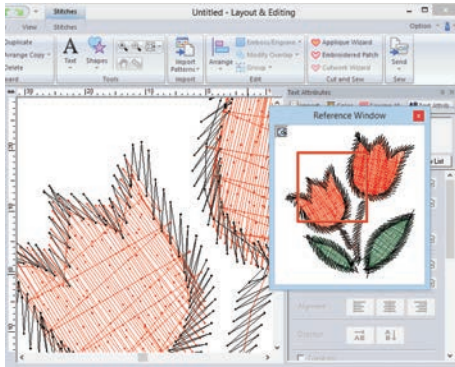
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsbrodato.ro](http://www.cusutsbrodato.ro)

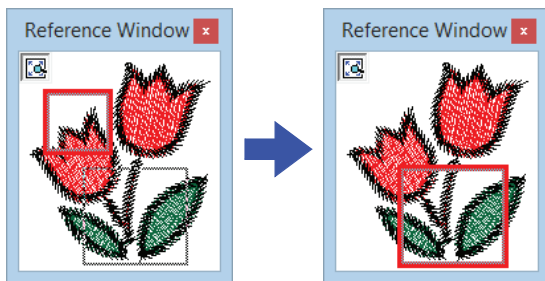
**Cusut & Brodat**

### Mutarea/Redimensionarea/Redesenarea cadrului zonei de afișare

Partea proiectului afișat în pagina proiectului poate fi selectat din fereastra de referință

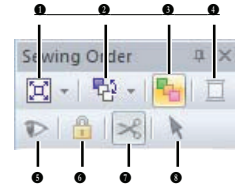


În loc de a muta cadrul zonei de afișare, cadrul poate fi redesenat pentru a afișa partea dorită a modelului în pagina proiectului.



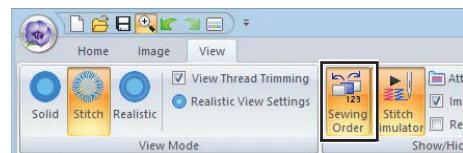
Cu cadrul, puteți selecta zona în fereastra de referință care urmează să fie afișată mărit.

### Verificarea și editarea ordinii de cusut




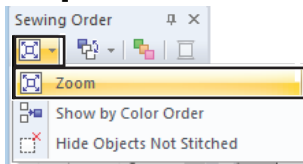
- 1 Selectați modul în care modelele sunt afișate în panoul **[Sewing Order] (Ordinea de coasere)**.
- 2 Selectați comanda dorită pentru a schimba ordinea de cusut.
- 3 **Optimize Sewing Order**  
Click pentru a rearanja ordinea de cusut, astfel încât părțile obiectelor introduse cu aceeași culoare de fir să fie cusute împreună.
- 4 **Culoarea firului**  
Setați culoarea obiectului selectat.
- 5 Arată/ascunde în zona de lucru obiectele brodate.
- 6 **Blocare**  
Clic pentru a bloca obiectul selectat astfel încât să nu poată fi editat.
- 7 **Tăierea salturilor în broderie**  
Funcția de tăiere a salturilor în broderie poate fi activată sau dezactivată.
- 8 **Selectarea modelelor**  
Selectează modelele în pagina proiectului.

- 1 Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.
- 2 Clic **[Sewing Order] (Ordinea de coasere)** în grupul **[Show/Hide] (Arată/ascunde)**.  
Clic-ul pe buton comută între afișarea și ascunderea Ordinii de cusut.





**3** Clic  în grupul [Sewing Order] (Ordinea de coasere) și apoi Clic [Zoom] și [Show by color order].



### Zoom

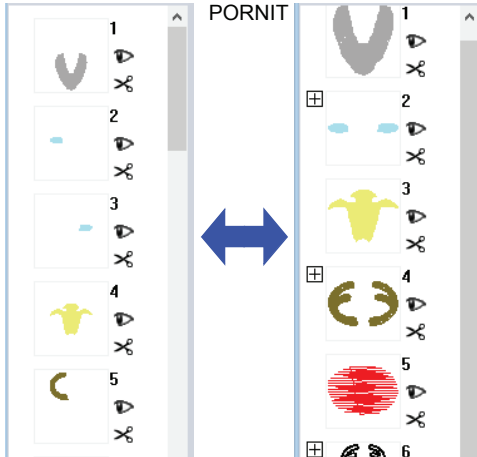
Click pentru a mări fiecare model pentru a umple cadrul său.





### Arată după ordinea culorii


Clic pentru a afișa într-un singur cadru toate modelele de aceeași culoare, care vor fi cusute împreună.


OPRIT



Când mai multe aceleași modele de culoare sunt combinate într-un cadru,  apare în partea stângă a acestui cadru.

Clic pe  pentru a afișa combinate aceleași modele de culoare în cadre separate.


 apare în primul cadru, și fiecare cadru este afișat cu un subnumăr după primul, pentru a indica ordinea sa de cusut în modele de aceeași culoare.

Clic  pentru a recombina toate modelele de aceeași culoare înapoi într-un singur cadru.

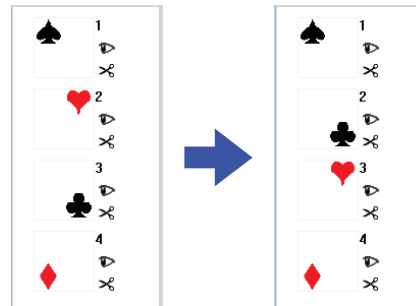
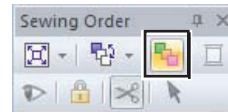
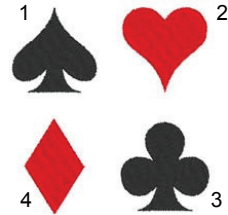


## Optimizarea ordinii de coasere

Ordinea de coasere și punctele de intrare și de ieșire pot fi ajustate în mod automat pentru a reduce numărul de schimbări ale culorii firului și broderiei în salt.

Clic  pentru a optimiza ordinea de coasere.

Pentru modelul din dreapta (numerele indică ordinea de coasere), ordinea de coasere va fi ajustată după cum este prezentat mai jos.

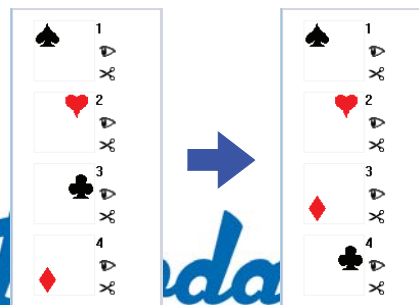
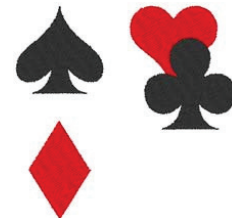


Ordinea de coasere este reglată astfel încât modelele de aceeași culoare sunt grupate în secvența cea mai optimizată.

În plus, modelele de aceeași culoare sunt optimizate, astfel încât punctul de ieșire a modelului anterior și punctul de intrare al modelului următor sunt cele mai apropiate puncte.



Totuși, modelele care se suprapun vor fi aranjate în cea mai adecvată ordine de cusut.






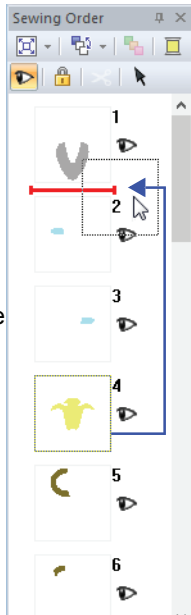
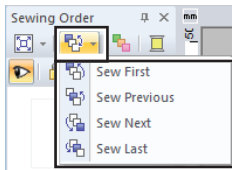


- Modelele din cadre blocate și cadrele ascunse vor fi, de asemenea, optimizate.
  - Ordinea de coasere a modelelor multi-poziție nu va fi optimizată.
- "Specificarea ordinii de cusut" la pagina 38

## ■ Editarea ordinii de cusut

Ordinea de cusut poate fi modificată prin selectarea cadrului care conține modelul, apoi trăgând de cadru la noua locație. Apare o linie roșie, care indică poziția în care cadrul este deplasat.

Cadrul poate fi deplasat prin clic  în panoul [Sewing Order] (Ordinea de cusut) apoi clic pe comanda dorită în meniul care a apărut.



### Coase primul

Clic pentru a muta modelul selectat la începutul ordinii de coasere.

### Coase anterior

Clic pentru a muta modelul selectat înainte cu o poziție în ordinea de coasere.

### Coase următorul

Clic pentru a muta modelul selectat înapoi o poziție în ordinea de coasere.

### Coase ultimul

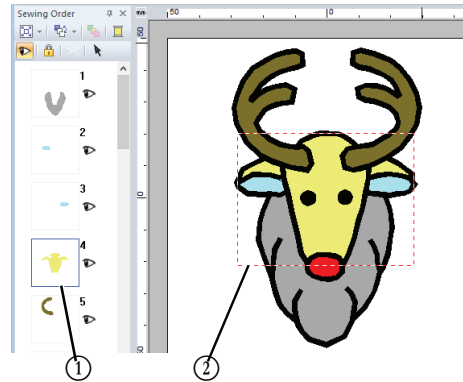
Clic pentru a muta modelul selectat la sfârșitul ordinii de coasere.



Verificați broderia după schimbarea ordinii de coasere pentru a fi siguri că modelele suprapuse nu vor fi cusute în ordine greșită.

## ■ Selectarea unui model


1 Clic pe un cadru care conține modelul în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere)




- ① Linia albastră
- ② Linia de marș



Pentru a selecta modele multiple, țineți apăsată tasta <Shift> sau <Ctrl> în timp ce dați clic pe cadrele pentru modelele dorite. În plus, mai multe cadre pot fi selectate prin glisarea cursorului peste ele.

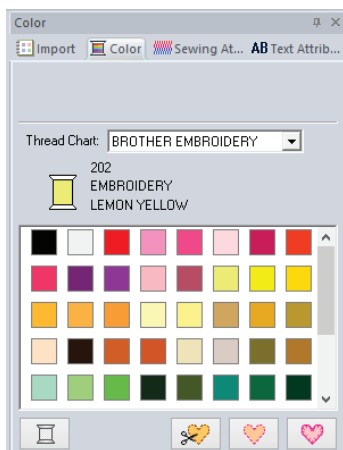
2 Clic  în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere) pentru a selecta modelul în pagina proiectului corespunzătoare cadrului selectat în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere) pane. Modelul poate fi, de asemenea, selectat făcând dublu clic pe său cadru în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere).

## Schimbarea culorilor

- 1 Selectați unul sau mai multe cadre în panoul **[Sewing Order] (Ordinea de coasere)** pane, și apoi clic pe  la partea de sus a panoului **[Sewing Order] (Ordinea de coasere)**.

→ Panoul de culori apare în fața celorlalte panouri.

- 2 Clic pe culoarea dorită în panoul **[Color]** (Culoare).



» "Panoul culori" la pagina 46

## Modificarea atributelor de cusut

- 1 În panoul **[Sewing Order] (Ordinea de coasere)** selectați unul sau mai multe cadre care conțin alt model față de modelul de broderie.

→ Selectorul de tip cusătură pentru cadrul selectat apare.

- 2 Clic pe fila **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**.


În cazul în care panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)** nu este afișat, clic pe fila **[View] (Vizualizare)**, apoi **[Attributes]**, și apoi clic pe **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**.

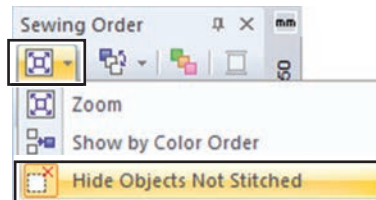
- 3 Schimbarea atributelor de cusut și tipului de cusătură.

» "Tipuri cusătură linie", "Tipuri cusătură regiune" la pagina 49 și "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54

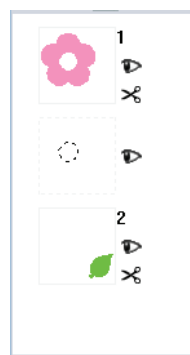
## Afișarea/ascunderea cadrelor necusute

Cadrela care conține modele care nu vor fi cusute pot fi afișate sau ascunse.

Clic , apoi **[Hide Objects Not Stitched] (Ascunde obiectele nebrodate)**.



OPRIT



PORNIT




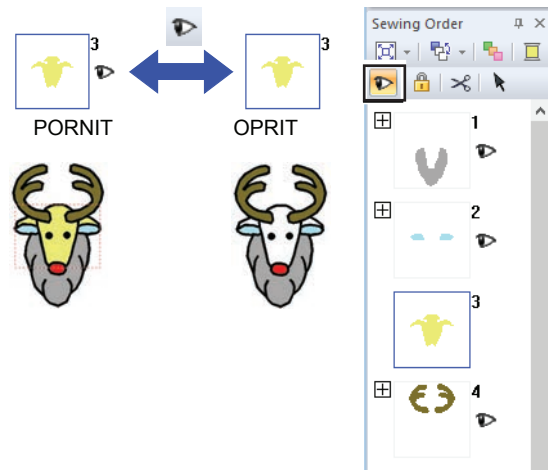
În mod implicit, cadrela care conține modele care nu vor fi cusute vor fi ascunse.




Atunci când sunt afișate cadre care conțin modele care nu vor fi cusute, acel cadru poate fi selectat și modelul său poate fi editat.

## Afișarea modelelor de broderie

Orice modele de broderie pot fi afișate sau ascunse în pagina proiectului. Suprapunerea modelelor de broderie poate fi editată cu ușurință în cazul în care modelul needitat este ascuns.


Selectați un cadru, și apoi clic pe 






- Cadrele cu  conțin mai multe modele de aceeași culoare. În cazul în care aceste cadre sunt selectate pentru a fi afișate, sunt afișate toate modelele din cadru.
-  apare dacă setarea afișare nu este aceeași pentru toate modelele într-un cadru cu  lângă acesta.
- Afișarea fie a liniei sau a regiunii unui model de broderie compus dintr-un contur și în interiorul regiunii afișează întregul model de broderie.

## Blocare modele de broderie

Modelele de broderie pot fi blocate pentru a le împiedica să fie mutate sau șterse. Modelele de broderie blocate nu pot fi selectate sau editate în pagina proiectului.

Selectați un cadru, și apoi clic 



- Cadrele cu  conțin mai multe modele de aceeași culoare. Dacă sunt selectate aceste cadre pentru a fi blocate, toate modelele din cadru sunt blocate.
-  apare dacă setarea de blocare nu este aceeași pentru toate modelele într-un cadru cu  lângă acesta.
- Blocarea fie a liniei sau a regiunii unui model de broderie compus dintr-un contur și în interiorul regiunii blochează întregul model de broderie.
- Blocarea oricărei părți a unui model combinat, de exemplu, cum ar fi modele grupate, textul aranjat pe o curbă sau modele cu cusătura găurii specificate, blochează întregul model de broderie

## Ajustare cusătură sărită


Funcția de tăiere a salturilor în broderie poate fi activată sau dezactivată.




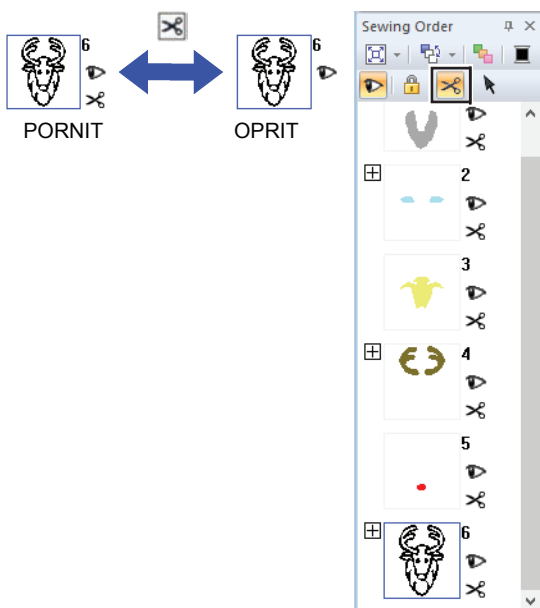
Aceste setări sunt aplicate numai atunci când se brodează cu mașinile noastre de brodat cu mai multe ace. Înainte de aceste setări să poată fi specificate,



Selecționați  sub [Machine Type] (Tip mașină) în caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect).

► "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14

Butonul Tăiere broderie în salturi () este disponibil în panoul [Sewing Order] (Ordinea de cusut)

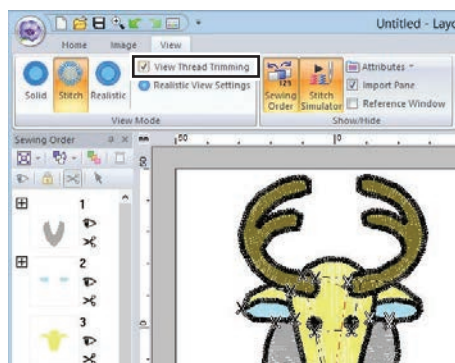
Selecționați un cadru, și apoi clic pe 



•  apare dacă setarea tăiere fir nu este aceeași pentru toate modelele într-un cadru cu  lângă acesta.

• Firul se taie înainte de schimbarea culorii firului, chiar dacă [Jump Stitch Trimming] (Tăiere broderie în salturi) a fost oprită pentru cadru.

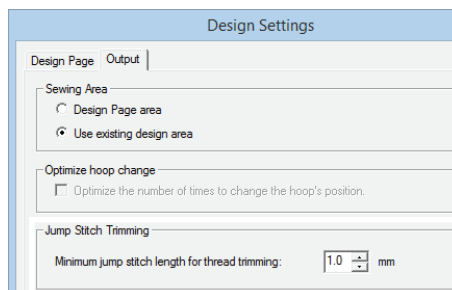
• Clic pe fila [View] (Vizualizare) și apoi selecționați caseta de validare [View Thread Trimming] (Vezi tăiere fir) în grupul [View Mode]. Pentru a vizualiza locațiile de tăiere ale firului în pagina proiectului.



## Despre Lungimea minimă de salt broderie pentru tăierea firului

• Lungimea salt a broderiei poate fi specificată în fila [Output] (Ieșire) în caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect)

(Pentru afișare, clic , apoi [Design Settings] (Setări proiect)).



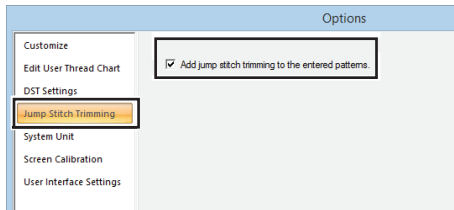
• Dacă sari lungimea saltului broderiei este mai mică decât lungimea prevăzută pentru [Minimum jump stitch length for thread trimming] (Lungimea minimă a saltului de broderie pentru tăierea firului), firul nu va fi tăiat, chiar în cazul în care s-a stabilit [Jump Stitch Trimming] (Tăiere broderie în salturi)

• Indiferent dacă [Minimum jump stitch length for thread trimming] (Lungimea minimă a saltului de broderie pentru tăierea firului) este disponibilă sau nu, ea diferă în funcție de modelul de mașină selectată. Pentru detalii, consultați Manualul de Operare al mașinii.



Setarea implicită poate fi specificată indiferent dacă tăierea firului se aplică sau nu obiectelor care sunt create.

Clic **[Options] (Opțiuni)** deasupra Benzii, și apoi clic pe **[Options] (Opțiuni)** pentru a afișa caseta de dialog **[Options] (Opțiuni)**. Apoi, apoi clic pe **[Jump Stitch Trimming]**, și apoi selectați sau deselectați caseta de validare **[Add jump stitch trimming to the entered patterns.]**.

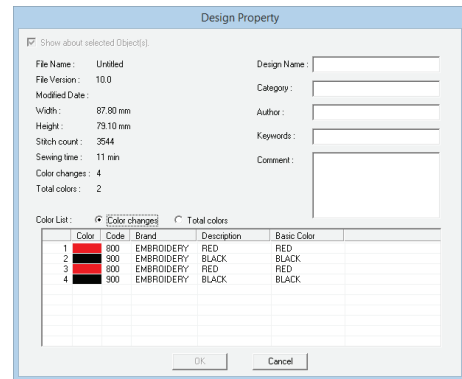
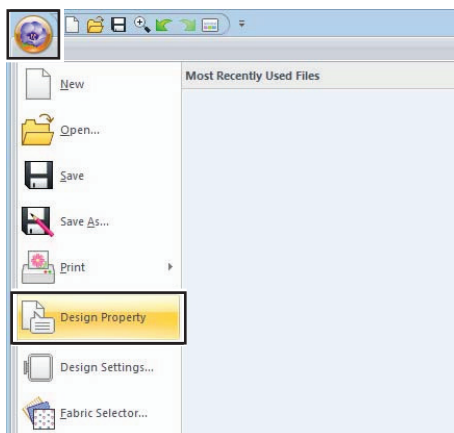


► “Adăugarea tăierii broderiei în salturi la noi modele” la pagina 302

► “Tăiere broderie în salturi” la pagina 16”  
Tăiere fir mașină în funcție de setările specificate în *Machetare & Editare*”, la pagina 297 și “Adăugarea tăierii broderiei în salturi la noi modele” la pagina 302

## Verificarea informațiilor referitoare la proiectele de broderie

Clic , apoi **[Design Property] (Proprietăți proiect)**.



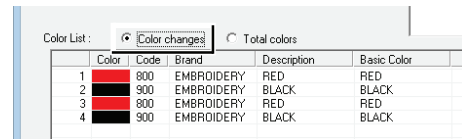
Aveți posibilitatea să introduceți comentarii și informații despre model într-un fișier .pes salvat.



Informațiile afișate în lista de culori pot fi schimbate.

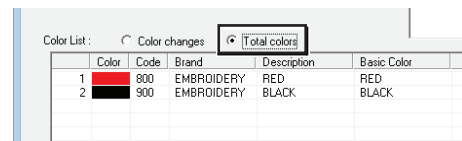
### • Schimbările de culoare

Se afișează informații referitoare la culoarea firului pentru fiecare modificare de culoare. Acest lucru vă permite să verificați numărul total de schimbări ale culorii firului.



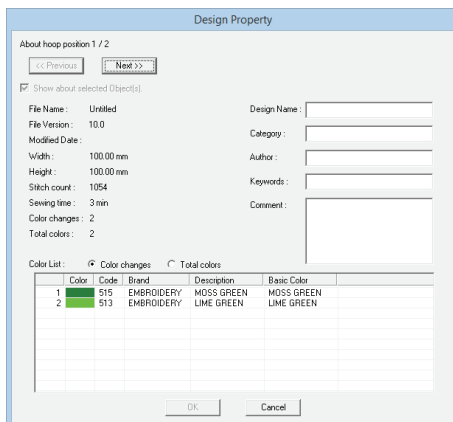
### • Total Culori

Se afișează informații despre culoarea firului pentru firele necesare. Acest lucru vă permite să verificați numărul total de culori ale firului.





- Puteți selecta și verifica proprietățile modelelor individuale în cadrul proiectului de broderie prin selectarea modelului înainte de deschiderea acestei casete de dialog. În acest caz, golind caseta de validare [Show about selected Object(s)] (Arată despre obiectele selectate) comută caseta de dialog pentru a afișa proprietățile pentru toate modelele în pagina proiectului.
- Dacă pagina proiectului a fost setată la [Custom Size] (Dimensiune personalizată) sau [Hoop Size] (Dimensiune gherghef) a fost setată la gherghef cu poziții multiple (100 × 172 mm sau 130 × 300 mm) sau cadru mare (360 × 360 mm), o casetă de dialog [Design Property] (Proprietăți proiect) apare împreună cu informațiile referitoare la fiecare gherghef al modelului în pagina proiectului



- Fișierele pot fi căutate pentru în baza de date proiecte conform informațiilor introduse.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsbrodato.ro](http://www.cusutsbrodato.ro)

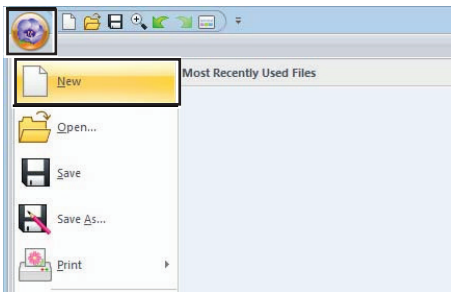
**Cusut & Brodat**



## Deschiderea / Importarea proiectelor de broderie

### Crearea unui nou proiect de broderie


Clic , apoi **[New] (Nou)**.

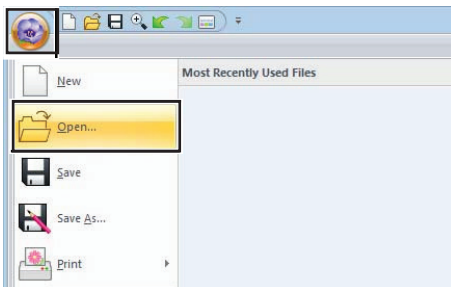


Dimensiunea paginii proiectului poate fi schimbată.

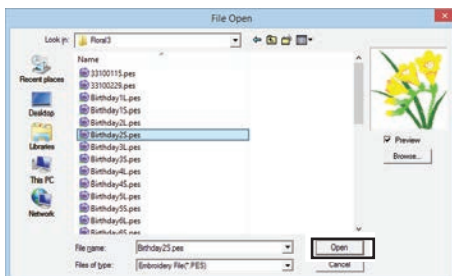
► *"Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14*

### Deschiderea unui fișier Layout & Editare

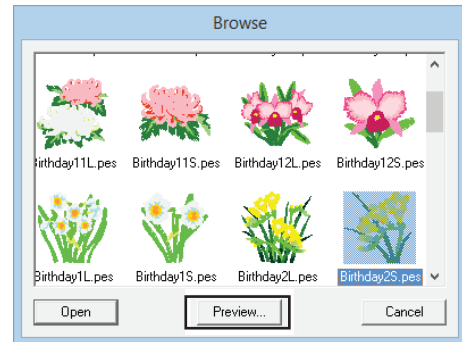
1 Clic , apoi **[Open] (Deschide)**.



2 Select the drive, the folder și the file, și apoi Clic **[Open] (Deschide)**, or double-Clic the file's icon.



• Pentru a vizualiza datele în folderul selectat ca miniaturi în caseta de dialog **[Browse]**, Clic **[Browse]**.



Pentru a vedea un proiect mai detaliat, selectați un fișier și apoi clic pe **[Preview] (Previzualizare)**



- Pentru a deschide fișierul afișat, clic pe **[Open] (Deschide)**
- Dacă fișierele nu sunt listate, nu există nici un fișier .pes în folderul selectat. Selectați un folder care conține un fișier .pes.
- Dacă fișierul selectat este într-un format, altul decât formatul .pes, mesajul "formatul de fișier neașteptat" apare în fereastra **[Preview] (Previzualizare)**.



Un fișier poate fi deschis în oricare dintre următoarele moduri:

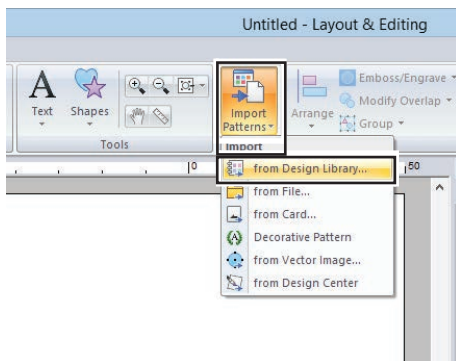
- Trageți proiectele de broderie din fișierul Windows Explorer în fereastra Machetare & Editare.
- Dublu clic pe fișierul proiectului broderie în Windows Explorer.
- Dublu clic pe fișierul proiectului broderie în baza de date cu proiecte.

## Importarea proiectelor de broderie

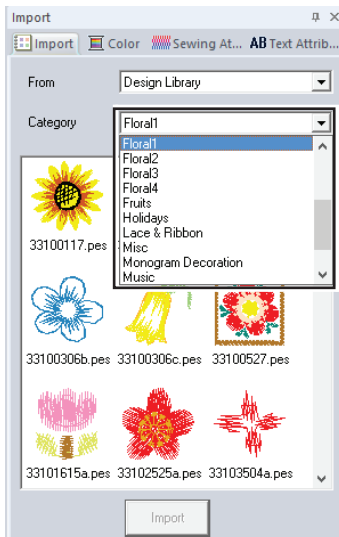
Pentru mai multe detalii referitoare la panoul de [Import], consultați "Exemplu de importare a datelor de broderie la pagina 13.

### Din biblioteca proiectului

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Import Patterns] (Import modele) în grupul [Import] group, și apoi clic pe [from Design Library] (din biblioteca proiectului).



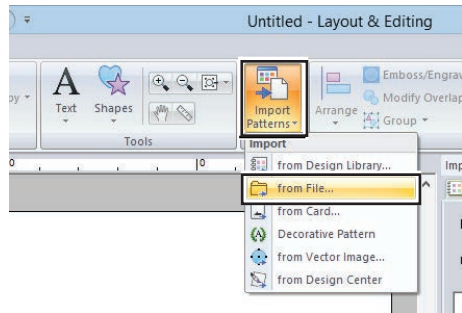
- 3 Din selectorul [Category] (Categorie), selectați o categorie pentru a afișa datele de broderie corespunzătoare



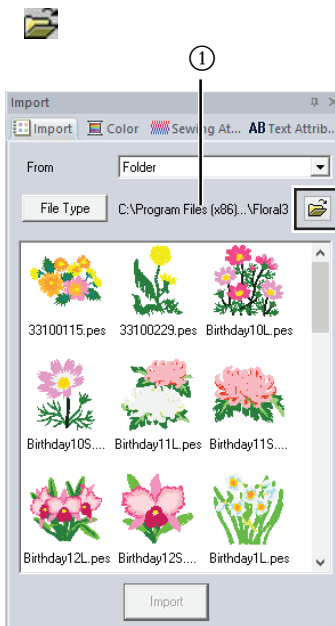
- 4 Selectați pictograma fișierului proiect ce va fi importat și apoi clic pe [Import].

### Dintr-un folder

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Import Patterns] (Import modele) în grupul [Import], și apoi clic pe [from File] (din Fișier).

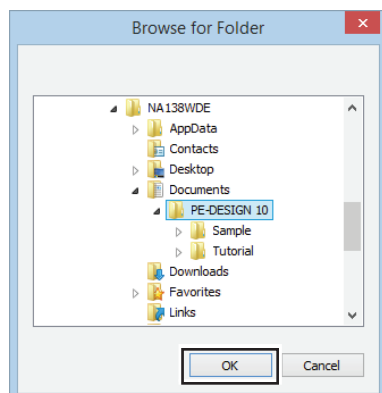


- 3 Clic .

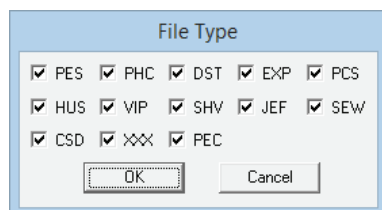


- 1 Arată calea către folderul selectat în prezent.

4 Selectați un folder și apoi clic pe [OK].



5 Clic pe [File Type] (Tip de fișier) în panoul [Import]. Selectați extensiile numelor de fișier ale datelor de broderie corespunzătoare ce vor fi afișate, și apoi atunci clic [OK].



6 Selectați pictograma fișierului și apoi clic pe [Import].



Atunci când importați proiecte de la alți furnizori, asigurați-vă că alegeți un proiect care se va încadra în pagina proiectului.



Deoarece fișierele .dst nu conțin informații despre culoarea firului, culorile unui fișier .dst importat pot să nu apară cum era de așteptat. Puteți schimba culorile firului utilizând funcții în panoul [Sewing Order] (Ordinea de coasere) sau țineți apăsată tasta <Alt> selectați un model de broderie.

► "Selectarea modelelor de broderie după culoarea firului" la pagina 71

• La importarea fișierelor .dst, numărul de broderii în salturi pentru tăierea firului pot fi specificate.

► "Precizarea numărului de saluri în proiectul de broderie al formatului DST" la p. 301

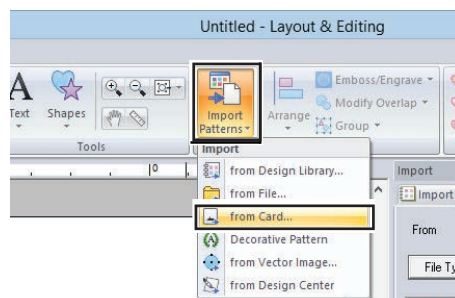
## De pe un card original

1 Introduceți un card original în modulul de scriitor de carduri USB.

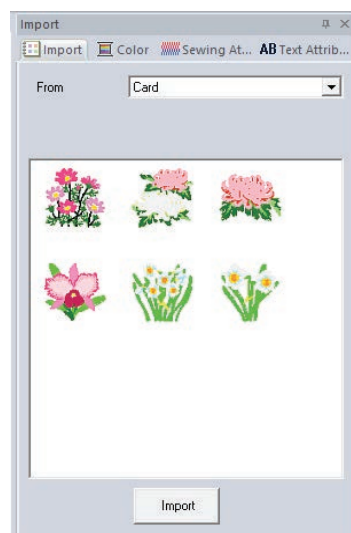
► Consultați "Transferul către o mașină utilizând un card original" la pagina 202

2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

3 Clic [Import Patterns] (Import modele) în grupul [Import], și apoi clic pe [from Card] (din Card).



→ După citirea cardului, modelele de broderie pe card sunt afișate.



4 Selectați pictograma fișierului, și apoi clic pe [Import].

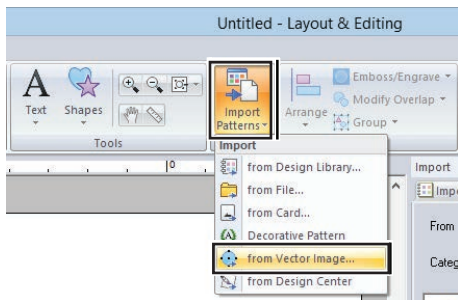


Din cauza problemelor de drept de autor, unele carduri originale nu se pot utiliza cu această funcție.

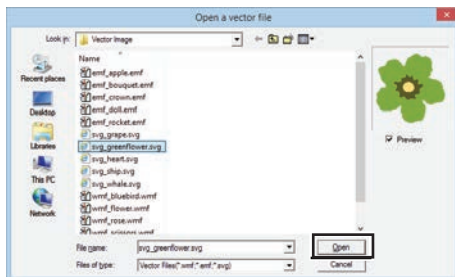
## Importarea imaginilor vectoriale (WMF/EMF/SVG)

Datele imaginii vectoriale în ".wmf" (Windows Metafile), ".emf" (Enhanced Metafile) și formate de fișier ".svg" (Scalable Vector Graphics) pot fi convertite pentru a forma modele.

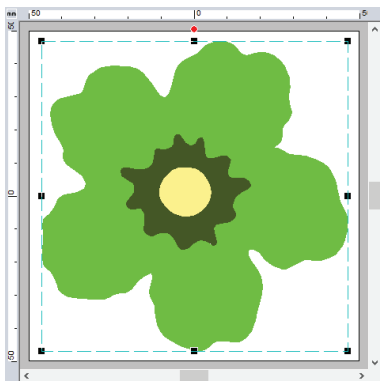
- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Import Patterns] (Import modele) în grupul [Import], și apoi clic pe [Import from Vector Image] (Import din imagine Vectorială)



- 3 Selectați unitatea, folderul și fișierul, apoi clic pe [Open] (Deschide).



→ Imaginea importată apare în pagina proiectului.



- Imaginea, textul, lățimea de linie, gradientul, opacitatea, și orice alte stiluri sau atribute de grafică nu vor fi importate. Cu fișiere în formatele „.emf” și „.svg”, datele sunt convertite păstrând în același timp curbele.
- Datele cu privire la toate straturile unui fișier SVG, indiferent dacă acesta este afișat sau ascuns, vor fi transformate în modelul de broderie.

## Crearea unui model de broderie folosind imagini vectoriale desenate cu alte aplicații de editare a imaginii

Fiind convertite în formatul de fișier „.svg”, fișierele de imagini vectoriale create cu alte aplicații disponibile în comerț (de exemplu, „.ai” (Adobe Illustrator) și „.cdr” (fișier CorelDraw)) pot fi importate. În primul rând, convertiți fișierele de imagine vectorială în oricare dintre formatele WMF, EMF sau SVG, cu aplicațiile dvs., și apoi importați-le în PE-DESIGN urmând pașii descriși în „Importarea imaginilor vectoriale (WMF/EMF/SVG)”.

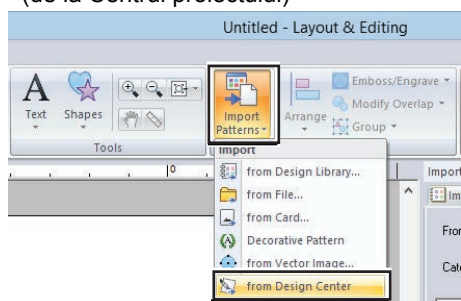


Fișierele imagine Raster (de exemplu, „.bmp” și „.jpg”) pot fi utilizate ca imagini de fundal în PE-DESIGN, sau pot fi convertite în modele de broderie folosind Expertul de la Imagine la Broderie

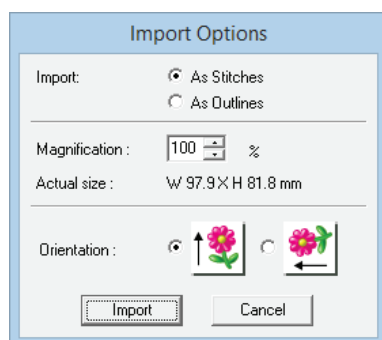
►► Pentru detalii consultați pag. 131.

## Importul proiectului de broderie din Centrul proiectului

- 1 Porniți Centrul proiectului și deschideți fișierul.
  - ▶ "Etapa imagine originală" la pagina 212 și "Deschiderea unui fișier" la pagina 223
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire) tab.
- 3 Clic [Import Patterns] (Import modele) în grupul [Import] și apoi clic pe [from Design Center]. (de la Centrul proiectului)



- 4 Specificați setările de dorit alături de [Import], [Magnification] (Mărire) și [Orientation] (Orientare), și apoi clic pe [Import].



### Import

#### Ca Broderii:

Importă, ca modele de broderii, date de broderie create în Centrul proiectului.

#### Ca și Contururi:

Importă, ca modele de contur, date de broderie create în Centrul proiectului. Aceste date pot fi editate în același mod ca și modelele de contur create în Machetare & Editare.



The maximum magnification ratio that can be specified is the ratio that enlarges the design to the size of the Design Page.

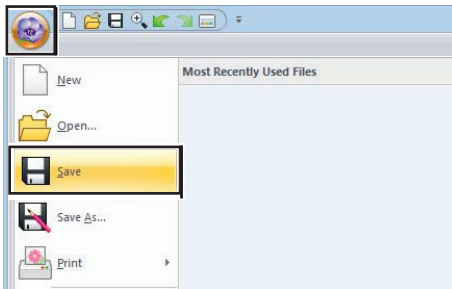
**Cusut & Brodat**

# Salvarea și imprimarea

## Salvare

### Suprascrierea

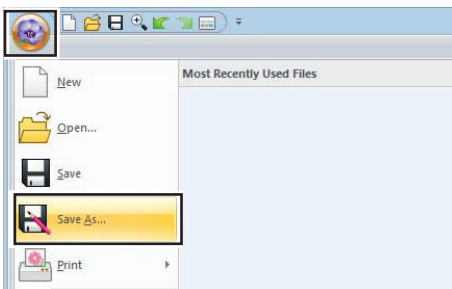
Clic , apoi **[Save] (Salvează)**.



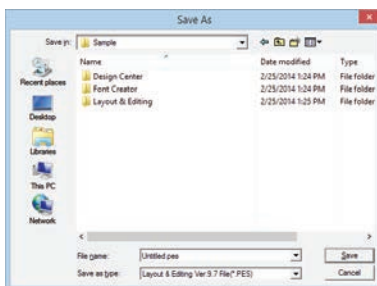
Dacă nu s-a specificat nici un nume de fișier sau imposibil de găsit fișierul, apare caseta de dialog **[Save As] (Salvează ca)**.

### Salvare cu un nou nume

1 Clic , apoi **[Save As] (Salvează ca)**.



2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.



Dacă selectați un tip de fișier dintr-o versiune anterioară de software, salvat ca fișier .pes, fișierele pot fi deschise cu acea versiune a software-ului; cu toate acestea, toate proiectele salvate pot fi convertite la modelul broderie.

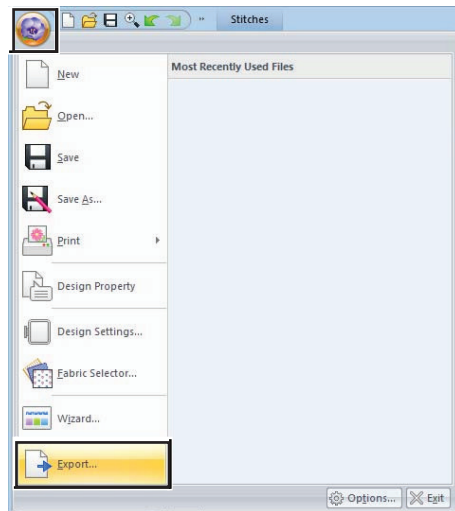
3 Clic **[Save] (Salvează)** pentru a salva datele.

→ Numele de fișier nou apare în bara de titlu a ferestrei Machetare & Editare.

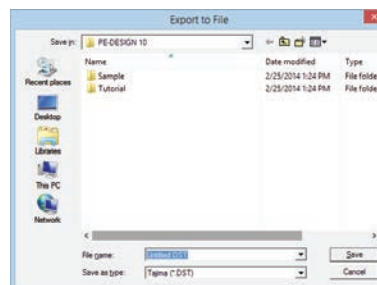
### Leșirea din proiectare într-un format diferit

Datele prezentate în pagina proiectului pot fi exportate ca un fișier de un alt format (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx, și .shv).

1 Clic , apoi **[Export]**.



2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.



*Cusut & Brodat*



- 3 Selectați un format (.dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, or .xxx) în care va fi exportat fișierul



Number of jumps for trim] (Numărul de salturi pentru tăiere) setarea poate fi specificată pentru ieșire în format .dst. Înainte de ieșire, clic pe butonul de [Option], apoi [Options] (Opțiuni), apoi [DST Settings] (Setări DST) pentru a specifica setările.

» "Precizarea numărului de salturi în proiectul de broderie al formatului DST" la pagina 301




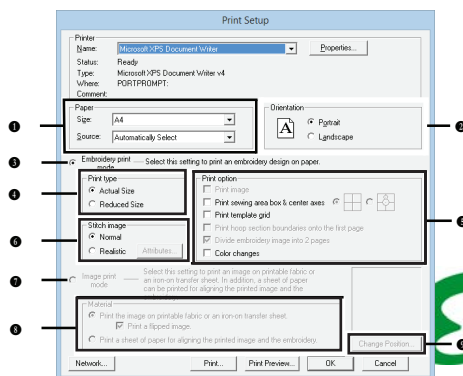
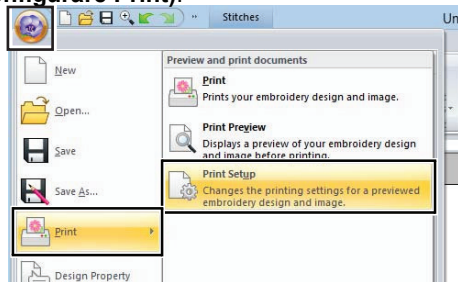
- Unele modele importate din cardurile originale nu pot fi exportate.
- Modelele de broderie divizate și modele de broderie pentru gherghef jumbo sau gherghef cu mai multe poziții vor fi exportate ca un singur fișier, și nu vor fi împărțite în secțiuni.

## Imprimare

### Specificarea setărilor de imprimare

Înainte de imprimare, trebuie să modificați setările de imprimare pentru fișiere de proiectare broderie.

- 1 Clic , apoi [Print], apoi [Print Setup] (Configurare Print).



- Specificați dimensiunea hârtiei.
- Specificați orientarea hârtiei.
- Pentru a imprima modelul de broderie, selectați [Embroidery print mode] (Mod imprimare broderie).

#### Tip de imprimare

Dimensiune reală:

Selectați această opțiune pentru a imprima proiectul la dimensiunea reală și informațiile de cusut (dimensiunile modelului de broderie, ordinea culorilor de cusut, numărătoarea broderiilor și poziția gherghefului) pe pagini separate.

Dimensiune redusă:

Selectați această opțiune pentru a imprima o imagine redusă, împreună cu toate informațiile menționate mai sus pe o singură pagină.

#### Opțiuni de imprimare

Imprimare imagine:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima imaginea importată în pagina proiectului, în plus față de modelul de broderie. Cu toate acestea, orice parte a imaginii care se extinde în afara zonei de imprimare pentru broderie nu va fi imprimată. Imprimarea casetei zonei de cusut & axele centrale:

(Această setare este disponibilă numai când este selectată [Actual Size] (Dimensiunea reală)



: Selectați această opțiune pentru a imprima liniile negre ce indică zona de cusut (a se vedea "Specificarea zonei de coasere" la pagina 16) și axele centrale pentru date



: Selectați această opțiune pentru a imprima un semn de poziționare a broderiei în centrul axelor.

(Această setare nu poate fi selectată în cazul în care [Jumbo Frame] (Cadru jumbo) a fost selectat ca dimensiunea paginii proiectului.)

Imprimarea grilei șablon:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima linii verzi pentru a reprezenta grila imprimată pe foaia de broderie inclusă cu ghergheful. (Această setare nu pot fi selectate dacă utilizatorul gherghefului, [Cap Frame] (Cadru cap), [Cilindru cadru], [Jumbo Frame] (Cadru jumbo, [Clemă cadru] sau [Round Frame] (Cadru rotund) a fost selectat ca dimensiunea paginii proiectului.)



Imprimă limitele secțiunii gherghefului pe prima pagină:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima secțiunile unui proiect în cazul în care pagina proiectului a fost setată la o dimensiune particularizată sau Jumbo Frame] (Cadru jumbo)



Secțiunile modelului sunt tipărite în roșu.

Împărțiți imaginea broderiei în 2 pagini:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima la dimensiunea reală și pe hârtie A4 sau Scrisoare un proiect care este mai mare decât dimensiunea hârtiei prin împărțirea în două și imprimați fiecare jumătate pe pagini diferite.

(Această setare este disponibilă numai când [Actual Size] (Dimensiunea reală) este selectată în caseta de dialog [Print Setup] (Configurare Imprimare) și atunci când pagina proiectului este setată la dimensiuni mai mari de gherghef.

Această setare nu este disponibilă dacă este selectată o dimensiune [User Hoop] (Utilizator gherghef)

Cu această caracteristica de imprimare aplicată,  să  este imprimat în colțul dreapta-jos al hârtiei pentru a indica jumătatea imprimată.

Schimbările de culoare:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima informațiile de schimbare a culorii firului pentru model. Când această casetă de validare este ștearsă, informațiile pentru firele necesare sunt imprimate. Acest lucru vă permite să verificați numărul total de culori ale firului.

### ● Imagine broderie

Normal:

Selectați această opțiune pentru a imprima proiectul ca linii și puncte.

Realistic:

Selectați această opțiune pentru a imprima o imagine realistă a desenului sau modelului. Pentru a modifica setările de imagine realistă, clic pe [Attributes] (Atribute)

► "Schimbarea setărilor de vizualizare realistă" la pagina 79



Dacă este goliată caseta de validare [Divide embroidery image into 2 pages] (Divizarea imaginii broderiei în 2 pagini) și imprimați pe hârtie de o dimensiune mai mare, proiectul nu se imprimă pe două jumătăți. De asemenea, dacă imprimați pe hârtie de dimensiuni mai mici, proiectul ar putea fi tăiat.

- La imprimarea unei imagini importate pe coli de hârtie cu transfer termic sau material tipăribil, sau când imprimați foaia pentru poziționare broderie în imaginea tipărită, selectați [Image print mode] (Mod de imprimare imagine, și apoi selectați o opțiune de sub [Material]).

### ● Material

#### Imprimați imaginea de pe țesătura imprimabilă sau o coală de transfer termic:

Selectați această opțiune pentru a imprima imaginea de fundal pe coala cu transfer termic sau material textil, care poate fi imprimată. Numai imaginea este imprimată.

#### Tipărește o imagine basculată:

Selectați această casetă de validare pentru a imprima imaginea oglindită față de o axă verticală. Când imprimați pe hârtie cu transfer termic, imaginea este imprimată în mod normal oglindită (imagine în oglindă). (Pentru detalii, consultați instrucțiunile pentru hârtia cu transfer termic pe care o utilizați.) Selectați această opțiune dacă imprimanta nu are o funcție pentru imprimarea unei imagini (în oglindă) oglindite. (Pentru detalii consultați instrucțiunile imprimantei dumneavoastră.)

#### Imprimați o foaie de hârtie pentru alinierea imaginii imprimate și broderiei:

Selectați această opțiune pentru a imprima o foaie pentru alinierea pozițiilor imaginii și broderiei. Poziționarea semnelor și liniilor de ghidare care indică că zona de brodere este imprimată pe imagine.

### ● Schimbarea poziției

Poziția în care imaginea este imprimată pe hârtie poate fi schimbată. (Orice parte a imaginii care se extinde în afara zonei de imprimare a hârtiei nu este tipărită.) Clic [Change Position] (Schimbă poziția) pentru a afișa caseta de dialog [Image Print Position Setting] (Setări poziție imprimare imagine), și apoi glisați imaginea în poziția de imprimare dorită pe hârtie.

## 2 Clic [OK].

► "Modificarea modului de afișare a proiectului de broderie" la pagina 78.




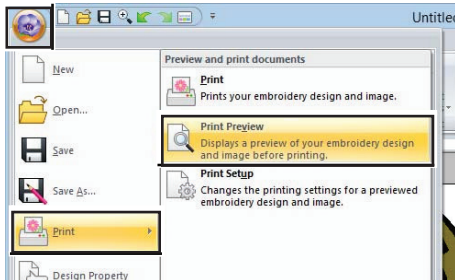
### Cu modele de broderie pentru cadrul jumbo

Modelul în partea 2 a unui model de broderie pentru cadrul jumbo este imprimat cu orientarea broderiei reale (rotit 180°).

## Verificarea unei imagini imprimate

Aveți posibilitatea să examinați conținutul paginii proiectului înainte de imprimare.

Clic , apoi **[Print]**, apoi **[Print Preview]**.  
(Previzualizare Imprimare)

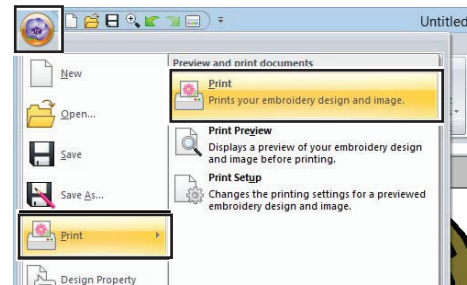


Imaginea imprimată poate fi afișată și prin clic **[Print Preview]** (Previzualizare Imprimare) în casa de dialog **[Print Setup]** (Configurare Imprimare).

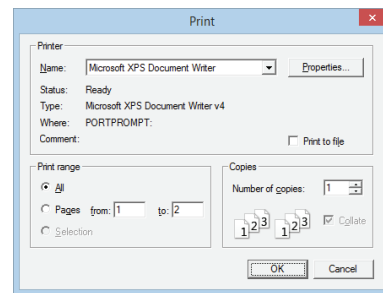
## Imprimarea unei pagini de proiect cu informații privind cusătura

Puteți imprima pagina proiectului împreună cu informațiile sale privind cusătura.

1 Clic , apoi **[Print]**, apoi **[Print]**.



2 Selectați setările necesare



3 Clic **[OK]** pentru a începe imprimarea.

4 Urmați instrucțiunile pentru ca imprimanta să termine imprimarea.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodato.ro](http://www.cusutibrodato.ro)

**Cusut & Brodat**

*Cusut & Brodat*

# Crearea modelelor de broderie care conțin text

---

Această secțiune oferă descrieri pentru introducerea textului și diversele operații pentru aranjarea lor.

În plus, detaliile sunt oferite pentru a crea modele de broderie al căror text poate fi înlocuit cu ușurință.

Din Machetare & Editare, diverse modele de broderie pot fi create pentru text. Pot fi create următoarele tipuri de text.

## Fonturi

**Fonturi încorporate:** Acest software este furnizat cu 130 de fonturi încorporate. (10 fonturi încorporate sunt în mod special pentru text mic)

**Fonturi TrueType:** Fonturi TrueType instalate pe computerul dumneavoastră pot fi folosite pentru a crea modele de broderie.

**Text mic** Aceste fonturi mici au dimensiuni între 3 și 6 mm (0,12 și 0,24 inch). Din cauza dimensiunii lor, aceste fonturi sunt utile pentru coaserea frumoasă a textului mic.

**Monograma:** Proiectare personalizată a monogramelor prin combinarea textului și modelelor decorative.

**Fonturi definite de utilizator:** Fonturi definite de utilizator pot fi create utilizând Creatorul de Fonturi

În plus, textul poate fi aranjat în următoarele moduri.

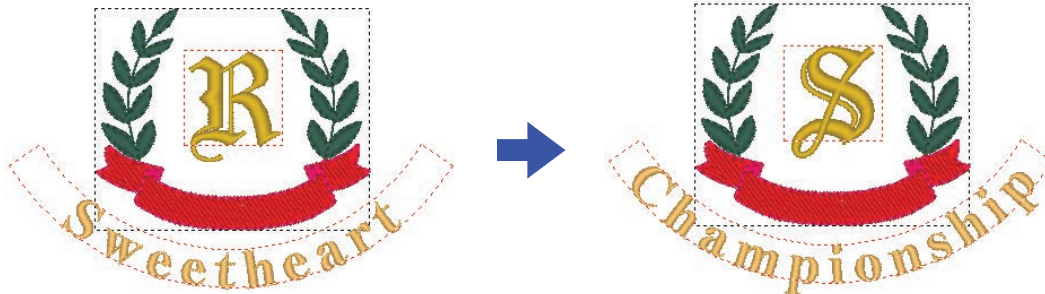
**Aranjare text** Textul poate fi aranjat-a lungul unui contur sau un arc de cerc

**Transformare:** Textul poate fi transformat în oricare din cele 26 de stiluri de transformare.

*Cusut & Brodat*

## Asistent instruire 2: Utilizarea șabloanelor

Folosind [Template Wizard] (Expert șablon), cu ușurință creați modele de broderie personalizate prin schimbarea pur și simplu a textului în modele care sunt deja disponibile. Urmați fiecare pas pentru a crea un model de broderie personalizat.



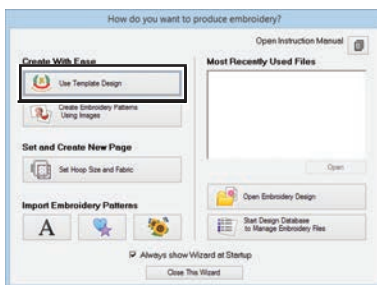
Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_2.

<b>Pasul 1</b>	Pornirea Expertului șablon
<b>Pasul 2</b>	Selectarea tipului de șablon ce va fi utilizat
<b>Pasul 3</b>	Editarea textului
<b>Pasul 4</b>	leşirea șablonului editat

### Pasul 1 Pornirea Expertului șablon

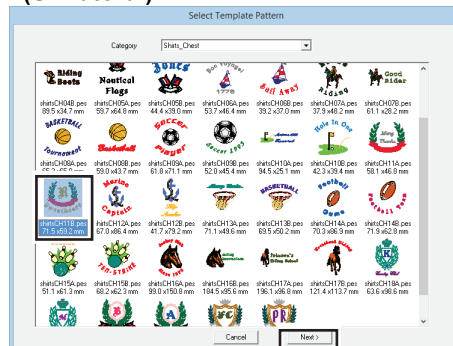
La pornirea Machetării & Editării, apare prima dată caseta de dialog a expertului.

- 1 Conectați media USB în computer.
- 2 Clic [Use Template Designs] (Utilizarea șabloanelor de proiecte).



### Pasul 2 Selectarea tipului de șablon ce va fi utilizat

- 1 Selectați [shirtsCH11B.pes] din categoria [Shirts\_Chest], și apoi clic pe [Next] (Următorul).



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsbrodato.ro](http://www.cusutsbrodato.ro)

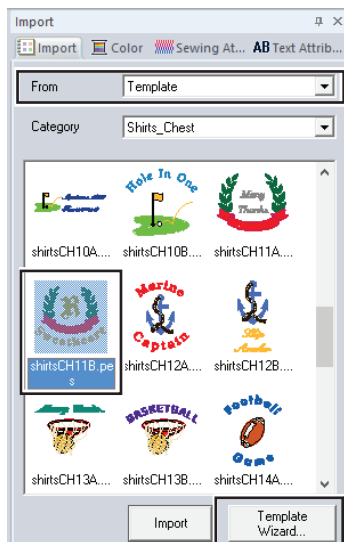
*Cusut & Brodat*



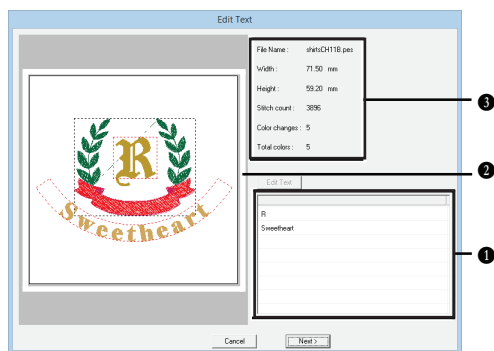


Șablon diferit este disponibil atunci când [Șablon] este selectat din selectorul [From] (De la) din panoul [Import].

Selectați [shirtsCH11B.pes] din categoria [Shirts\_Chest], și apoi clic pe [Template Wizard] pentru a deschide Expertul șablon

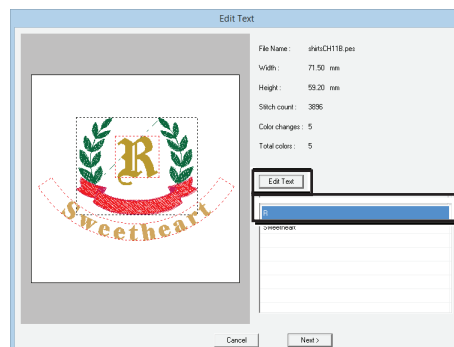


## Step 3 Editarea textului

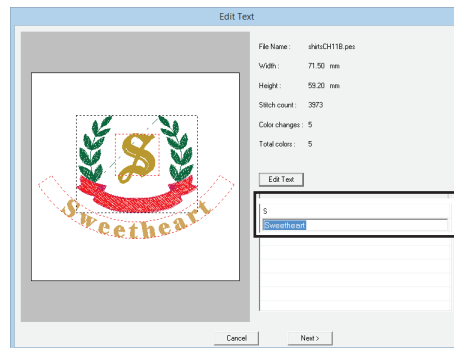


- Listă text: Editați textul aici.
- Previzualizare fereastră: Verificați rezultatele textului editat.
- Informații broderie pentru șablon

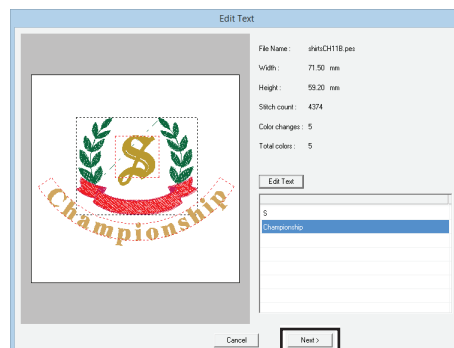
- 1 Clic pe "R" în caseta de editare text, să fie schimbat, și apoi clic pe [Edit Text] (Editare Text).  
→ Textul apare evidențiat.



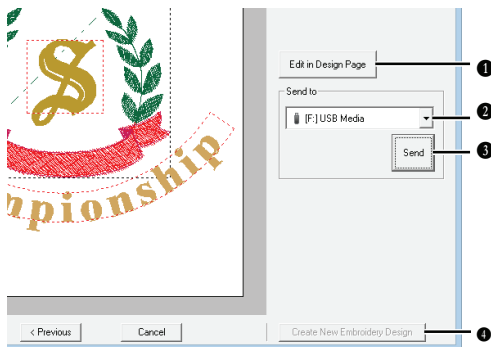
- 2 Scrieți "S", și apoi apăsați tasta <Enter>.  
→ Rezultate editării apar în fereastra de previzualizare.  
Textul „Iubito”, în al doilea rând este evidențiat.



- 3 Scrieți "Campionat", și apoi apăsați tasta <Enter>.
- 4 Clic [Next] (Următorul).



### Step 4 ieșirea șablonului editat



#### 1 Editare în pagina proiectului

Clic pe acest buton pentru a deschide șablonul într-o pagină de proiectare, unde acesta poate fi editat sau salvat.

#### 2 Trimite către selector

Selectează destinația de ieșire.

#### 3 Trimite

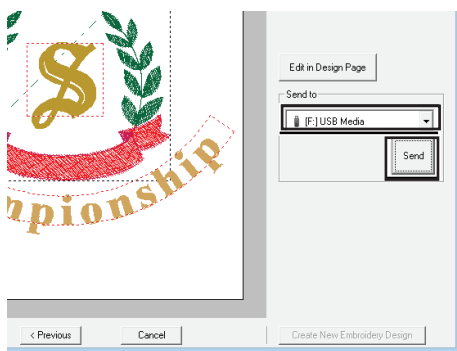
Clic pe acest buton pentru ieșirea șablonului.

#### 4 Creați noul proiect de broderie

Clic pe acest buton pentru a reveni la caseta de dialog pentru selectarea unui șablon.

Un alt șablon poate fi editat.

1 În grupul **[Send To] (Trimite către)**, selectați media USB pentru a fi utilizat, și apoi clic pe **[Send] (Trimite)**.



2 Pentru a crea un alt model de broderie folosind un șablon diferit, clic pe **[Create New Embroidery Design] (Creează proiect de broderie nou)**

Apare caseta de dialog de la pasul 2.

Pentru a închide Expertul șablon, clic pe **[Cancel] (Anulare)**

### Ieșirea șablonului editat

Suportul USB, o mașină de cusut, un card original sau funcția Link pot fi selectate ca destinații de ieșire.

1 În funcție de destinația de ieșire dorită, să se pregătească suportul USB sau cardul original. Altfel, conectați mașina de brodat la calculator.

2 Selectați destinația de ieșire din selectorul **[Send To] [Trimite la]**, și apoi clic pe **[Send]**.



• Selectați o destinație de ieșire în funcție de metoda utilizată pentru a transfera date la mașina de brodat.

• Când nu este găsită nicio destinație de ieșire, butonul **[Send] (Trimite)** va fi gri și indisponibil.

► "Transferul proiectelor de broderie către Mașini" la pagina 201 și "Utilizarea funcției Link de la dispozitivul de brodat din computer" la pagina 204

## Caracteristică șablon

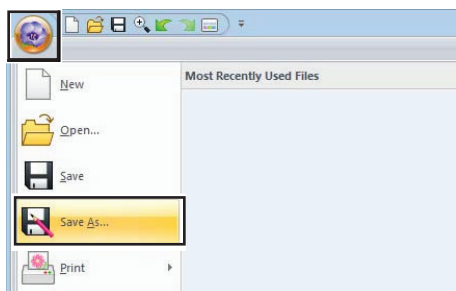
### Salvarea proiectului ca un șablon nou

Un proiect pe care l-ați creat poate fi folosit ca un șablon.

- 1 Crearea unui model de broderie care conține text.
- 2 Se aplică atributul [Name Drop] (Inserare nume) textului.

► *“Asistent instruire 5: Creează inserare nume” la pagina 124 și “Caracteristica inserare nume (înlocuirea textului)” la pagina 127*

- 3 Clic  , apoi **[Save As] (Salvează ca)**.



- 4 Salvați modelul broderie creat într-un folder din folderul [Template Library] (Bibliotecă șabloane) Selectați folderul (Unitatea unde a fost instalat PE-DESIGN) \Program Files (x86)\Brother\PE- DESIGN 10\Template Library\Sample, scrieți numele fișierului și apoi clic pe **[Save] (Salvează)**.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodad.ro](http://www.cusutibrodad.ro)

*Cusut & Brodat*

# Asistent instruire 3: Introducerea textului

Această secțiune descrie procedurile pentru importarea unui model de text transformat și editarea textului.



Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\ Tutorial\Tutorial\_3.

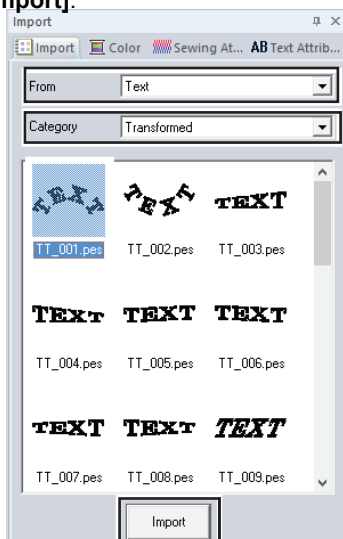
<b>Pasul 1</b>	Importarea unui model de text transformat
<b>Pasul 2</b>	Editarea textului introdus

## Pasul 1 Importarea unui model de text transformat

Importați un model de text din panoul [Import].

**1** Afișați panoul [Import].

**2** Selectați [Text] din selectorul [From] (De la) și [Transformed] (Transformat) din selectorul [Category] (Categorie) . Selectați [TT\_001.pes], și apoi clic pe [Import].



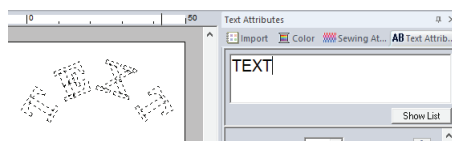
Modelele de font încorporate în mostră sunt disponibile în panoul [Import] atunci când [textul] este selectat cu selectorul [From] (De la)

## Pasul 2 Editarea textului introdus

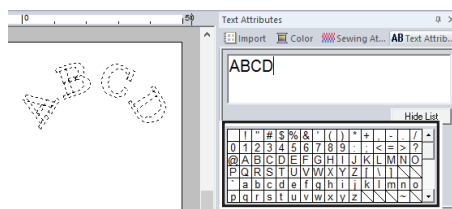
**1** Selectați modelul import text și apoi clic pe fila [Text Attributes] (Atribute text)

**2** Clic în câmpul de text.

→ Modelul de text apare cu linii punctate, iar cursorul apare la finalul textului.



**3** Apăsați tasta <BackSpace> pentru a șterge textul, și apoi clic pe caractere în tabelul de caractere pentru a introduce text. În cele din urmă, apăsați tasta <Enter> pentru a le aplica.




Pentru detalii despre alte moduri pentru a edita textul, consultați secțiunea indicată mai jos.

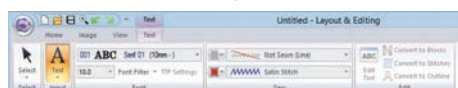
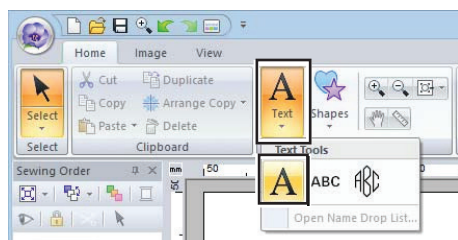
► "Editarea textului introdus" pagina 107

*Cusut & Brodat*

## Operații avansate pentru introducerea textului

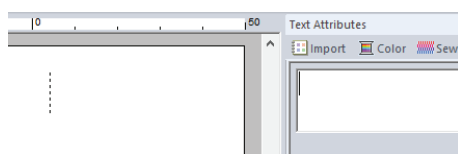
### Introducerea textului

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Text] în grupul [Tools] (Instrumente) group, și apoi clic .

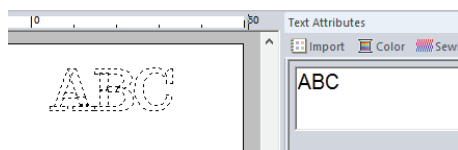


- 3 Dacă este necesar, modificați fontul, dimensiunea textului, culoarea și tipul de cusătură.
  - ▶ "Setarea atributelor textului" la pagina 107 și "Atribute broderie pentru text" la pagina 117

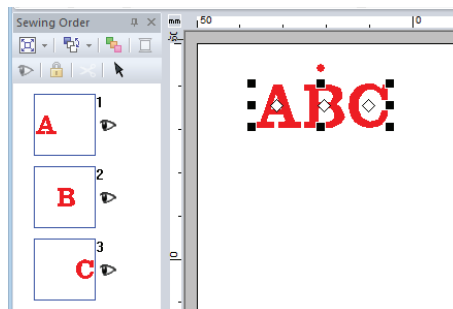
- 4 Clic în pagina de proiectare.



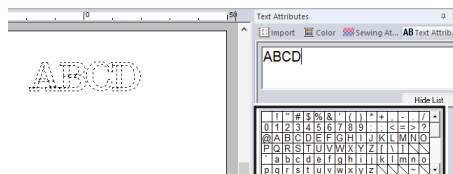
- 5 Introduceți textul



- 6 Apăsați tasta <Enter> sau clic în pagina proiectului.



- Țineți apăsată tasta <Ctrl> apăsați tasta <Enter> pentru a introduce o linie nouă de text.
- Caracterele pot fi, de asemenea, introduse făcând clic pe acestea în tabelul de caractere. Acest lucru este deosebit de util dacă trebuie să introduceți caractere accentuate care nu sunt disponibile pe tastatură.



- Clic [Hide List] (Ascunde lista) pentru a ascunde tabelul de caractere. Cât timp este ascuns, clic pe [Show List] (Arată lista) pentru a afișa tabelul de caractere.



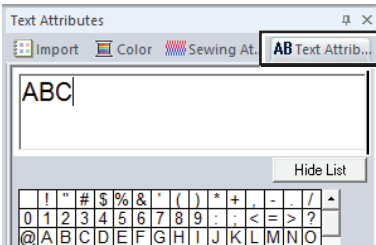
În cazul în care caracterul introdus nu este disponibil cu fontul selectat sau în cazul în care caracterul nu poate fi transformat într-un model de broderie, caracterul apare ca în pagina proiectului. Dacă se întâmplă acest lucru, introduceți un caracter diferit.

## Editarea textului introdus

Comutați într-unul dintre următoarele moduri de editare următoare, și apoi introduceți textul conform necesităților utilizând cursorul care apare la sfârșitul textului.

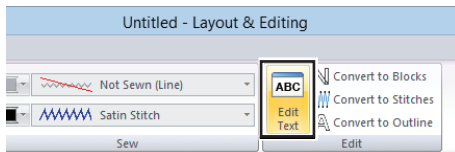
### Utilizarea filei Atribute text

- 1 Selectați un singur model de text.
- 2 Clic pe fila **[Text Attributes]**, și apoi clic în câmpul textului.



### Utilizarea instrumentului Editare de text

- 1 Selectați un singur model de text.
- 2 Clic pe fila **[Text]** tab, și apoi clic pe **[Edit Text]** în grupul **[Edit] (Editare)**.

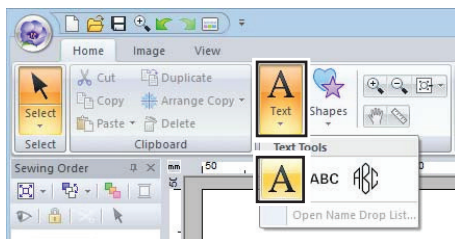


### Utilizarea tastaturii

- 1 Selectați un singur model de text.
- 2 Apăsați o tastă caracter în tastatură.

### Utilizarea instrumentului Text

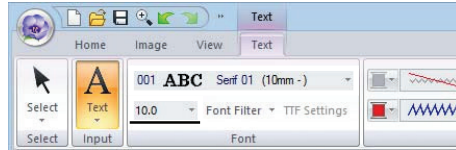
- 1 Clic **[Text]** în grupul **[Tools] (Instrumente)** din fila **[Home] (Pagină de pornire)** tab, și apoi Selectați **A**



- 2 Clic pe un model de text pentru a edita.

## Setarea atributelor text

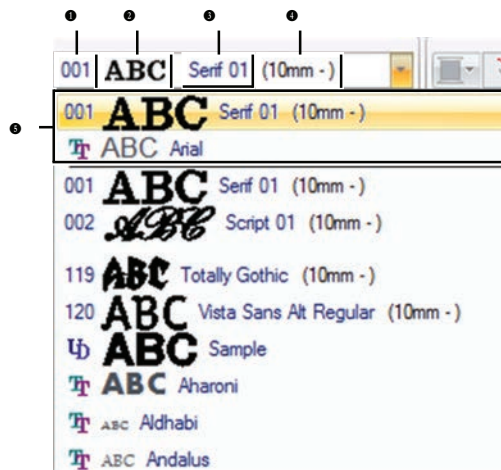
Atributele text pot fi specificate cu selectorul **[Font]** și selectorul **[Text Size]** în fila **[Text]**.



Fila **[Text]** apare când modelul text sau un instrument Text sunt selectate.

### Font

Clic pe selectorul **[Font]** și apoi selectați fontul dorit.



#### Tip font

- Un număr identifică fonturile încorporate.
- **U** identifică fonturile definite de utilizator.
- **T** identifică fonturile TrueType.

#### Mostră Font

Dacă este selectat un singur șir de text, fonturile din listă apar cu caracterele selectate.

#### Denumire font

#### Dimensiune minim recomandate

#### Cele mai recent utilizate fonturi


*Cusut & Brodat*





- Fonturi definite de utilizator

Fișierele PEF create cu Creatorul de fonturi și salvate în folderul [MyFont] în care PE-DESIGN a fost instalat apar ca fonturi definite de utilizator după fonturile listate sub tabelul de mai sus.

Pictograma  UD apare pe fonturi definite de utilizator.

► "Creatorul de fonturi" la pag. 274

- Fonturi TrueType  
Fonturile TrueType instalate apar după fonturile definite de utilizator.



Setările pentru fonturi TrueType pot fi modificate din caseta de dialog [TrueType Font Attribute Setting].


► "Specificarea atributelor Fonturilor TrueType" la pagina 110

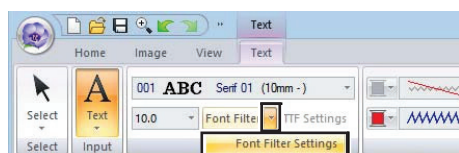


- Textul creat folosind anumite fonturi TrueType nu poate fi convertit corect într-un model de broderie datorită formei caracterului. Aceste caractere nu pot fi brodate corect. Testul de coasere înainte de brodarea proiectului dumneavoastră.
- În plus, textul creat folosind unele fonturi TrueType nu poate fi convertit deloc.

## Filtru fonturi

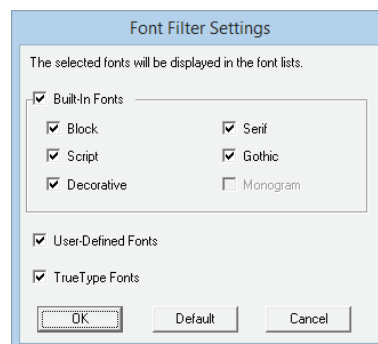
Un font listat în selectorul de [Font] poate fi selectat.

- 1 Clic pe text sau monogramă, sau selectați instrumentul [Text] sau [Monogram] (Monogramă).
- 2 Clic pe fila [Text].
- 3 Clic  sub [Font Filter] (Filtru Font) în grupul [Font], și apoi clic pe [Font Filter Settings] (Setări filtru fonturi).



*cusu & Brodat*

- 4 Selectați casetele de validare pentru fonturile ce vor fi afișate și deselectați casetele de validare pentru fonturile ce vor fi ascunse.




Caseta de validare [Monogram] (Monogramă) este disponibilă când un model cu font monogramă sau instrument [Monogram] (Monogramă) este selectat

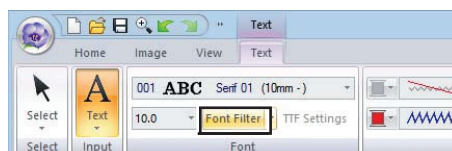
- 5 Clic [OK] pentru a aplica setările filtrului.



TPentru revenirea la fonturile implicite (toate fonturile afișate), Clic [Default] (Implicite).

- 6 Pentru a filtra fonturile, Clic [Font Filter] astfel încât să apară 

Clic pe acest buton comută între filtrarea și nefiltrarea fonturilor.



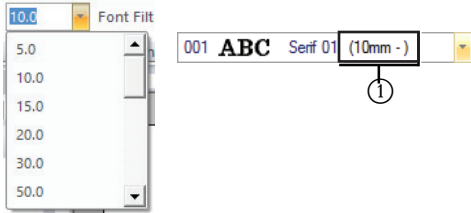
Filtrul pentru fonturi nu poate fi aplicat fonturilor text mic

► "Text mic" la pagina 118

## Dimensiune text

Clic pe selectorul [Text Size] (Dimensiune text) Înscriteți înălțimea dorită și apăsați tasta <Enter> sau selectați valoarea dorită.

Fonturile încorporate sunt listate în selectorul [Font] cu dimensiunea minimă recomandată. Vă recomandăm să utilizați aceste fonturi la o dimensiune egală sau mai mare față de dimensiunea indicată.

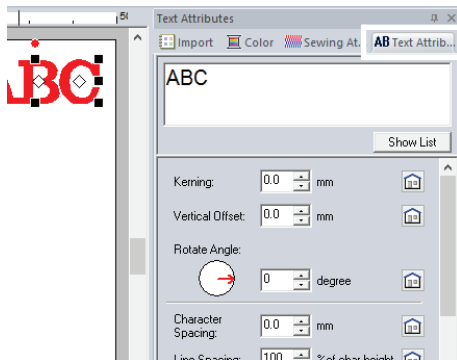


① Dimensiunea minim recomandată

## Specificarea diverselor atribute de text

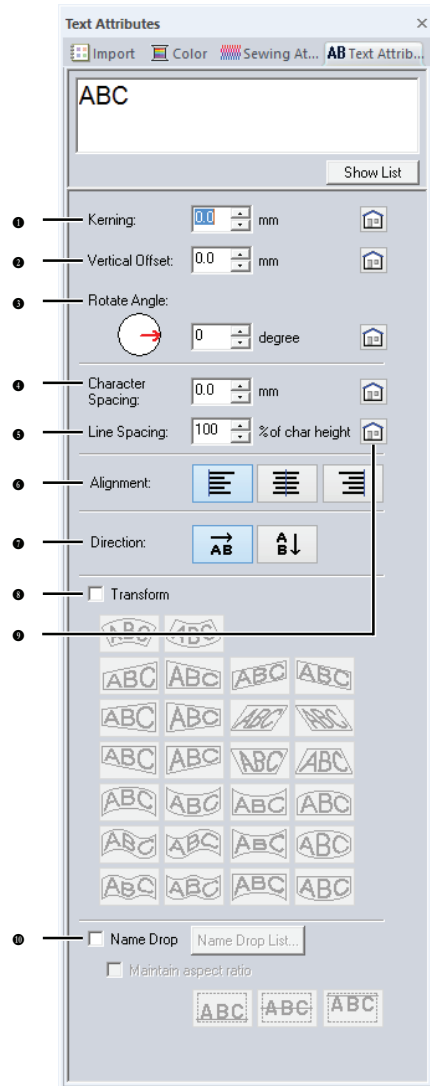
1 Selectați textul.

2 Clic pe fila [Text Attributes] (Atribute text).

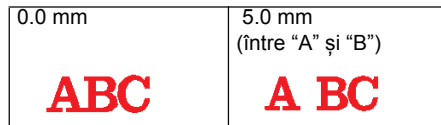


În cazul în care panoul [Text Attributes] (Atribute text) nu este afișat, clic pe fila [View] (Vizualizare), apoi [Attributes] (Atribute) și apoi clic pe [Text Attributes] (Atribute text)

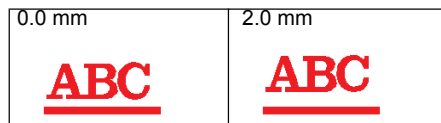
## 3 Schimbarea atributelor textului.



### 1 Kerning



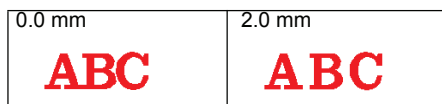
### 2 Decalaj vertical



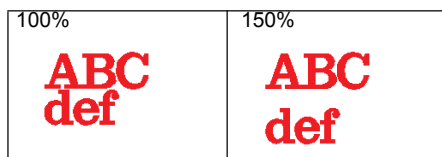
### 3 Rotire unghi



● Distanță între caractere



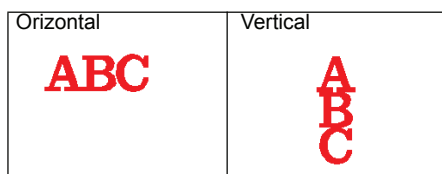
● Distanță între linii



● Aliniere



● Direcție



● Transformare

► "Transformare text" la pagina 111



Click pentru a reveni la setarea implicită.

● Name Drop (Inserare nume)

► "Caracteristică inserare nume (înlocuire text)" la pagina 127



- Atât [Kerning] cât și [Character Spacing] (Spațierea caracterelor) setează distanța dintre caractere. [Character Spacing] (Spațierea caracterelor) se aplică întotdeauna întregului model de text, în timp ce [Kerning] poate fi aplicat caracterelor individuale.

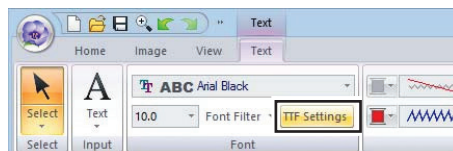
► Consultați "Editarea caracterelor individuale" la pagina 113 pentru mai multe detalii cu privire la selectarea caracterelor individuale într-un model text.

- Setările specificate pentru [Kerning], [Vertical Offset] (Decalaj vertical) și [Rotate Angle] (Rotire unghi) în panoul [Text Attributes] (Atribute text) sunt aplicate tuturor caracterelor selectate.

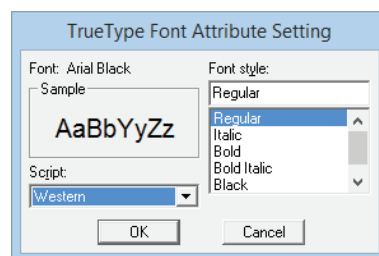
■ Specificarea atributelor fontului TrueType

1 Selectați text în fontul TrueType.

2 Clic [TTF Settings] (Setări TTF) în grupul [Font] .



3 Selectați un stil de font din selectorul [Stil font] selectați un caracter setat din selectorul [Script] , și apoi clic pe [OK].

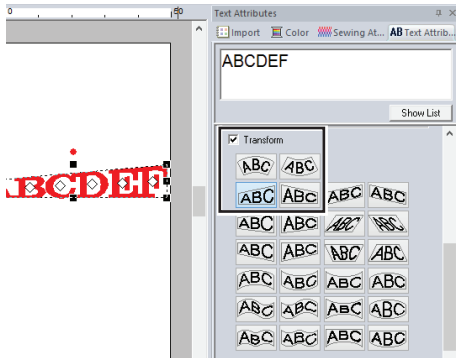


- Setările pentru [Font style] (Stilul Font) și [Script] diferă de fontul TrueType care este selectat.
- Setările pentru [Font style] (Stilul Font) și [Script] diferă de fontul TrueType care este selectat. Dacă se selectează textul creat din fonturi TrueType, această comandă nu este disponibilă. În plus, în cazul în care este selectat text din același font, dar diferite stiluri de font sau scripturi, această casetă de dialog apare cu setările de atribute pentru prima literă din text. În ambele cazuri menționate mai sus, prin selectarea unui singur caracter din interiorul textului se afișează o casetă de dialog care conține numai atributele acelui caracter.

## Transformarea textului

ABCDE → ABCDE

- 1 Selectați textul.
- 2 Selectați caseta de validare [Transform] (Transformare) și apoi clic pe butonul transformare formă.



În funcție de forma selectată, o linie punctată și sau apare în jurul textului.

ABCDE → ABCDE



Un model text conține date atât pentru coaserea liniei cât și a regiunii. Prin urmare, în cazul în care este selectată această comandă, în funcție de forma fontului, poate exista un decalaj între linie și regiune în text.

- 3 Trage pentru a transforma textul

ABCDE → ABCDE



- poate fi tras numai vertical.
- poate fi tras numai orizontal.
- Pentru ca textul transformat să revină la forma sa originală, deselegați caseta de validare [Transform] (Transformare)

ABCDE → ABCDE **Cusut & Brodat**

Dacă a fost selectat în pasul 2 următoarele operațiuni pot fi de asemenea efectuate.

Trageți și pentru a transforma textul.



: Ajustează dimensiunea textului



: Mută textul de-a lungul cercului

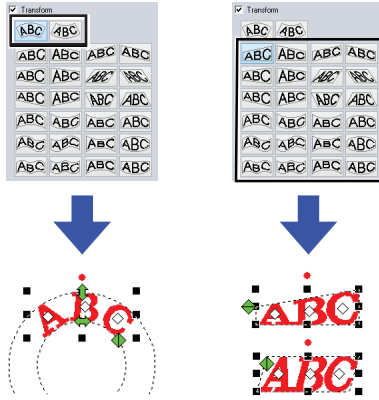


: Ajustează raza cercului.

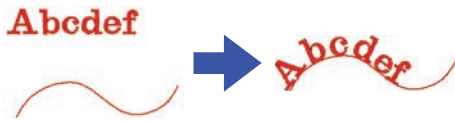




În funcție de forma selectată sub [Transform] (Transformare), apar diferite mănere pentru editarea textului.



## Încadrarea textului pe un contur

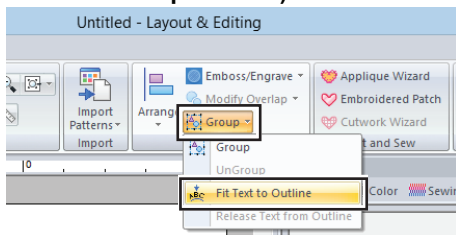


1 Selectați textul sau textul mic și un contur.

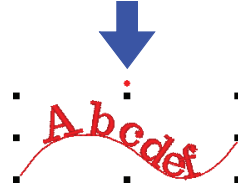
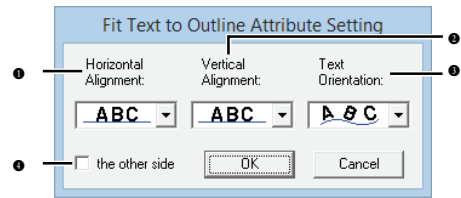


2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

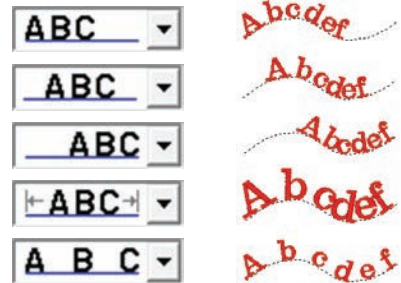
3 Clic [Group] (Grupare) în grupul [Edit] (Editare), și apoi Clic [Fit Text to Outline] (Încadrează textul pe contur).



4 Specificați setările dorite în caseta de dialog [Fit Text to Outline Attribute Setting] (Setare atribut încadrare text pe contur), și apoi clic pe [OK].



● Aliniere orizontală



● Aliniere verticală



● Orientarea textului



● cealaltă parte





- Când este specificat textul încadrat pe contur, transformarea textului este anulată.
- Numai un șir de text poate fi aranjat pe un singur contur.



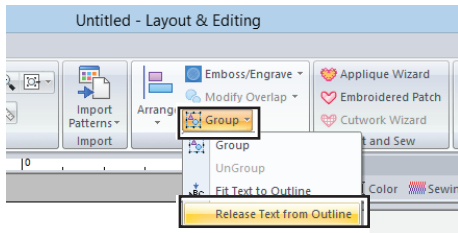
- Pentru a schimba poziția textului pe contur, selectați textul, și apoi trageți-l.
- Setările pentru unele atribute ale textului ([Size] (Dimensiune), [Character Spacing] (Spațierea dintre caractere), [Vertical Offset] (Decalaj vertical) și [Rotate Angle] (Rotire unghi)) pot fi schimbate pentru caractere individuale, chiar cu text încadrat pe un contur.

► "Editarea caracterelor individuale" la pagina 113

## Eliberarea textului de pe un contur



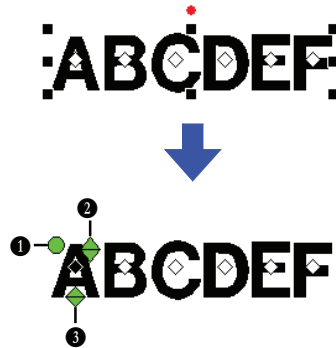
- 1 Selectați un text sau un text mic, care este dispus pe un contur.
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 3 Clic [Group] (Grupare) în grupul [Edit] (Editare), și apoi Clic [Release Text from Outline] (Eliberează textul de pe contur).



## Editarea caracterelor individuale

- 1 Selectați textul.
- 2 Selectați caracterele din text.

Pentru a selecta un singur caracter, clic pe caracter.



- 1 Mânerul pentru rotire
- 2 Mânerul pentru dimensiune
- 3 Mânerul pentru decalaj vertical

Caracterele individuale pot fi rotite, redimensionate sau re poziționate.

În plus, acolo unde este selectat textul, clic pe fila [Text] pentru a schimba culoarea firului și atributele cusăturii.



Multiple pot fi selectate și cele selectate pot fi schimbate în același mod în care punctele modelului de broderie sunt selectate.

- Trageți cursorul.

→ Toate punctele din interiorul casetei sunt selectate.

- Țineți apăsată tasta <Ctrl> în timp ce clic pe puncte.

→ Pentru a deselecta un punct, clic pe punctul selectat.

- Țineți apăsată tasta <Shift> în timp ce apăsați o tastă săgeată pentru a selecta mai multe puncte.

- Țineți apăsată tasta <Ctrl> în timp ce apăsați o tastă săgeată pentru a schimba punctul selectat.


► "Selectarea punctelor" la pagina 66

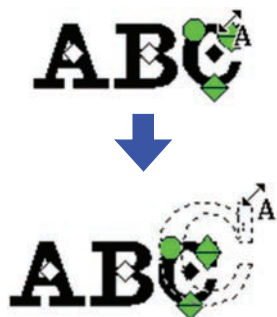


## Modificarea dimensiunii caracterului și atributelor caracterului

Puteți utiliza cu ușurință operații de tragere pentru a modifica atributele de dimensiune și text.

### Modificarea dimensiunii




- 1 Aduceți cursorul peste mânerul din dreapta sus. 
- 2 Trageți de mâner.

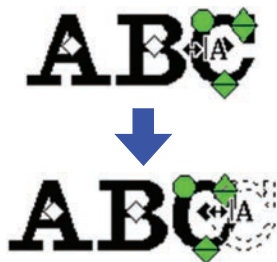


- 3 Când eliberați butonul mouse-ului, dimensiunea caracterului este schimbată.



### Schimbarea kerning-ului


- 1 Așezați cursorul peste corpul caracterului, în altă parte decât mânerul    și trageți pe orizontală de caracter.



- 2 Când eliberați butonul mouse-ului, spațiarea dintre caractere se schimbă.



### Schimbarea decalajului vertical


- 1 Aduceți cursorul peste mânerul de jos 
- 2 Trageți de mâner pe verticală



- 3 When you release the mouse button, the character offset is changed.



### Rotirea caracterelor

- 1 Aduceți cursorul peste mânerul 
- 2 Trageți de mâner.

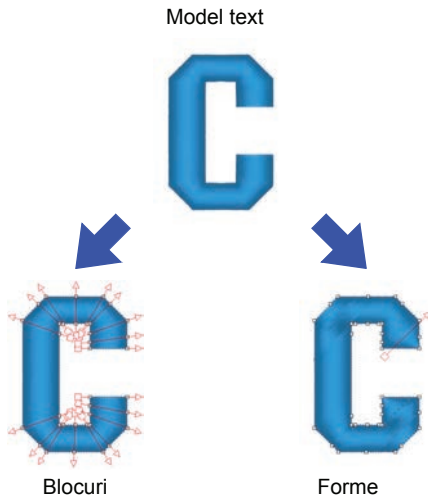


*Cusut & Brodat*

3 Când eliberați butonul mouse-ului, unghiul caracterului este schimbat.



## Conversia modelelor text



\*Blocurile: Un grup de modele formă cu linii multiple de direcție de cusut

După conversie, atributele text nu mai sunt disponibile, dar următoarele operațiuni de editare pot fi efectuate.

### Conversia la blocuri

Modelul este convertit menținând în același timp linii multiple pentru direcția de coasere.

Formele de caractere pot fi rearanjate parțial.

### Conversia la contur

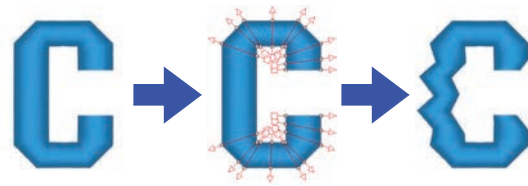
Textul este convertit la forme, care pot fi editate.

Diferite tipuri de cusătură sau efecte de presare/imprimare în relief pot fi aplicate.



Pentru detalii cu privire la modelul formă și modelul text, consultați pagina 8.

## Conversia textului la blocuri

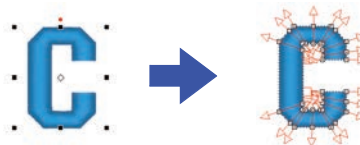
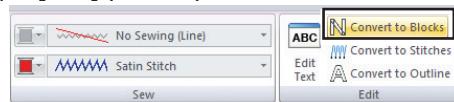


Textul poate fi convertit la blocuri, permițându-vă remodelarea caracterelor. Prin schimbarea liniei de direcție a cusăturii în fiecare dintre aceste mici regiuni, puteți crea modele text care au aspect de broderie manuală.

1 Selectați textul sau textul monogramă.

2 Clic pe fila [Text].

3 Clic [Convert to Blocks] (Conversia la blocuri) în grupul [Edit] (Editare).



Textele mici nu pot fi transformate în blocuri (modele formă cu linii multiple pe direcție de coasere).

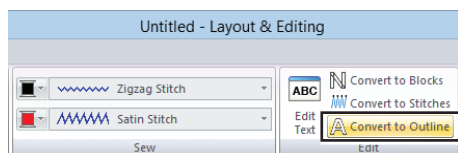


- Modelul text este convertit, dar se menține calitatea originală a cusăturii.
- Formele blocurilor create pot fi editate în cele mai fine detalii ale lor.
  - ▶ Pentru detalii legate de editarea blocurilor sau conturilor, consultați "Remodelarea desenelor de broderie" la pagina 66
- Având în vedere că datele text nu mai sunt disponibile, textul nu poate fi editat.

## Convertirea textului la model contur



- 1 Selectați textul.
- 2 Clic pe fila [Text].
- 3 Clic [Convert to Outline] (Conversia la contur) în grupul [Edit] (Editare).



Formele transformate sunt grupate. În plus, cusătura găurii este specificată automat pentru deschideri (cum ar fi triunghiul din interiorul literei „A”).



Modelele text create cu fonturi încorporate în 025 și 029, fonturile definite de utilizator sau fonturile pentru text mic nu pot fi convertite în contururi.



- Atunci când un model este convertit la contururi, calitatea cusăturii va scădea ușor.
- Direcția de coasere va deveni uniformă, dar ea poate fi editată.
- ▶ *„Specificarea direcției de cusut” la pagina 51*
- Având în vedere că datele text nu mai sunt disponibile, textul nu poate fi editat.

## Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text

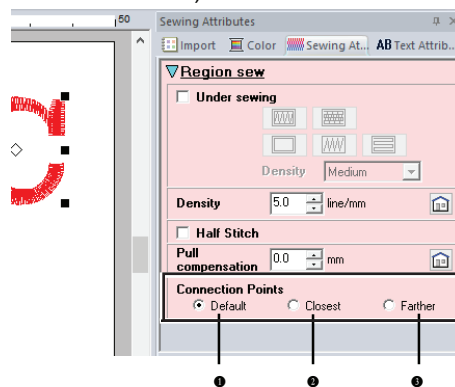
Poziția pentru punctele de conectare între caractere cu același text (punctul de final al unui caracter și punctul de pornire al următorului caracter) poate fi specificată.

Setările disponibile sunt [Default] (Implicit), [Closest] (Cel mai aproape) și [Farther] (Mai departe)

- 1 Selectați textul sau textul monogramă.

Dacă panoul [Sewing Attributes] (Atribute cusătură) nu este afișat, clic pe fila [View] (Vizualizare) din Panglică, apoi clic pe [Sewing Attributes] (Atribute cusătură).

- 2 Clic pe o setare sub [Connection Points] (Puncte de conectare)



- Implicit



Broderiile sunt create în ordinea de cusut implicit pentru o bună calitate a broderiei ale tuturor caracterelor.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

# Cusut & Brodat

### ● Cel mai aproape

Broderiile sunt create la distanța cea mai scurtă dintre punctul final al unui caracter și punctul de pornire al următorului caracter. Acest lucru scurtează salturile de broderie și reduce numărul de tăieri ale firului.

### ● Mai departe

Broderiile sunt create la o distanță mai îndepărtată dintre punctul final al unui caracter și punctul de pornire al următorului caracter. Acesta lungeste salturile de broderie, astfel încât acestea pot fi ușor decupate manual. O setare referitoare la punctele de conexiune poate fi selectată nu numai pentru cusătura regiunii, ci și pentru cusătura liniei.

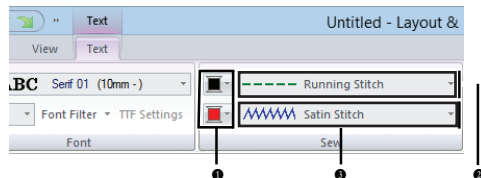


- Aceste setări nu sunt disponibile cu un text creat folosind fonturi încorporate 025 sau 029, un font TrueType, un font definit de utilizator sau un font de text mic.
- Aceste setări nu sunt disponibile pentru texte care conțin caractere de diferite culori.
- Aceste setări nu sunt disponibile pentru text în cazul în care ordinea de coasere a caracterelor nu este continuă.

## Atribute broderie pentru text

Grupul de coasere în fila Atribute vă permite să setați atributele broderiei (culoarea firului și tipul de cusătură, pornit/ oprit conturul și regiunea interioară).

Când textul este selectat, setările pot fi specificate pentru următoarele.



### ● Culoare linie/Culoare regiune

Setează culoarea firului pentru contururi și regiunile interioare.

» "Culoare" la pagina 46

### ● Tip cusătură linie

Setează tipul de cusătură pentru contururi. Cu excepția fonturilor încorporate 025 și 029 și a fonturilor definite de utilizatori, toate tipurile de cusături sunt disponibile pentru liniile din text.

» "Tipuri de cusături pentru linie" la pagina 49

### ● Tip cusătură regiune

Setează tipul de cusătură pentru o regiune interioară. [Satin Stitch] (Broderie netedă), [Fill Stitch] (Broderie umplere) și [Prog. Broderie umplere] sunt disponibile pentru liniile din text.

» "Tipuri de cusături pentru regiune" la pagina 49



- Modelele text create utilizând fonturi încorporate 025 și 029 sau fonturi definite de utilizator au numai regiune interioară. Culoarea firului și tipul de cusătură poate fi selectată numai pentru regiune.
- Atribut cusătură care poate fi setat cu Text sub cusătură. Pentru detalii consultați "Atributele de cusut ale regiunii" la pagina 331

# Cusut & Brodat



- Pentru a dezactiva cusătura liniei, selectați [(Linie) necusută] **[Not Sewn (Line)]** de la selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut).
- Pentru a dezactiva cusătura regiunii, selectați **[Not Sewn (Region)] [(Regiune) necusută]** din selectorul [Region sew type] (Tip cusătură regiune)
- Varietatea de efecte de brodere diferă posibil în funcție de combinația selectată de setări pentru cusătura de linie și cusătura de regiune.

	Cusătura de linie specificată (Tip cusătură contur text)	Cusătura de regiune specificată (Tip cusătură corp text)
	Orice altceva în afară de [(Linie) necusută]	Orice altceva în afară de [(Regiune) necusută]
	[(Linie) necusută]	Orice altceva în afară de [(Regiune) necusută]
	Orice altceva în afară de [(Linie) necusută]	[(Regiune) necusută]

## Text mic



Măsuri de precauție pentru brodarea modelelor de text mic.

- ▶ "Fonturi potrivite pentru broderie" la pagina 303

## Introducere text mic

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Text] în grupul [Tools] (Instrumente), și apoi Clic



- 3 Introduceți textul în același fel în care introduceți textul normal, începând cu pasul 3

- ▶ "Introducere text" la pagina 106

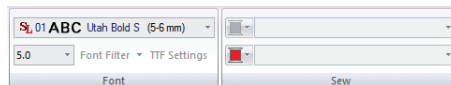


Diverse modele formă mostră sunt disponibile în panoul [Import] când [Text] este selectat în selectorul [From] (De la) și [Small Text] (Text mic) este selectat în selectorul [Category] (Categorie)

- ▶ "Exemplu de importare a datelor broderiei" la pagina 13

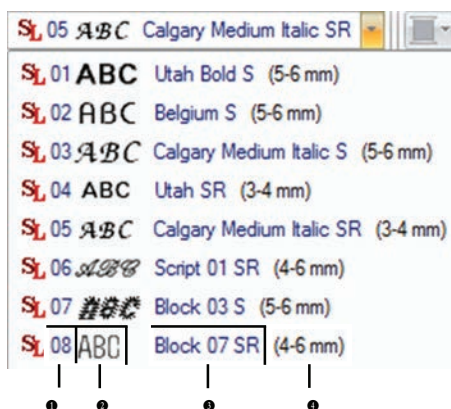
## Editarea textului mic

Atribute text mic pot fi selectate din fila [Text], panoul [Text Attributes] (Atribute text) și panoul [Color] (Culoare). Când instrumentul pentru text mic este selectat, fila [Text] apare ca mai jos.



Fila [Text] apare când modelul text mic sau un instrument Text mic sunt selectate.

## Fonturi text mic



- Număr font
- Mostră font
- Nume font
- Dimensiune recomandată
- ▶ "Lista fonturi" la pagina 340



Numai fonturile încorporate în mod special pentru text de mici dimensiuni pot fi utilizate.

- ▶ Pentru o listă cu fonturi încorporate specific pentru textul mic, consultați *"Text mic" la pagina 342*

Setările pentru toate atributele de text mic, cu excepția fontului sunt specificate în același mod în care sunt specificate pentru modele text obișnuite.

Cu toate acestea, cu text mic, setările nu pot fi specificate pentru următoarele.

- Tipul cusăturii
- Atribute de cusut
- Transformare
- Inserare nume



Pentru a edita un text mic introdus, selectați un text mic cu instrumentul **[Select]** (Selectare), și atunci introduceți noul text în câmpul text în panoul [Text Attributes] (Atribute text) . Există alte trei căi de a edita textul.

- ▶ *"Editarea textului introdus" pagina 107*

### ■ Când coaseți fonturi mici

Pentru cele mai bune rezultate atunci când utilizați mașina de brodat pentru a broda modele care conțin modele de fonturi mici, urmați recomandările descrise mai jos.

- 1** Reduceți tensiunea firului la mai puțin decât ceea ce utilizați atunci când brodați modele normale.
- 2** Coaseți la o viteză mai mică decât ceea ce utilizați atunci când brodați modele normale.  
(Pentru detalii despre reglarea tensiunii firului și viteza de coasere, consultați Manualul de utilizare furnizat împreună cu mașina de brodat.)
- 3** Nu tăiați cusăturile salt între caractere.  
(Pentru detalii despre setarea mașinii pentru tăierea firului, consultați Manualul de utilizare al mașinii de brodat.)

**Cusut & Brodat**



# Asistent instruire 4: Monograme



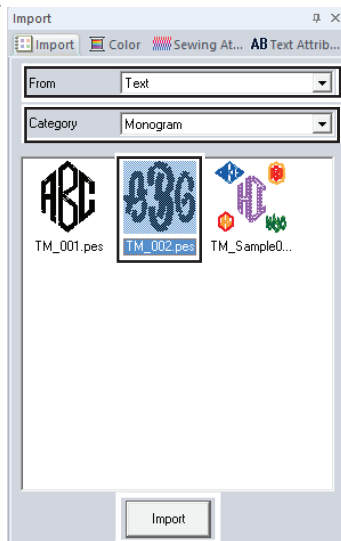
Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_4.

<b>Pasul 1</b>	Inserarea monogramelor
<b>Pasul 2</b>	Adăugarea unui model decorativ
<b>Pasul 3</b>	Schimbarea dimensiunii caracterelor monogramei
<b>Pasul 4</b>	Schimbarea culorii firului și tipului de cusătură al monogramei

## Pasul 1 Inserarea monogramelor

**1** Afișați panoul **[Import]**.

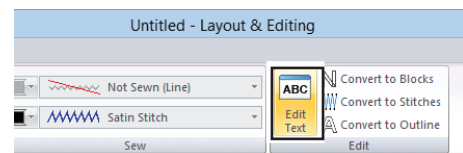
**2** Selectați **[Text]** din selectorul **[From]** (De la) și **[Monogram]** (Monogramă) din selectorul **[Category]** (Categorie) Clic **[TM\_002.pes]**, apoi **[Import]**.



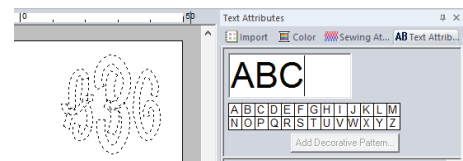
Diverse modele de monograme sunt disponibile în panoul **[Import]** pane when **[Text]** is selected in the **[From]** (De la)selector și **[Monogram]** is selected în grupul **[Category]** (Categorie) selector.

**3** Selectați modelul importat de monogramă, și apoi clic pe fila **[Text]**.

**4** Clic **[Edit Text]** în grupul **[Edit]** (Editare).



→ Modelul de text apare cu linii punctate, iar cursorul apare la finalul textului.



**5** Apăsați tastapentru a șterge textul, și apoi utilizați tastatura pentru a introduce "XYZ".

**6** Apăsați tasta **<Enter>**.

→ Textul apare în pagina proiectului.



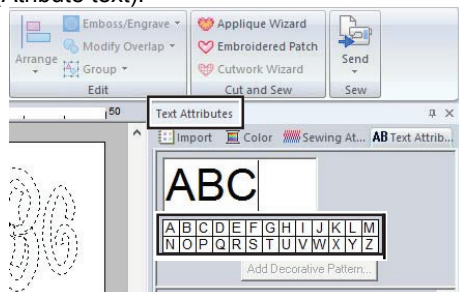
*Cusut & Brodat*



- În acest exemplu, un model de monogramă a fost importat din panoul [Import] ; cu toate acestea, un model, de asemenea, poate fi creat prin selectarea funcției Monogramă, apoi tastând în text.

» "Introducere text" la pagina 106

- Caracterele pot fi introduse, de asemenea, din tabelul de caractere în fila [Text Attributes] (Atribute text).



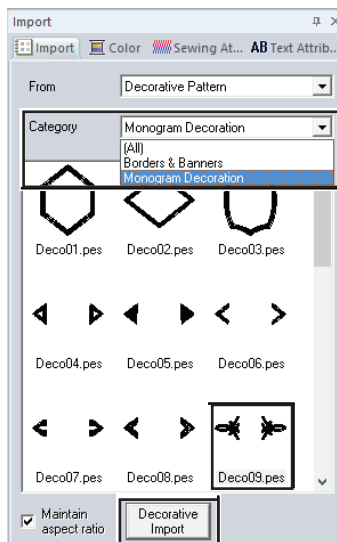
- Nu puteți insera feed-uri de linie.
- Pot fi introduse maximum trei caractere.
- Numai litere majuscule (caracterele afișate în tabelul de caractere) pot fi introduse.

### Step 2 Adăugarea unui model decorativ

Un model decorativ poate fi adăugat.

- 1 Afișați panoul [Import] și selectați [Decorative Pattern] (Model Decorativ) din selectorul [From] (De la)
- 2 Selectați monograma.

- 3 Selectați [Monogram Decoration] (Decorare monogramă) de la selectorul [Category] (Categorie). Clic pe [Deco09 pes], apoi [Decorative Import] (Import decorativ).



→ Modelul decorativ este adăugat.

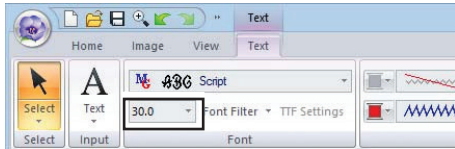


- Dacă este selectată o monogramă, butonul [Decorative Import] (Import decorativ) și caseta de validare [Maintain aspect ratio] (Menținere raport aspect) va apărea. Pentru a importa modelul decorativ adaptat la dimensiunea monogramei, păstrând proporția sa originală înălțime-lățime, selectați caseta de validare [Maintain aspect ratio] (Menținere raport aspect). Debifați caseta de validare pentru a importa modelul decorativ cu raportul său înălțime-lățime ajustat la monogramă.
- Dacă nu este selectat nicio monogramă, butonul apare ca butonul [Import] . Făcând clic pe acest buton se va importa modelul decorativ la dimensiunea standard.

### Pasul 3 Schimbarea dimensiunii caracterelor monogramei

#### Schimbarea dimensiunii caracterelor monogramei

Clic pe selectorul [Text Size] (Dimensiune text) , și apoi tastați în "22".

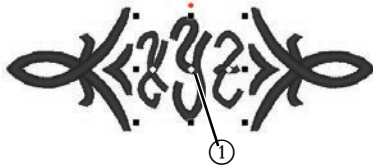


Diamond și Script sunt fonturi exclusiv pentru monograme. Puteți utiliza, de asemenea, fonturile încorporate sau fonturi TrueType.

» "Editarea monogramelor" la pagina 123

### Step 4 Schimbarea culorii firului și tipului de cusătură al monogramei

Clic pe punct pentru caracterul monogramă ale cărui setări vor fi schimbate.



① Clic aici.



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

**Cusut & Brodat**

### Schimbarea culorii firului

1 Clic pe fila [Color] (Culoare) pentru a afișa paleta de culori.

2 Clic pe [TANGERINE].



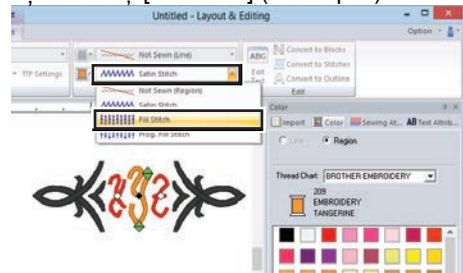
3 Selectați caracterele "YZ", și apoi clic [RED] (ROȘU).



### Schimbarea tipului de cusătură

1 Clic pe fila [Text].

2 Clic pe selectorul [Text Body Sew Type] (Tip cusătură corp text) în grupul [Sew] (Cusătură) și selectați [Fill Stitch] (Punct plin).



# Operații avansate pentru introducerea monogramelor

## Editarea monogramelor

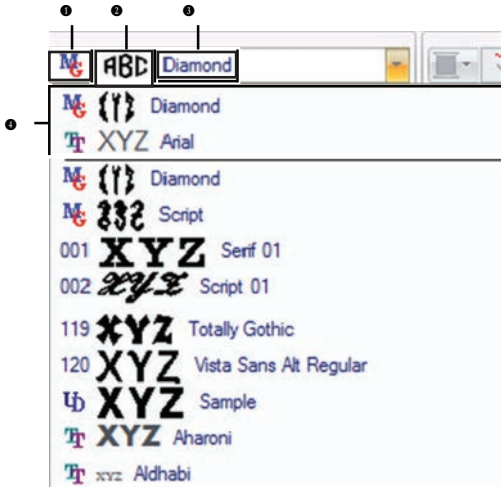
Atributele monogramelor pot fi selectate din fila [Text] , panoul [Text Attributes] (Atribute text) , panoul [Sewing Attributes] (Atribute cusătură) și panoul [Color] (Culoare) . Când instrumentul pentru Monogramă este selectat, fila [Text] apare ca mai jos.




Fila [Text] apare atunci când o monogramă sau instrumentul monogramă sunt selectate.

## Font Monogram

Clic pe selectorul [Font] , și apoi selectați fontul dorit.



### 1 Tip font

- Un număr identifică fonturile încorporate.
-  identifică fonturile pentru monogramă.

### 2 Mostră Font

Dacă este selectat un singur șir de text, fonturile din listă apar cu caracterele selectate.

### 3 Denumire font

- Cele mai recent utilizate fonturi

*Cusut & Brodat*



Diamond și Script sunt fonturi exclusiv pentru monograme. Puteți utiliza, de asemenea, fonturi încorporate, fonturi definite de utilizator și fonturi TrueType.

- Pentru o listă de fonturi încorporate și fonturi de monogramă, consultați "Lista de fonturi" la pagina 340.

Setările pentru toate atributele monogramă, cu excepția fontului sunt specificate în același mod în care sunt specificate pentru modele text obișnuite.

Cu toate acestea, cu monograme, setările nu pot fi specificate pentru următoarele.

- Rotire unghi, spațiere caractere, spațiere linie, aliniere, direcție
- Transformare
- Inserare nume
- Încadrare text pe contur



- Pentru a edita o monogramă inserată, selectați modelul de text cu instrumentul [Select] (Selectare) , și apoi tastați noul text în câmpul de text în panoul [Text Attributes] (Atribute text) .
- Există alte trei moduri de a edita textul.

- "Editarea textului introdus" pagina 107

# Asistent instruire 5: Crearea de nume

Prin crearea unui model de broderie care conține text și utilizând funcția Inserare nume, puteți crea cu ușurință o serie de modele de broderie similare, de exemplu, pentru uniforme, înlocuind numai numele în model.

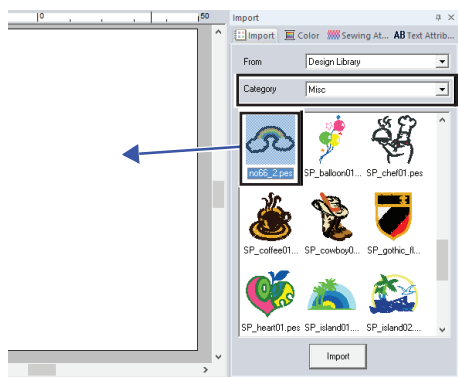


Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_5.

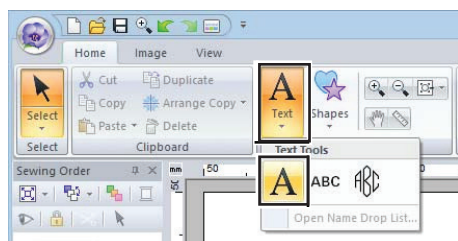
<b>Pasul 1</b>	Proiectarea modelului de broderie
<b>Pasul 2</b>	Crearea listei
<b>Pasul 3</b>	Generarea modelelor utilizând text din lista de texte

## Pasul 1 Proiectarea modelului de broderie

- 1 Afișați panoul [Import] și selectați [Design Library] (Bibliotecă proiectare) din selectorul [From] (De la)
- 2 Selectați [Misc] din selectorul [Category] (Categorie), și apoi trageți modelul de curcubeu în pagina de proiectare



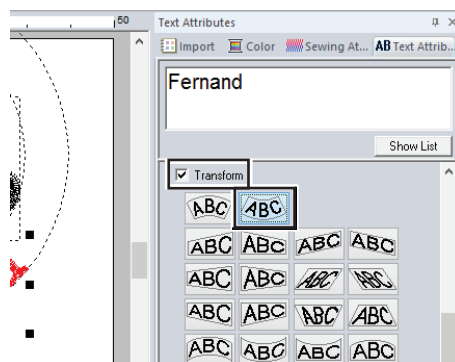
- 3 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 4 Clic [Text] în grupul [Tools] (Instrumente), clic **A** și apoi clic în pagina proiectului



- 5 Scrieți "Fernand", și apoi apăsați tasta <Enter> .



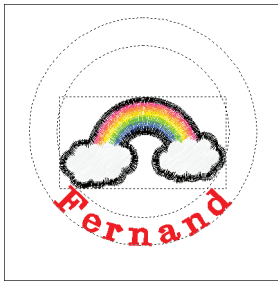
- 6 Selectați modelul de text, selectați caseta de validare [Transform] (Transformare), și apoi clic pe **ABC** .



Cusut & Brodat

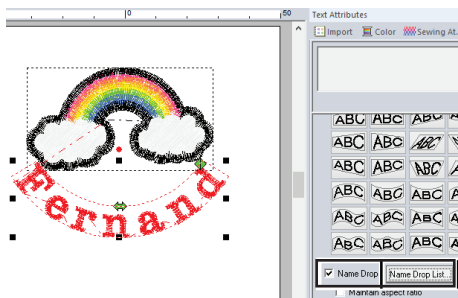


7 Trageți modelul pentru a ajusta poziția sa.



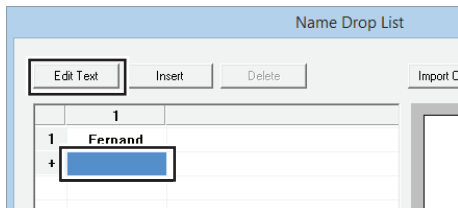
## Step 2 Crearea listei

1 Selectați "Fernand", apoi bifați caseta de validare [Name Drop] (Inserare nume) și butonul [Name Drop List] (Lista inserare nume).

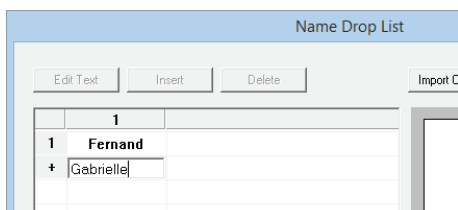


2 Introduceți text în listă.

În acest exemplu, vom adăuga text la sfârșitul listei.  
 (1) Clic pe o celulă din rând și clic [Edit Text] (Editare text), sau clic pe celulă pentru a intra în modul de intrare.



(2) Utilizați tastatura pentru a introduce textul.

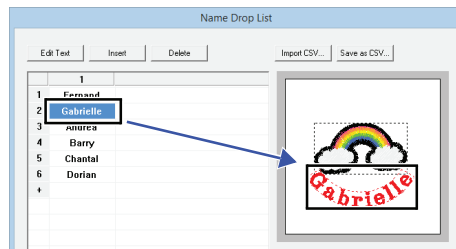


(3) Când introduceți textul, apăsați tasta astfel încât celula din rândul următor să intre în modul de inserare.

Repețiți pașii de la (1) până la (3) pentru a crea lista de text.



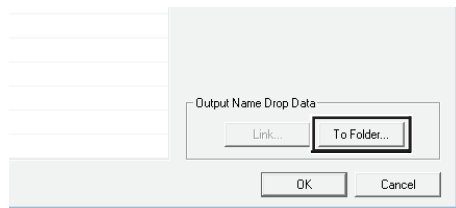
Selectarea unei celule care conține textul inserat vă permite să examinați acel text.



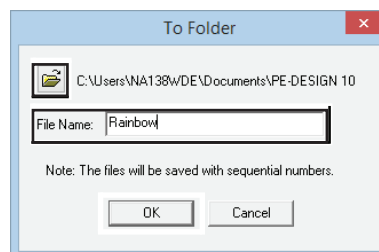
## Step 3 Selectarea unei celule care conține textul inserat vă permite să examinați acel text.

Să exersăm generarea modelelor pentru fișiere. Datele de broderie cu textul înlocuit cu fiecare rând de text în lista pot fi generate/ date de ieșire.

1 Clic [To Folder] (Către folder).



2 Selectați unitatea și folderul în caseta de dialog care apare după ce clic apăsați numele fișierului în caseta [File Name] (Nume fișier), și apoi clic pe [OK].



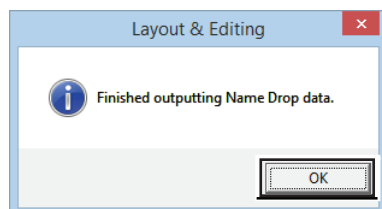
→ Această aplicație începe verificarea că nu există erori în datele broderiei. În cazul în care nu au fost detectate erori, acesta începe generarea (ieșirea) datelor.



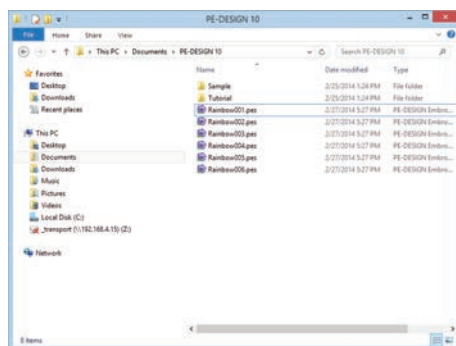


Fișierele sunt denumite "xxx.pes" (unde "xxx" sunt numere consecutive începând cu 001).

- 3 După ce datele au fost generate, apare următorul mesaj. Clic **[OK]**.

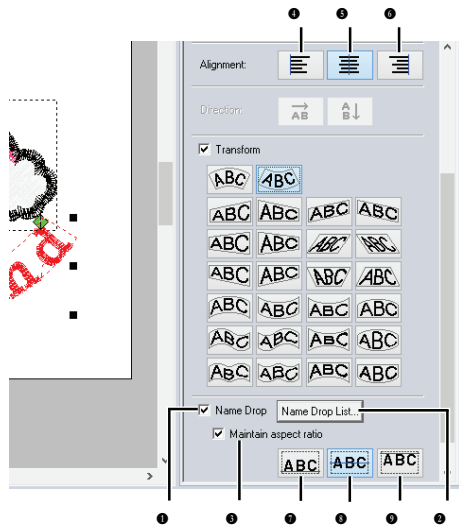


Un fișier broderie este salvat în folderul selectat pentru fiecare linie de text din listă.



# Caracteristică nume (înlocuirea textului)

## Atribute text cu atribut aplicat pentru inserare nume

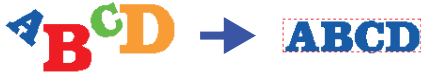


### ● Inserare nume

Dacă această casetă de selectare este bifată, atributul [Name Drop] (Inserare nume) este aplicat.



- Când atributul [Name Drop] (Inserare nume) este aplicat, setările pentru [Kerning], [Vertical Offset] [Decalaj vertical], [Rotate Angle] (Rotire unghi), [Character Spacing] (Spațierea caracterelor), [Spațiere linie], dimensiunea și culoarea caracterului vor fi resetate.



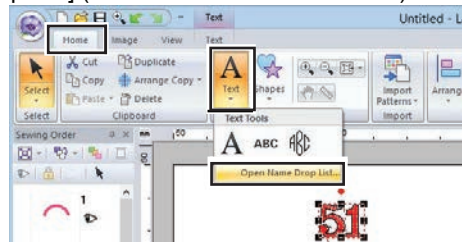
- Atributul [Name Drop] (Inserare nume) nu este disponibil cu textul în care comanda [Fit Text to Outline] (Încadrare text pe contur) a fost specificată, text mic sau text monogramă.

### ● Listă inserare nume

Clic pe acest buton pentru a afișa caseta de dialog [Name Drop List] (Lista inserare nume) .



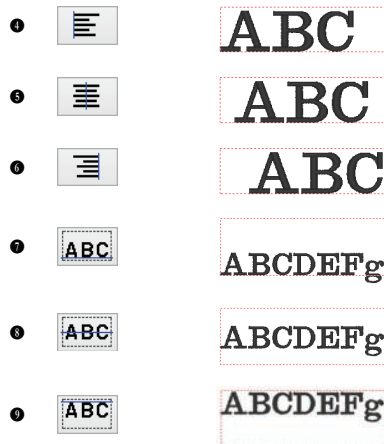
Caseta de dialog [Name Drop List] (Lista inserare nume) pentru un model de text poate fi afișată prin selectarea unui model de text cu atributul aplicat [Name Drop] (Inserare nume) , clic pe [Text] în fila [Home] (Pagină de pornire), apoi clic [Text], apoi [Open Name Drop List] (Deschide listă inserare nume).



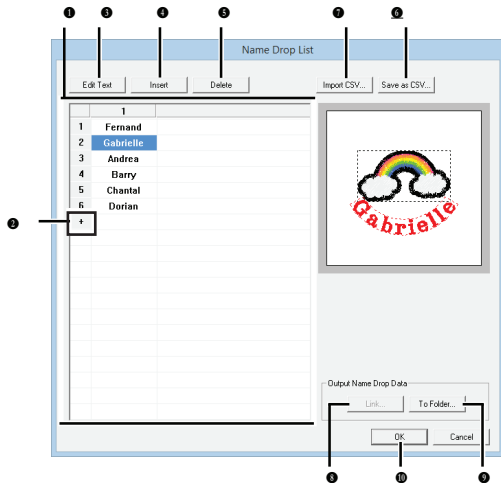
### ● Menținere raport aspect

Dacă este selectată această casetă de validare, proporția textului pe înălțime-lățime este menținută.

## ■ Aliniere



## Funcțiile în caseta de dialog Listă inserare nume



### ● Listă inserare nume

Creați lista de text ce va fi utilizată pentru a înlocui textul în model. Dublu clic pe o celulă pentru a introduce modul de introducere. Selectați un rând pentru a afișa o previzualizare a modelului cu textul din acel rând.

Un rând în lista de text poate fi selectat prin apăsarea sau tasta .

● Clic pentru a adăuga un rând la finalul listei. Pot fi adăugate până la 500 linii).

### ● Editare text

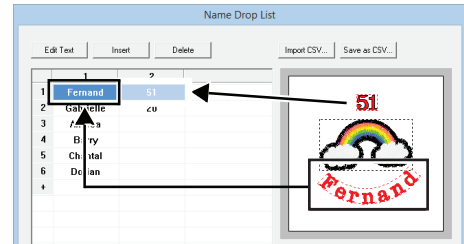
Intrați în modul de introducere pentru textul din celula selectată. (Modul de introducere poate fi obținut prin dublu clic pe o celulă.)

● Selectați un rând, și apoi clic pe [Insert] (Inserare). Un rând este inserat deasupra celui selectat.

● Selectați un rând, și apoi clic pe [Delete] (Ștergere). Ultimul rând este șters.



Dacă modelul conține două modele de text cu atributul [Name Drop] (Inserare nume) aplicat, apare lista de text, așa cum se arată mai jos.



## Salvarea / importul unei liste text (CSV)

● Salvează Lista cu inserare nume creată. Clic pe acest buton, selectați unitatea și folderul, tastați numele fișierului în caseta [File Name] (Nume fișier) și apoi clic pe [Save] (Salvează) pentru a salva lista ca un fișier .csv.

● Importă Lista inserare nume ca fișier .csv. Clic pe acest buton, selectați unitatea și folderul, clic pe numele fișierului, apoi clic pe [Open] (Deschide) sau faceți dublu clic pe pictograma fișierului.

## Generarea modelelor utilizând text din lista de texte

● Clic pentru a trimite la mașini utilizând funcția Link. Acest buton este disponibil în cazul în care o mașină de brodat compatibilă cu funcția Link este conectată la computer. Conectați o mașină de brodat compatibilă, care a fost pornită în modul Link.

▶▶ "Utilizarea Funcției Link către dispozitivul de brodat din computer" la pagina 204

### ● Către folder

▶▶ "Generarea modelelor folosind textul din lista de texte" la pagina 125

## Editarea unui model cu textul înlocuit

● Selectați textul în caseta de dialog [Name Drop List] (Lista inserare nume) și Clic pe [OK] pentru a reveni la pagina proiectului și editați modelul cu textul înlocuit.

*Cusut & Brodat*

## Crearea modelelor de broderie care conțin imagini

---

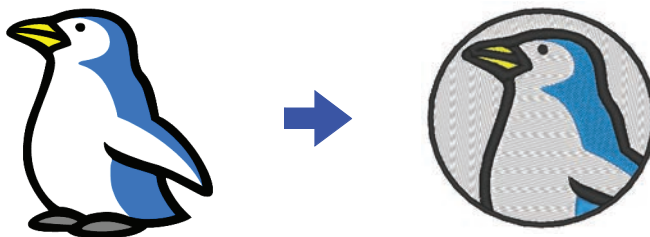
Modelele de broderie pot fi ușor create plecând de la imagini. În plus, această secțiune furnizează detalii despre crearea unui model de broderie, care este combinat cu o imagine.

*Cusut & Brodat*

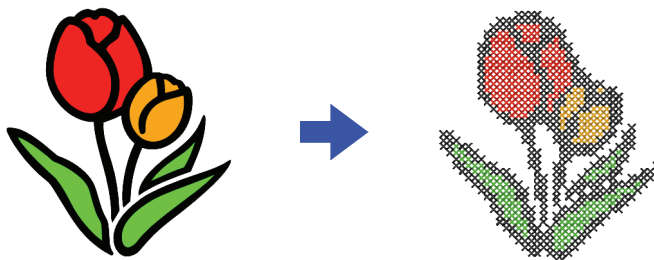
## Expertul în cusături: Conversia automată a unei imagini la un proiect de broderie

Un model de broderie poate fi creat dintr-o fotografie digitală, o ilustrație scanată, sau o imagine clip art.

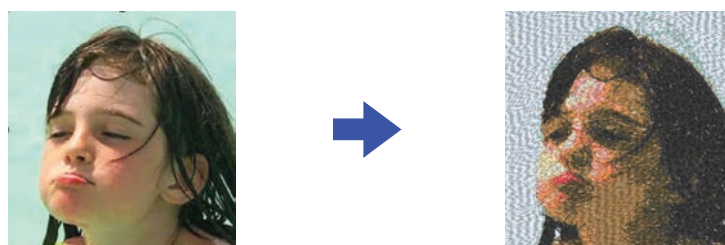
### ■ Perforarea automată (» p. 132)



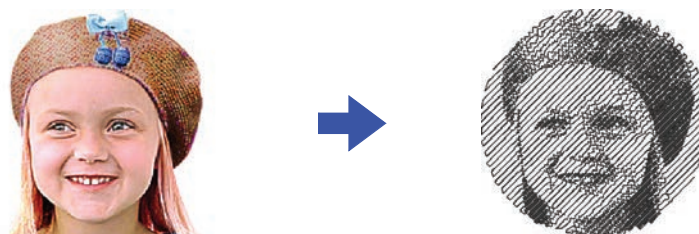
### ■ Punctul în cruce (» p. 135)



### ■ Foto Punct 1 (» p. 139)



### ■ Foto Punct 2 (» p. 144)



*Cusut & Brodat*



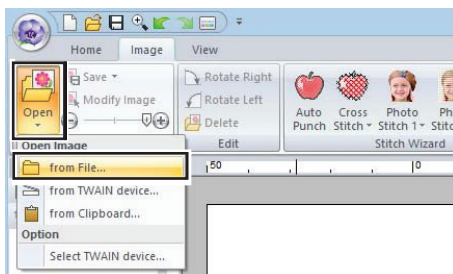
## Asistent instruire 6-1: Perforare automată

În această secțiune, vom utiliza funcția Auto Punch pentru a crea automat un model de broderie dintr-o imagine. Acest lucru creează un model de broderie din formele și culorile din imagine.

<b>Pasul 1</b>	Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare
<b>Pasul 2</b>	Pornirea Expertului perforare automată
<b>Pasul 3</b>	Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și a poziției
<b>Pasul 4</b>	Crearea unei borduri din conturul măștii și conversia acesteia într-un model de broderie

### Pasul 1 Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image], și apoi  
Clic [from File] (din Fișier).

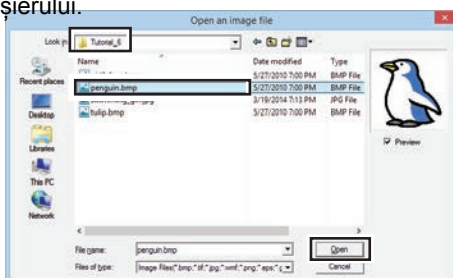


- 3 Dublu clic pe folderul [Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\ Tutorial\_6] pentru a-l deschide.



Când această aplicație este instalată, folderul [PE-DESIGN 10] este instalat în folderul Documente.

- 4 Selectați fișierul [penguin.bmp], și apoi clic [Open] (Deschide), sau dublu clic pe pictograma fișierului.



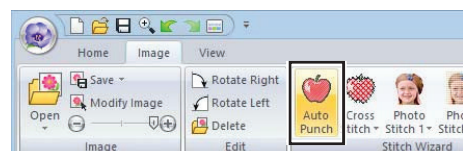
→ Textul apare în zona de lucru.




- Imaginile cu câteva culori distincte funcționează cel mai bine cu [Auto Punch].
- Repetați pașii de la **1** la **4** pentru a alege o altă imagine foto. Altfel, imaginea poate fi înlocuită cu caseta de dialog în Pasul 4. **4**.  
▶▶ "Selectați caseta de dialog mască" la pagina 147
- Puteți importa imagini foto de la un scanner sau din clipboard, și puteți importa acea imagine.  
▶▶ "Importarea datelor imagine" la pagina 150

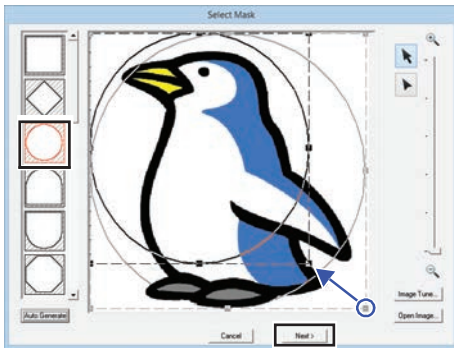
### Pasul 2 Pornirea Expertului Auto perforare

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic pe [Auto Punch] în grupul [Stitch Wizard].



### Pasul 3 Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și poziției acesteia

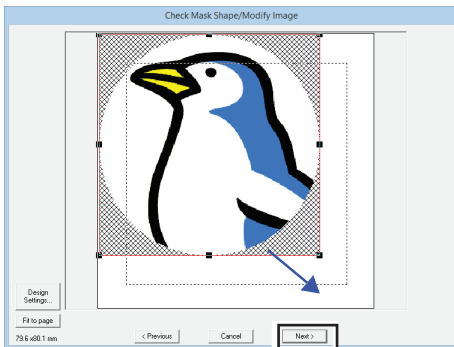
- 1 Clic  pentru a selecta masca cercului.  
Clic pentru a selecta masca cercului.  
Trageți de mâner pentru a ajusta dimensiunea măștii și trageți masca pentru a ajusta poziția sa.  
Clic [Next].



Conturul măștii selectat aici poate fi folosit ca date de linie (bordură) în Pasul 4.

» "Selectați caseta de dialog mască" la pagina 147.

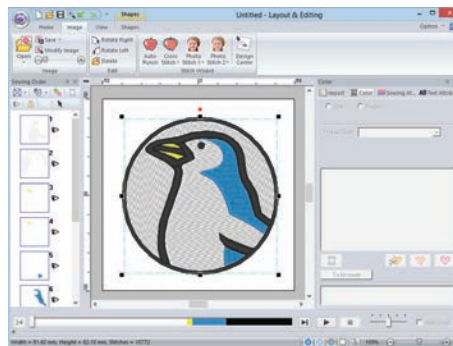
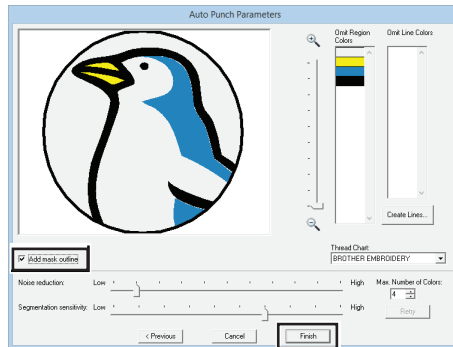
- 2 Trageți imaginea pentru a ajusta locația ei de ieșire și mărimea. Fundalul alb indică suprafața de cusut în pagina proiectului.  
Clic [Next].



» "Verificați forma măștii/modificați imaginea caseta de dialog" la pagina 148

### Pasul 4 Crearea unei borduri din conturul măștii și conversia acesteia într-un model de broderie

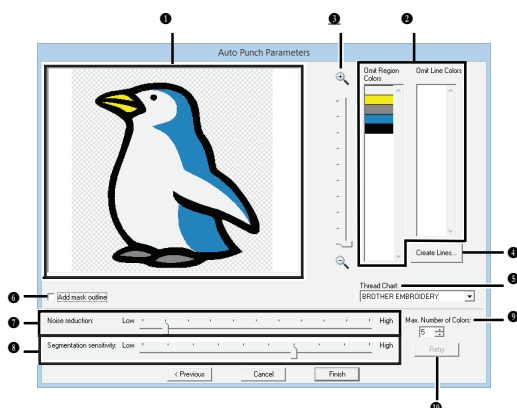
Selectați caseta de validare [Add mask outline] (Adaugă conturul măștii), verificați imaginea din previzualizare, și apoi clic pe [Finish] (Finalizare).



→ Imaginea este automat ascunsă și broderiile sunt automat introduse.

# Caracteristici perforare automată

## Caseta de dialog Parametri perforare automată



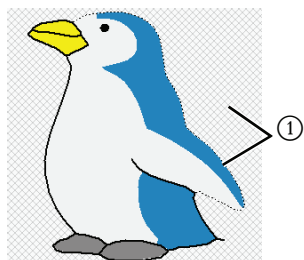
### ● Vezi rezultatul

Imaginea analizată rezultată apare în caseta Vezi rezultatul.

- Omite culori regiune/Omite culori linie din lista [Omit Region Colors] (Omite culori regiune) și lista [Omit Line Colors] (Omite culori linie), clic pe culori pentru a le selecta indiferent dacă vor fi sau nu cusute. Puteți selecta sau nu zonele care vor fi cusute prin selectarea culorilor lor. Culorile care sunt bariate sunt setate pentru a nu fi cusute.



- Pentru a selecta sau nu o parte a imaginii care va fi cusută, clic pe caseta Vezi rezultatul, sau clic pe listele [Omit Region Colors] (Omite culori regiune) și [Omit Line Colors] (Omite culori linie).
- Zonele umplute cu un model hașurat în caseta Vezi rezultatul nu vor fi cusute. În plus, linii care apar ca linii punctate nu vor fi cusute.

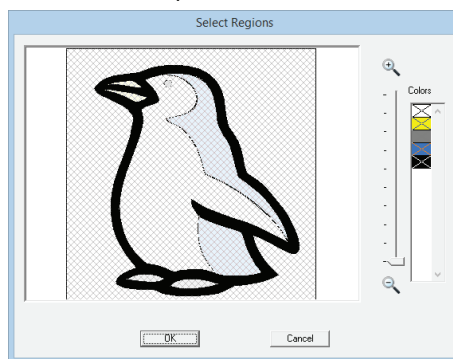


① Aceste zone nu vor fi cusute.

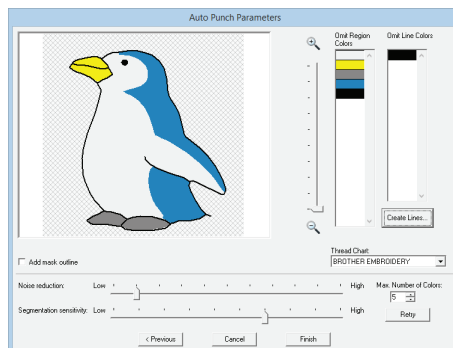
### ● Zoom

### ● Creează linii

Clic pe acest buton pentru a afișa caseta de dialog [Selectați regiuni], în cazul în care suprafețele ce urmează a fi convertite în linii pot fi selectate.



Clic pe zonele ce urmează să fie convertite în linii, și apoi clic pe [OK].



### ● Grafic Fire

Selectați graficul de fire ce va fi utilizat.

### ● Adaugă conturul măștii

Dacă această casetă de selectare este bifată, datele liniei sunt create din conturul măștii.

### ● Reducerea zgomotului

Setează nivelul de zgomot (distorsiuni) care este eliminat din imaginea importată.

### ● Sensibilitatea segmentării

Setează sensibilitatea pentru analiza imaginii.

### ● Numărul max. de culori

Setează numărul de culori folosite.

### ● Reîncearcă

Pentru a vizualiza rezultatele modificărilor, clic pe acest buton.

Cusut & Brodat

## Asistent instruire 6-2: Punctul în cruce

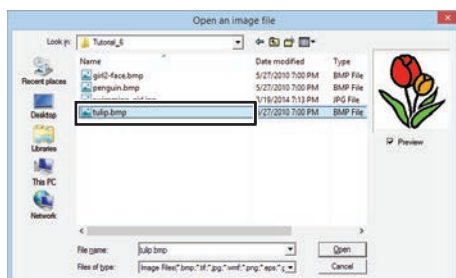
Funcția pentru Punctul în cruce creează modele cu puncte în cruce pornind de la imagini. În această secțiune, vom crea un model de broderie cu cusătură în cruce dintr-o imagine.

<b>Pasul 1</b>	Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare
<b>Pasul 2</b>	Porniți expertul Punctul în cruce.

### Pasul 1 Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare

Selectați folderul [Tutorial\_6] (Asistent instruire\_6) apoi selectați tulip.bmp] ca imagine.

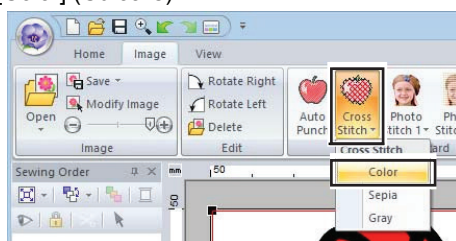
► "Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare" la pagina 132



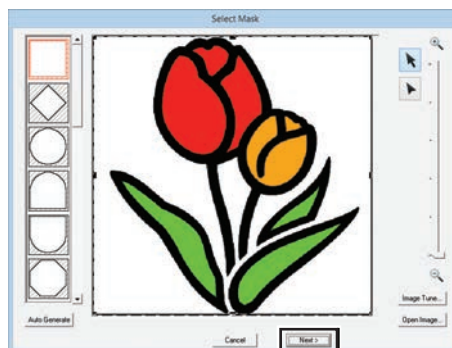
### Pasul 2 Pornirea Expertului Punctul în cruce

1 Clic pe fila [Image].

2 Clic pe [Cross Stitch] (Punctul în cruce) în grupul [Stitch Wizard] (Expert Punct), și apoi clic pe [Color] (Culoare).



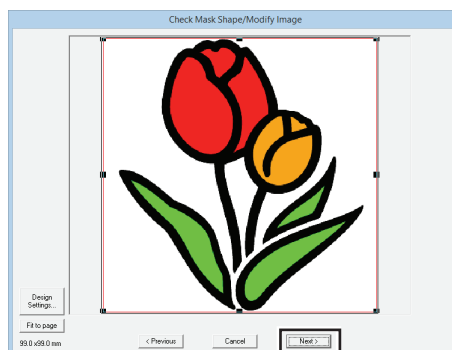
3 Clic [Next].



Din această casetă de dialog, se poate aplica o mască a imaginii, și dimensiunea acesteia poate fi ajustată și forma editată. Pentru exemplificare, vom continua pur și simplu cu pasul următor.

► "Selectați caseta de dialog mască" la pagina 147

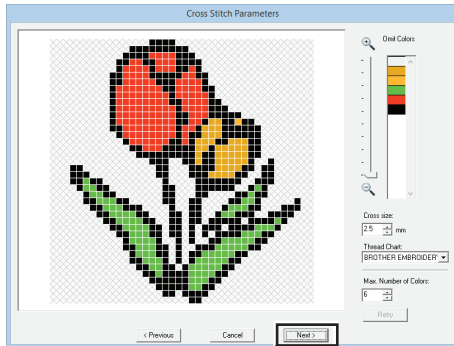
4 Clic [Next].



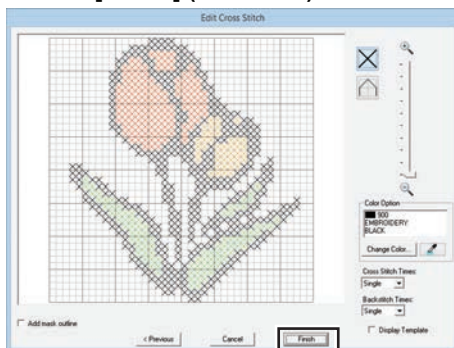
Din această casetă de dialog, dimensiunea și poziția imaginii pot fi ajustate.

Pentru exemplificare, vom continua pur și simplu cu pasul următor.

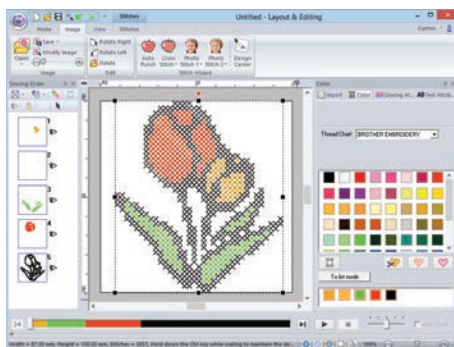
► "Verificați forma măștii/modificați imaginea caseta de dialog" la pagina 148

**5** Clic [Next] (Următorul).

În această casetă de dialog, dimensiunea crucii și numărul de culori pot fi specificate. Pentru acest exemplu, vom folosi setările implicite.

**6** Clic [Finish] (Finalizare).

În această casetă de dialog, broderiile pot fi adăugate, șterse sau editate, și culori și numărul de cusături ale fiecărei broderii pot fi specificate. Pentru acest exemplu, vom folosi setările implicite.



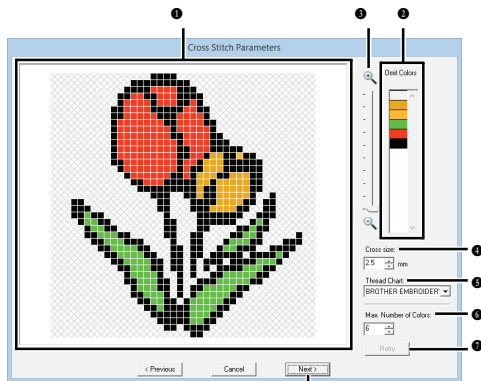
→ Imaginea este automat ascunsă și broderiile sunt automat introduse.

**Cusut & Brodat**



# Caracteristici ale punctului în cruce

## Caseta de dialog Parametri Punctul în cruce



### ● Vezi rezultatul

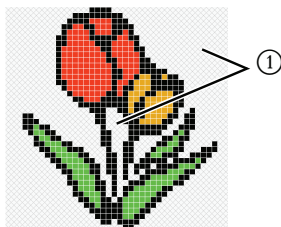
Zonele care nu vor fi convertite la puncte în cruce sunt afișate cu un model hașurat.

### ● Omite culori

În lista cu Omite culorile, clic pe culori pentru a selectați dacă vor fi cusute sau nu.



- Pentru a selecta sau nu o parte a imaginii care va fi cusută, clic pe caseta de Vezi rezultatul, sau clic în lista [Omit Colors] (Omite culori) .
- Zonele umplute cu un model hașurat în caseta Vezi rezultatul nu vor fi cusute.



① Aceste zone nu vor fi cusute

### ● Zoom

### ● Dimensiune cruce

Specificați dimensiunea modelului.

### ● Grafic Fire

Puteți selecta marca firelor pentru utilizare în modelul creat cu puncte în cruce.

**Cusut & Brodat**

### ● Numărul max. de culori

Setează numărul de culori utilizate în modelul creat.

### ● Încercați din nou

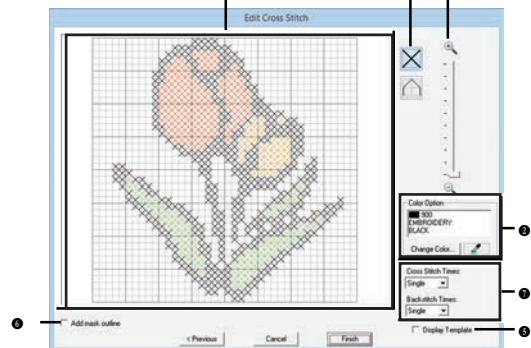
Pentru a vizualiza rezultatele modificărilor, clic pe acest buton.

### ● Următorul

Continuă cu pasul următor ( caseta de dialog[Edit Cross Stitch] (Editare Punctul în cruce).

## Editarea casetei de dialog

Clic pe un buton (1) pentru a selecta tipul de punct, selectați o culoare de fir (2), și apoi clic sau trageți în (3) pentru a edita broderiile.



### ● Selectarea broderiilor


Selectarea broderiilor pentru a fi adăugate/șterse

(Broderii în cruce): Specifică un punct în cruce în interiorul unei casete.

(puncte în urma acului): Specifică un punct în urma acului în interiorul (  sau  ) pe marginea (  sau  ) unei casete.

### ● Opțiune culoare

Pentru a schimba culoarea, clic pe [Change Color] (Schimbare culoare) pentru a afișa caseta de dialog [Thread Color] (Culoare fir) , și apoi clic pe culoarea dorită.

Pentru a selecta culoarea spre a fi utilizată cu un punct, clic pe , apoi clic pe punct spre a fi cusut cu acea culoare.



● **Zona de editare**

- ◆ Pentru broderii în cruce  
Clic într-o casetă:  
Adaugă un punct.
- ◆ Pentru puncte în urma acului  
Clic pe o margine a unei casete:  
Adaugă un punct la margine.  
Făcând clic pe o linie diagonală într-o casetă: Adaugă un punct la diagonală.
- ◆ Atât pentru puncte în cruce, cât și pentru puncte în urma acului.  
Trageți cursorul: Adaugă puncte consecutive. Clic dreapta/ trage cu butonul drept al mouse-ului ținut apăsat: Șterge un punct/șterge puncte consecutive.

● **Zoom**

● **Șablon ecran**

Pentru a afișa imaginea importată, clic [Display Template] (Șablon ecran).

● **Adaugă conturul măștii**

Dacă această casetă de selectare este bifată, datele liniei sunt create din conturul măștii.

● **Număr puncte în cruce/ puncte în urma acului de câte ori va fi cusut fiecare ochi, selectați [Single] (o dată), [Double] (de două ori) sau [Triple] (de trei ori).**



Dacă [Previous] (Înapoi) este apăsat, pentru a reveni la caseta de dialog [Cross Stitch Parameters] (Parametrii punct în cruce) după ce ochiurile au fost editate, ochiurile editate sunt resetate la dispunerea lor anterioară.

# Asistent instruire 6-3: Foto Cusătură 1

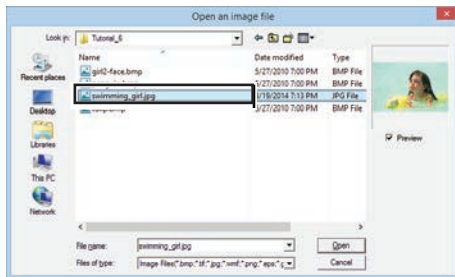
Utilizând funcția foto Punct 1, modelele de broderie pot fi create din fotografii. Acest tip de model de broderie creat plecând de la o fotografie a detaliat puncte care se suprapun.

<b>Pasul 1</b>	Importul datelor tip foto în Machetare & Editare
<b>Pasul 2</b>	Porniți expertul Foto Punct 1
<b>Pasul 3</b>	Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și a poziției
<b>Pasul 4</b>	Selectați culorile adecvate ale firului și creați un model de broderie

## Pasul 1 Importul datelor tip foto în Machetare & Editare

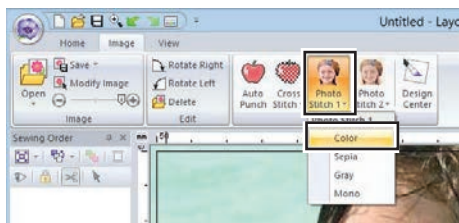
Select folderul [Tutorial\_6], și apoi selectați [swimming\_girl.jpg] ca imagine.

» "Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare" la pagina 132



## Pasul 2 Porniți expertul Foto Punct 1

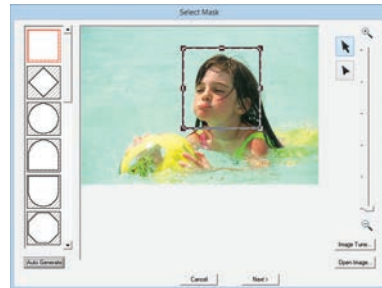
- 1 Clic pe fila [Image]
- 2 Clic pe [Foto Punct 1] în grupul [Stitch Wizard] (Expert Punct), și apoi clic pe [Color].



Cu [Foto Punct 1], un model de broderie poate fi creat în culoare (Color), sepia (Sepia), gri (gri) sau o singură culoare (Mono). Pentru acest exemplu, selectați [Color] (Culoare).

## Pasul 3 Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și a poziției

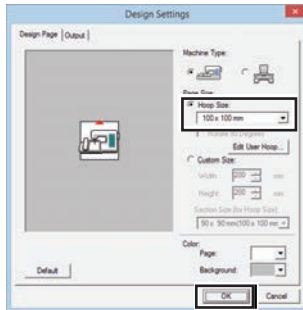
- 1 Trageți de mâner pentru a ajusta forma măștii. Trageți masca pentru a ajusta poziția sa.



- 2 Apoi Clic Next (Următorul).
- 3 Clic [Design Settings] (Setări proiect).



- 4 Selectați **[Hoop Size]** (Dimensiune gherghef) și alegeți o dimensiune a paginii proiectului de 100 × 100 mm de la selector. Then, Clic **[OK]**.



- 5 Clic **[Fit to page]** (Încadrare în pagină) pentru a schimba dimensiunea finală de finisare.



- Dimensiunea modelului de broderie apare în colțul din stânga jos a casetei de dialog. Utilizatorul poate modifica liber dimensiunea în acest ecran.
- Dimensiunile minime ale modelelor de broderie, care pot fi cusute sunt enumerate mai jos.
  - ◆ Numai față: 100 × 100 mm
  - ◆ Cap și față: 130 × 180 mm

» "Casetă de dialog Verificarea formei măștii/Modificare imagine" la pagina 148  
 Casetă de dialog "Balans gri/ Modificare imagine" la pagina 149

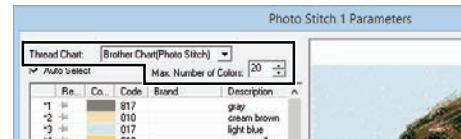
- 6 Verificați previzualizarea zonei să fie convertită apoi clic pe **[Next]** (Următorul).

### Pasul 4 Selectați culorile adecvate ale firului și creați un model de broderie

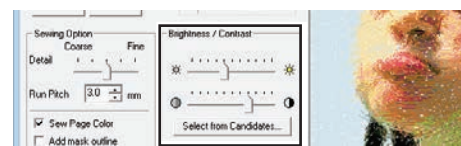


În acest moment, modelul de broderie poate fi finalizat dând clic **[Finish]** (Finalizare). Cu toate acestea, această secțiune va descrie modul de îmbunătățire a cusăturii fotografiei prin schimbarea diferitelor setări.

- 1 De la selectorul **[Thread Chart]** (Diagramă fir), selectați **[Diagramă Brother (Foto Punct)]**. În selectorul **[Max. Number of Colors]** (Numărul max. de culori), specificați "20". Clic **[Update Preview]**. (Actualizare previzualizare).



- 2 Trageți cursorul **[Brightness]** (Luminozitate) o poziție spre stânga, și cursorul **[Contrast]** două poziții spre dreapta. Clic pe **[Update Preview]** (Actualizare previzualizare).

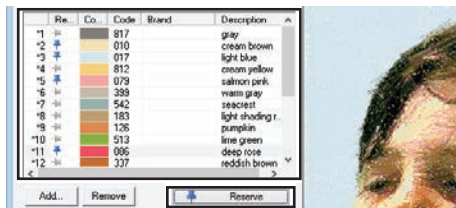


Faceți reglajele necesare, în funcție de imagine. În cazul în care este dificil să se adapteze tonul, clic pe **[Select from Candidates]** (Selectare din Candidați).

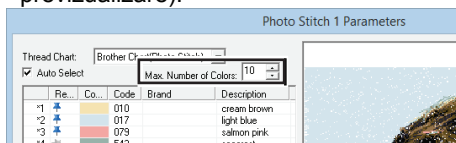
» "Selectare din candidați" la pagina 143.

**3** În timp ce observați previzualizarea în partea dreaptă, selectați culorile din lista pentru cele mai frecvent cu folosite culori (albastru deschis pentru fond) și pentru culori mai caracteristice (roz închis pentru buze), și apoi clic pe [Reserve] (Rezervă).

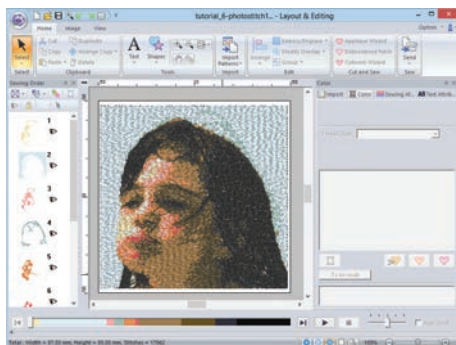
→ Pentru acest exemplu, patru culori (bej, bleu, roz somon și roz închis) sunt rezervate.



**4** În selectorul [Max. Number of Colors] (Numărul max. de culori), specificați "10", și apoi clic pe [Update Preview] (Actualizare previzualizare).



**5** Clic [Finish]. Finalizare).



→ TImaginea este ascunsă în mod automat.



În cazul în care modelul de broderie creat conține culorile pe care nu doriți să le accentuați (de exemplu, gri pe față), schimbați ordinea de cusut în panoul [Sewing Order] (Ordinea de cusut) astfel încât culoarea nedorită să fie cusută înainte de toate celelalte culori.

▶ "Schimbarea culorilor" la pagina 85.

## Sfaturi pentru rezultate mai bune

În cazul în care culorile reale ale firelor diferă de culorile firelor de pe ecran, rezultatele broderiei vor fi foarte afectate.

[Diagrama Brother] (Foto punct) este o diagramă de fire bazată pe culorile firelor și tonurilor de broderie ale firmei Brother, și a fost adaptată pentru a clarifica diferența dintre culorile de pe ecran ale firelor și culorile reale ale firelor; cu toate acestea, culorile pot să apară în mod diferit în funcție de mediul de operare.

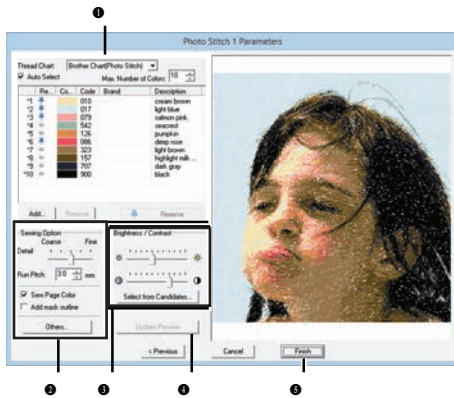
Dacă culorile de pe ecran ale firelor sunt diferite de culorile reale ale firelor, utilizați listele de culori pentru fire ale utilizatorului și ajustați culorile firelor pentru a obține rezultate mai bune.

▶ "Editarea listelor de culori ale firelor utilizatorului" la pagina 192

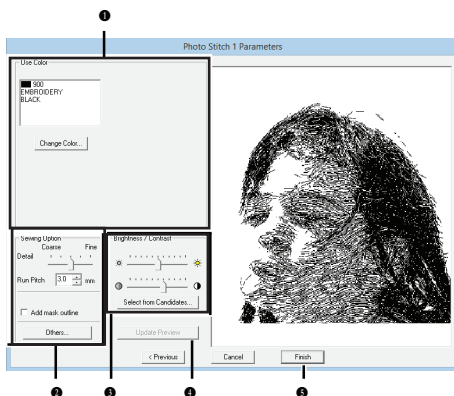
# Foto Cusătură 1 Caracteristici

## Caseta de dialog Foto Punct 1 Parametri

### Culoare/sepia/gri

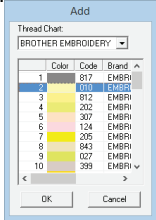




### Cu Mono



Selecționați culorile firului în opțiuni de culoare ❶, specificați setările dorite sub [Sewing Option] (Opțiune de cusut) ❷ și [Color Option] (Opțiune culoare) ❸, și apoi clic [Actualizare Previzualizare] ❹ pentru a vizualiza efectele setărilor specificate. Clic [Finish] (Finalizare) ❺ pentru a converti imaginea la un model de broderie.

### Color options


Culoare/sepia/gri	
<b>Diagramă fire</b>	Puteți selecta marca firelor pentru utilizare în modelul creat..
<b>Selectare automată</b>	Selecționați dacă culorile firelor vor fi selectate automat (pornit) sau manual (oprit). Selecționați această casetă de validare pentru a porni această funcție.
<b>Numărul de culori</b>	Setează numărul de culori selectate prin intermediul funcției Auto Select.
<b>Lista culorilor utilizate</b>	Afișează culorile firelor care sunt utilizate. Cu această listă, culorile firelor care sunt utilizate pot fi verificate sau schimbate.
<b>Adaugă</b>	<p>Clic pe acest buton pentru a adăuga culoarea firului la lista culorilor utilizate. Când se apasă pe clic, apare caseta de dialog [Add] (Adaugă)</p>  <p>Selecționați o diagramă de fire, apoi o culoare de fir, și apoi Clic pe [OK] pentru a adăuga culoarea la listă. Culorile firelor adăugate vor fi rezervate drept culorile firelor care trebuie utilizate.</p>
<b>Elimină</b>	Selecționați o culoare de fir în lista de culori folosite, și apoi clic pe acest buton pentru a șterge culoarea selectată din listă. Acest lucru este folosit pentru a șterge culorile de fire inutile și de a reduce numărul de culori.
<b>Rezervă</b>	Selecționați o culoare a firului în lista de culori utilizate, apoi clic pe acest buton  pentru a afișa în coloana Rezervate. Pentru a anula această setare, clic pe pictograma astfel încât să apară ca  .
Mono	
<b>Lista culorilor utilizate</b>	Afișează culorile firelor care sunt utilizate.
<b>Schimbarea culorilor</b>	Clic pe acest buton pentru a afișa caseta de dialog [Thread Color] (Culoarea firului), unde culorile firului pot fi schimbate.



## ● Opțiune cusut

<b>Detaliu</b>	Selectarea unei setări mai apropiate de [Fin] creează mai multe detalii în model și crește numărul de puncte. (Punctele se vor suprapune.)
<b>Pasul punctului</b>	Când valoarea este coborâtă, pasul de cusut (lungimea pasului) va fi scurtată, rezultând într-o cusătură mai fină.
<b>Culoarea paginii de cusut (disponibil numai cu Color, Sepia și Gri)</b>	Dacă această casetă de selectare este deselectată, părțile din model care au aceeași culoare cu pagina proiectului nu vor fi cusute. Dacă sunt selectate, acele părți vor fi cusute.
<b>Adaugă conturul măștii</b>	Dacă această casetă de selectare este bifată, datele liniei sunt create din conturul măștii.
<b>Alții</b>	Clic pe acest buton pentru a afișa caseta de dialog [Others] (Altele), unde pot fi specificate următoarele setări. [Conversion Priority] (Prioritatea conversiei): Pentru a acorda prioritate creării unui model cât mai aproape de fotografia originală, selectați [Stitch Quality] (Calitatea cusăturii). Pentru a acorda prioritate reducerii numărului de cusături în salturi, selectați [Jump Stitch Reduction] (Reducere cusături în salturi). [Image Type] (Tipul imaginii): Dacă este selectată [Foto], culorile firului vor fi amestecate, ceea ce va duce la un aspect mai natural. Dacă este selectată [Cartoon] (Desene animate), culorile firului nu vor fi amestecate, ceea ce va duce la un aspect colorat mai simplu. Selectați [Foto] pentru date de imagine dintr-o fotografie, etc. Selectați [Cartoon] (Desene animate) pentru date de imagine dintr-o ilustrație etc.

## ● Strălucire/ Contrast

Glisorul de sus este folosit pentru a regla luminozitatea. Glisorul de jos este folosit pentru a regla contrastul..	
<b>Selectați din candidați</b>	<p>Imaginea poate fi ajustată automat. Clic pe acest buton pentru a afișa nouă modele diferite de luminozitate și niveluri de contrast bazate pe imaginea originală. Selectați unul dintre candidați și apoi clic pe [OK].</p> 

## ● Actualizare previzualizare

Actualizați imaginea previzualizată după ce setările au fost schimbate.



- IDacă este bifată caseta de validare [Auto Select] (Selectare automată), culorile firului vor fi selectate automat din planul selectat în selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir). În cazul în care culorile firului sunt rezervate, acestea vor fi incluse în culorile selectate în funcție de numărul specificat în caseta [Number of Colors] (Numărul de culori). Dacă este goliță caseta de validare [Auto Select] (Selectare automată), setările din selectorul de [Thread Chart] (Diagramă fir) și caseta [Number of Colors] (Numărul de culori) nu sunt aplicate, și numai culorile firului din lista curentă de culori utilizate vor fi utilizate pentru a asocia culorile firului.
- Atunci când culorile firului se adaugă/elimină, este goliță caseta de validare [Auto Select] (Selectare automată). Pentru a utiliza culorile de fir adăugate și a selecta automat alte culori de fir, bifați caseta de validare [Auto Select] (Selectare automată) și apoi actualizați.
- Culorile firelor din lista de culori utilizate sunt listate, în ordine, pornind de la cea mai strălucitoare. Această ordine este ordinea de cusut și nu poate fi schimbată.



Crearea unor broderii după foto frumoase

- [Diagrama Brother] (foto Punct) în selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir) este o diagramă de fir, creată pentru a vă permite să previzualizați, în culorile cele mai apropiate de culorile reale ale firelor brodate, modele folosind fire de brodat Brother. Această diagramă oferă o schemă de culori care corespunde celor mai bune rezultate așteptate. Cu toate acestea, culorile pot să apară în mod diferit în funcție de mediul de calculator. Prin editarea culorilor pentru a crea o diagramă de fire a utilizatorului care corespunde firelor pe care le aveți, puteți crea modele în timp ce le vizualizați în culorile cele mai apropiate ale firelor reale, care vor fi brodate.
- » *"Editarea listelor de culori ale firelor utilizatorului" la pagina 192*
- Următoarele tipuri de fotografii nu sunt adecvate pentru crearea de modele de broderie.
  - ◆ Fotografii în care subiectul este mic, cum ar fi în fotografii cu grupuri de oameni
  - ◆ Fotografii în cazul în care subiectul apare întunecat, cum ar fi fotografii făcute la interior sau cu iluminare de fundal
  - ◆ O imagine cu o lățime și o înălțime între 300 și 500 de puncte este potrivită.



## Asistent instruire 6-4: Foto Cusătură 2

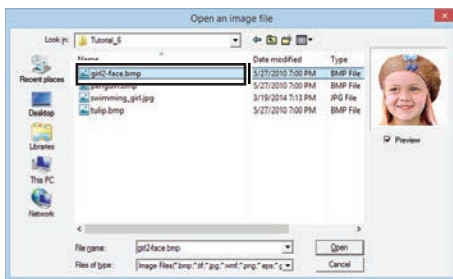
Vom crea un model de broderie cu [Foto Punct 2] într-o metodă diferită decât cea utilizată cu [Foto Punct 1]. Deși acest model de broderie, de asemenea, va fi creat dintr-o fotografie, acest tip de model de broderie conține cusături zig-zag repetitive. Acest lucru produce o redare mai generală decât cu [Foto Punct 1]; cu toate acestea, datele sunt create cu cusături foarte regulate.

<b>Pasul 1</b>	Importul datelor tip foto în Machetare & Editare
<b>Pasul 2</b>	Porniți expertul Foto Punct 2
<b>Pasul 3</b>	Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și a poziției
<b>Pasul 4</b>	Schimbarea unghiului de cusut

### Pasul 1 Importul datelor tip foto în Machetare & Editare

Select folderul [Tutorial\_6] (Asistent instruire\_6) apoi selectați [girl2- face.bmp] ca imagine.

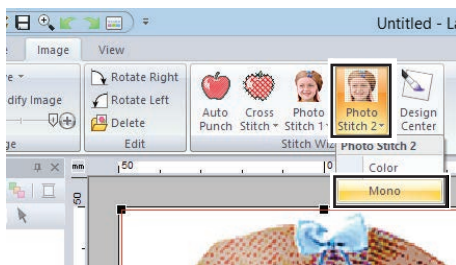
► "Importul datelor tip imagine în Machetare & Editare" la pagina 132




### Pasul 2 Porniți expertul Foto Punct 2

1 Clic pe fila [Image] (Imagine).

2 Clic pe [Photo Stitch 2] în grupul [Stitch Wizard] (Expert Punct), și apoi clic pe [Mono].

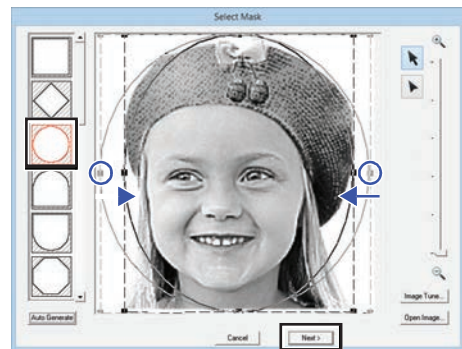


### Pasul 3 Aplicarea unei măști de imagine și reglarea dimensiunilor și a poziției

1 Clic  pentru a selecta masca cercului.

Trageți de mâner pentru a ajusta dimensiunea măștii și trageți masca pentru a ajusta poziția sa.

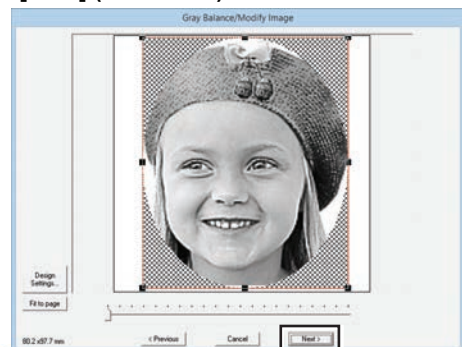
Clic [Next] (Următorul).



► "Selectați caseta de dialog mască" la pagina 147

2 Din această casetă de dialog, dimensiunea și poziția imaginii pot fi ajustate. Pentru exemplificare, vom continua pur și simplu cu pasul următor.

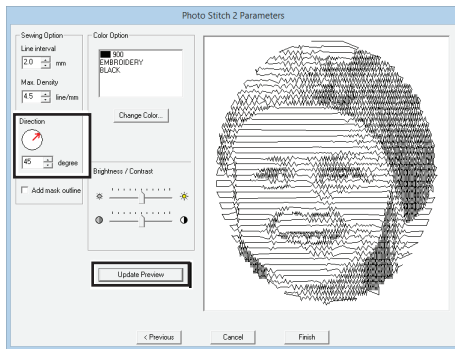
Clic [Next] (Următorul).



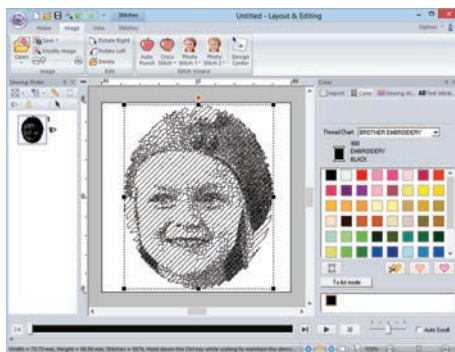
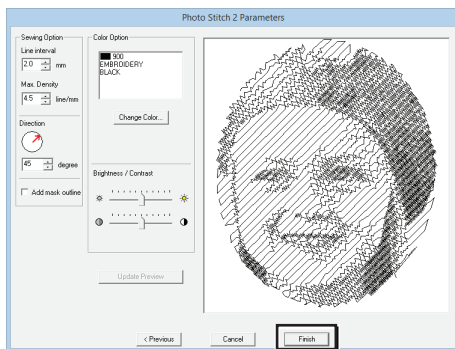
► "Caseta de dialog Verificarea formei măștii/Modificare imagine" la pagina 148  
 ► "Caseta de dialog "Balans gri/ Modificare imagine" la pagina 149

## Pasul 4 Schimbarea unghiului de cusut

- 1 În caseta de [Direction] (Direcție) , scrieți "45".
- 2 Clic pe [Update Preview] (Actualizare previzualizare).



- 3 Clic [Finish] (Finalizare).

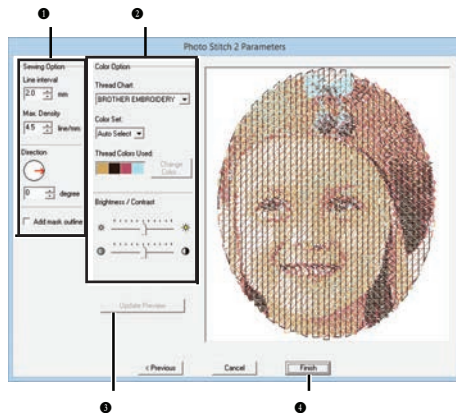


*Cusut & Brodat*

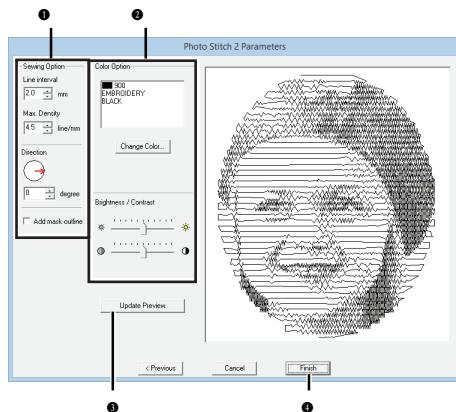
# Foto Cusătură 2 Caracteristici

## Caseta de dialog Foto Punct 2 Parametri

### Cu culoare


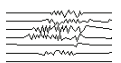
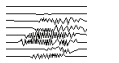





### Cu Mono



Specificați setările dorite sub [Sewing Option] (Opțiune cusut) ❶ și [Color Option] (Opțiune culoare) ❷, și apoi clic pe [Update Preview] (Actualizare previzualizare) ❸ pentru a previzualiza efectele setărilor specificate. Clic [Finish] (Finalizare) ❹ pentru a converti imaginea la un model de broderie.

### ❶ Opțiune cusut


Interval linie	
Densitate max.	Valoare scăzută  Valoare ridicată 
Direcție	0°  45°  90° 
Adauga conturul măștii	Dacă această casetă de selectare este bifată, datele liniei sunt create din conturul măștii.

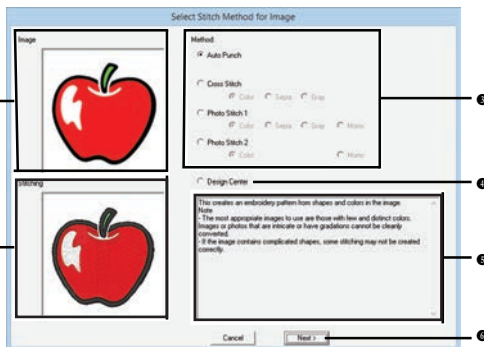
### ❷ Opțiune culoare

Culoare	
Diagramă fire	Puteți selecta marca firului disponibil cu selectorul [Color Set] (Set culori).
Set de culori:	Dacă este selectat [Auto Select] (Selectare automată), automat vor fi selectate cele mai corespunzătoare patru culori. Selectarea unei alte opțiuni specifică cele patru culori utilizate la crearea modelului de broderie. Sunt opțiuni de culoare: cyan (C), magenta (M), galben (Y), negru (K), roșu (R), verde (G) și albastru (B). Selectați una dintre următoarele combinații care conține culorile cele mai utilizate în imagine. Combinații de culori: CMYK, RGBK, CRYK, BMKY
Culori fire utilizate	Afișează cele patru culori de fire selectate.
Schimbarea culorilor	În [Thread Colors Used] (Culori fire utilizate), clic pe o culoare. Apoi, clic pe [Change Color] (Schimbă culoarea) pentru a afișa caseta de dialog [Thread Color] (Culoare fire). Selectați noua culoare și clic pe [OK]. Culoarea selectată a firului va fi aplicată imaginii indicate în fereastra de previzualizare.
Mono	
Schimbarea culorilor	Clic pe butonul [Change Color] (Schimbă culoarea) pentru a deschide caseta de dialog [Thread Color] (Culoare fire), în cazul în care doriți să modificați culoarea cusăturii foto. Selectați culoarea și clic pe [OK] pentru a schimba culoarea.
Culoare/Mono	
Luminozitate / Contrast	Glisorul de sus este folosit pentru a regla luminozitatea. Glisorul de jos este folosit pentru a regla contrastul.
Actualizare previzualizare	Actualizează imaginea previzualizată după ce setările au fost modificate.

# Operațiuni avansate cu expertul în cusături

## Imagine la expertul în puncte

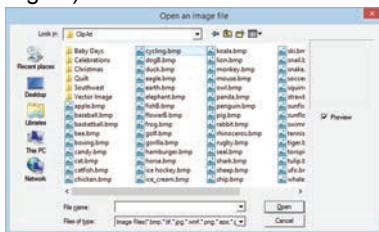
Clic  Clic la partea superioară a ferestrei (în [Quick Access Toolbar] (Toolbar acces rapid)) pentru a afișa Expertul de pornire și apoi clic [Create Embroidery Patterns Using Images] (Crearea modelelor de broderie care conțin imagini). Dacă o imagine a fost importată, apare următoarea casetă de dialog.



- ❶ Exemplu de imagine înainte de a fi convertită
- ❷ Exemplu de imagine a modelului de broderie după conversie
- ❸ Selectați metoda de conversie.
- ❹ Selectați pentru a porni Centrul de proiectare și importați imaginea în pagina proiectului.
- ❺ Descrierea metodei de conversie
- ❻ Continuați cu pasul următor.



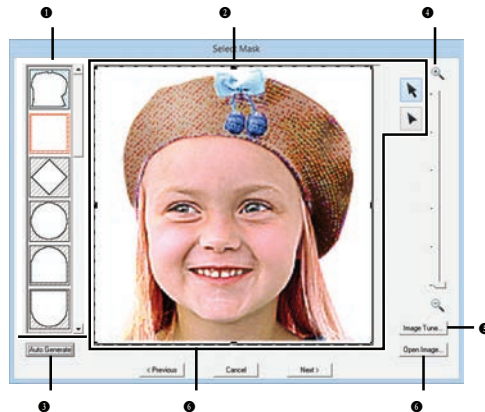
În cazul în care nicio imagine nu a fost importată în pagina proiectului, apare caseta de dialog [Open an image file] (Deschide un fișier imagine).



## Ajustarea măștii și imaginii

### Caseta de dialog Selectarea măștii

Caseta de dialog [Select Mask] (Selectați mască) apare indiferent care a fost metoda de conversie selectată.





### ❶ Formele măștii

Imaginea va fi mascată cu forma selectată.

❷ Măștii i se poate schimba forma sau poate fi repositionată.

Selectați instrumentul corespunzător pentru operațiunea care urmează să fie efectuată.

 : Trageți de mâner pentru a mări/ micșora masca. Trageți de mască pentru a-i ajusta poziția.

 : Punctele pot fi adăugate, mutate și șterse pentru a crea o mască ce are forma dorită.

Pentru a adăuga puncte, clic pe conturul măștii. Pentru a muta un punct, selectați punctul și apoi trageți de el.

Pentru a șterge puncte, selectați punctul și apoi apăsați tasta **<Delete>**.




Având o imagine originală mică, nu este posibil să se reducă dimensiunea măștii.

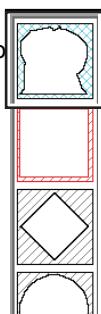


- 1 În cazul în care [Auto Generate] (Auto generare) a fost apăsat, un contur al măștii a fost detectat automat din imagine. Butonul [Auto Generate] (Auto generare) este disponibilă numai pentru imagini care au un fundal de culoare deschisă, ca în această fotografie.



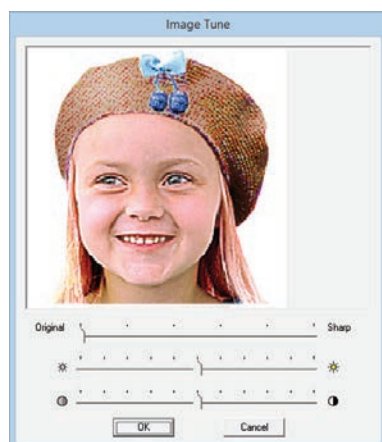
O formă mască editată cu  sau creată prin clic pe [Auto Generate] (Auto generare) va fi adăugată la partea de sus a listei. Apoi, această formă mască poate fi selectată data viitoare când un model este creat folosind un Expert în cusături.

Maxim cinci forme vor fi adăugate, și acestea vor fi aranjate în ordinea celor mai recent utilizate. Aceste forme mască apar indiferent ce funcție Imagine transformată în Cusătură este selectată.



## Zoom

- 1 Clic pe butonul [Image Tune] (Reglare imagine) afișează o casetă de dialog [Image Tune] (Reglare imagine).



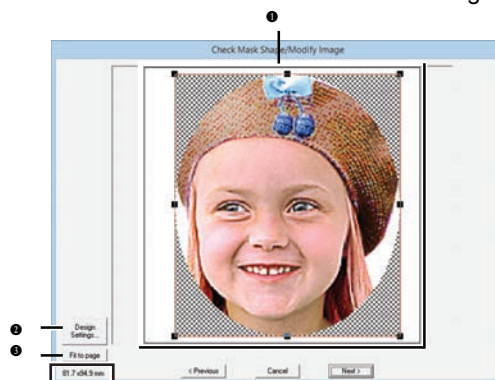
- Mutați glisorul [Original] – [Claritate] pentru a ajusta claritatea conturilor imaginii. O setare mai mult spre [Sharp] (Claritate) face mult mai vizibilă granița dintre zonele luminoase și cele întunecate.
  - Mutați glisorul [Întunecat] – [Strălucitor] pentru a ajusta strălucirea imaginii.
  - Mutați glisorul [Contrast scăzut] – [ridicat] pentru a ajusta contrastul imaginii.
- 6 Clic pe [Open Image] (Deschide imaginea) permite înlocuirea imaginii cu una diferită. Apare caseta de dialog [Open an image file] (Deschide un fișier imagine) Selectați un fișier.

Următorul pas diferă în funcție de gama de culori selectate pentru modelul de broderie.

## Verificați forma măștii/modificați imaginea caseta de dialog

Dacă Color, Sepia sau Gri a fost selectat pentru [Photo Punct 1], [Foto Punct 2] sau Punct în cruce, sau în cazul în care [Auto Punch] a fost selectat:

Se va deschide următoarea casetă de dialog.

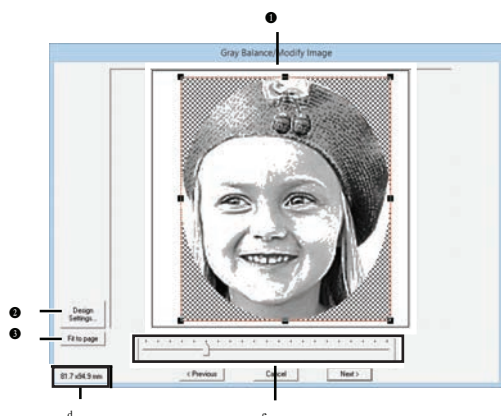


- 1 Ajustați poziția și dimensiunea imaginii. Trageți imaginea în locația dorită. Trageți mânerul pentru a regla imaginea la dimensiunea dorită.
- 2 Clic pe [Design Settings] (Setări proiect) pentru a schimba dimensiunea paginii proiectului. Specificați setările în caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect).
- » "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14
- 3 Clic pe [Fit to page] (Încadrare în pagină) pentru a ajusta imaginea la dimensiunea paginii proiectului.
- 4 Dimensiunea modelului de broderie

### Caseta de dialog Balans Gri/ Modificare imagine

Dacă [Mono] a fost selectat pentru [Foto Punct 1] sau [Foto Punct 2]:

Se va deschide următoarea casetă de dialog.



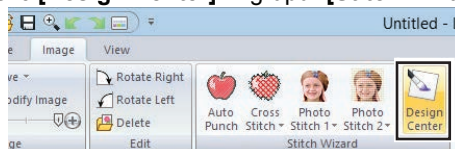
- 1 a Ajustați poziția și dimensiunea imaginii. Trageți imaginea în locația dorită. Trageți mânerul pentru a regla imaginea la dimensiunea dorită.
- 2 Clic pe [Design Settings] (Setări proiect) pentru a schimba dimensiunea paginii proiectului. Specificați setările în caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect) .  
▶ "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14
- 3 Clic pe [Fit to page] (Încadrare în pagină) pentru a ajusta imaginea la dimensiunea paginii proiectului.
- 4 Dimensiunea modelului de broderie

### Importul în Centrul de proiectare

● Drag the slider to adjust the gray balance. Vom crea date de broderii în Centrul de proiectare folosind o imagine care a fost deschisă în Machetare & Editare.

1 Clic pe fila [Image].

2 Clic [Design Center] în grupul [Stitch Wizard].



→ Centrul de proiectare pornește și imaginea apare în pagina proiectului.

▶ "Operațiuni centrul de proiectare de bază" la pagina 211 și "Etapă imagine linie" la pagina 224

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

**Cusut & Brodat**



# Importul datelor tip imagine

O imagine importată poate fi utilizată cu Expertul pentru conversia imaginii la cusătură, ca șablon pentru perforare manuală, sau pentru imprimare pe foi de transfer termic sau țesături imprimabile atunci când se utilizează "Imprimare și Punct". O imagine poate fi importată utilizând oricare dintre următoarele patru metode.

- Dintr-un fișier
- De la scanner (Dispozitiv TWAIN)
- Din Clipboard



Doar o imagine poate fi adăugată la spațiul de lucru. Dacă încercați să afișați o imagine diferită, o va înlocui pe cea anterioară.

## Formate fișiere imagine

Pot fi importate imagini în următoarele formate:

- Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), Windows Metafile (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), GIF (.gif)



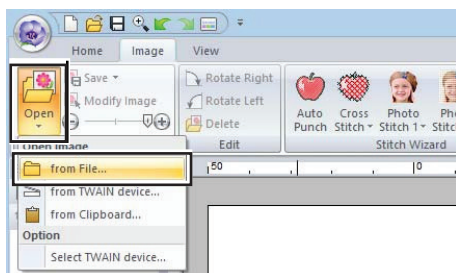
- Datele imaginii vectoriale în ".wmf" (Windows Metafile), ".emf" (Enhanced Metafile) și formate de fișier ".svg" (Scalable Vector Graphics) pot fi convertite pentru a forma modele așa cum sunt fără unele informații care nu sunt suportate.

» "Importarea imaginilor vectoriale (WMF/EMF/SVG)" la pagina 93

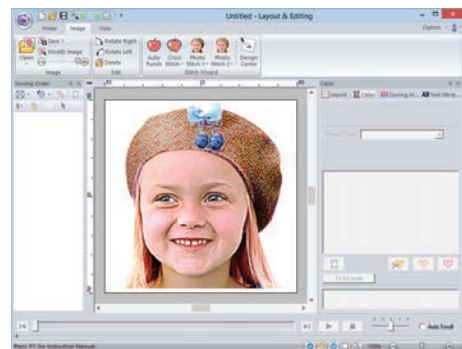
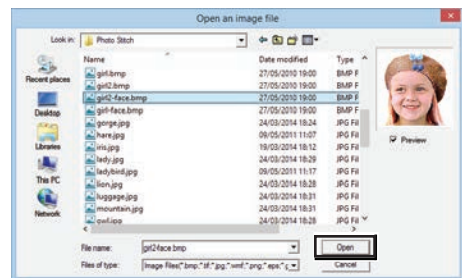
- Dacă un fișier EPS nu conține o imagine "Previzualizare", acesta nu poate fi afișat corect. Când creați un fișier în formatul EPS, asigurați-vă că îl salvați cu imaginea de previzualizare.

## Importul unei imagini dintr-un fișier

- 1 Clic pe fila [Image] tab.
- 2 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image], și apoi Clic [from File].



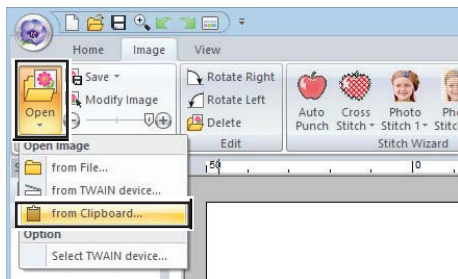
- 3 Selectați unitatea, folderul și fișierul. Clic [Open] (Deschide).



- Dacă este bifată caseta de validare [Preview] (Previzualizare), conținutul fișierului selectat va apărea în fereastra [Preview] (Previzualizare).
- Diverse imagini miniatură pot fi găsite în folderul [ClipArt] (în folderul unde a fost instalat PE-DESIGN):  
C:\Program Files (x86)\BrotherPE-DESIGN 10\ClipArt

## Importați imagine din clipboard

- 1 Clic pe fila [Image]
- 2 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image], și apoi Clic pe [From Clipboard] (Din Clipboard).



→ Imaginea din Clipboard este importat în pagina proiectului.



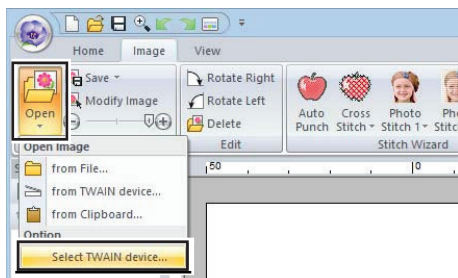
Acest lucru este posibil numai când există date de tip imagine în Clipboard.

## Importul unei imagini de la scanner (dispozitiv TWAIN)

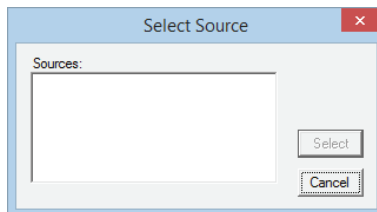


TWAIN este o standardizare pentru interfața aplicației (API) pentru software-ul care controlează scanere și alte dispozitive.

- 1 Verificați că scannerul și celălalt dispozitiv TWAIN sunt conectate corect la computerul dumneavoastră.
- 2 Clic pe fila [Image].
- 3 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image], și apoi Clic [Select TWAIN device] (Selectare dispozitivul TWAIN).

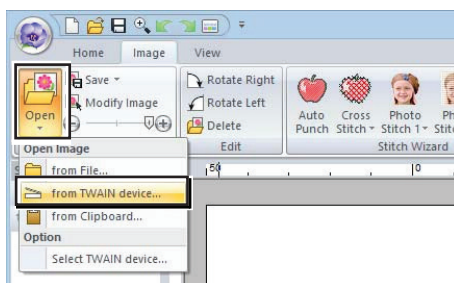


- 4 Din lista de [Sources] (Surse) , clic pe dispozitivul dorit pentru a-l selecta.



În cazul în care nu este instalat niciun dispozitiv TWAIN, nu va fi niciun nume afișat în lista de [Sources] (Surse) . În primul rând, instalați software-ul driver pentru dispozitivul TWAIN.

- 5 Clic pe fila [Image].
- 6 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image] group, și apoi Clic [From TWAIN Device].



→ Interfața driverului pentru dispozitivul selectat apare în caseta de dialog Selectare sursă.

- 7 Specificați setările necesare pentru importul unei imagini și apoi importați imaginea.





Pentru informații cu privire la interfața driverului, consultați manualul suport pentru această interfață, sau contactați producătorul interfeței.

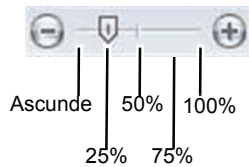
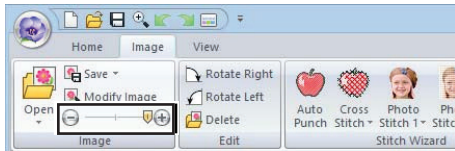
→ Imaginea importată va fi inserată în pagina proiectului la dimensiunea inițială.

*usui & Brodat*

# Modificarea setărilor de imagine

## Ajustarea densității imaginii de fundal

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Trageți de glisor, sau Clic  sau  în grupul [Image].

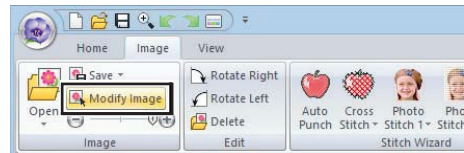


Apăsati tasta de comandă rapidă **<F6>** pentru a comuta între afișarea imaginii ((100 %)) și afișarea sa estompată la fiecare densitate (75 %, 50 % și 25 %) până la 2 ascunderea imaginii (Off).

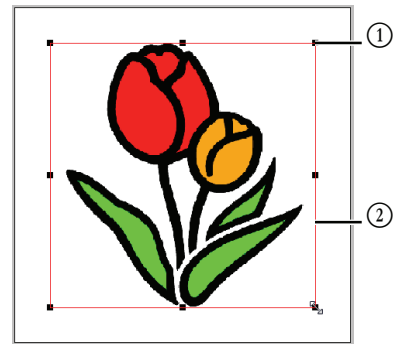
## Changing the size, angle și position of the image

### Selectarea unei imagini

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic [Modify Image] (Modificare imagine) în grupul [Image].



→ Imaginea este selectată și apare așa cum se arată mai jos.



- ① Mâner
- ② Linia roșie



Bara de stare prezintă dimensiunile (lățime și înălțime) imaginii.

### Mutarea unei imagini

Trageți imaginea selectată în locația dorită.

### Scalarea unei imagini

Trageți mânerul pentru a regla imaginea la dimensiunea dorită.

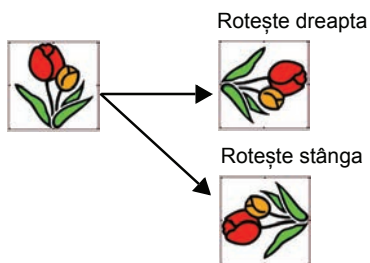
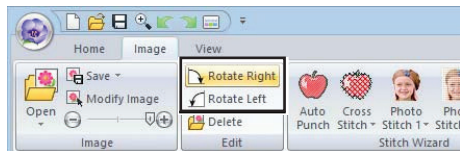


Dacă tasta **<Shift>** este ținută apăsat, în timp ce trageți de mâner, imaginea se mărește sau se micșorează din centrul modelului.

### Rotirea unei imagini

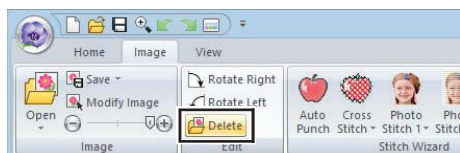
O imagine poate fi rotită în trepte de 90°.

- 1 Clic pe fila [Image] (Imagine).
- 2 Clic [Rotate Right] (Rotire dreapta) sau [Rotate Left] (Rotire stânga) în grupul [Edit] (Editare).



### Ștergerea unei imagini

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic [Delete] în grupul [Edit] (Editare).



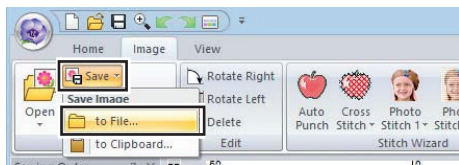
O imagine poate fi ștearsă, de asemenea, selectând-o, apoi apăsând tasta <Delete>.

» "Schimbarea dimensiunii, unghiului și poziției imaginii" la pagina 152

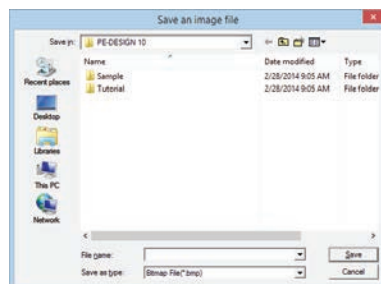
## Salvarea datelor de tip imagine

### Salvarea ca fișier

- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic [Save] (Salvează) în grupul [Image], și apoi Clic [to File].



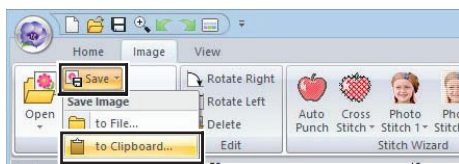
- 3 Selectați unitatea, folderul și formatul. Tastați numele fișierului. Clic [Save] (Salvează).



Ce date de tip imagine pot fi salvate în oricare din următoarele formate: Windows bitmap (.bmp), Exif, (.jpg).

### Generarea în Clipboard

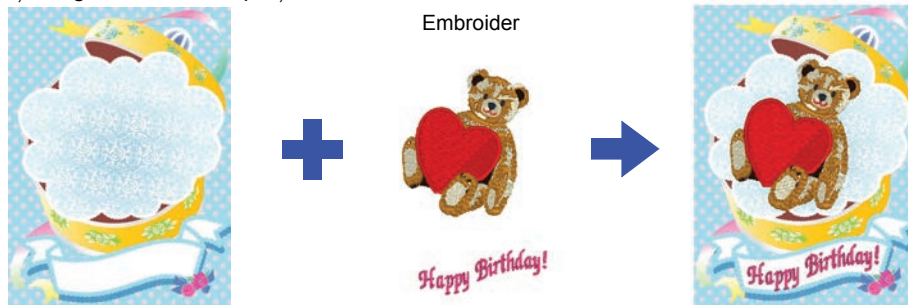
- 1 Clic pe fila [Image].
- 2 Clic pe fila [Save] (Salvează) în grupul [Image] (Imagine), și apoi Clic [to Clipboard].



# Asistent instruire 7: Imprimare și cusătură

În acest exemplu, vom crea un proiect care îmbină broderii și o imagine.

Imprimați imaginea de fundal pe țesătură.



Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_7.

<b>Pasul 1</b>	Crearea unui proiect combinat cu o imagine de fundal
<b>Pasul 2</b>	Printing the background image
<b>Pasul 3</b>	Printing the positioning sheet
<b>Pasul 4</b>	Brodarea

## Pasul 1 Crearea unui proiect combinat cu o imagine de fundal

Pentru acest exemplu, vom folosi imaginea de cutie cadou (Bear\_Background.jpg) și modelul de broderie cu urs (tutorial\_7\_Bear.pes).

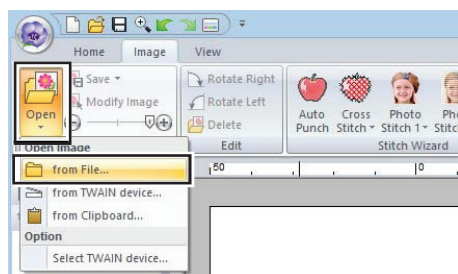
### 1 Porniți Machetarea & Editarea.

Specificați o dimensiune a pagina proiectului de 130 x 180 mm.

» "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14

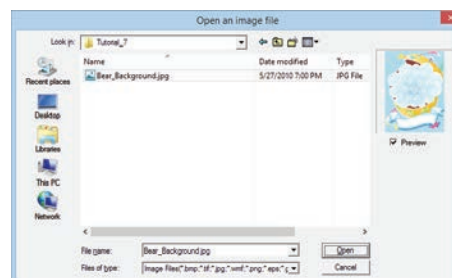
### 2 Clic pe fila [Image].

3 Clic [Open] (Deschide) în grupul [Image] group, și apoi Clic [from File].



### 4 Importați fișierul [Bear\_Background.jpg].

Selectați fișierul Bear\_Background.jpg din folderul [Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_7].



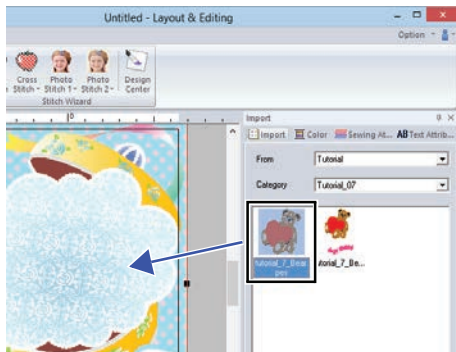
» "Importarea datelor imagine" la pagina 150.

### 5 Afișați panoul [Import].



## 6 Importați fișierul [tutorial\_7\_Bear.pes].

Selectați [Tutorial] din selectorul de [From] (De la) și [Tutorial\_07] din selectorul [Category] (Categorie) . Trageți [tutorial\_7\_Bear.pes] în pagina proiectului.



» "Importarea proiectelor de broderie" la pagina 91

## 7 Introduceți textul.

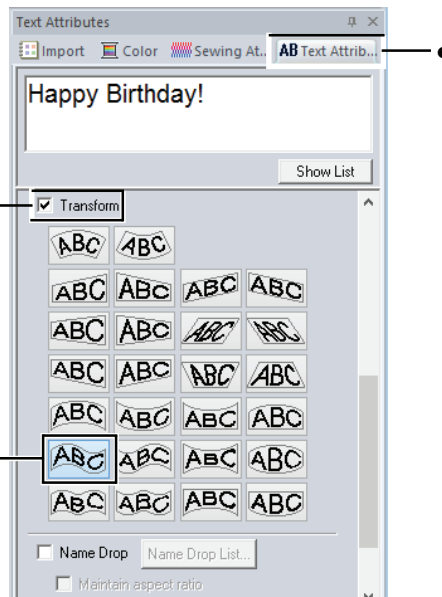
Selectați fontul încorporat [Nr. 30] și culoarea firului [DEEP ROSE] (ROZ ÎNCHIS). Scrieți "La mulți ani!"



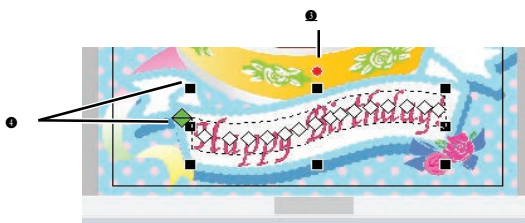
» "Introducere text" la pagina 106


## 8 Transformați textul pentru a se încadra în proiectul cu imaginea.

- 1. Clic pe fila [Text Attributes] (Atribute text)
- 2. Selectați caseta de validare [Transform] (Transformare) , și apoi clic .



- 3. Trageți mânerul pentru rotire pentru a ajusta unghiul modelului.



- 4. Drag  sau de mâner pentru a ajusta dimensiunea modelului.
- » "Transformarea textului" la pagina 111 și "Rotirea modelelor" la pagina 33

## 9 După ce finalizați proiectul, salvați datele broderie pe suportul electronic, astfel încât să poate fi transferate în mașina de brodat

» Pentru detalii despre salvarea modelelor de broderie, consultați "Salvarea" la pagina 95.

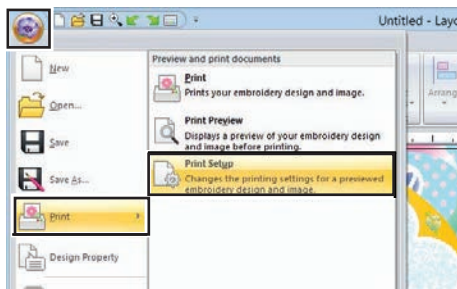
Pentru detalii cu privire la transferul proiectelor către o mașină de brodat, consultați "Transferul proiectelor de broderie către mașini" la pagina 201.



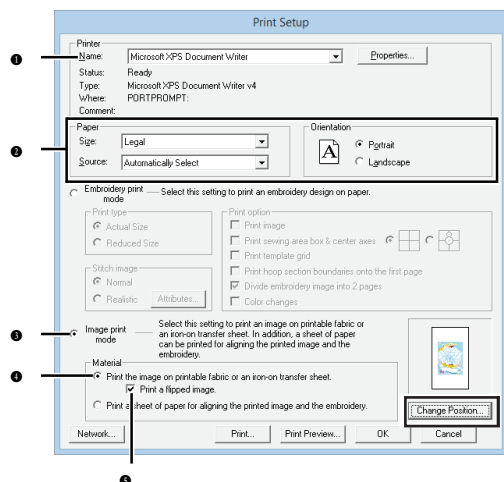
## Pasul 2 Printing the background image

Imprimați imaginea de fundal pe o filă de transfer termic pe, selectați caseta de validare [Print a flipped image] (Imprimarea unei imagini oglindite) Unele imprimante vor imprima automat o imagine oglindită în cazul în care o filă de transfer termic este selectată ca hârtie. În cazul în care este utilizat acest tip de imprimantă, deselectați caseta [Print a flipped image] (Imprimarea unei imagini oglindite) . Consultați instrucțiunile de operare ale imprimantei pentru detalii.

**1** Clic pe , apoi [Print], apoi [Print Setup] (Setare Imprimare).



**2** Specificați setările de imprimare.



- Selectați imprimanta ce va fi utilizată.
- Sub [Paper] (Hârtie) și [Orientation] (Orientare), selectați setările corespunzătoare pentru fila de transfer termic sau țesătura imprimabilă spre a fi imprimată.
- Selectați [Image print mode] (Mod de imprimare imagine).
- Selectați [Print the image on printable fabric or an iron-on transfer sheet] (Imprimați imaginea de pe țesătura imprimabilă sau o filă de transfer termic).

- Pentru a imprima o imagine oglindită pe o filă de transfer termic pe, selectați caseta de validare [Print a flipped image] (Imprimarea unei imagini oglindite) Unele imprimante vor imprima automat o imagine oglindită în cazul în care o filă de transfer termic este selectată ca hârtie. În cazul în care este utilizat acest tip de imprimantă, deselectați caseta [Print a flipped image] (Imprimarea unei imagini oglindite) . Consultați instrucțiunile de operare ale imprimantei pentru detalii.

**3** Clic [Change Position] (Schimbarea poziției).

**4** Verificați poziția imaginii.



În cazul în care orice parte a imaginii se extinde dincolo de zona de imprimare, trageți de imagine pentru a ajusta poziția sa.

**5** Clic [OK].

**6** Clic pe [Print] (Imprimare).



Pentru a verifica imaginea de imprimare, Clic pe [Print Preview] (Previzualizare Imprimare).

**7** Specificați setările corespunzătoare în caseta de dialog [Print Setup] (Configurare imprimare) , și apoi clic pe [OK].

» "Imprimare" la pagina 96.

→ Începe imprimarea.

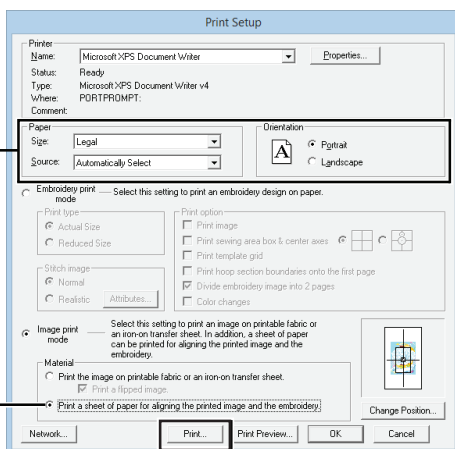


Pentru detalii despre imprimare pe file de transfer termic sau țesătură imprimabilă, consultați instrucțiunile pentru file de transfer termic și țesătura imprimabilă.

## Pasul 3 Imprimarea filei de poziționare

Imprimați o foaie pentru alinierea imaginii și broderiei.

**1** Specificați setările de imprimare.



• Under [Paper] și [Orientation], Selectați the appropriate settings for the paper to be printed on.

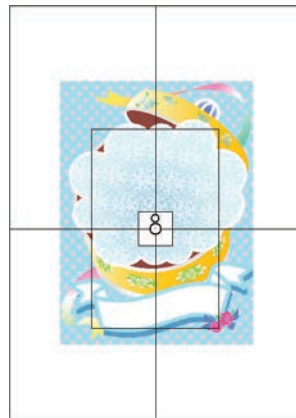
• Selectați [Print a sheet of paper for aligning the printed image and the embroidery] (Imprimați o foaie de hârtie pentru alinierea imaginii imprimate și broderiei).

**2** Clic pe [Print] (Imprimare).

**3** Specificați setările corespunzătoare în caseta de dialog [Print Setup] (Configurare imprimare) , și apoi clic pe [OK].

» "Imprimare" la pagina 96.

→ Începe imprimarea.



Pentru a verifica imaginea de imprimare, Clic pe [Print Preview] (Previzualizare Imprimare).

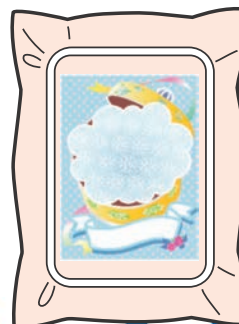
## Pasul 4 Brodarea

**1** Dacă este utilizată o filă de transfer termic, transferați imaginea pe țesătură.



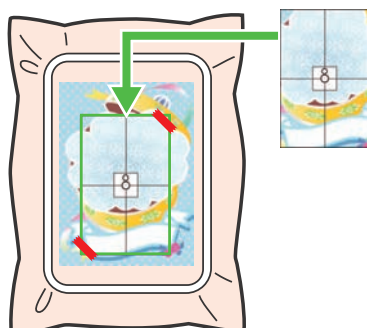
Pentru detalii cu privire la transferul pe file de transfer termic, consultați instrucțiunile pentru filele de transfer termic.

**2** Ferecați țesătura în cadrul de brodat.



# Cusut & Brodat

- 3** Puneți foaia de poziționare pe țesătura ce va fi brodată astfel încât acesta să fie aliniată cu imaginea imprimată.



- Dacă foaia de poziționare este prea mare, tăia-ți-o la o dimensiune corespunzătoare, astfel încât să poată fi ușor de utilizat pentru alinierea pozițiilor.
  - Fixați cu bandă fila de poziționare pe țesătură pentru a o fixa pe poziție.
- 4** Atașați cadrul de brodat la mașina de brodat. Asigurați-vă că foaia de poziționare nu se mișcă din loc.
- 5** Aliniați acul cu semnul în centrul filei de poziționare. În cazul în care mașina de brodat are o cameră foto încorporată, apăsați pe butonul de start pentru a detecta semnul de poziționare și de a se alinia automat la poziția de brodat. La alte mașini de brodat aliniați manual pozițiile.
- 6** După finalizarea poziționării, scoateți fila de poziționare din țesătură.
- 7** Porniți mașina de brodat pentru a broda modelul.



- Pentru detalii referitoare la mașina de brodat, consultați Manualul de Operare inclus cu mașina.
- Unele modele ale eșantioanelor executate pentru "Imprimare și Punct" sunt prevăzute în următorul folder.

Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\ Sample\Layout & Editing\Print and Stitch



**Cusut & Brodat**

*Cusut & Brodat*

## Operațiuni pentru aplicații specifice

---

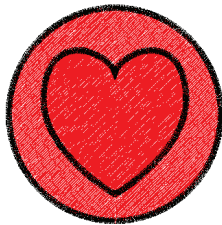
Această secțiune descrie operațiunile pentru crearea de modele de broderie folosind perforarea manuală și pentru aplicații specifice, cum ar fi appliqués (aplice), patch-uri (întărituri brodate) și modele de broderie de mari dimensiuni.

*Cusut & Brodat*



# Asistent instruire 8-1: Crearea Appliqués (aplicelor)

Expertul pentru appliqués (aplice) oferă instrucțiuni pentru a crea cu ușurință appliqués (aplice). Pentru exemplificare, vom crea o aplică cu găuri (regiuni goale).



Finalizare


Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_8.

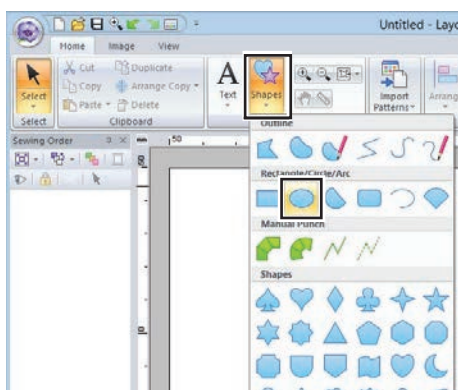
<b>Pasul 1</b>	Crearea unui model de aplică
<b>Pasul 2</b>	Utilizarea Expertului pentru aplică




Expertul în aplice nu poate fi utilizat în cazul selectării unui model care conține text cu atributul aplicat [Name Drop] (Inserare nume).

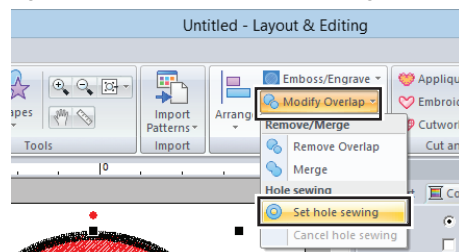
## Pasul 1 Crearea unui model de aplică

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clicpe [Shapes] (Forme) în grupul [Tools] (Instrumente) și apoi clic pe .



- 3 Trageți cursorul în pagina proiectului pentru a desena un cerc.
- 4 Selectați  conform celor descrise la pașii 1 și 2, și apoi trageți cursorul în pagina proiectului pentru a desena o inimă deasupra cercului.

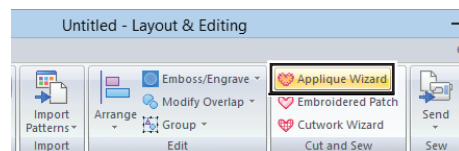
- 5 Selectați cele două modele, clic [Modify Overlap] (Modificare suprapunere) în grupul [Edit] (Editare), apoi selectați [Set hole sewing] (Setare cusătură gaură) pentru a aplica cusătura găurii.



» "Cusătură gaură" la pagina 39.

## Pasul 2 Utilizarea Expertului pentru aplice

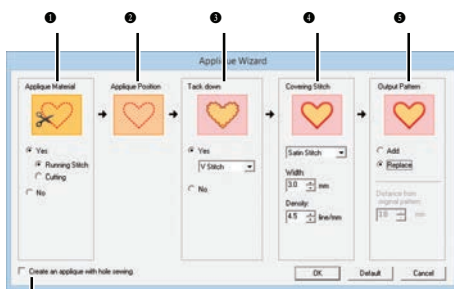
- 1 Selectați modelul exterior, apoi clic [Applique Wizard] (Expertul aplice) în fila [Home] (Pagină de pornire) pentru a porni caseta de dialog [Applique Wizard] (Expertul aplice).



Asigurați-vă că selectați modelul exterior înainte de a începe [Applique Wizard] (Expertul aplice).

**Cusut & Brodat**

2 Specificați setările în caseta de dialog [Applique Wizard] (Expertul aplică) în următoarele ordine ①-⑥

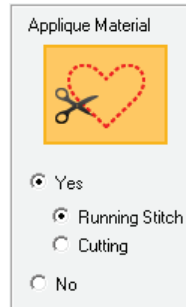


- ① Materiale pentru aplică
- ② Poziție aplică
- ③ Însăilare
- ④ Acoperirea cusăturilor
- ⑤ Generare model
- ⑥ Creează o aplică folosind cusătura găurii Această casetă de selectare apare atunci când se utilizează un model cu cusătura găurii aplicată și [Replace] (Înlocuire) este selectat sub [Output Pattern] (Generare model).



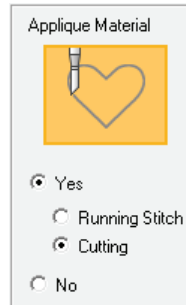
Pentru a readuce toți parametrii la setările implicite, clic pe [Default] (Implicit).

3 Specificați liniile de decupare pentru aplică în [Applique Material] (Materialul aplică). Conturul aplicăi poate fi cusut cu puncte înaintea acului sau aplicăele pot fi tăiate, ori ele nu pot fi nici cusute, nici tăiate.  
→ Pentru acest exemplu, selectați [Yes] (Da) apoi [Cutting] (Decupare).



### Puncte înaintea acului

Selectați această setare pentru a coase linia de decupare, apoi tăiați cu foarfeca de-a lungul liniei de decupare.



### Decupare

Pentru ca această setare să fie disponibilă

» "Cerințe de bază pentru funcții broderie spartă" la pagina 173

Selectați această setare pentru a tăia țesătura cu o mașină instalată cu ace pentru broderie cu perforații.

4 Operațiuni pentru aplicații specifice [Applique Position] (Poziția aplicăi) este specificată automat.

→ Ghidajul pentru atașarea piesei de aplicat este setat să fie cusut automat.

5 Specificați perforările aplicăi în [Tack down] (Însăilare). Piesa aplică poate fi perforată pe țesătura de bază. Selectați una din cele trei tipuri de puncte de cusătură.

→ Pentru acest exemplu, selectați [Yes] (Da) apoi [V Stitch] (Cusătură în V).



Cusătură netedă



Cusătură în E



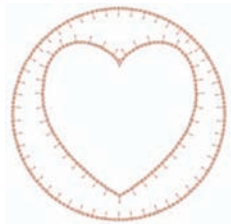
Cusătură în V

**6** Specificați cusătura pentru prinderea aplicii în [Covering Stitch] (Cusătură de acoperire). Selectați tipul de cusătură și alte atribute ([Width] (Lățime) și [Density] (Densitate)) pentru finalizarea aplicii.

→ Pentru acest exemplu, selectați "Cusătură netedă", și apoi setați [Width] (Lățime) la "3.0 mm" și [Density] (Densitate) la "5.0 linie/mm".



**Cusătură netedă**  
Setările pot fi specificate pentru [Width] (Lățime) și [Density] (Densitate).



**Cusătura în E**  
Setările pot fi specificate pentru [Stroke] (Bătăie), [Interval] și [Pitch] (Pas).



**Cusătura în V**  
Setările pot fi specificate pentru [Stroke] (Bătăie), [Interval] și [Pitch] (Pas).

►► Pentru detalii cu privire la setarea [Stroke] (Bătăie), [Interval] și [Pitch] (Pas), consultați "Cusături în E/V", la pagina 328

**7** Sub[Output Pattern] (Model de ieșire), selectați care cusături de acoperire vor fi adăugate în jurul întregului model [Add] (Adaugă) sau cusături de acoperire vor fi cusute pentru liniile formelor ([Replace] (Înlocuire)).

→ Pentru acest exemplu, selectați [Replace] (Înlocuire).

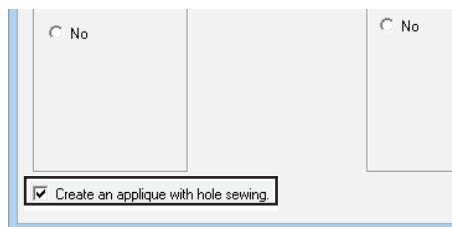


**Adaugă**  
Setările pot fi specificate pentru [Distance from original Pattern] (Distanța de la modelul original).



**Înlocuire**

**8** Specificați cusătura pentru gaură în [Create an applique with hole sewing] (Creare unei aplicii cu cusătura pentru gaură).



Selectați această casetă de validare atunci când creați o aplică cu găuri (regiuni goale).

→ Pentru acest exemplu, selectați această casetă de validare.



Această casetă de selectare apare numai atunci modelul exterior cu cusătura găurii aplicată sau doar un model de text (cu alte fonturi decât fonturile încorporate 025 și 029, un font definit de utilizator sau un font text de mici dimensiuni) este selectat sau atunci când [Replace] (Înlocuire) este selectat sub [Output Pattern] (Model de ieșire).

\* Modelele de text multiplu pot fi selectate în cazul în care sunt îndeplinite anumite condiții.



Forma de materialului pentru aplică apare așa cum se arată mai jos, în funcție de dacă este bifată caseta de validare [Create an applique with hole sewing] (Creează o aplică cu cusătura găurii) sau nu.

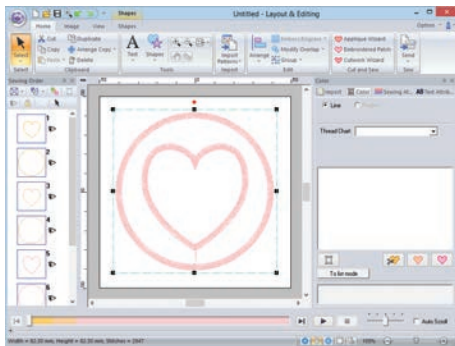


Când este deselectată caseta de validare [Create an applique with hole sewing] (Crearea unei aplici cu cusătura găurii)



Când este selectată caseta de validare [Create an applique with hole sewing] (Crearea unei aplici cu cusătura găurii)

- 9 Clic pe [OK] pentru a ieși din caseta de dialog Applique Wizard

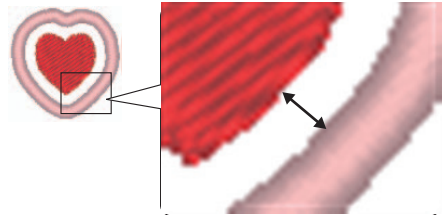


Când [Cutting] (Decupare) este selectată sub [Applique Material] (Materialul aplicii):

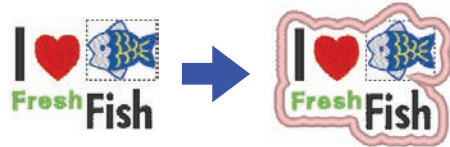
- Secțiunile nedecupate vor rămâne în linii de decupare specificate cu Expertul aplică. Asigurați-vă că le tăiați cu foarfeca după terminarea broderiei.

## Despre setările pentru Model de ieșire Adaugă

- Cusăturile de acoperire vor fi create în apropiere de modelul original.
- Sub [Distance from original Pattern] (Distanța de la modelul original), specificați distanța de la cusăturile de acoperire la modelul original.



- Acest lucru poate fi folosit pentru a combina diferite modele.



Setarea [Add] (Adaugă) nu este disponibilă dacă modelul de cusătură nu există, de exemplu, atunci când ambele

## Înlocuire

- Cusăturile de acoperire vor fi cusute pe contururi în modelul original.
- Modelul original va fi șters.
- Modelele formă și text pot fi folosite ca model original. Cu toate acestea, nu pot fi utilizate următoarele modele.
  - Linii deschise
  - Linii închise care se intersectează
  - Text create cu fonturi încorporate 025 și 029, un font definit de utilizator sau un font text de mici dimensiuni
  - Modelele originale care conțin atât un model formă și un model text

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

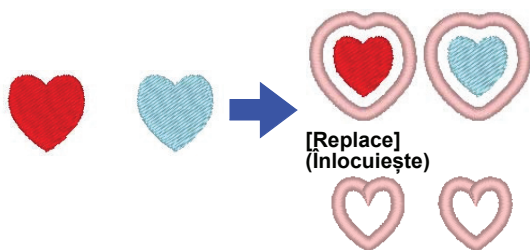
**Cusut & Brodat**



Atunci când sunt selectate mai multe modele, cusăturile de acoperire vor fi create așa cum se arată mai jos.

- În cazul în care modelele nu se suprapun

[Add] (Adaugă)



- În cazul în care modelele se suprapun  
Cu setarea [Add] (Adaugă), cusăturile de acoperire vor fi create pentru un contur în jurul tuturor modelelor.

[Add] (Adaugă) [Replace] (Înlocuiește)



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

București, Str. Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

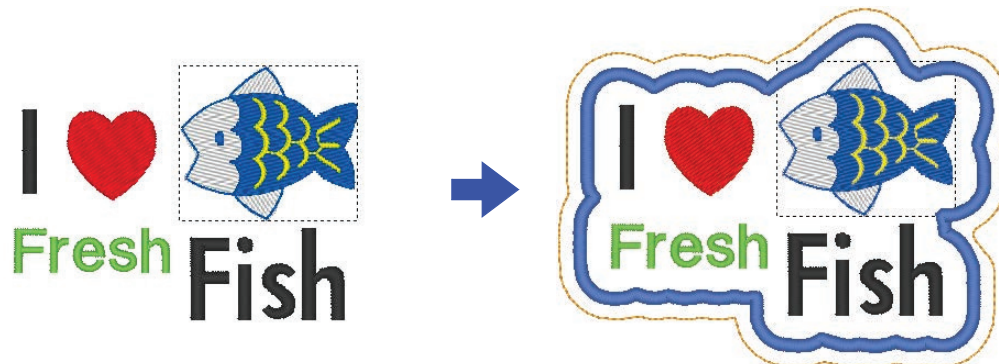
[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodar.ro](http://www.cusutsibrodar.ro)

*Cusut & Brodat*



## Asistent instruire 8-2: Crearea patch-urilor (întăriturilor) brodate

Expertul de patch-uri (întărituri) brodate oferă instrucțiuni pentru a crea cu ușurință patch-uri brodate.



Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_8.

<b>Pasul 1</b>	Crearea de model de patch (întăritură)
<b>Pasul 2</b>	Utilizând Expertul de patch-uri brodate



Expertul de patch-uri brodate nu poate fi utilizat dacă este selectat un model care conține text cu atributul aplicat [Name Drop] (Inserare nume)

### Step 1 Crearea de model de patch (întăritură)

- 1** Selectați instrumentul adecvat [Shapes] (Forme) , și apoi desenați o inimă.  
 ▶▶ "Desenarea diverselor forme" la pagina 62.
- 2** Importați modelul de pește din categoria [Aquatic] (Acvatice) din Biblioteca de proiecte.  
 ▶▶ "Din Biblioteca proiectului" la pagina 91.
- 3** Selectați instrumentul [Text] , și apoi tastați în "I", "Proaspăt" și "Pește".  
 ▶▶ cc "Introducere text" la pagina 106.

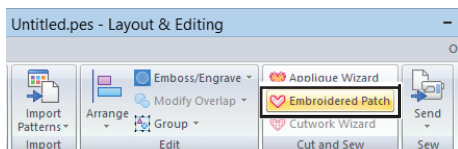
- 4** Trageți fiecare model pentru a le aranja astfel încât acestea să fie bine echilibrate.



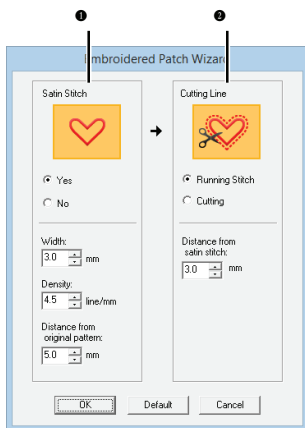


## Step 2 Utilizând Expertul de patch-uri brodate

- 1 Selectați toate modelele, și apoi clic pe the [Home] (Pagină de pornire) (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Embroidered Patch] în grupul [Cut și Sew] pentru a începe [Embroidered Patch Wizard] (Expertul pentru patch-uri brodate).



- 3 Specificați setările în caseta de dialog [Embroidered Patch Wizard] (Expertul pentru patch-uri brodate) în următoarea ordine ①-②



- ① Broderie netedă
- ② Linie de decupare



Pentru a readuce toți parametrii [Embroidered Patch Wizard] (Expertul pentru patch-uri brodate) la setările lor implicite, clic pe [Default] (Implicit).

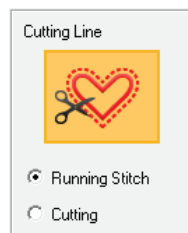
- 4 Sub [Satin Stitch] (Broderie netedă), specificați o bordură pentru patch-uri brodate.
  - Pentru acest exemplu selectați [Yes] (Da), apoi setați [Width] (Lățimea) la "3.0 mm", [Density] (Densitatea) la "4.5 linii/ mm" și [Distance from original Pattern] (Distanța de modelul original) la "5.0 mm".



- [Width] (Lățime), [Density] (Densitatea) și [Distance from original Pattern] (Distanța de la modelul original) vor fi disponibile dacă [Yes] (Da) este selectat.
- Utilizați [Distance from original Pattern] (Distanța de la original model) pentru a specifica distanța dintre modelul original și bordura.

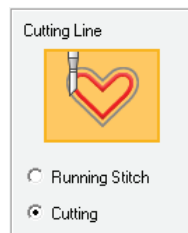
- 5 Sub [Cutting Line] (Linia de decupare), specificați liniile de decupare pentru patch-uri brodate. Linia de decupare a patch-urilor brodate poate fi cusută ca puncte înaintea acului sau patch-urile brodate pot fi decupate.

→ Pentru acest exemplu, selectați [Running Stitch] (Puncte înaintea acului) și apoi setați [Distance from satin stitch] [Distance from satin stitch] (Distanța de la cusătura netedă) la "3.0 mm".



### Puncte înaintea acului

Selectați această setare pentru a coase linia de decupare, apoi tăiați cu foarfeca de-a lungul liniei de decupare.



### Decupare

Pentru ca această setare să fie disponibilă  
 ► "Cerințe de bază pentru funcții broderie spartă" la pagina 173  
 Selectați această setare pentru a tăia țesătura cu o mașină instalată cu ace pentru broderie cu perforații.

- 6 Clic [OK] pentru a ieși din caseta de dialog [Embroidered Patch Wizard] (Expertul pentru patch-uri brodate).



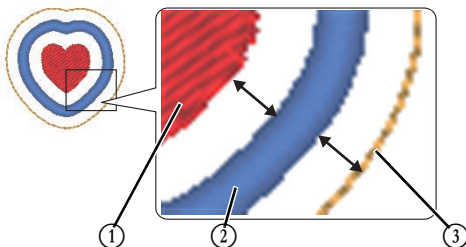
- Când [Cutting] (Decupare) este selectat sub [Cutting Line] (Linia de decupare), secțiunile nedecupate vor rămâne în liniile de decupare create cu Expertul pentru patch-uri brodate. Asigurați-vă că le tăiați cu foarfeca după terminarea broderiei.
- Culoarea firului de cusătură netedă este culoarea specificată în prezent în pagina proiectului.

# Cusut & Brodat

## Utilizarea practică a Broderiei netede și liniei de decupare

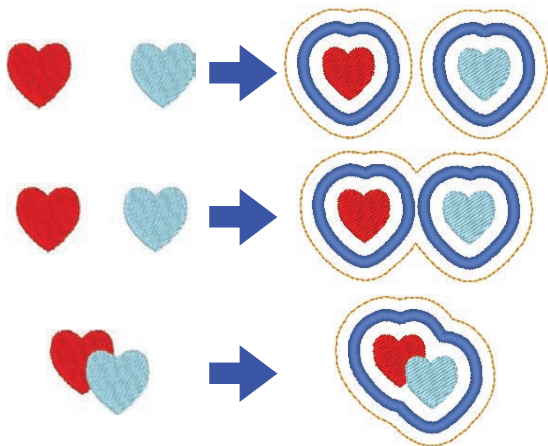
### Când [Satin Stitch] (Broderie netedă) este setată la [Yes] (Da)

Distanța dintre modelul de patch și cusătura netedă este precizată sub [Distance from original Pattern] (Distanța față de modelul original), iar distanța dintre cusătura netedă și linia de decupare este precizată sub [Distance from satin stitch] (Distanța față de cusătura netedă).



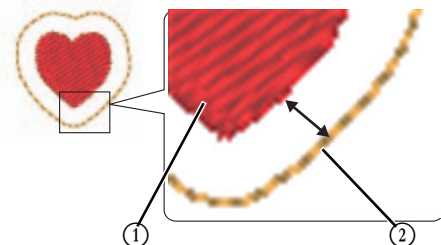
- ① Modelul de patch
- ② Broderie netedă
- ③ Linia de decupare

În cazul în care mai multe modele sunt selectate pentru modelul de patch, rezultatul finit diferă în funcție de distanțele dintre modele, precum și între modele, broderiile netede și linia de decupare în plus față de lățimea broderiilor netede.



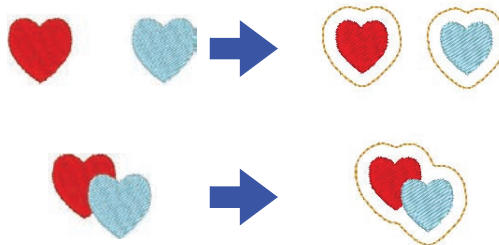
### Când [Satin Stitch] (Broderie netedă) este setată la [No] (Nu)

Distanța dintre modelul de patch și linia de decupare este precizată sub [Distance from original Pattern] (Distanța de la modelul original).



- ① Modelul de patch
- ② Linia de decupare

În cazul în care mai multe modele sunt selectate pentru modelul de patch, rezultatul finit diferă în funcție de distanțele între modele și între modele și linia de decupare.



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

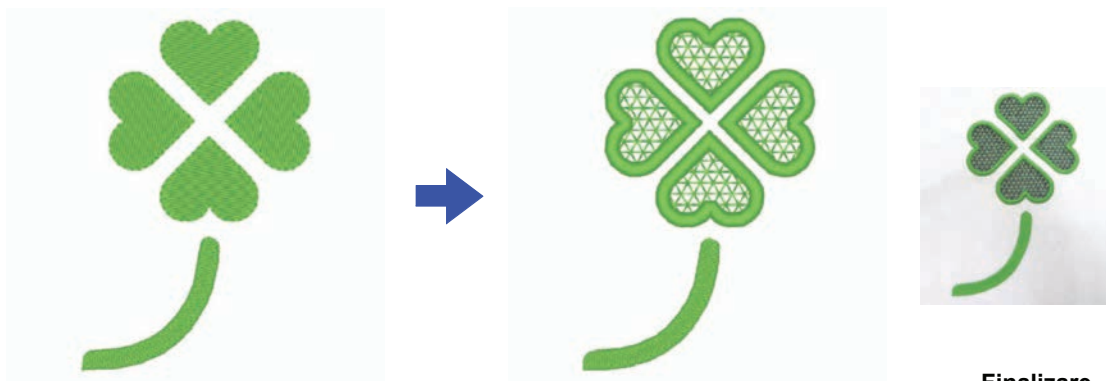
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsbrodato.ro](http://www.cusutsbrodato.ro)

**Cusut & Brodat**

## Asistent instruire 8-3: Crearea unui model de broderie spartă umplută cu cusături tip rețea



Modelele de broderie spartă, combinând broderia și decuparea cu ace de broderie spartă, pot fi create utilizând funcțiile extinse. Prin folosirea [Cutwork Wizard] (Expertului de broderie spartă), un model de broderie spartă poate fi creat ușor.



Finalizare

Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\tutorial\_8

<b>Pasul 1</b>	Creați o formă de contur pentru broderie spartă
<b>Pasul 2</b>	Utilizarea Expertului de broderie spartă

Pentru ca funcțiile broderie spartă să fie disponibile, clic pe , apoi [Design Settings] (Setări proiect). Sub [Machine Type] (Tip mașină), selectați .

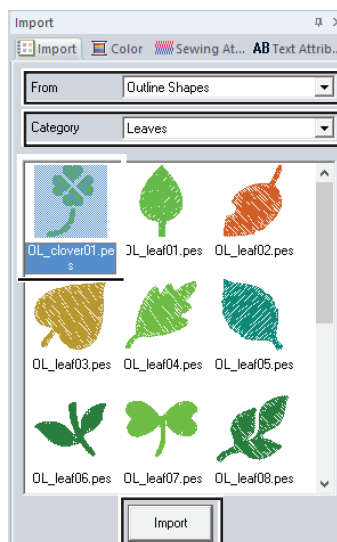
Când funcțiile de broderie spartă nu sunt utilizate, nu este necesar să se selecteze această setare.

► "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14

### Pasul 1 Creați o formă de contur pentru broderie spartă

1 Afișați panoul [Import] .

2 Selectați [Outline Shapes] (Contur forme) de la selectorul [From] (De la) , selectați [Leaves] (Frunze) de la selectorul [Category] (Categorie) , selectați [OL\_clover01.pes], și apoi clic [Import].



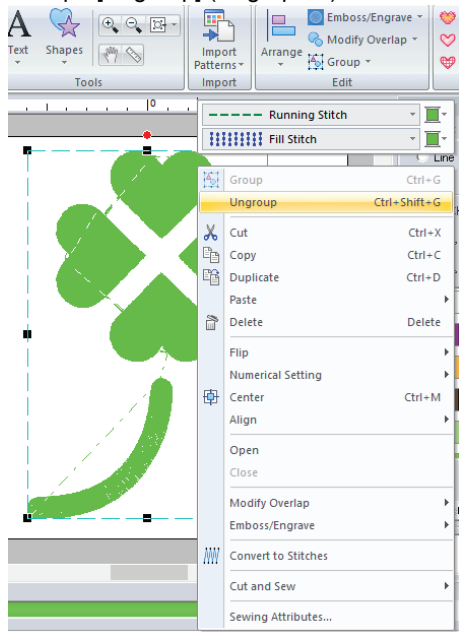
Modelele în [Outline Shapes] (Contur forme) din selectorul [From] (De la) sunt adecvate pentru a crea modele de broderie spartă.

# Cusut & Brodat

3 Mărirea modelului importat în pagina proiectului.

4 Mărirea modelului importat în pagina proiectului. Degrupați modelul.

Selecționați modelul, clic dreapta pe el și apoi clic pe [Ungroup] (Degrupare).



## Pasul 2 Utilizarea Expertului de broderie spartă

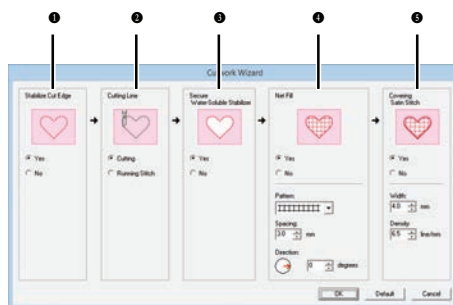
1 Selectați patru frunze, și apoi clic pe [Home] (Pagină de pornire).

2 Clic pe [Cutwork Wizard] (Expertul broderie spartă) în grupul [Tăiere și coasere] pentru a porni [Cutwork Wizard] (Expertul broderie spartă).



- [Cutwork Wizard] (Expertul broderie spartă) poate fi folosit dacă sunt selectate modele formă închise sau modele text.
- În cazul în care o linie de model se auto-intersectează, [Cutwork Wizard] (Expertul broderie spartă) nu va fi disponibil.
- Textul cu font încorporat 025 sau 029 sau un font definit de utilizator nu pot fi utilizate.
- Modelele formă și modelele text nu pot fi combinate.

3 Specificați setările în [Cutwork Wizard] (Expertul broderie spartă) în următoarea ordine ❶ - ❷



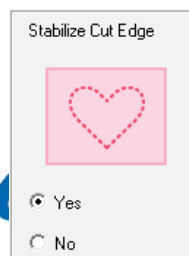
- ❶ Stabilizarea marginii decupate
- ❷ Linie de decupare
- ❸ Asigurarea stabilizatorului solubil în apă
- ❹ Umplere plasă
- ❺ Acoperirea cu broderie netedă



Pentru a readuce toți parametrii la setările implicite, clic pe [Default] (Implicit).

4 Specifică punctele înaintea acului de-a lungul marginii înainte de decupare în [Stabilize Cut Edge] (Stabilizarea marginii decupate). Specificând că punctele înaintea acului vor fi cusute înainte ca materialul să fie decupat, marginile decupate sunt întărite, împiedicându-le să se destrame.

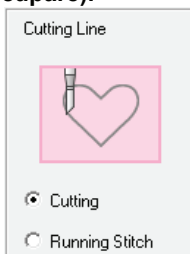
→ Pentru acest exemplu, Selectați [Yes].



**5** Specificați tipul de linie de decupare în [Cutting Line] (Linia de decupare).

Selecționați dacă țesătura va fi tăiată de-a lungul liniei de decupare sau dacă linia de decupare va rămâne ca puncte înaintea acului.

→ Pentru acest exemplu, Selecționați **[Cutting] (Decupare)**.

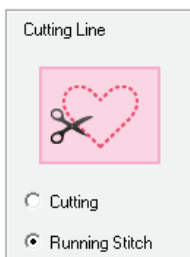


### Decupare

Pentru ca această setare să fie disponibilă

» *“Cerințele de bază pentru funcții de broderie spartă” la pagina 173*

Selecționați această setare pentru a tăia țesătura cu o mașină instalată cu ace pentru broderie cu perforații.



### Puncte înaintea acului

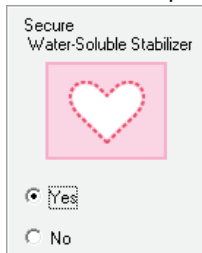
Selecționați această setare pentru a coase linia de decupare, apoi tăiați cu foarfece de-a lungul liniei de decupare.

**6** Specificați asigurarea stabilizatorului solubil în apă în [Secure Water-Soluble Stabilizer] (Asigurarea stabilizatorului solubil în apă).

Punctele înaintea acului vor fi cusute pentru a asigura stabilizatorul solubil în apă, după ce materialul a fost tăiat.

Pentru a împiedica pierderea formei broderiei după ce aceasta a fost decupată, puneți stabilizatorul solubil în apă în zonele de decupaj și coaseți-l pe acele locuri.

→ Pentru acest exemplu, selecționați **[Yes]**.



**7** Specificați cusăturile umplere plasă în interiorul zonelor de decupaj în [Net Fill] (Umplere plasă).

Prin coaserea broderiei cu umplere plasă în decupaje, decupajele interioare pot fi întărite în timp ce se permite o mai mare varietate a proiectului.

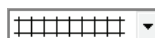
→ Pentru acest exemplu, selecționați **[Yes]**.



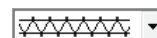
Selecționați parametrii în conformitate cu procedura de la pasul **8** la **10**, când [Net Fill] (Umplere plasă) este setat la [Yes] (Da).

**8** Specifică modelului de cusătură umplere plasă în [Pattern] (Model). Cinci modele de cusătură de umplere plasă sunt disponibile.

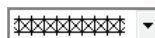
→ Pentru acest exemplu, selecționați [Modelul 2].



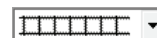
Model 1



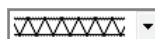
Model 2



Model 3



Model 4



Model 5

# Cusut & Brodat



- 9** Specificați spațierea modelului pentru broderia de umplere netă în [Spacing] (Spațiere).  
→ Pentru acest exemplu, setați-o la [3.0 mm].



2.0 mm



10.0 mm

- 10** Specificați direcția modelului de cusătură de umplere plasă în [Direction] (Direcție).  
→ Pentru acest exemplu, setați-l la [0°].



0°



90°

- 11** Specificați cusătură netedă după decupare în [Covering Satin Stitch] (Acoperire cu broderie netedă). Broderia netedă se coase-a lungul marginilor ale decupajelor interioare.

Cusătura zig-zag sau cusătura rămurică sunt folosite ca suport pentru cusătura netedă.

→ Pentru acest exemplu, selectați [Yes] (Da).



Selectați parametrii în conformitate cu procedura de la pasul **12** la **13**, atunci când [Covering Satin Stitch] (Acoperire cu broderie netedă) este setat la [Yes] (Da).

- 12** Specificați lățimea cusăturii netede în [Width] (Lățime).  
→ Pentru acest exemplu, setați-o la [4.0 mm].



3.0 mm



6.0 mm

- 13** Specificați densitatea cusăturii netede în [Density] (Densitate).  
→ Pentru acest exemplu, setați-o la [6.5 linii/mm].



5.0 line/mm



7.0 line/mm

- 14** Clic [OK] pentru a ieși din [Cutwork Wizard] (Expertul în broderie spartă).








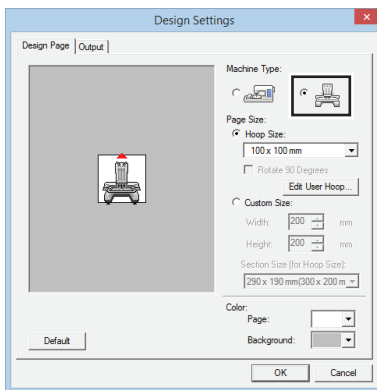
## Cu privire la utilizarea funcțiilor de broderie spartă

Înainte de a utiliza funcțiile broderie spartă, verificați următoarele.

### Cerințele de bază pentru funcții de broderie spartă

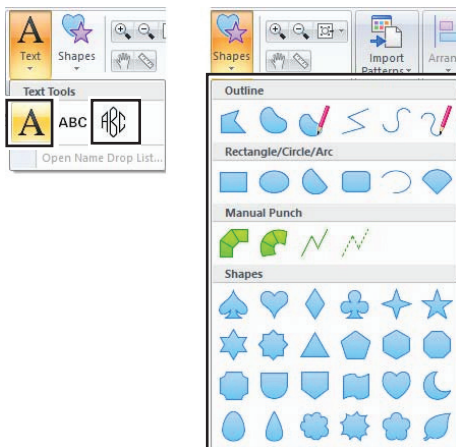
#### Setați "Tipul de mașină" ca mașină de brodat cu ace multiple

Pentru ca funcțiile broderie spartă să fie disponibile, clic  pe  [Design Settings] (Setări proiect). Sub [Machine Type] (Tip mașină), selectați .

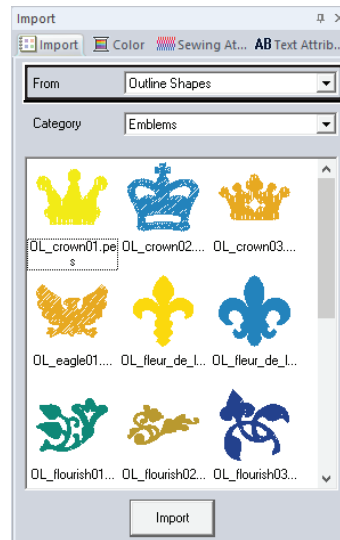


#### Formele contur și text pot fi folosite pentru a crea un model de broderie spartă

- Formele contur, care au fost desenate cu instrumentele indicate mai jos.
- Text creat în alte fonturi decât cele încorporate 025 și 029, un font definit de utilizator sau un font text de mici dimensiuni.

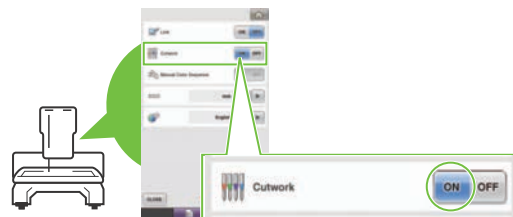


- Modele când [Outline Shapes] (Contur forme) sunt selectate în selectorul [From] (De la) al panoului [Import] .



#### Utilizați o mașină cu ace multiple, care a fost actualizată pentru a lucra cu funcții pentru broderie spartă

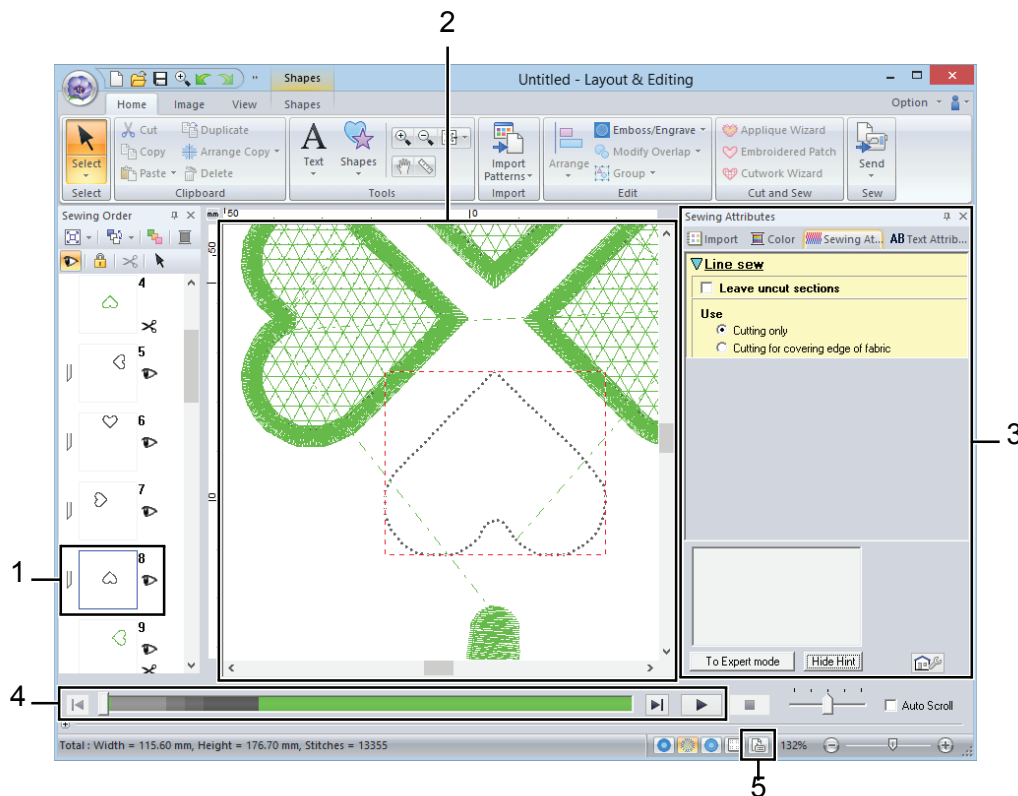
Mașina de brodat trebuie setată în modul de broderie spartă înainte de a porni dispozitivul de brodat. Consultați Manualul de Operare inclus pentru detalii cu privire la operarea mașinii de brodat.



Funcțiile pentru broderie spartă nu pot fi utilizate cu mașini de brodat cu un singur ac. În plus, e posibil ca unele mașini cu ace multiple să nu suporte funcțiile. Asigurați-vă că verificați dacă mașina dumneavoastră este compatibilă cu funcțiile de broderie spartă.

### Fereastra Machetare & Editare pentru modele de broderie spartă

Setările și zonele fereastră speciale pentru funcții broderie spartă sunt descrise mai jos.



#### 1 Ordinea de cusut

Liniile de decupare apar într-un cadru în panoul [Sewing Order] (Ordinea de cusut), iar pictograma pentru ac de broderie spartă apare alături de cadru.

#### 2 Pagina proiectului

Liniile de decupare apar ca linii punctate gri în pagina proiectului, indiferent dacă este selectată [Solid View] (Vizualizare solide), [Stitch View] (Vizualizare Broderie) sau [Realistic View] (Vizualizare realistă).

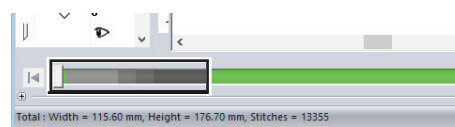
#### 3 Atribute de cusut

În panoul de [Sewing Attributes] (Atribute cusătură), setări detaliate de decupare pot fi specificate pentru funcțiile de broderie spartă.

» "Decupare" în "Atribute cusătură linie" la pagina 329

#### 4 Previzualizarea liniilor de decupare

În panoul [Stitch Simulator] (Simulator cusătură), acele pentru broderie spartă sunt afișate în patru nuanțe diferite de gri.



Într-o simulare de cusătură, liniile de decupare apar ca linii scurte gri, indicând punctele de împungere a acului pentru a face tăieturile.

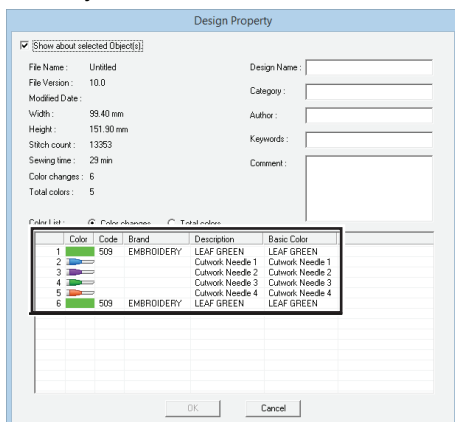
**Cusut & Brodat**

În timpul editării

într-o simulare de cusătură

### 5 Verificarea proprietății proiectului

Când [Cutting] (Decupare) a fost asociată cu o linie din selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut), ecranul [Design Property] (Proprietatea proiectului) apare așa cum se arată mai jos.



**[Color order]** (Ordinea culorilor) poate fi vizualizată, de asemenea, în ecranul de [Design Property] (Proprietatea proiectului) în baza de date de proiectare.



- În modelele cu [Cutting] (Decupare) selectată în selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut), setările de cusut ale regiunii și culoarea liniei nu sunt disponibile.
- Proiectele care conțin tipul cusătură al liniei [Cutting] (Decupare) sunt salvate ca modele de broderie spartă.
  - ▶ *"Transferul/salvarea/exportul modelelor de broderie spartă" la pagina 175*
- Modelele de broderie spartă create pot fi folosite numai cu mașini de brodat modernizate pentru broderie spartă.
- Cu PE-DESIGN 10, tipul de cusătură linie [Cutting] (Decupare) se schimbă la [Running Stitch] (Cusătură înaintea acului) în următoarele situații.
  - ◆ Când setarea [Machine Type] (Tip mașină) (pe fila [Design Page] (Pagina proiectului) din caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect) ) este schimbată de la o mașină de brodat cu ace multiple la o mașină de brodat cu un singur ac
  - ◆ Când un model de broderie spartă este importat în timp ce [Machine Type] (Tip mașină) (pe fila [Design Page] (Pagina proiectului) ) este setat la o mașină de brodat cu un singur ac
- Modelul de broderie spartă nu poate fi transferat către o mașină prin utilizarea unui card original sau funcției Link.
- Modelul de broderie spartă nu poate fi creat în Centrul de proiectare. Pentru a seta tipul de cusătură a liniei în [Cutting] (Decupare), se utilizează Măcheta & Editare.

## Transferul/salvarea/exportul modelelor de broderie spartă

În plus față de transferul modelelor de broderie spartă către o mașină, pot fi salvate sau imprimate.

### Transferul

#### Transferul folosind USB

Folosind USB disponibile în comerț, modelele de broderie spartă pot fi transferate către mașini de brodat compatibile cu ajutorul USB.

▶ *"Transferul către o mașină folosind USB" la pagina 201*

#### Transferul direct către memoria mașinii

Modelele de broderie spartă pot fi transferate către mașini de brodat, care pot fi conectate la un computer utilizând un cablu USB.

▶ *"Transferul direct către memoria mașinii" la pagina 201*



- Modelele de broderie spartă nu pot fi transferate către o mașină prin utilizarea unui card original sau funcției Link.
- Modelele de broderie spartă pot fi transferate către mașina de brodat doar după ce actualizarea pentru broderia spartă a fost instalată și certificată de mașină.

### Salvare

#### Salvarea modelelor în format PES

Pentru detalii, consultați *"Salvarea și imprimarea" la pagina 95.*



Modelele care conțin tipul de cusătură al liniei [Cutting] (Decupare) sunt salvate ca modele de broderie spartă.

Cusut & Brodat

### ■ Exportare

#### Exportul modelelor de broderie spartă în alte formate

Modelele de broderie spartă create pot fi convertite în alte formate (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx, și .shv) și trimise spre ieșire. Atunci când sunt exportate ca un alt format, liniile de decupare se vor schimba la puncte înaintea acului.


# Asistent instruire 9-1: Crearea proiectului de broderie divizată

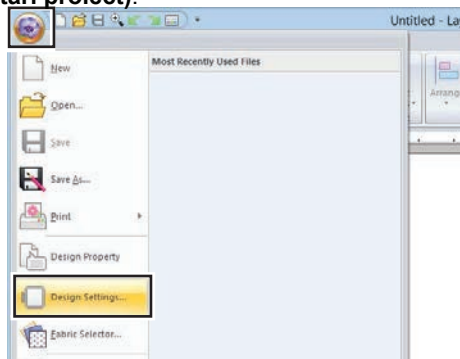
Machetarea & Editarea are o funcție pentru a crea modele de broderie spartă atunci când modelul de broderie creat este mai mare decât ghergheful de broderie.

Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9.

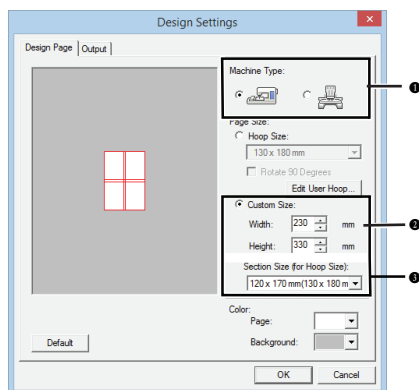
<b>Pasul 1</b>	Specificați dimensiunea paginii proiectului în Machetare & Editare
<b>Pasul 2</b>	Creați proiectul de broderie
<b>Pasul 3</b>	Verificați comanda de brodat
<b>Pasul 4</b>	Attaching stabilizer to the fabric
<b>Pasul 5</b>	Folosind foaia de poziționare, marcați poziția de brodat pe țesătură
<b>Pasul 6</b>	Ferecarea țesăturii
<b>Pasul 7</b>	Brodarea

## Step 1 Specificați dimensiunea paginii proiectului în Machetare & Editare

**1** Clic pe , apoi **[Design Settings]** (Setări proiect).



**2** Specify the Design Page size și the size of the design sections.



● Select the type of embroidery machine to be used.

● Selectați [Custom Size] (Dimensiune personalizată), și apoi tastați sau selectați lățimea și înălțimea dorite pentru pagina proiectului. Această setare va preciza exact lățimea și înălțimea unui proiect. Pentru acest exemplu, setați lățimea la 230 mm și înălțimea la 330 mm.

● Clic selector [Dimensiune Secțiune (pentru Dimensiune gherghef)], și apoi selectați dimensiunea secțiunilor (ghergheful dvs. de brodat). Pentru acest exemplu, selectați 120 x 170 mm (**130 × 180 mm**).



• Cu setarea [Section Size (for Hoop Size)] [Dimensiunea secțiunii (pentru mărimea gherghefului)], lățimea și înălțimea secțiunilor sunt cu 10 mm mai mici decât dimensiunea reală a gherghefului pentru a asigura spațiu pentru ajustări fine de poziționare cu secțiuni de ajustare. 10mm sunt pentru suprapunere.

• Nu este necesar ca [Section Size (for Hoop Size)] [Dimensiunea secțiunii (pentru dimensiunea gherghefului)] să se potrivească cu dimensiunea paginii proiectului. Selectați dimensiunea gherghefului ce va fi utilizat pentru cusut.

**3** Clic **[OK]**.

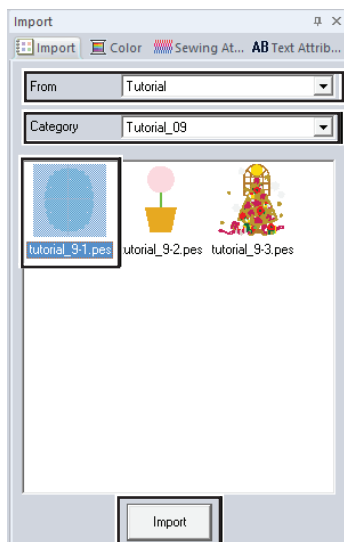
*Cusut & Brodat*



## Pasul 2 Creați proiectul de broderie

Pentru acest exemplu, vom folosi unul din modelele de broderie cu dantelă furnizate cu software-ul.

- 1 Afișați panoul [Import] .
- 2 Selectați [Tutorial] din selectorul de [From] (De la) și [Tutorial\_09] din selectorul [Category] (Categorie) .



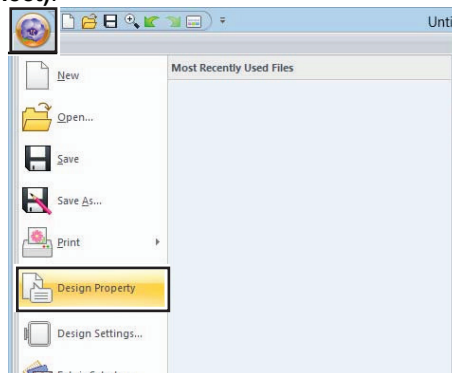
Clic pe [tutorial\_9-1.pes], apoi [Import].

► "Importarea proiectelor de broderie" la pagina 91.

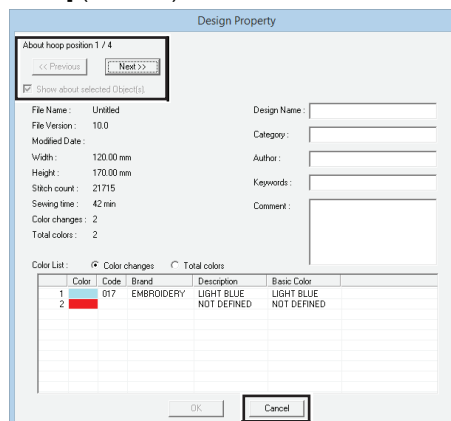
## Pasul 3 Checking the embroidering order

Verificați ordinea de cusut pentru a vedea ordinea în care secțiunile de proiectare vor fi cusute și a determina care părți din țesătură ar trebui să fie consolidate cu cerc. Secțiunile de proiectare sunt cusute în ordine de la stânga la dreapta, de sus în jos.

- 1 Clic , apoi [Design Property] (Proprietăți proiect).



- 2 Debifați [Show about selected Object(s)] (Arată despre obiectele selectate) pentru a vizualiza secțiunile distincte ale proiectului. Clic pe [Next] (Următorul) și [Previous] (Înapoi) pentru a muta înainte și înapoi prin fiecare secțiune. Verificați proiectul, și apoi clic pe [Cancel] (Anulare).



Înainte de salvarea unui model de broderie creat într-o pagină de proiectare personalizată, cusături înaintea acului sunt adăugate la marginile secțiunii de proiectare astfel încât secțiunile proiectului să poată fi aliniate ușor în timpul cusutului. Această cusătură de aliniere apare în culoarea [NOT DEFINED] (NEDEFINIT) și nu poate fi editată.

► Notă de "Pasul 7 Brodarea" la page 181

# Cusut & Brodat

### Pasul 4 Atașarea stabilizatorului la țesătură

Stabilizatorul trebuie să fie întotdeauna utilizat atunci când brodați pentru a stabiliza țesătura.

Există mai multe tipuri de stabilizator; tipul pe care îl veți folosi depinde de tipul de țesătură pe care brodați. Pentru modele de mari dimensiuni, care sunt împărțite în secțiuni, stabilizatorul trebuie să adere la țesătură, de exemplu, stabilizator termic. În unele cazuri, trebuie să utilizați două bucăți de stabilizator pentru broderia dumneavoastră. Atunci când se utilizează spray adeziv, pulverizați adezivul pe o bucată consolidată de stabilizator care este suficient de puternic pentru întreaga broderie de mari dimensiuni. În unele cazuri, trebuie să utilizați două bucăți de stabilizator pentru broderia dumneavoastră.



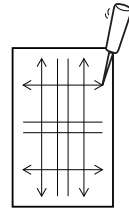
- Pentru rezultate optime, atașați stabilizatorul la țesătură (așa cum este descris în această pagină). Fără stabilizatorul corect, proiectul poate deveni nealiniat din cauza cutelor formate în țesătură.
- Asigurați-vă că verificați recomandările de pe pachetul stabilizatorului.

### Pasul 5 Folosind foaia de poziționare, marcați poziția de brodat pe țesătură

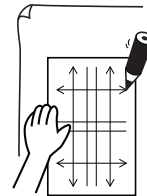


- Foile de poziționare sunt incluse în pachet.
- Foile de poziționare sunt, de asemenea, în folderul [Positioning Sheet] (Poziționarea foii) și pot fi tipărite la imprimantă.
- Localizarea foilor de poziționare: C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Positioning Sheet.
- Foile de poziționare în fișiere PDF sunt la dimensiunea reală. Când imprimați foaia de poziționare din fișierul PDF, asigurați-vă că îl imprimați la dimensiunea reală. Nu imprimați în timp ce reduceți sau extindeți pentru a se potrivi dimensiunii hârtiei.

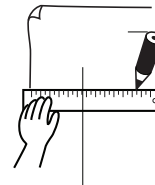
- 1 Dați o gaură la capătul fiecărei săgeți pe foaia de poziționare.



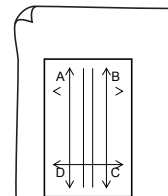
- 2 Puneți foaia de poziționare pe țesătură și apoi introduceți vârful unui creion de marcare în fiecare gaură pentru a marca țesătura.



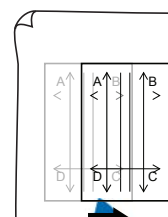
- 3 Conectați punctele marcate pe țesătură pentru a desena linii de referință.



- 4 Puneți foaia de poziționare pe țesătura, și marcați punctele A, B, C și D.

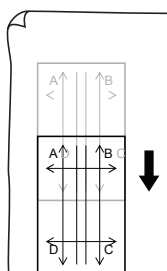


- 5 Pentru a marca o zonă din dreapta zonei anterior marcate, aliniați punctele A și D pe foaia de poziționare cu semnele B și C pe țesătură.



**Cusut & Brodat**

- 6** Pentru a marca o zonă sub zona marcată anterior, aliniați punctele A și B pe foaia de poziționare cu semnele C și D pe țesătură.

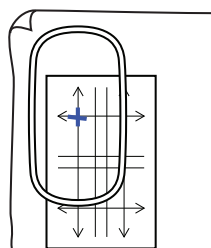


- 7** Repetați pașii 5 până la 6 pentru a re poziționa foaia de poziționare și trageți poziția brodată pentru fiecare secțiune a modelului de brodat.



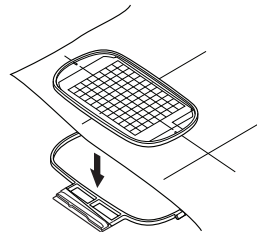
- Intersecția de linii orizontale și verticale indică centrul gherghefului de broderie.
- În timp ce urmăriți cu atenție cum va fi consolidată țesătura, puneți foaia de poziționare pe țesătură și apoi desenați linii pentru a indica poziția de brodat.

În plus, deoarece nu toate zonele de brodat sunt trase pe foaia de poziționare pentru gherghefuri mari de broderie, fiți atenți ca zona de broderie să nu se extindă de la zona marcată pe țesătură așa cum se arată mai jos.

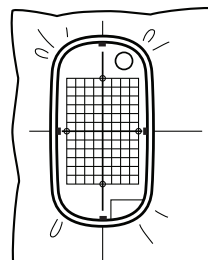


### Pasul 6 Ferecarea țesăturii

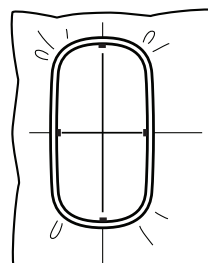
- 1** Introduceți foaia de broderie în inelul interior al gherghefului de brodat, și apoi puneți-le la partea de sus a țesăturii cu axul pe foaia de broderie aliniată cu liniile de referință (desenate pe țesături) pentru prima secțiune de model ce va fi cusută.



- 2** Păstrând liniile de referință pe foaia de broderie aliniată cu liniile de referință pentru prima secțiune de model, puneți țesătura și inelul interior al gherghefului de brodat în inelul exterior al gherghefului, și apoi trageți țesătura așa încât să fie bine întinsă.



- 3** Terminați de consolidat țesătura și apoi scoateți foaia de broderie.



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodat.ro](http://www.cusutibrodat.ro)

**Cusut & Brodat**



- Puneți țesătura și ghergheful pe o suprafață plană, și apoi asigurați-vă că inelul interior este presat destul de bine astfel încât marginea de sus a inelului interior să se alinieze cu marginea de sus a inelului exterior.
- Dacă foaia de brodat nu este folosită, marcajele de pe ghergheful de broderie pot fi folosite pentru a fereca țesătura vertical și orizontal. Cu toate acestea, având în vedere că punctul central pe unele mașini de brodat este descentrat, foaia de brodat se recomandă pentru rezultate mai bune.
- Un alt mod de a fereca țesătura este să folosiți stabilizator lipicios, care poate fi ferecat separat, desprindeți hârtia de protecție, apoi aliniați cu atenție materialul pe suprafața lipicioasă folosind foaia de broderie ca ghid.
- Sfat: Stabilizatorul lipicios trebuie eliminat imediat după terminarea proiectului de broderie.
- Sfat: Țesătura poate fi ferecată mai ușor banda cu două fețe aplicată pe spatele inelului interior, care este plasat în partea de sus a țesăturii, și apoi țesătura este fixată între inelul interior și inelul exterior.

## Pasul 7 Brodarea

- 1 Atunci când proiectele de broderie de mari dimensiuni sunt transferate către mașina de brodat, modelele apar pe ecranul mașinii de brodat, așa cum se arată mai jos. Pentru acest exemplu, selectați prima secțiune a modelului de broderie (Aa).



În cazul în care nu există nicio broderie în secțiunea Aa, selectați prima secțiune care conține broderie. Clic pe butonul [Application] (Aplicare), și apoi clic pe [Design Property] (Proprietatea proiectului) pentru a verifica ordinea de brodat.

- 2 Atașați ghergheful de broderie la mașina de brodat, și apoi cu ajutorul funcțiilor mașinii de reglare a amplasamentului, aliniați poziția acului cu intersecția liniilor trasate pe țesătură.
- 3 Brodați modelul selectat.
- 4 Scoateți ghergheful de broderie din mașina de brodat, și apoi scoateți țesătura din gherghef.

# Cusut & Brodat

- 5 Ferecați țesătura pentru secțiunea următoare de proiectare.

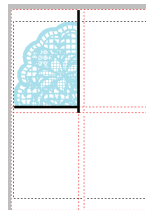
► "Ferecarea țesăturii" la pagina 180



Când un proiect brodat creat într-o pagină de proiect personalizat este salvat sau transferat către un card original, cusătura de aliniere (linii unice de cusături înaintea acului cu culoare [NOT DEFINED] (NEDFINIT), cu un pas de 7,0 mm, și începând cu cusături fixe cu pasul 0,3 mm) se adaugă la marginile secțiunii proiectului. (Cusătura de aliniere apare în previzualizare și este tipărită cu roșu.)

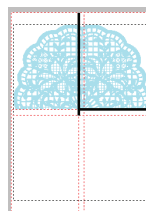
[Date probă pentru acest tutorial](#)

- 1) Brodează secțiunea de proiectare stânga-sus.
  - Cusătura de aliniere se coase mai jos și pe partea dreaptă a secțiunii brodate a proiectului.



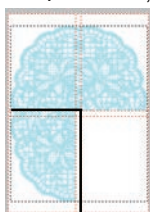
- 2) Ferecați țesătura pentru secțiunea de proiectare dreapta-sus cu partea stângă a gherghefului aliniată pe cusătura de aliniere pe partea dreaptă a secțiunii de proiectare cusute în pasul 1, și apoi brodați conform proiectului.

→ Înainte de secțiunea proiectată să fie brodată, cusătura de aliniere este cusută pe partea stângă. Asigurați-vă că această cusătură de aliniere se aliniază cu cusăturile de aliniere cusute în pasul 1. După ce secțiunea proiectată este brodată, cusătura de aliniere este cusută sub secțiunea proiectată.



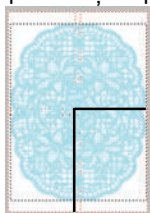
- 3) Ferecați țesătura pentru secțiunea de proiect stânga-jos cu partea de sus a gherghefului aliniat cu cusătura de aliniere în partea de jos a secțiunii de proiectare cusute în pasul 1, și apoi brodați conform proiectului.

→ Înainte ca secțiunea proiectată să fie brodată, cusătura de aliniere este cusută la partea superioară. Asigurați-vă că această cusătură de aliniere se aliniază cu cusăturile de aliniere cusute în pasul 1. După secțiunea de proiectare este brodată, cusătura de aliniere este cusută pe partea dreaptă a secțiunii proiectului.



- 4) Ferecați țesătura pentru secțiunea de proiect dreapta-jos cu partea stângă a cercului aliniat pe cusătura de aliniere în partea dreaptă a secțiunii de proiectare cusute în pasul 3 și cu partea de sus a gherghefului aliniată cu cusătura de aliniere în partea de jos a secțiunii de proiectare cusută în pasul 2, și apoi brodați conform proiectului.

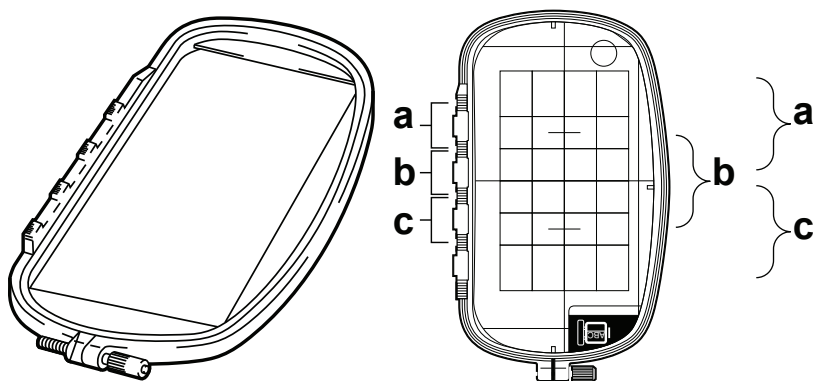
→ Înainte ca secțiunea proiectată să fie brodată, cusătura de aliniere este cusută pe partea stângă și la partea de sus. Asigurați-vă că această cusătură de aliniere se aliniază cu cusăturile de aliniere cusute în pasul 3 și în pasul 2.



- 6 Continuați ferecarea țesăturii și brodatul până când întregul proiect de broderie este cusut.

## Asistent instruire 9-2: Crearea proiectului pentru gherghefe cu poziții multiple

Acest program vă permite să creați proiecte cu poziții multiple pe care le puteți coase în orice gherghet cu poziții multiple atașat la mașina de brodat.



Exemplu de gherghet cu poziții multiple: gherghet 100 x 172 mm

Deși dimensiunea proiectului care poate fi brodat folosind un gherghet cu poziții multiple este 130 x 180 mm (sau 100 x 100 mm, în funcție de zona de cusut a mașinii de brodat), prima dată se determină în care dintre cele trei poziții de instalare (indicate ca a, b, și c în ilustrația de mai sus) va fi instalat gherghetul cu poziții multi-poziție și se va determina orientarea proiectului.

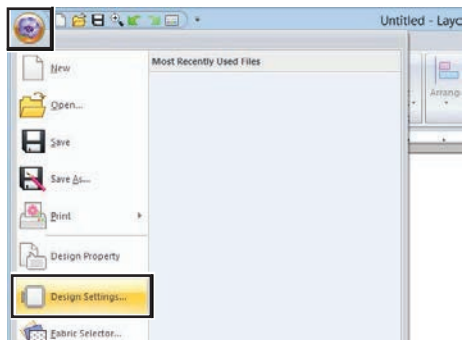
La crearea proiectului, fiecare secțiune de proiectare poate fi la fel de mare ca zona de cusut a mașinii de brodat.


Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9.

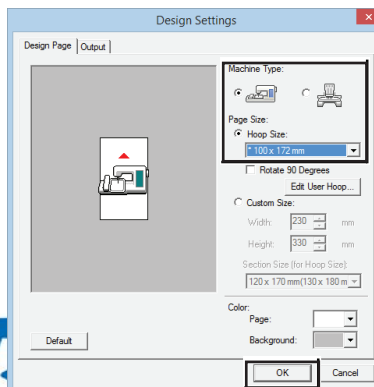
<b>Pasul 1</b>	Selectarea dimensiunii paginii proiectului.
<b>Pasul 2</b>	Creați proiectul
<b>Pasul 3</b>	Optimizarea schimbărilor gherghetului
<b>Pasul 4</b>	Verificarea modelului

### Pasul 1 Selectarea dimensiunii paginii proiectului.

**1** Clic , apoi **[Design Settings] (Setări proiect)**.



**2** Selectați  sub [Machine Type] (Tip mașină), apoi selectați [Hoop Size] (Dimensiune gherghet) și alegeți o dimensiune a paginii proiectului de 130 x 300 mm or 100 x 172 mm de la selector.



*Cusut & D*

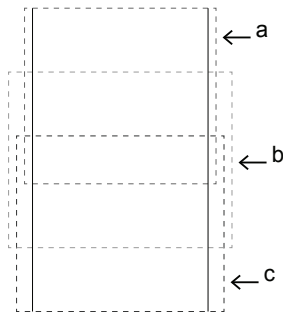




- Setările pentru gherghefuri cu poziții multiple sunt indicate prin “\*”.
- Alegeți setarea corespunzătoare după verificarea dimensiunii de gherghef disponibilă pentru mașina dvs.

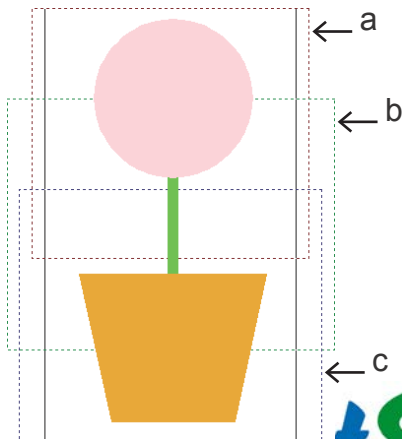
## Pasul 2 Creați proiectul

- 1 Pagina proiectului apare pe ecran așa cum se arată mai jos.



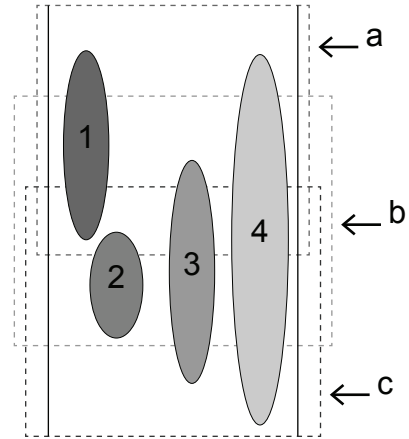
- **Zona a**  
Zona de broderie când gherghelul cu poziții multiple este instalat în poziția de instalare superioară.
- **Zona b**  
Zona de broderie când gherghelul cu poziții multiple este instalat în poziția de instalare de mijloc.
- **Zona c**  
Zona de broderie când gherghelul cu poziții multiple este instalat în poziția de instalare inferioară. Linile punctate separă fiecare zonă.

- 2 Creați proiectul, asigurându-vă că sunt îndeplinite următoarele condiții.



**Cusut & Brodat**

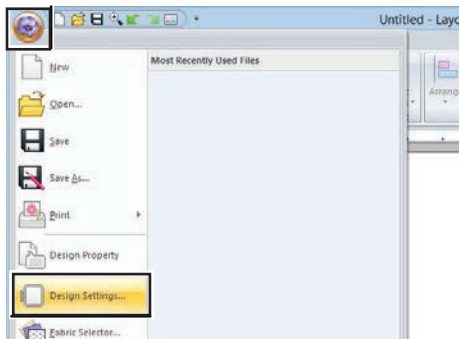
- Dimensiunea unui model trebuie să nu fie mai mare de 100 × 100 mm (or 130 × 180 mm).
- Fiecare model trebuie să se încadreze complet într-o singură zonă (a, b, or c).



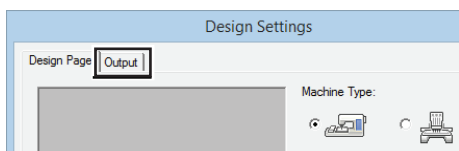
- 1: Poziția acestui model este corectă deoarece se încadrează complet în zona a.
- 2: Poziția acestui model este corectă deoarece se încadrează complet ori în zona b ori în zona c.
- 3: Dimensiunea acestui model este acceptabilă, dar poziția trebuie să fie corectată, deoarece ea nu se încadrează complet într-una din zonele. (Va fi necesar să se corecteze poziția pentru a se încadra fie în b sau c.)
- 4: Acest model trebuie corectat, deoarece este prea mare. (Va fi necesar să se corecteze poziția pentru a se încadra fie în a, b sau c.)

## Pasul 3 Optimizarea schimbărilor gherghefului

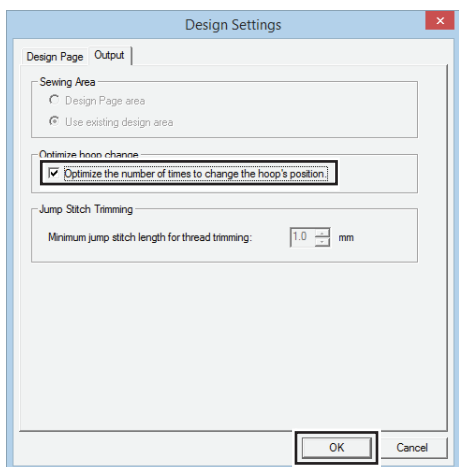
1 Clic  , apoi [Design Settings] (Setări proiect).



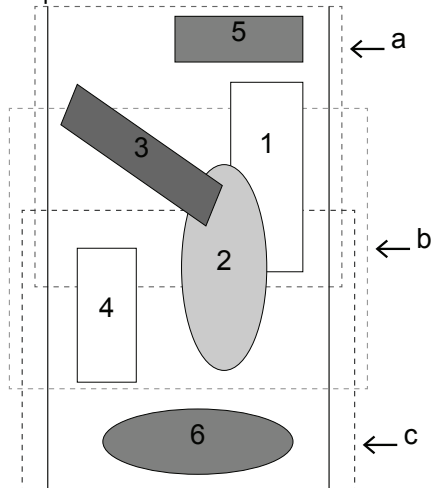
2 Clic pe fila [Output] (Ieșire) .



3 Selectați caseta de validare [Optimize the number of times to change the hoop's position] (Optimizați numărul de ori pentru a schimba poziția gherghefului), și apoi clic pe [OK].



- Un semn de verificare apare atunci când este activată această funcție; niciun semn de verificare nu se afișează atunci când această funcție este oprită.




- Când funcția de Optimizare a schimbării gherghefului este activată, ordinea de cusut pe care ați setat-o este optimizată pentru a reduce numărul schimbări ale poziției de instalare a gherghefului. Pentru exemplul dat pe această pagină, ordinea de cusut este: a (model 1) → b (model 2) → a (modele 3 & 5) → c (modele 4 & 6) În cazul în care funcția de Optimizare a schimbării gherghefului este dezactivată, fiecare model se coase conform ordinii de cusut setate. Pentru exemplul dat pe această pagină, ordinea de cusut este: a (model 1) → b (model 2) → a (model 3) → c (model 4) → a (model 5) → c (model 6) Prin urmare, deoarece numărul de instanțe pentru a schimba poziția de instalare a gherghefului nu este optimizat, acesta poate fi schimbat mai des decât dacă ar fi fost optimizat.

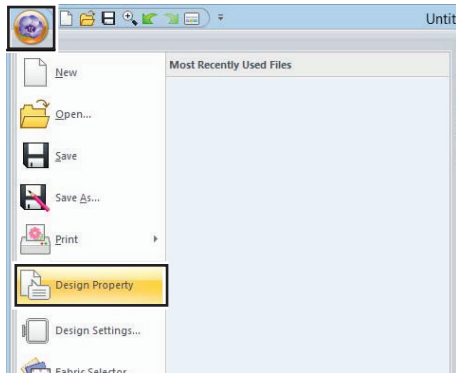


Deoarece modelul ar putea să nu se coasă corect sau țesătura să nu alimenteze uniform dacă poziția de instalare a gherghefului se schimbă prea des, vă recomandăm să porniți funcția [Optimize hoop change] (Optimizarea schimbării gherghefului) .

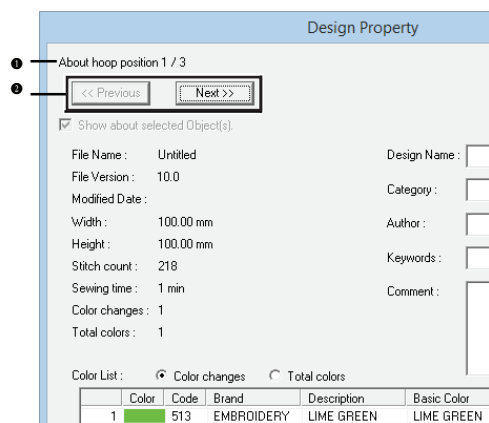
Activarea acestei funcții va schimba ordinea de cusut pe care ați setat-o, prin urmare, verificați ordinea de cusut înainte de a începe brodatul.

## Pasul 4 Verificarea modelului

1 Clic pe , apoi [Design Property] (Proprietăți proiect).



2 Verificați ordinea de cusut pentru fiecare model și de câte ori va fi schimbată poziția gherghefului.



Doar modelele care ar fi cusute în poziția curentă în ordinea de instalare a gherghefului apar în pagina proiectului și zona brodată pentru poziția curentă a gherghefului este marcată cu roșu.

- Poziție în ordinea de instalare a gherghefului pentru modelul afișat curent.
- Pentru a afișa informații pentru modele în alte poziții în ordinea de instalare a gherghefului, clic pe [Previous] (Înapoi) sau [Next] (Următorul).



În cazul în care un model este mai mare decât zona de broderie sau în cazul în care un model este poziționat astfel nu se încadrează complet într-un spațiu de broderie, apare un mesaj de eroare. După ce modelul care produce eroarea este afișat, selectați modelul și schimbați mărimea sau poziția sa.

## Salvarea proiectului

Întreg proiectul este salvat ca un singur fișier (.pes).

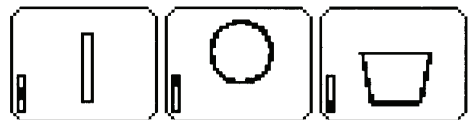





În cazul în care dimensiunea fișierului sau numărul de modificări de culoare este mai mare decât numărul specificat, sau în cazul în care unul dintre modele nu se încadrează complet într-o zonă de broderie, apare un mesaj de eroare.

## Scrierea proiectului pe un card original

Un proiect pentru un gherghef cu poziții multiple este creat luând în considerare modelul în fiecare poziție de instalare a gherghefului ca un model, apoi combinându-le.

Prin urmare, atunci când acest tip de proiect este scris pe un card original, un proiect cu gherghef cu poziții multiple este salvat ca o combinație de mai multe modele.



-  : Acest model este cusut când ghergheful este instalat la poziția superioară de instalare (poziția a).
-  : Acest model este cusut când ghergheful este instalat la poziția de mijloc de instalare (poziția b).
-  : Acest model este cusut când ghergheful este instalat la poziția inferioară de instalare (poziția c).

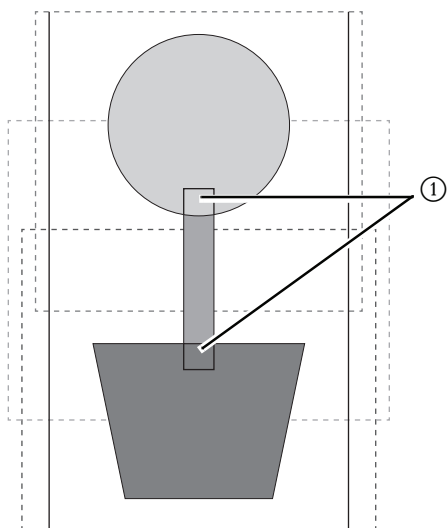
Prin urmare, ordine de cusut a poziției de instalare a cadrului pentru modelul prezentat mai sus este b, a, apoi c.

### Note privind broderia care utilizează ghergheful cu poziții multiple

- Înainte de brodarea proiectului, coaseți un studiu de probă al proiectului pe o bucată de resturi de țesătură rămasă din proiect, asigurați-vă că utilizați același ac și aceeași ață. Asigurați-vă că fixați materialul stabilizator la partea din spate a țesăturii și întindeți bine țesătura în gherghef. Când brodați pe țesături subțiri sau întinse, utilizați două straturi de material stabilizator.
- În cazul în care nu este folosit niciun material stabilizator, țesătura poate deveni supra-întinsă sau încrețită sau broderia nu pot fi cusută corect.
  - Pentru mai multe moduri de a stabiliza modele mari, consultați "Atașarea stabilizatorului la țesătură" la pagina 179
- Folosi cusătura zig-zag pentru cusut contururile pentru a preveni brodarea în afara contururilor.



- Pentru modelele care necesită ca ghergheful să fie instalat la poziții diferite de instalare, proiectați modelul de broderie astfel încât diferite părți ale modelului să se suprapună în scopul de a preveni alinierii incorecte în timpul broderii.



① Suprapunere

### Imprimarea unei pagini de proiect pentru un gherghef cu poziții multiple

(Cu toate acestea, pentru o pagină de proiectare de 130 × 300 mm, o imagine redusă a paginii de proiectare este imprimată.) În următoarele pagini, o imagine a fiecărei secțiuni de proiectare și datele sale de cusut sunt imprimate în ordinea de cusut.

Când este selectată [Actual Size] (Dimensiunea reală) :

O imagine a modelului în fiecare secțiune de proiectare se imprimă pe o pagină separată ca informații corespunzătoare de cusut.

Când este selectată [Reduced Size] (Dimensiunea redusă) :

O imagine a modelului în fiecare secțiune de proiectare este tipărită pe aceeași pagină ca informațiile corespunzătoare de cusut.

► "Imprimare" la pagina 96

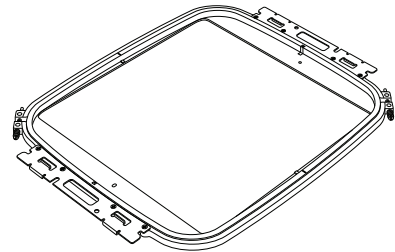
**Cusut & Brodat**

## Asistent instruire 9-3: Broderie cu cadru jumbo

Această secțiune descrie procedurile pentru crearea datelor de broderie și pentru brodat folosind cadrul jumbo (dimensiunea cadrului: 360 × 360 mm; cu cadre de montaj pe ambele părți ale cadrului de brodat).



- În cazul în care cadrul jumbo a fost selectat, dimensiunea paginii proiectului devine 350 x 350 mm pentru a crea margini care permit poziționarea automată utilizând camera foto încorporată.
- Cadrul jumbo descris aici a fost conceput special pentru mașinile noastre cu ace multiple, echipate cu camere foto. Nu poate fi utilizat cu altă mașină, cum ar fi mașinile de brodat cu un singur ac. Verificați Manualul de Operare furnizat cu mașina de broderie cu mai multe ace pentru a determina dacă este compatibil cu cadrul jumbo.



Cadrul jumbo: Cadrul broderie 360 × 360 mm



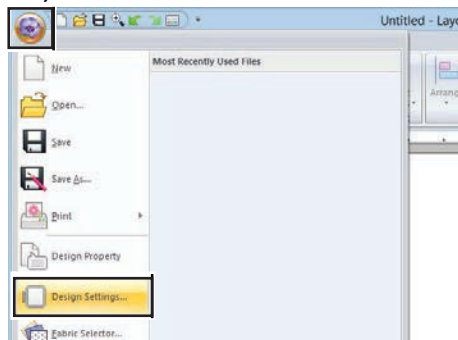
Pentru detalii privind broderia folosind camera foto și aplicarea autocolantelor de poziționare a broderiei, consultați Manualul de Operare furnizat cu mașina de brodat.


Fișierul de probă pentru acest Asistent instruire este situat în Documents (My documents)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9.

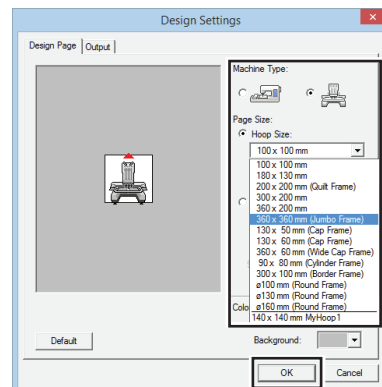
<b>Pasul 1</b>	Selectarea dimensiunii paginii proiectului.
<b>Pasul 2</b>	Creați proiectul de broderie
<b>Pasul 3</b>	Verificarea unui model divizat
<b>Pasul 4</b>	Atașarea stabilizatorului la țesătură
<b>Pasul 5</b>	Brodarea

### Pasul 1 Selectarea dimensiunii paginii proiectului.

**1** Clic pe , apoi [Design Settings] (Setări proiect).



**2** Clic pe  sub [Machine Type] (Tip mașină), selectați 360 × 360 mm (Cadrul jumbo) din selectorul [Hoop Size] (Dimensiune gherghef) sub [Page Size] (Dimensiune pagină), și clic [OK]..

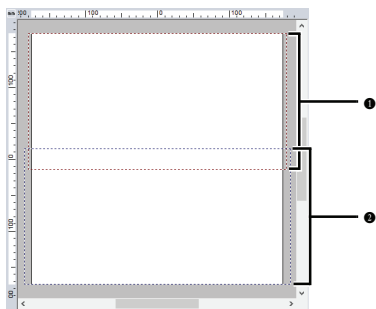


*Cusut & Brodat*



Verificați dimensiunea cadrelor de broderie, care pot fi utilizate cu mașina dumneavoastră înainte de a modifica setarea.

- 3** Pagina proiectului apare pe ecran așa cum se arată mai jos.



● **Partea 1 Zona brodată**

Area embroidered first

● **Partea 2 Zona brodată**

Zona brodată în al doilea rând

Modelul de broderie este automat divizat în diferite zone.



Model de broderie este divizat cu o secțiune care se suprapune peste ❶ și ❷.

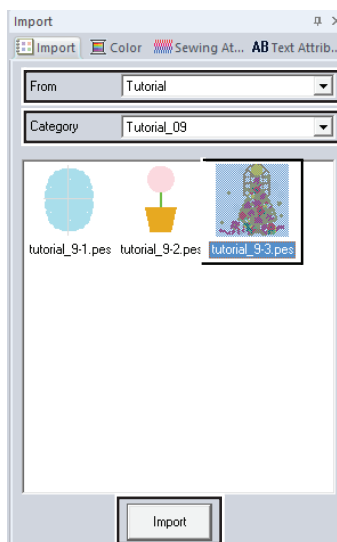
În cazul în care modelul aranjate în această secțiune utilizează cusătura netedă, cusătura se poate schimba atunci când modelul este divizat. De aceea, vă recomandăm deplasarea modelului sau modificarea tipului de cusătură pentru cusăturile de umplere.

### Pasul 2 Creați proiectul de broderie

Pentru exemplificare, un model de broderie furnizat cu acest software va fi folosit în procedura descrisă în continuare.

- 1** Afișați panoul **[Import]**.

- 2** din selectorul de [From] (De la) și [Tutorial\_9] din selectorul [Category] (Categorie). Clic pe [tutorial\_9-3.pes], apoi **[Import]**.

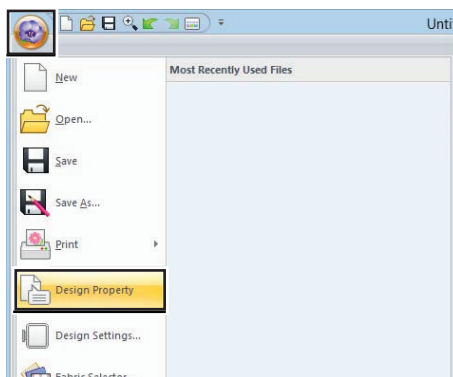


► "Importarea proiectelor de broderie" la pagina 91.

### Pasul 3 Verificarea unui model divizat

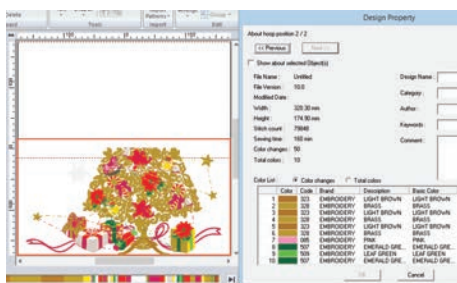
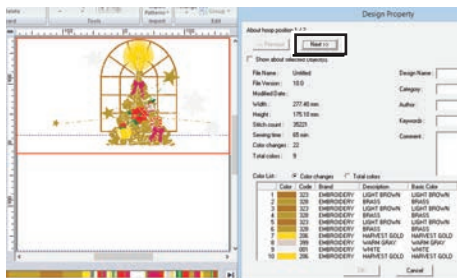
În cazul în care nu doriți divizarea unui model care nu doriți să fie împărțit pe Partea 1 și Partea 2, puteți verifica modelul de broderie, apoi ajustați-l, astfel încât acesta să nu fie divizat.

- 1** Clic pe , apoi **[Design Property] (Proprietăți proiect)**.





- 2 Clic pe [Next] (Următorul) pentru a vizualiza partea următoare de proiect de broderie



Pentru a vizualiza model de broderie de părți separate, debifați [Arată obiectul/obiectele selectat/e].



## Salvarea proiectului

Întreg proiectul este salvat ca un singur fișier (.pes).

- » "Transferul către o mașină folosind USB" la pagina 201 și "Transferul direct către memoria unei mașini" la pagina 201



Un proiect de broderie pentru cadrul jumbo nu poate fi transferat către mașină prin utilizarea unui card original.

Transferați aceste modele direct către memoria mașinii sau către mașină folosind USB.

## Pasul 4 Atașarea stabilizatorului la țesătură

Utilizați întotdeauna stabilizatorul atunci când brodați. Pentru modele mari divizate în secțiuni, stabilizatorul trebuie atașat la țesătură, de exemplu, utilizând stabilizator termic, stabilizator autoadeziv sau spray adeziv. Utilizați stabilizatorul corespunzător pentru țesătură.

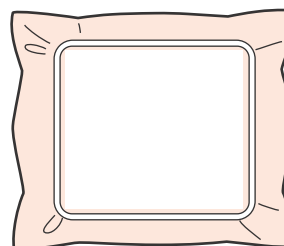
În plus, asigurați-vă că utilizați un stabilizator care este destul de puternic și suficient de mare pentru întreaga zonă brodată. Trebuie să atașați două straturi dacă utilizați un stabilizator subțire.

» A se vedea mai multe informații despre stabilizator, "Pasul 4 Atașarea stabilizatorului la țesătură" la pagina 179.

## Pasul 5 Brodarea

Brodatul folosind autocolante de poziționare a broderiei incluse cu mașina de brodat. Aceste autocolante sunt detectate de camera foto încorporată a mașinii de brodat pentru a poziționa automat țesătura.

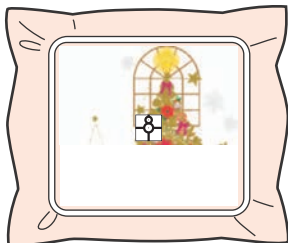
- 1 Ferecați țesătura în cadrul de brodat.



- 2 Atașați cadrul de brodat la mașina de brodat.

- 3 Selectați modelul pentru partea 1 și apoi porniți mașina de brodat pentru a broda zona brodat partea 1.

**4** Când broderia este finalizată, urmați instrucțiunile mașinii de brodat pentru a aplica autocolantul de poziționare a broderiei pe zona de brodat.

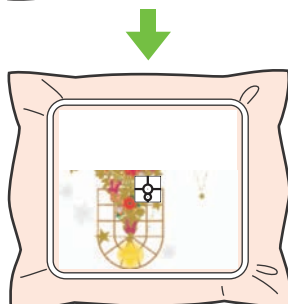
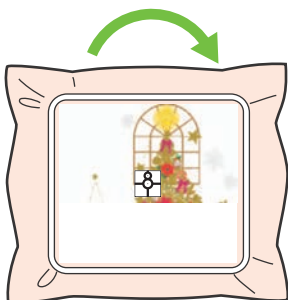


O imagine a localizării acului apare pe ecranul cu zona de detectare a poziționării încadrată de o linie.

Aplicați un autocolant pentru poziționarea broderiei, astfel încât să se încadreze în interiorul liniei. Pentru detalii, consultați Manualul de Operare al mașinii.

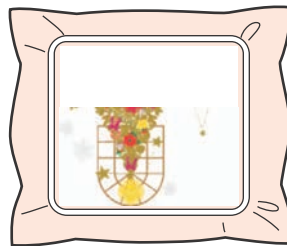
→ Camera foto încorporată în mașina de brodat detectează autocolantul de poziționare a broderiei.

**5** După ce autocolantul a fost detectat, scoateți cadrul broderie, rotiți 180°, și apoi reatașați-l la mașina de brodat.



→ Camera foto încorporată în mașina de brodat detectează din nou autocolantul de poziționare a broderiei.

**6** Urmăriți instrucțiunile mașinii de brodat pentru a scoate autocolantele pentru poziționarea broderiei.



**7** Selectați modelul pentru partea 2 și apoi porniți mașina de brodat pentru a broda zona brodat partea 2.



- Pentru detalii referitoare la mașina de brodat, consultați Manualul de Operare inclus cu aceasta. Cu grijă scoateți cadrul de broderie și reatașați-l corect.
- În cazul în care cadrul de brodat nu este fixat corect sau dacă țesătura nu este bine întinsă, modelul de broderie poate deveni nealiniat.

### ■ Datele de broderie pentru cadrul jumbo

- Când modelului de brodat se salvează în [Layout & Editing] (Machetare & Editare), versiunile mai vechi ale formatului fișierului nu sunt disponibile. În plus, proiectul de broderie este salvat ca date special pentru mașinile noastre de brodat cu mai multe ace, echipate cu camere foto încorporate. Acesta nu poate fi cusut cu nicio altă mașină.
- Un model de broderie creat într-o pagină a proiectului, setat la dimensiunea unui cadru jumbo în [Design Center] (Centrul de proiectare) nu poate fi transferat direct către mașină. Importați modelul de broderie în [Layout & Editing] (Machetare & Editare), și apoi transferați-l la mașina de brodat.

# Cusut & Brodat

# Specificarea/salvarea atributelor de cusături personalizate

## Salvarea atributelor de cusut frecvent folosite

Atributele de cusut utilizate frecvent pot fi salvate împreună, și rechemate atunci când se specifică atributele de cusut.

### Salvarea setărilor într-o listă

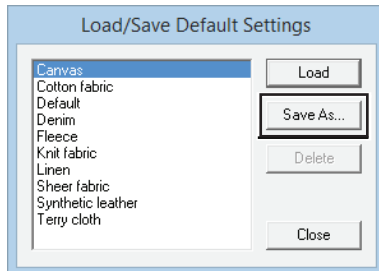
1 Clic pe fila **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**.

» "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54

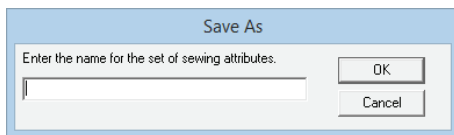
2 Dacă este necesar, modificați setările, și apoi

Clic .

3 Clic pe **[Save As] (Salvează ca)**.



4 Tastați un nume pentru grup de setări, și apoi Clic pe **[OK]** pentru a înregistra grupul într-o listă.



- Setarea salvată poate fi folosit pe un alt computer. Pur și simplu copiați [sastu.txt] din [C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Settings] pe computerul original în folderul de Setări la aceeași cale de pe computerul destinație.
- În Explore clic pe C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Settings. Clic stânga pe folderul de Setări pentru a vizualiza conținutul. Clic dreapta pe sastu.txt și selectați Copiere din meniu. Lipire la un dispozitiv USB și transferul la un alt computer.



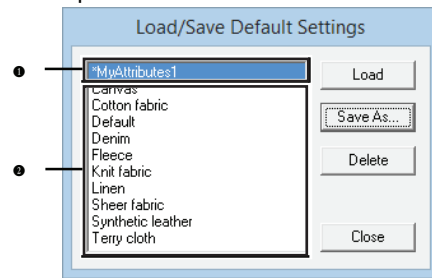
## Ștergerea unui grup de setări din listă

1 În caseta de dialog [Load/Save Default Settings] (Încărcare/Salvare Setări Implicite), selectați grupul de setări pentru a fi șterse.

2 Clic **[Delete]** pentru a șterge grupul selectat de setări din listă.

## Rechemarea unui grup de setări din listă

1 În caseta de dialog [Load/Save Default Settings] (Încărcare/Salvare Setări Implicite), selectați grupul de setări pentru a fi rechemate.



1 Un grup de setări pe care le-ați salvat va apărea cu "\*" alături de numele său.

2 Atributele de cusut corespunzătoare pentru diverse materiale sunt deja disponibile. Selectați tipul de țesătură ce va fi brodat pentru a specifica setările recomandate pentru acea țesătură.

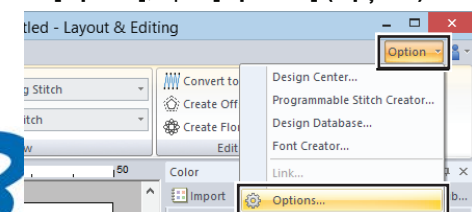
2 Clic **[Load]**.

→ Setările din caseta de dialog [Sewing Attribute Setting] (Setări atribute de cusut) se schimbă la setările salvate.

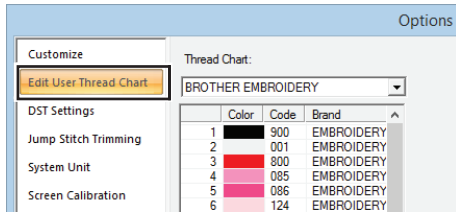
## Editarea listelor utilizatorului cu culorile firelor

Dacă aveți o listă de culori de fire care sunt frecvent utilizate, ele pot fi salvate într-o diagramă cu fire a utilizatorului.

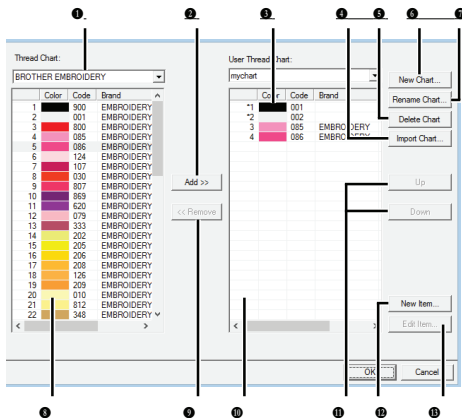
1 Clic **[Option]**, apoi **[Options] (Opțiuni)**.



**2** Clic pe [Edit User Thread Chart] (Editare diagramă fire utilizator).



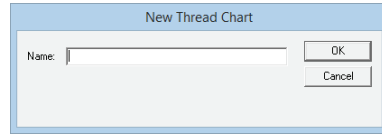
**3** O diagramă fire utilizator poate fi salvată, editată sau ștersă.



- 1 Selectați o diagramă de fire existentă.
- 2 Adăugați culorile de fire dintr-o diagramă de fire existentă.
- 3 Atunci când editați sau ștergeți o diagramă de fire, selectați de aici diagrama de fire înainte de a efectua operațiunea.
- 4 Importă diagrama de fire.
- 5 șterge o diagramă de fire.
- 6 Creează o nouă diagramă de fire.
- 7 Modifică denumirea diagramei de fire.
- 8 Afișează culorile firelor în diagrama de fire existentă.
- 9 șterge o culoare.
- 10 Afișează culorile firelor în diagrama de fire a utilizatorului.
- 11 Modifică ordinea culorilor firelor.
- 12 Adaugă o nouă culoare de fir.
- 13 Editează o culoare de fir.

## Crearea unei noi diagrame de fire

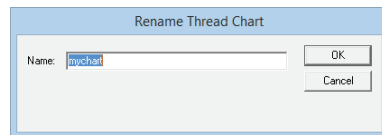
- 1 Clic pe [New Chart] (Diagramă nouă).
- 2 Introduceți numele diagramei, și apoi Clic pe [OK].



O diagramă de fire salvată poate fi selectată din selectorul [User Thread Chart] (Diagramă fire utilizator) și selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir).

## Redenumirea unei diagrame de fire


- 1 Din selectorul [User Thread Chart] (Diagramă fire utilizator) 10, selectați diagrama.
- 2 Clic [Rename Chart] (Redenumire diagramă) 7.
- 3 Introduceți numele diagramei, și apoi Clic pe [OK].

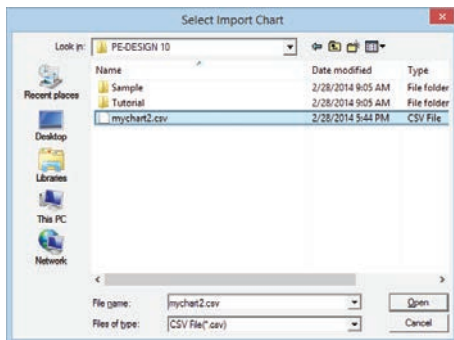


## Ștergerea unei diagrame

- 1 Din selectorul [User Thread Chart] (Diagramă fire utilizator) 10, selectați diagrama
- 2 Clic [Delete Chart] (Șterge diagrama) 3.
- 3 Dacă apare un mesaj, clic pe [Yes] (Da).

## Importul unei diagrame de fire

- 1 Clic [**Import Chart**] (Import diagramă) .
- 2 Selectați unitatea, folderul și fișierul btc, btc2 sau csv, și apoi clic pe [**Open**] (**Deschide**).




Pot fi importate fișiere în format .btc, .btc2 sau .csv.


► "Fișiere diagramă fire utilizator" la pagina 195


- 3 Dacă apare un mesaj, clic pe [Yes] (Da).

## Editarea unei diagrame

- 1 Din selectorul [User Thread Chart] (Diagramă fire utilizator) , selectați diagrama
- 2 Continuați cu procedura adecvată.  
Pentru a salva modificările, clic pe [**OK**].

## Adăugarea de elemente dintr-o diagramă de fire


- 1 Din selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir) , selectați brandul firelor sau o diagramă de fire utilizator. În cazul în care au fost create mai multe diagrame de fire ale utilizatorului, culorile firelor pot fi selectate din alte grafice fire utilizator.

- 2 Din lista , clic pe culorile firelor




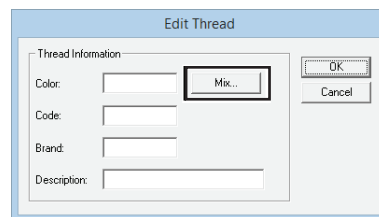
Pentru a adăuga mai multe elemente, țineți apăsată tastele <Shift> sau <Ctrl> în timp ce selectați culorile firelor.

- 3 Clic [**Add**] [**Adăugare**] .

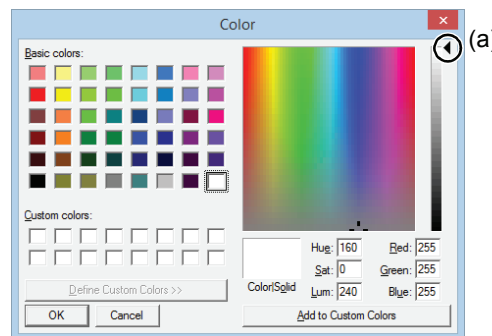
→ Elementele selectate sunt adăugate la listă în diagrama fire utilizator .

## Adăugarea unui articol nou

- 1 Clic [**New Item**] (Articol nou) .
- 2 Pentru a crea o nouă culoare, clic pe [**Mix**].



- 3 Specificați culoarea, și apoi clic pe [OK] pentru a adăuga culoarea specificată în caseta de dialog [Edit Thread] (Editare fire).




Culoarea nu poate fi modificată, în cazul în care cursorul (a) este mutat în partea de sus a scalei.

- 4 Dacă este necesar, scrieți codul, marca și descrierea în casetele corespunzătoare.



Numai numere pot fi introduse în câmpurile corespunzătoare codului.

- 5 Click [**OK**] pentru a adăuga articol nou la diagrama fire utilizator .



Un asterisc (\*) apare în fața numărului de index pentru elementele create sau editate de către utilizator.

### Ștergerea elementelor

1 Din lista pentru diagrama de fire a utilizatorului, selectați elementul care trebuie șters.

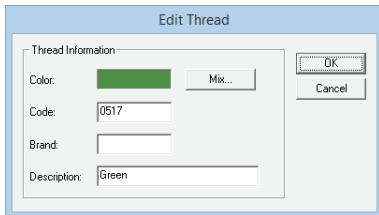
2 Clic [Delete] (Ștergere) pentru a șterge elementul din diagrama de fire a utilizatorului.

### Editarea unui element

Un element lista pentru o diagramă de fire a utilizatorului pot fi editate pentru a modifica numărul de culoare sau fir.

1 Din lista pentru utilizatorul diagramei de fire a utilizatorului, selectați elementul ce va fi editat, și apoi clic pe [Edit Item] (Editare element).

2 Editați detaliile articolului ca și cum ați adăuga un articol nou.



Ca și la elementele recent adăugate, un asterisc (\*) apare în fața numărului de index al articolelor editate.

### Schimbarea ordinii elementelor

1 Din lista pentru diagrama de fire a utilizatorului, selectați elementul care trebuie mutat.

2 Clic [Up] (Sus) sau [Down] (Jos) pentru a schimba ordinea elementului.



### Fișierele diagramă fire utilizator

Diagramele existente de fire ale utilizatorului pot fi importate, sau diagramele de fire editate ale utilizatorului pot fi folosite pe un alt computer.

- O nouă diagramă de fire creată de utilizator este salvată, în formatul .btc2 cu același nume ca diagrama de fire, la [C:\Program Files (x86) \ Brother\PE-DESIGN 10\MyChart].
- Diagramele existente de fire ale utilizatorului, create cu versiunile anterioare ale aplicației, cum ar fi PE- DESIGN NEXT, pot fi utilizate în PE-DESIGN 10. Importați fișierul "chart2. btc" din următoarea locație; [C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN NEXT\Color].
- Nu poate fi importat fișierul "chart1.btc" în folderul [Color] (Culoare) .
- Un fișier diagramă de fire a utilizatorului în formatul .csv poate fi importat.

Fișierul .csv trebuie să conțină informații pentru Cod, Marcă, Descriere, R, G sau B, separate prin virgule cu o culoare pentru fiecare linie. Valorile RGB trebuie să fie în domeniul 0-255.

Exemplu: Pentru un fișier .csv

```
100,MyBrand ,Black,10,10,10
101,MyBrand ,White, 245,245,245
```





Culorile firelor din modele de broderie create cu ajutorul acestei aplicații pot apărea diferit pe mașina de brodat, în funcție de modelul folosit.

1. Mașinile de brodat fără funcție pentru afișarea culorilor firelor Informațiile privind culoarea firelor specificate nu pot fi afișate deloc.

2. Mașini de brodat cu funcție pentru afișarea culorilor firelor Dintre informațiile cu privire la culoarea firelor specificate în modelul de broderie, numai denumirile culorilor firelor sunt afișate pe mașină.

Cu toate acestea, denumirile afișate sunt limitate la denumirile culorilor presetate ale mașinii. Prin urmare, mașina afișează numele culorilor sale presetate pentru fire, care sunt cele mai apropiate de culorile specificate în modelul de broderie. Operațiuni pentru aplicații specifice

3. Mașinile de brodat cu un index de culori de fire Unele mașini pot afișa informațiile referitoare la fire specificate cu această aplicație. Cu toate acestea, pentru culorile de fire care au fost editate sau adăugate de către utilizator (culori de fire cu un asterisc (\*) în partea stângă), este afișat numai numărul firului.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

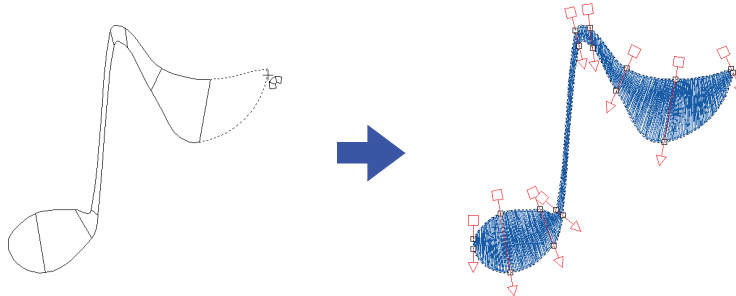
Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brrom.ro](http://www.brrom.ro) - [www.cusutsibrodad.ro](http://www.cusutsibrodad.ro)

**Cusut & Brodat**

# Folosirea dispozitivului de perforat manual

Utilizând instrumentele [Manual Punch] (Perforare manuală) , puteți crea modele de broderie ale căror linii de direcție pentru cusut pot fi ajustate manual.



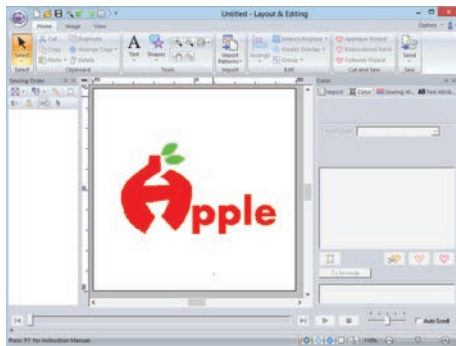
Formele desenate utilizând instrumentele pentru [Manual Punch] (Perforare manuală) pot fi editate în același mod ca și formele desenate folosind Instrumentele [Shapes] (Forme) .

## Crearea unui logo-ului original

Utilizând instrumentele [Manual Punch] (Perforare manuală) , un model de broderie poate fi creat folosind o imagine a logo-ului dumneavoastră în fundal.

**1** Deschideți o imagine a logo-ului ce va fi folosită pentru a crea modelul de broderie.

» "Importarea datelor imagine" la pagina 150




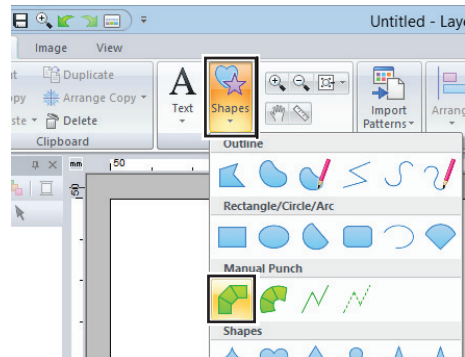
Pentru exemplificare, vom crea un model de proiectare roșu la extrema stângă.





O copie estompată a imaginii de fundal poate fi afișată în [Design Page] (Pagina proiectului).


» "Ajustarea densității imaginii de fundal" la pagina 152


**2** În primul rând selectați instrumentul [Manual Punch] (Perforare manuală) . Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire), clic pe [Shapes] (Forme), și apoi clic pe .



 : Selectați acest instrument pentru a crea modele de bloc drepte (cusătura regiunii). (Tastă rapidă: <Z>)

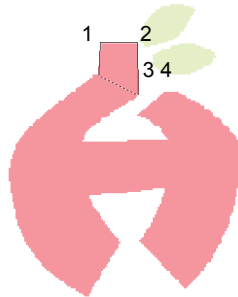
 : Selectați acest instrument pentru a crea modele de bloc curbe (cusătura regiunii). (Tastă rapidă: <X>)

 : Selectați acest instrument pentru a crea modele de cusătură înaintea acului (cusătură linie). (Tastă rapidă: <V>)

 : Selectați acest instrument pentru a crea modele de avans (cusături în salturi). (Tastă rapidă: <B>)


» "Cusături în salturi și tăierea cusăturilor în salturi" la pagina 297

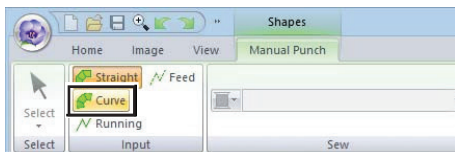
**3** Clic points 1 through 4, in order.



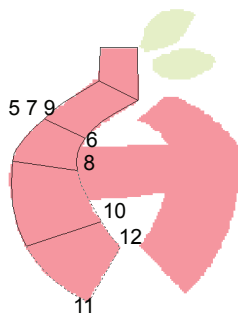
Pentru a elimina un punct introdus, clic dreapta pe aceasta sau apăsați tasta **<BackSpace>**.

**4** Selectați instrumentul pentru generare Curbe.

Clic  **Curve** în grupul **[Input]** de la **[Manual Punch]** (Perforare manuală).



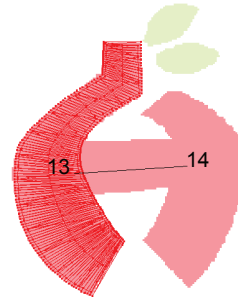
**5** Clic de la punctul 5 până la punctul 11, în ordine. Clic pe punctul 12 (ultimul punct din partea de model), și apoi apăsați tasta **<Enter>**.



În loc de a apăsa tasta **<Enter>** partea de model poate fi completată prin dublu-clic.

**6** Clic  **Running** în grupul **[Input]** din **[Manual Punch]** (Perforare manuală).

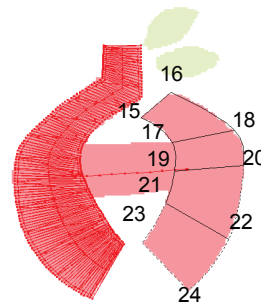
**7** Clic pe punctul 13, apoi pe punctul 14 (ultimul punct al cusăturii înaintea acului care îmbină părțile), și apoi apăsați tasta **<Enter>**. Specificați punctul astfel încât se suprapună/ să conecteze partea creată la pasul **5**.




**8** Clic  **Curve** în grupul **[Input]** din **[Manual Punch]** (Perforare manuală).

**9** Clic de la punctul 15 până la punctul 23, în ordine. Clic pe punctul 24 (ultimul punct din partea de model), și apoi apăsați tasta **<Enter>**.

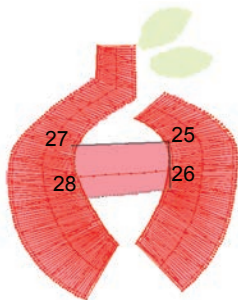
Specificați punctul astfel încât se suprapună/ să conecteze partea creată la pasul **7**.



**10** Clic  **Straight** în grupul **[Input]** din **[Manual Punch]** (Perforare manuală).

**11** Clic de la punctul 25 până la punctul 27, în ordine. Clic pe punctul 28 (ultimul punct din partea de model), și apoi apăsați tasta . **<Enter>** .

Specificați punctul astfel încât se suprapună/ să conecteze partea creată la pasul **9**.



Imaginea logo-ului finalizat



- Dacă părțile sunt conectate la cele anterioare și la următoarele, cusăturile în salturi nu vor fi create în scopul de a optimiza automat punctele de intrare și ieșire. Se recomandă verificarea broderiei cu Simulator de broderie înainte de coasere.

» "Verificarea broderiei cu Simulatorul de broderie" la pagina 80

- Adăugarea sau modificarea manuală a liniilor de direcție a cusăturii la modelele formă vă permit să continuați după aceea să creați modele utilizând aceleași instrumente de Perforare manuală.

» "Specificarea direcției de cusut" la pagina 51

## Date de transfer

---

Această secțiune descrie operațiunile pentru transferul modelelor de broderie către mașinile de brodat.

**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.broram.ro](http://www.broram.ro) - [www.cusutsibrodat.ro](http://www.cusutsibrodat.ro)

*Cusut & Brodat*

# Transferul proiectelor de broderie către mașini

Proceduri pentru transferul modelului de broderie creat către o mașină de brodat diferă în funcție de modelul dumneavoastră de mașină de brodat.

Pentru detalii, consultați Manualul de Operațiuni furnizat împreună cu mașina dumneavoastră de brodat.

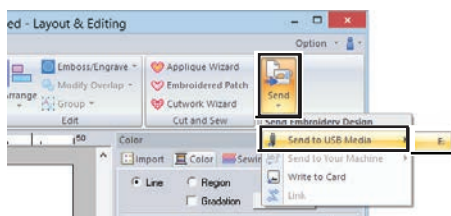
## Transferul către o mașină folosind USB

Desenele pot fi transferate către o mașină de brodat compatibilă cu funcția USB.



"Cheia Software PE-DESIGN" nu poate fi utilizată ca mediu USB. Nu salvați fișierele de broderie pe "Cheia Software PE-DESIGN" pentru transfer.

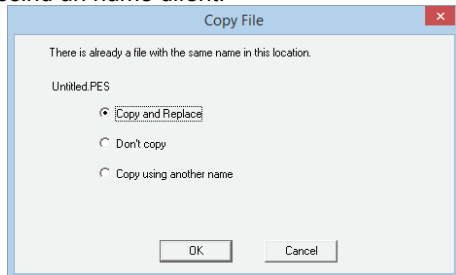
- 1 Conectați media USB în computer.
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire) b.
- 3 Clic [Send] (Trimite) în grupul [Sew] (Coase), clic pe [Send to USB Media] (Trimite la USB), și apoi selectați unitatea dorită.



→ Începe transferul de date.



În cazul în care la destinație există deja un fișier cu același nume, apare următoarea casetă de dialog. Selectați dacă să suprascrie fișierul existent, să oprească copierea sau să copieze fișierul folosind un nume diferit.



- 4 După ce datele au fost transferate, va apărea mesajul "Terminat transferul de date.", care indică faptul că transferul a fost finalizat.

Clic pe [OK], și apoi scoateți suportul USB.



În cazul în care sunt conectate mai multe USB-uri, precizați unde vor fi transferate datele în zona de mai jos.

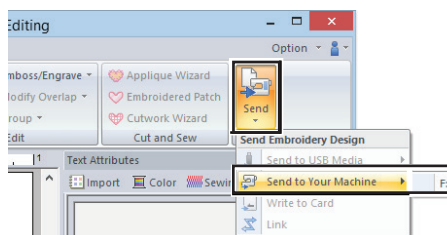


## Transferul direct către memoria mașinii

Proiectele pot fi transferate către mașini de brodat, care pot fi conectate la un computer utilizând un cablu USB.



- 1 Conectați la computer mașina de brodat.
- 2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire) .
- 3 Clic [Send] (Trimite) în grupul [Sew] (Coase), clic pe [Send to Your Machine] (Trimite la mașina dvs.), și apoi selectați unitatea dorită.



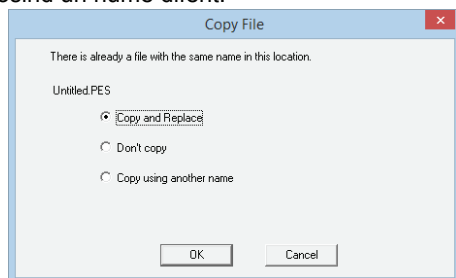
→ Începe transferul de date.

# Cusut & Brodat





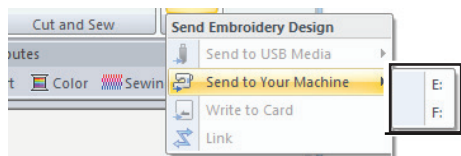
În cazul în care la destinație există deja un fișier cu același nume, apare următoarea casetă de dialog. Selectați dacă să suprascrie fișierul existent, să oprească copierea sau să copieze fișierul folosind un nume diferit.



- 4** După ce datele au fost transferate, va apare mesajul "Terminat transferul de date.", care indică faptul că transferul a fost finalizat. Clic **[OK]**.



- Pentru detalii cu privire la transferarea proiectelor cu această metodă, consultați Manualul de operare furnizat împreună cu mașina de brodat.
- În cazul în care sunt conectate mai multe mașini, precizați unde vor fi transferate datele în zona de mai jos.



- Dacă mașina de brodat conectată a fost setată la modul Link, comanda [Send to Your Machine] (Trimite către mașina dvs.), menționată în această procedură, nu poate fi selectată. Pentru a selecta această comandă, readuceți mașina la modul normal.

## Transferul către o mașină utilizând un card original

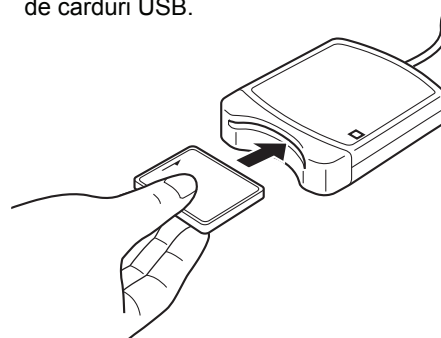
Proiectele pot fi transferate către o mașina de brodat, echipată cu un slot pentru card.



- Asigurați-vă că dimensiunea gherghefului de proiectare nu depășește ghergheful care va fi utilizat pe mașina de brodat.
- Când se scrie pe un card original, care conține deja date, toate datele de pe card vor fi șterse. Înainte de a scrie pe un card, salvați toate datele necesare pe un hard disk sau alte mijloace media, și verificați că nu există date necesare rămase pe card.
  - ▶▶ "De pe un card original" la pagina 92
- Un proiect de broderie pentru cadrul jumbo nu poate fi transferat către mașină prin utilizarea unui card original. Această dimensiune este conceput special pentru mașinile noastre de broderie cu mai multe ace echipate cu o cameră foto încorporată.
  - ▶▶ "Asistent instruire 9-3: Broderie cu cadrul jumbo" la pagina 188

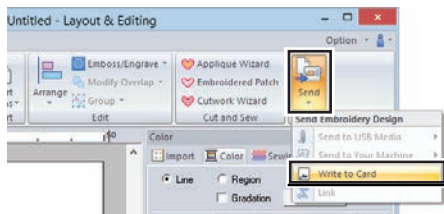
▶▶ Pentru detalii cu privire la scrierea proiectelor de broderie multiple, consultați "Transferul proiectelor de broderie către mașini" la pagina 246.

- 1** Conectați modulul de scriere card USB. Introduceți un card original în modulul de scriitor de carduri USB.

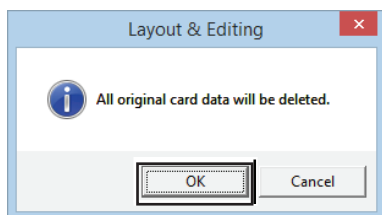


- 2** Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire).

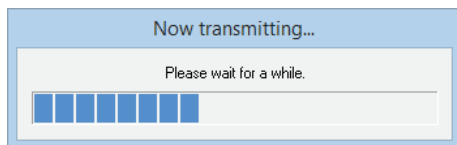
**3** Clic [Send] în grupul [Sew] (Cusătură) , și apoi clic pe [Write to Card] (Scrie pe card).



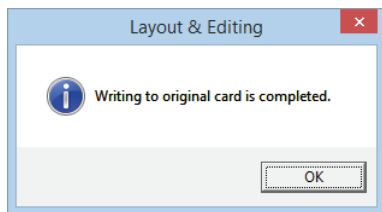
**4** Când va apărea următorul mesaj, clic pe [OK].



→ Începe transferul de date. Următorul mesaj apare în timp ce datele sunt transferate.



**5** După datele au fost transferate, va apărea următorul mesaj, care indică faptul că transferul este finalizat. Clic [OK].



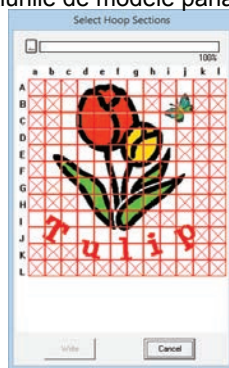
### Transferul proiectelor de broderie divizate

Modelele de broderie pentru modele divizate create pe pagina de proiectare de dimensiuni personalizate sunt scrise pe carduri împărțite în secțiunile lor separate.

În cazul în care dimensiunea totală a modelului depășește capacitatea suportului sau memoria mașinii sau dacă modelul este împărțit în peste 80 secțiuni cu o dimensiune a paginii de proiect de 90 x 90 cm (35,4 "x 35,4"), va trebui să împărțiți modelul și să scrieți mai multe secțiuni separate pe câteva suporturi.

În cazul în care toate secțiunile modelului nu pot fi salvate cu o singură operațiune, apare caseta de dialog [Select Hoop Sections] (Selectați secțiuni gherghef).

Selectați secțiunile de modele până la umplerea suportului.



Indicatorul de capacitate a cardului în partea de sus a casetei de dialog afișează cantitatea de spațiu disponibil pe card (cu alb) și cantitatea de spațiu utilizată de secțiunile model (cu albastru). Când este selectată o secțiune de model, suma totală a spațiului utilizat de secțiunile selectate ale modelului apar în albastru.

Dacă este depășită capacitatea, întregul indicator de capacitate al cardului apare în roșu.

Pentru a deselecta o secțiune de model, clic pe ea din nou.

Clic pe [Write] (Scrie) pentru a scrie secțiunile selectate pe suport. (Butonul [Write] (Scrie) este disponibil numai când este selectată o secțiune de model și nu există suficient spațiu pe suport pentru secțiunile de model selectate).

►► Pentru detalii despre crearea modelelor de broderie divizate, consultați "Asistent instruire 9-1: Crearea proiectului de broderie divizată" la pagina 177.

## Utilizarea Funcției Link către dispozitivul de broderie către computer

Proiectele de broderie poate fi brodate transferând datele broderiei din computer către una sau mai multe mașini de brodat compatibile cu ajutorul funcției Link.

Aceste modele de broderie sunt brodate după ce datele sunt trimise de la calculator la mașina de brodat în același mod în care un document este imprimat după ce datele sunt trimise de pe un computer la o imprimantă.



- Funcția Link poate fi utilizată numai cu mașini de brodat compatibile cu funcția; nu poate fi utilizată cu alte mașini. Pentru detalii, consultați Manualul de Operațiuni furnizat împreună cu mașina dumneavoastră de brodat.
- Funcția Link nu se poate utiliza cu următoarele modele de broderie.
  - ◆ Dimensiunea depășește zona care va fi brodată cu mașina
  - ◆ Proiectele de broderie într-o pagină a proiectului pentru o dimensiune personalizată sau pentru cadrul jumbo
  - ◆ Modele pentru gherghef 240 x 360 mm
- Până la patru mașini de brodat pot fi conectate folosind funcția Link.

**1** Crearea unui proiect de broderie în [Layout & Editing] (Machetare & Editare).

**2** Setează mașina de brodat în modul Link.

- Porniți funcția Link a mașinii de brodat, și apoi opriți mașina



Pentru detalii privind configurarea mașinii în modul Link, consultați Manualul de operare furnizat împreună cu mașina de brodat.

**3** Utilizați cablul USB inclus cu mașina de brodat pentru a conecta mașina la computer.

- Deschideți mașina de brodat.



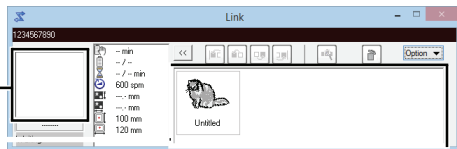
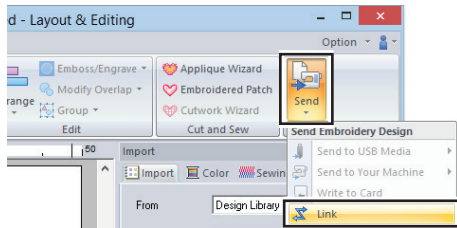
- Pentru detalii despre conectarea mașinilor la computer, consultați Manual de operare furnizat împreună cu mașina de brodat
- În cazul în care mașina este poziționată departe de computer, vă recomandăm să utilizați un hub USB cu alimentare proprie. Nu utilizați cabluri prelungitoare USB sau cabluri de repetitor.
- Nu conectați sau deconectați cablul USB, în timp ce mașina este pornită.
- Selectați **[Power Options]** în **[Control Panel]**, și apoi set both **[System stși by]** și **[System hibernates]** to **[Never]**.



Una sau mai multe mașini de brodat pot fi conectate la PC utilizând funcția Link.

**4** Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire).

**5** Clic [Send] în grupul [Sew] (Cusătură) (Trimite) în grupul [Sew] (Coase), și apoi clic pe [Link].

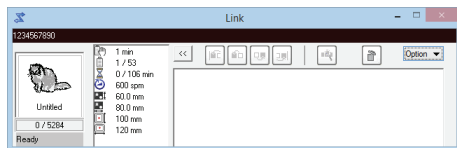


**1 Proiectul transferat**

**2 Stat la rând**

Afișează datele înainte de transferul către mașina de brodat.

→ Când mașina este gata pentru a începe încărcarea datelor, transferul datelor începe. În timp ce datele sunt transferate, apare un mesaj pe ecranul mașinii de brodat, și proiectul se mută în zona cu proiecte transferate.



În cazul în care datele trimise din [Layout & Editing] (Machetare & Editare) nu apar în caseta de proiectare transferată, continuați operarea utilizând panoul de operare al mașinii.



Dacă doriți să trimiteți mai mult de un proiect către caseta de dialog [Link], repetați pasul 4 pentru fiecare proiect. Caseta de dialog [Link] va rămâne deschisă în timp ce proiectul selectat din [Layout & Editing] (Machetare & Editare) va fi trimis către Link.

**6** După ce a fost transferat proiectul, apăsați butonul de pornire/oprire pe mașina de brodat pentru a începe brodatul.

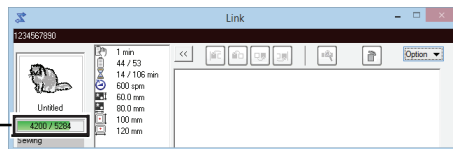


Datele transferate nu pot fi editate de la mașina de brodat.

Datele primite pot fi numai brodate.

Cu toate acestea, setările pentru brodere pot fi specificate.

Când începe brodarea, apare următorul mesaj în caseta de dialog [Link].



**3 Afișează starea mașinii de brodat.**

Fiecare indicație de stare este descrisă mai jos

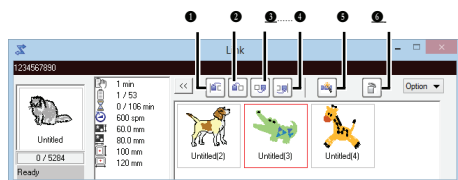
Status	Descriere
<b>Ready</b>	Apăsați butonul de pe mașina de brodat (butonul de Pornire/Oprire) pentru a începe coaserea.
<b>Așteptare</b>	În cazul în care nu există date la rând în așteptare <b>2</b> , selectați [Link] ca destinație în aplicație și trimiteți datele. Dacă aceasta este starea, chiar dacă există date la rând în așteptare <b>2</b> , continuați operarea utilizând panoul de operare al mașinii.
<b>Coaserea</b>	Mașina coase.
<b>Pauza</b>	Mașina a fost oprită temporar.
<b>Schimbarea culorii</b>	Schimbă bobina cu fir pe mașină..
<b>Verificarea firului</b>	Verificați firul bobinei sau firul superior pe mașină.
<b>Verificarea cadrului</b>	Instalați un cadru diferit de broderie pe mașină.
<b>Eroare</b>	Verifica detaliile erorii care au apărut pe mașină.

## În cazul în care proiecte multiple au fost trimise către o singură mașină

Mai multe proiecte de broderie pot fi brodate după ce au fost trimise către caseta de dialog [Link]. În acest caz, apare caseta de dialog, așa cum se arată mai jos.



- Baza de date cu proiecte este disponibilă pentru a trimite mai multe proiecte la un moment dat.
- ▶ "Trimiterea proiectelor de broderie către mașini utilizând funcția Link", la pagina 250
- Cu funcția [Name Drop] (Inserare nume), puteți trimite, de asemenea, mai multe proiecte la care va fi înlocuit numai textul.
- ▶ "Generarea modelelor folosind textul din lista de texte" la pagina 128



Următoarele operațiuni pot fi efectuate din această casetă de dialog.

- ❶ Mută proiectul (proiectele) selectat(e) la începutul ordinii de brodat.
- ❷ Mută proiectul (proiectele) selectat(e) o poziție înainte în ordinea de brodat.
- ❸ Mută proiectul (proiectele) selectat(e) o poziție înapoi în ordinea de brodat
- ❹ Mută proiectul (proiectele) selectat(e) la finalul ordinii de brodat.
- ❺ Ajustează automat ordinea de brodat a proiectelor pentru a reduce la maximum numărul de schimbări al culorii firelor.
- ❻ șterge proiectul (proiectele) selectat (e) din caseta de dialog [Link].



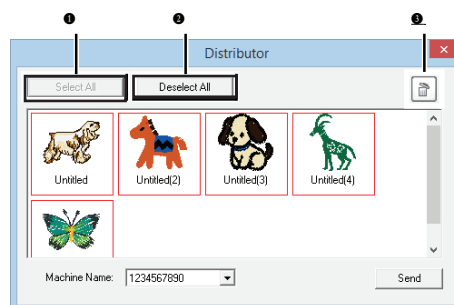
Înainte de mesajul "Mașina se va mișca. Păstrați-vă mâinile etc. departe de mașină." apare pe mașină și [OK] este apăsată, ordinea de brodat a proiectelor, inclusiv primul, poate fi schimbată, deoarece primul proiect nu a fost trimis încă spre mașină.

## În cazul în care sunt conectate mai multe mașini de brodat

Apare caseta de dialog [Distribuitor], suplimentar față de caseta de dialog [Link] pentru fiecare mașină de brodat. Vor fi selectate toate proiectele din caseta de dialog [Distribuitor]. Specificați ce folder urmează să fie transferat și la care mașină.



### Caseta de dialog distribuitor

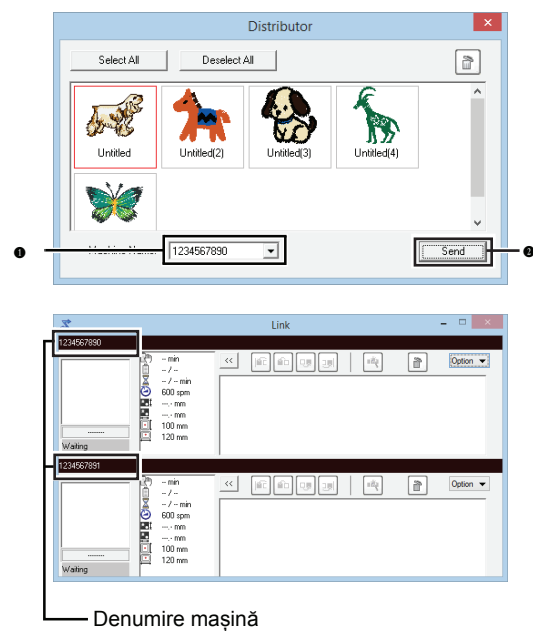


- ❶ Selectează toate modelele de broderie.
- ❷ Deselectează proiectele de broderie.
- ❸ șterge proiectele de broderie selectate. (Proiectul este șters fără a fi mutat la <Recycle Bin>.)



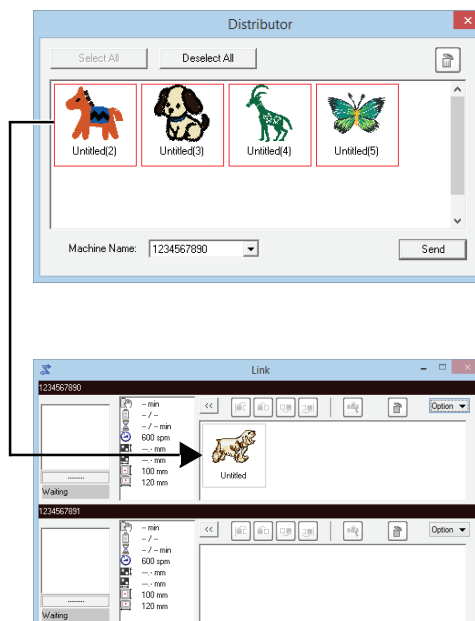
- Trimite un proiect către caseta de dialog Distribuitor pentru mai multe mașini.
- Pentru ca mai multe modele să fie trimise, repetați Pasul 5 pentru fiecare proiect.

- 1 Selectați o mașină în [Machine Name] (Denumire mașină) ● selector, selectați un fișier de broderie, apoi clic pe [Send] (Trimite) [Send] ●.

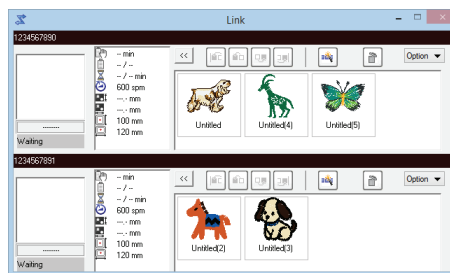


- Denumirea inițială a mașinii este ID-ul mașinii. Pentru detalii, consultați Manualul de Operațiuni furnizat împreună cu mașina dumneavoastră de brodat.
- Denumirea mașinii poate fi schimbată. Pentru detalii, consultați *Schimbarea denumirii mașinii de brodat care apare cu funcția Link* la pagina 208

→ Proiectele de broderie sunt mutate în caseta de dialog [link] .



- 2 Repetați pasul 1 pentru a muta fiecare proiect în caseta de dialog [link] .



**BRO ROM INDUSTRIAL MACHINES srl**

Bucuresti, Str.Uranus nr.150, et.3 sector 5, CP 050826 Romania

Phone/Fax : +40-21-23.23.844 , +40-21-23.23.872

[www.brorom.ro](http://www.brorom.ro) - [www.cusutibrodat.ro](http://www.cusutibrodat.ro)

**Cusut & Brodat**





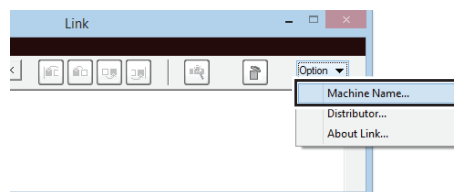
- Ordinea de brodat a proiectelor la rândul de așteptare poate fi schimbată.
- ▶ Pentru detalii, consultați "*În care proiecte multiple au fost trimise către o singură mașină*" la pagina 206.
- În cazul în care mașini suplimentare sunt conectate în timp ce este afișată caseta de dialog **[Link]**, vor apărea rânduri corespunzătoare. În cazul în care o mașină este deconectată, va dispărea rândul de așteptare corespunzător.
- Pentru a afișa caseta de dialog **[Property] (Proprietate)** pentru un fișier, faceți dublu clic pe pictograma fișierului, sau clic pe un fișier pentru a-l selecta, clic dreapta pe el, și apoi clic pe **[Property] (Proprietate)** din meniul care apare.
- Pentru a reduce această casetă de dialog la un buton de pe bara de activități, clic pe butonul **[Minimizare]**.

## Pentru a deconecta cablul USB, sau a închide computerul

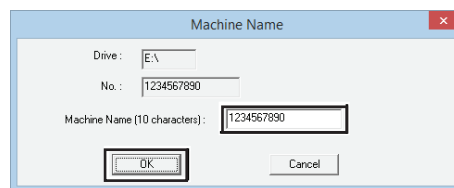
- După transferul datelor către mașina de brodat și transferul mesajului pe ecranul aparatului s-au finalizat, deconectați cablul USB sau opriți calculatorul. Atunci când conectați mașina de brodat din nou, puteți continua operațiunea Link.
- Mașina de brodat poate termina brodatul proiectului în curs de brodere chiar în cazul în care calculatorul este oprit.
- În cazul în care mașina de brodat este oprită în timp ce acesta brodează, operația de reluare poate fi folosită următoarea dată când este pornit. În acel moment, transmisia poate fi reluată utilizând funcția Link făcând clic pe **[Link] [Bază de date proiecte]** sau în meniul **[Option] (Opțiuni)** în **[Layout & Editing] (Machetare & Editare)** pentru a afișa caseta de dialog **[Link]**.
- În cazul în care nu poate fi detectată conexiunea la mașina de brodat, caseta de dialog **[Link]** se va închide automat.
- Pentru a afișa caseta de dialog **[Link]** din nou, după ce a fost repornit computerul, clic pe **[Link]** în **[Design Database] (Bază de date proiecte)** sau meniul **[Option] (Opțiuni)** (în colțul dreapta-sus) de la **[Layout & Editing] (Machetare & Editare)**.
- Pentru a afișa caseta de dialog **[Distribuitor]**, clic pe **[Distribuitor]** în meniul de **[Opțiuni]** din caseta de dialog **[Link]**.

## Schimbarea denumirii mașinii de brodat care apare cu funcția de Link

- 1 Clic pe **[Machine Name] (Denumire mașină)** în meniul **[Option] (Opțiuni)** al rândului al cărui nume trebuie schimbat.



- 2 Scrieți denumirea în caseta **[Machine Name] (Denumire mașină)** și apoi clic pe **[OK]**.



Un nume (până la 10 caractere alfanumerice / simboluri) poate fi specificat pentru mașina de brodat.



- Atunci când o mașină de brodat este conectată la computer, mașina de brodat este recunoscută de calculator ca un disc amovibil și i se atribuie o literă de unitate. În cazul în care această literă de unitate este identică uneia deja alocate de către calculator, modelele nu pot fi trimise din computer la acea mașină de brodat. Această problemă apare, de exemplu, în cazul în care unei unități de rețea i-a fost alocată o literă de unitate din computer. În cazul în care acest lucru se întâmplă, anulați atribuirea pentru unitatea cu litera de unitate în conflict.
- Atunci când crește numărul de mașini de brodat conectate la calculator prin USB, sistemul de operare poate solicita repornirea computerului. În acel moment, reporniți computerul.

*Cusut & Brodat*

## Centrul de proiectare





---

Această secțiune descrie operațiunile de bază efectuate în Centrul de proiectare. O procedură pas-cu-pas este prevăzută pentru a crea un model de broderie dintr-o imagine șablon, cum ar fi o ilustrație.

*Cusut & Brodat*

## Operațiuni centrul de proiectare de bază

În Centrul de proiectare, modelele de broderie pot fi create dintr-o imagine originală. În plus, puteți specifica culorile și atributele de cusut pentru linii și regiuni care sunt mai detaliate decât cele specificate cu funcția **[Auto Punch] (Perforare automată)** în **Machetare & Editare**.  
Un proiect de broderie este creat în următoarele patru etape.

Pasul 1 Etapa imagine originală	Pasul 2 Etapa imagine linie	Pasul 3 Etapa manevrare figură	Pasul 4 Etapa setare cusătură
			
Deschideți un fișier imagine, și selectați culorile ce vor fi utilizate pentru a crea contururi.	Imaginea originală este convertită într-o imagine cu linii alb-negru. Contururile pot fi trasate sau șterse.  Exemplu: Dungile în eșarfă sunt șterse. Dungile sunt adăugate la eșarfă.	Imaginea liniei este convertită la o imagine de manevrare figură. Punctele din imaginea pentru manevrarea figurii pot fi editate pentru a modifica proiectul.  Exemplu: Ochii sunt mutați, și expresia facială este schimbată. O stea este adăugată la coada avionului.	Tipul cusăturii și culorile firelor sunt precizate în contur pentru a finaliza proiectul de broderie.  Exemplu: Prin aplicarea de culori diferite față de imaginea originală, proiectul va avea un aspect diferit.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• În cazul în care datele sunt salvate, lucrul poate fi oprit în fiecare etapă, și apoi reînceput.</li> <li>• Imaginile cele mai potrivite pentru a fi utilizate sunt cele cu câteva culori distincte. Imaginile sau fotografiile complicate sau în degrade nu sunt potrivite deoarece este dificil să se extragă contururile lor.</li> <li>• Datele imagine linie sunt salvate în formatul .pel, și datele manevrare figură sunt salvate în formatul .pem.</li> <li>• Datele de broderie sunt salvate în formatul .pem. Pentru a transfera datele .pem create în Centrul de proiectare către o mașină de brodat, se importă modelul în Machetare &amp; Editare, și apoi se transferă datele la o mașină de brodat.</li> </ul> <p>» "Importul în Machetare &amp; Editare" la pagina 220 and "Transferarea proiectelor de broderie către mașini" la pagina 201</p>			

Această secțiune descrie operațiunile de bază efectuate în Centrul de proiectare. Pentru detalii în legătură cu procedurile și setările, consultați "Fereastra centru de proiectare" la pagina 221.

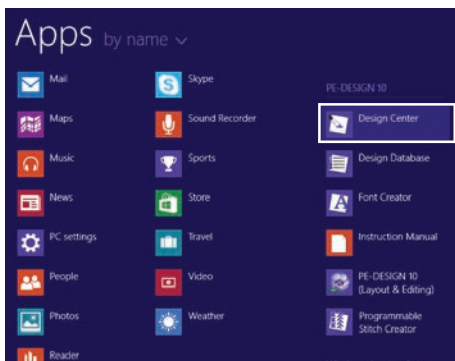
**Pasul 1** Etapa imagine originală


**Extragerea contururilor dintr-o imagine**

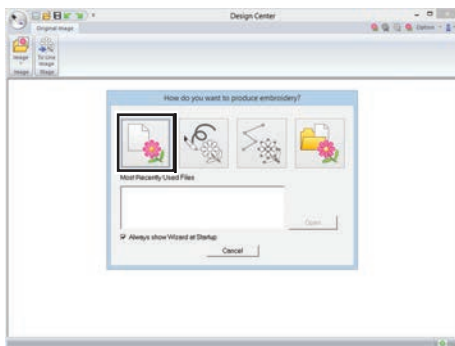
- 1 Clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos al ecranului [Start] pentru a vizualiza [All Apps] (Toate Apps)




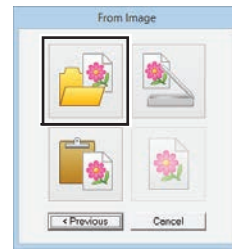
- 2 Clic pe [Design Center] (Centrul de proiectare) sub titlul [PE-DESIGN 10] pe ecran.



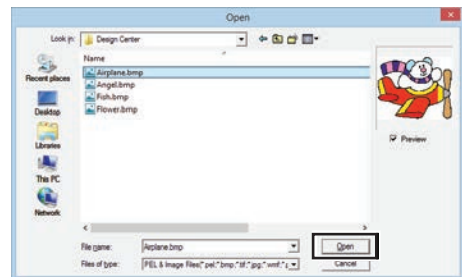
- 3 Clic 



- 4 Clic 



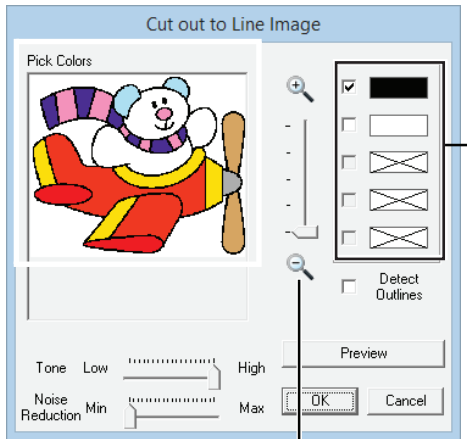
- 5 Selectați fișierul cu imaginea dorită și apoi clic pe [Open] (Deschide).



Imaginea cu avionul se află la:  
**Documents (My documents)\PE-DESIGN 10  
 \Sample\Design Center.**

**6** În imaginea afișată în fereastra **[Alege culorile]**, selectați culorile ce vor fi utilizate pentru contururi (liniile de broderie).

→ Culoarea selectată apare într-o casetă în partea dreaptă, și apare în caseta de validare pentru a arăta că culoarea este selectată.

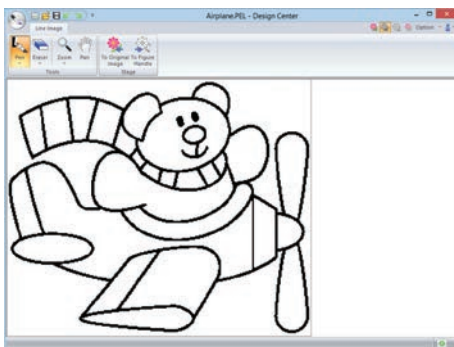


Culoarea dorită poate fi selectată mai ușor dacă glisorul **[Zoom]** (Mărire) este folosită pentru a mări imaginea.

Dacă a fost selectată o altă culoare diferită de cea pentru contur, goliți caseta de validare de lângă culoare pentru a deselecta.

**7** După selectarea culorilor ce vor fi utilizate pentru contururi, clic pe **[OK]**.

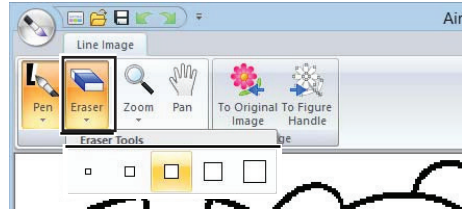
→ Imaginea liniei apare în pagina proiectului.



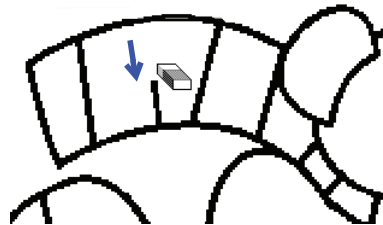
## Pasul 2 Etapa imagine linie

### Utilizarea radierei

**1** Pentru a șterge o linie, clic pe **[Eraser]** (Radieră) în grupul **[Tools]** (Instrumente) și apoi selectați un instrument în funcție de mărimea zonei sau grosimea liniei ce va fi ștersă.

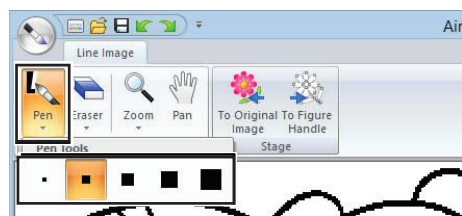


**2** Deplasați cursorul peste linia ce va fi ștersă, apoi clic pe linie sau glisați cursorul pentru a șterge linia.



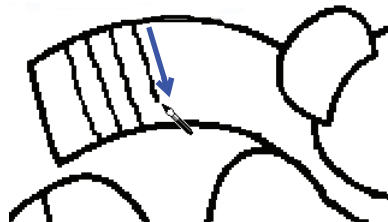
### Utilizarea peniței

**1** Pentru a desena linia, selectați **[Pen]** (Penița) din grupul **[Tools]** (Instrumente) și apoi selectați un instrument cu grosimea dorită a liniei ce va fi trasată.





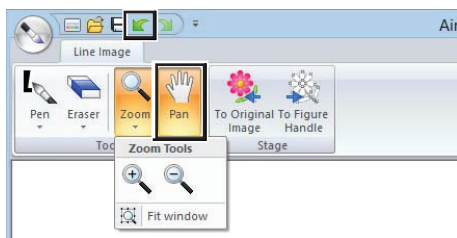
- 2 Trageți cursorul pentru a desena linia. Pentru a adăuga un punct, clic pe pagina proiectului.



Pentru a desena linii verticale sau orizontale, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce mișcați cursorul.

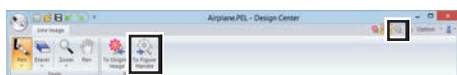


- Dacă liniile sunt trasate sau șterse incorect, clic (butonul Anulare) pentru a anula ultima operație
- Pentru a modifica dimensiunea afișajului, utilizați comanda **[Zoom] (Mărire)**.
- Partea din zona de lucru, care este afișată poate fi ușor modificată cu ajutorul funcției **[Pan]**.

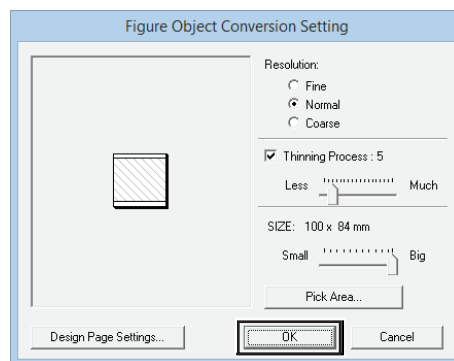


## ■ Editarea conturului extras

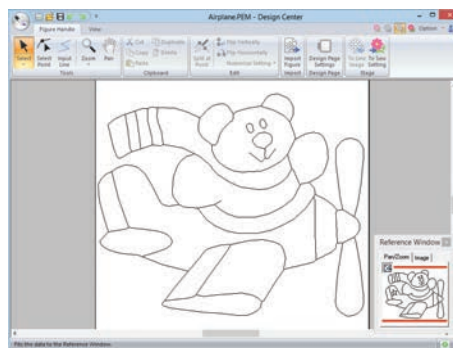
- 1 Când imaginea liniei este finalizată, clic **[Către manevrare figură]** în grupul **[Etapa]** sau (a doua pictogramă de la stânga) în colțul dreapta-sus al ecranului.



- 2 Clic **[OK]**.




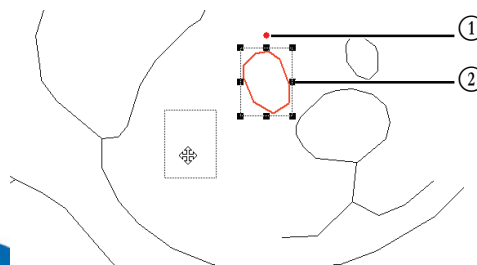
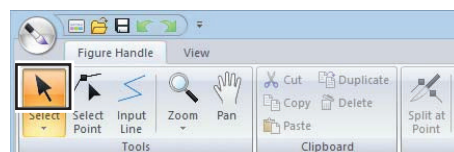
→ Imaginea liniei este convertită la o imagine de manevrare figură.




## ■ Pasul 3 Etapa manevrare figură

### ■ Mutarea contururilor

- 1 Clic pe fila **[Figure Handle] (Mâner figură)**.
- 2 Clic  în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și apoi clic pe contur pentru a fi mutat.



- ① Mânerul pentru rotire
- ② Mânere pentru scalare

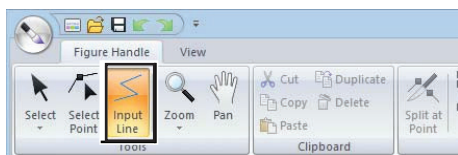
- 3 Deplasați cursorul peste contur astfel încât forma cursorului să se schimbe în , și apoi trageți conturul.



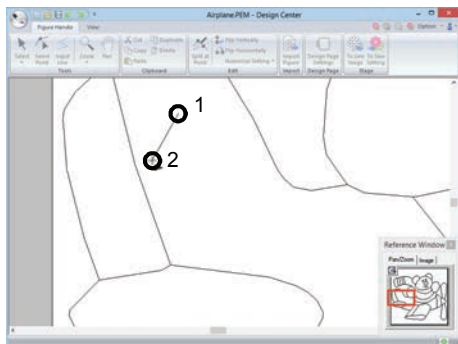
Trageți de mâner pentru a schimba dimensiunea sau unghiul. Pentru a șterge conturul, apăsați tasta <Delete>.

## Adăugarea de linii la imaginea de manevrare a imaginii

- 1 Clic pe [Input Line] (Linie intrare) în grupul [Tools] (Instrumente).



- 2 Clic pe punctul de pornire (1), și apoi clic pe următorul punct (2).

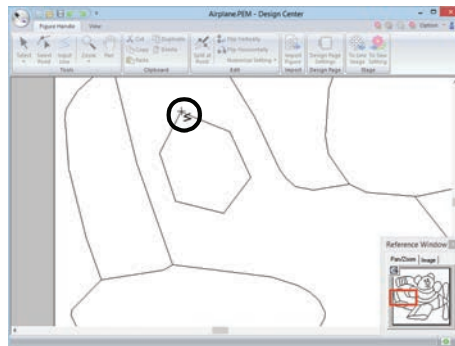


→ Este trasată o linie care conectează două puncte. Continuați cu clic pentru a desena linii suplimentare.



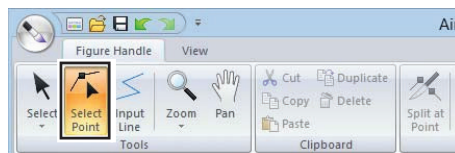
- Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta.
- Pentru a desena linii verticale sau orizontale, țineți apăsată tasta în timp ce mutați cursorul.

- 3 Dublu clic pe punctul final.

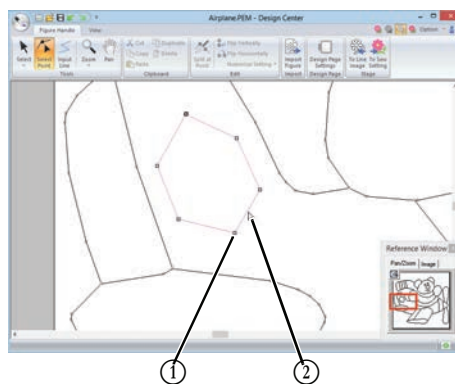


## Remodelarea conturilor

- 1 Clic pe [Select Point] (Selectare punct) în grupul [Tools] (Instrumente).

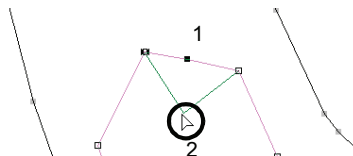


- 2 Clic pe un contur.

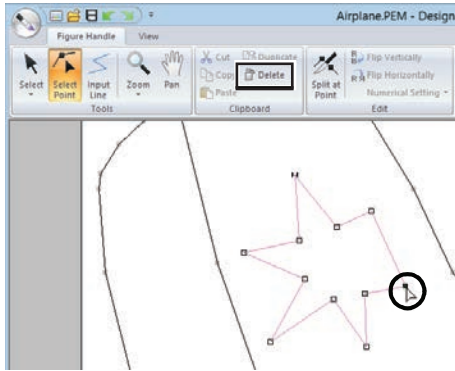


- 1 Punct
- 2 Linie Roz

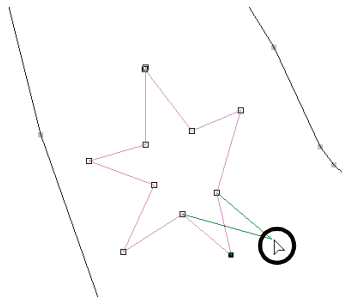
- 3 Pentru a adăuga un punct, clic pe conturul (1). Pentru a crea un colț, trageți punctul (2).



- 4** În cazul în care punctul este șters, colțul este eliminat. Clic pe punctul ce trebuie șters, și apoi apăsați tasta **Del**, sau clic pe **[Delete]** în grupul **[Clipboard]**.



- 5** Pentru a modifica forma liniei, trageți punctul.



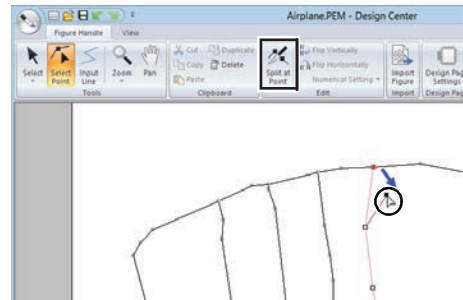
- Dacă sunt selectate mai multe puncte, toate punctele vor fi mutate sau șterse.
- Pentru a selecta puncte suplimentare, țineți apăsată tasta **<Ctrl>** și clic pe fiecare punct, sau trageți cursorul peste puncte.

### Scindarea liniilor

Linii poate fi scindată într-un punct.

- 1** Efectuați pașii **1** și **2** în "Redefinirea contururilor" pentru a selecta o linie.

- 2** Selectați un punct, apoi clic pe **[Split at Point]** (**Divizare într-un punct**) în grupul **[Edit]** (**Edi-tare**) pentru a scinda linia




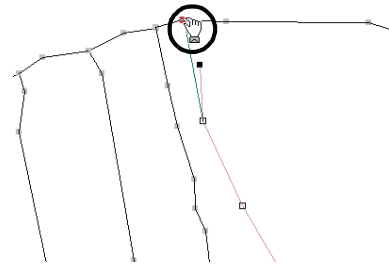
### Conectarea liniilor

Două puncte pot fi conectate pentru a forma o linie.

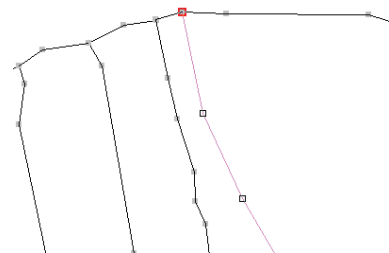
- 1** Efectuați pașii **1** și **2** pentru "Redefinirea contururilor" pentru a selecta o linie.

- 2** În timp ce țineți apăsată tasta **<Alt>** trageți punctul selectat către celălalt punct în care doriți să vă conectați la acesta.

→ Forma cursorului se schimbă în , și un pătrat roșu apare atunci când două puncte sunt suprapuse.




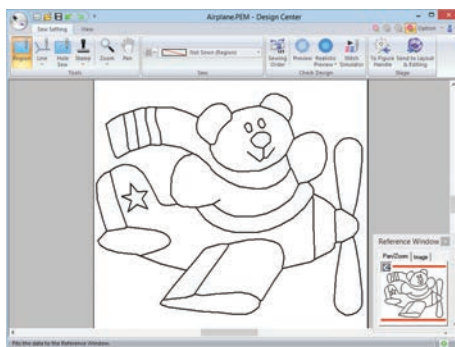
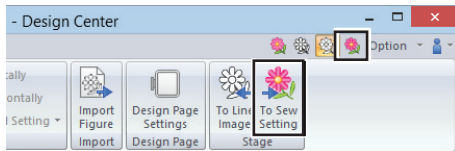
- 3** Eliberați butonul mouse-ului pentru a conecta cele două puncte.



## Continuarea către etapa de setare cusătură

Când imaginea de manevrare a figurii este finalizată, continuați cu etapa de setare cusătură.

- 1 Clic pe **[Către setare cusătură]** în grupul **[Stage] (Etapă)** sau în colțul din dreapta-sus al ecranului. 



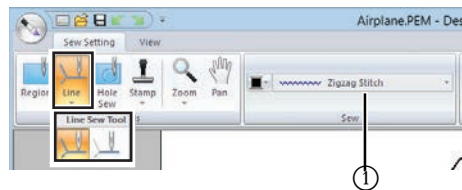
Chiar și după continuarea la stadiul de setare cusătură, vă puteți întoarce la etapa de setare cusătură pentru a edita imaginea de manevrare figura.

## Pasul 4 Etapa setare cusătură

Acum vom aplica atributele de cusut la diferite părți ale conturului pentru a crea modelul de broderie.

### Specificarea atributelor de cusut

- 1 Clic pe fila **[Sew Setting] (Setări cusătură)**.
- 2 Pentru a specifica tipul de cusătură pentru linie, clic pe **[Linie]** în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și apoi selectați instrumentul dorit din **[Line Sew Tool] (Instrument coasere linie)**.



- ① 1 [Line sew type] (Tip linie de cusut) selector



: Clic pe acest buton pentru a aplica atributele de cusut pentru întregul contur.



: Clic pe acest buton pentru a aplica atributele de cusut pentru o porțiune din contur.

Pentru a specifica tipul de cusătură pentru regiune, clic **[Regiune]** în grupul **[Tools] (Instrumente)**.



- ① selectorul [Tip cusătură regiune]

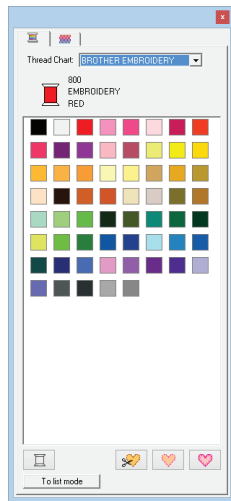


Atributele de cusut nu pot fi aplicate regiunilor dacă regiunea este nu complet închisă într-un contur în Etapa de manevrare a figurii.



- 3 Clic .

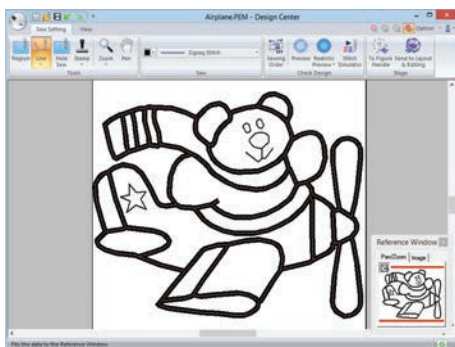
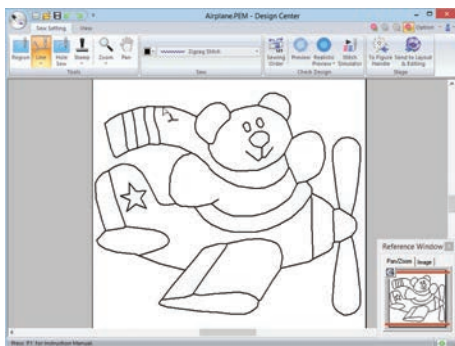



4 Clic pe culoarea dorită..

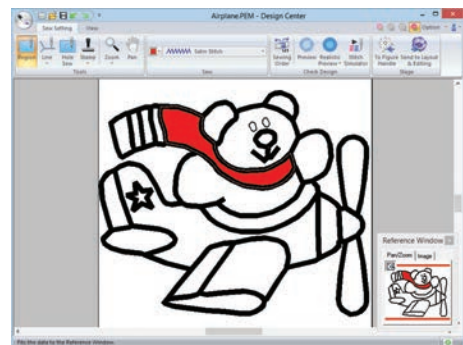
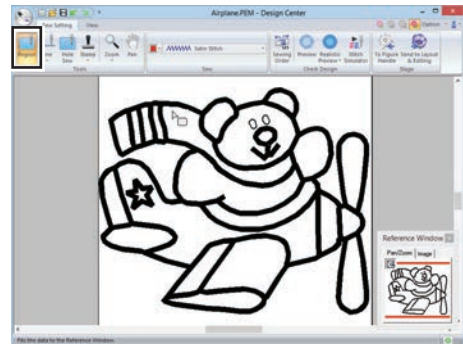


5 Clic pe săgeata în jos din selectorul tip cusătură și alege tipul dorit de cusătură.

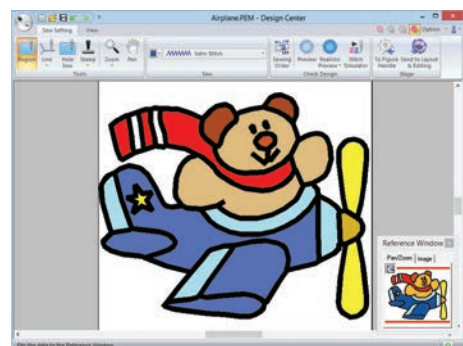
6 Când se utilizează  sau , clic pe conturul pe care se vor aplica atributele de cusut.



7 Atunci când se utilizează , clic pe regiunea unde atributele de cusut sunt aplicabile.



Pentru a modifica atributele de cusut, repetați pașii de la 1 până la 7.







Atributele de cusut pentru regiune nu pot fi aplicate la regiuni deschise (regiunile incomplet închise într-un contur), așa cum se arată în ilustrația de mai jos.



Dacă atributele nu pot fi aplicate unei regiuni, reveniți la Etapa de manevrare a figurii și asigurați-vă că această regiune este închisă. Editați orice linii rupte cu instrumentul de editare a punctului.

► "Adăugarea de linii la imaginea de manevrare a figurii" la pagina 215

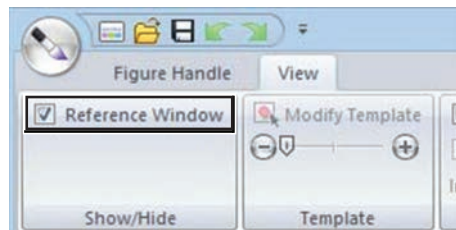


- Din caseta de dialog **[Sewing Attribute Setting] (Setări atribute de cusut)** setările detaliate pentru atribute, cum ar fi lățimea cusăturilor netede și pasul cusăturii, pot fi specificate.
- "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 233.
- Fereastra de referință este utilă pentru specificarea culorilor în timpul verificării culorilor imaginii originale.

### Utilizarea ferestrei de referință

Acest lucru vă permite să selectați culori în timpul verificării culorilor din imaginea originală.

1. Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.
2. Selectați caseta de validare **[Reference Window] (Fereastră de referință)** în grupul **[Show/Hide] (Afișare/Ascundere)**.
3. Clic pe fila **[Image] (Imagine)**.



→ Apare imaginea deschisă în etapa imagine originală.



Dacă ați da clic pe **[Reference] (Referință)**, clic pe **[Original]**.



## Pasul 5 Importul în Machetare & Editare

Modelul de broderie creat în Centrul de proiectare poate fi importat în Machetare & Editare. Suplimentar, datele create pot fi transferate către mașină utilizând funcțiile din Machetare & Editare.



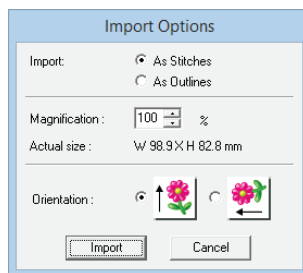
În cazul în care atributele de cusut ale unei schițe sau regiuni nu sunt stabilite, modelul de broderie nu poate fi importat.

- 1 Clic pe fila **[Sew Setting]** (Setări cusătură).
- 2 Clic pe **[Send to Layout & Editing]** (Trimite către Machetare & Editare) în grupul **[Stage]** (Etapă).



→ Machetare & Editare pornește.

- 3 Alegeți să importați modelul fie ca model broderie ori model contur.

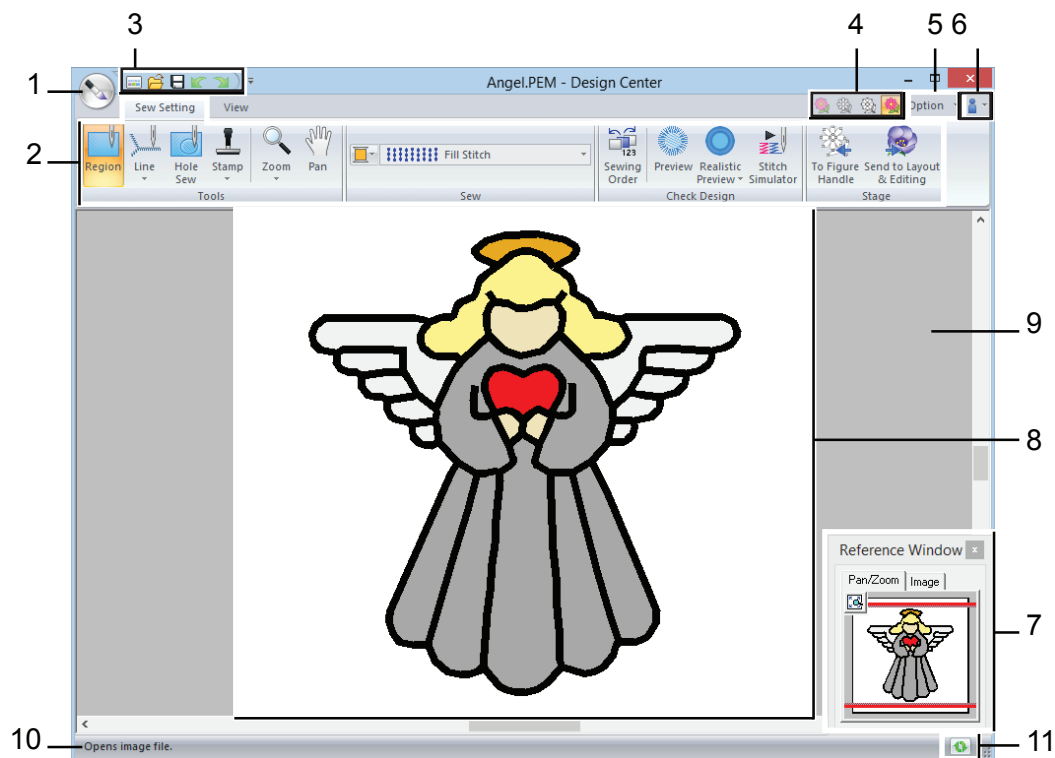


- 4 Specificați setările pentru **[Import]**, **[Mărire]** și **[Orientare]**, și apoi clic pe **[Import]**.



Pentru detalii despre setările **[tip Cusături]** și **[tip Contururi]** alături de **[Import]**, consultați "Importul proiectului de broderie din Centrul de proiectare" la pagina 94.

## Fereastra centru de proiectare



**1 Butonul Aplicație**

**2 Panglică**

**3 Bara de instrumente acces rapid**

**4 Butonul etapă**

Indică stadiul actual. Click pentru a trece la un stadiu diferit.

**5 Butonul de opțiuni**

**6 Butonul ajutor**

**7 Fereastra de referință (» p. 228)**

Afișează toate contururile și modelele în spațiul de lucru, oferindu-vă o imagine de ansamblu în timp ce lucrați pe o suprafață detaliată.

**8 Pagina proiectului**

**9 Zona de lucru**

**10 Bara de stare**

**11 Butonul de reîmprospătare fereastră**


» "Înțelegerea Windows" la pagina 11

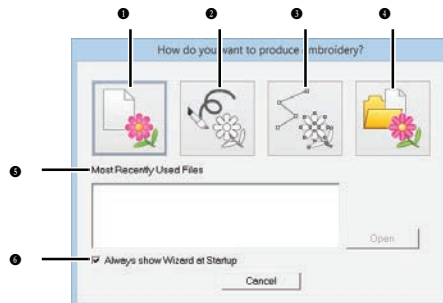
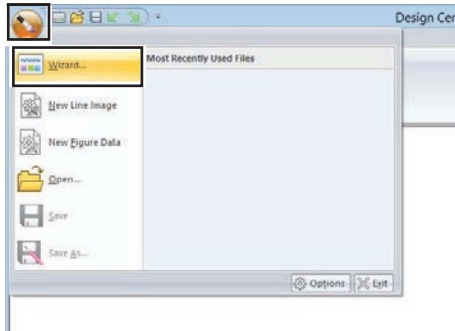
**Cusut & Brodat**

# Etapa imagine originală

## Utilizarea Expertului

Acest expert oferă un ghid pas cu pas pentru crearea de modele de broderie.

Clic pe , și apoi selectați **[Wizard] (Expert)** din lista de comenzi.



### ● De la imagine

Clic pe acest buton afișează caseta de dialog **[De la Imagine]**.

### ● Noua imagine linie

Clic pe acest buton deschide o nouă pagină de proiectare în Etapa imagine linie

» "Desenarea cu mâna liberă a unei noi imagini pentru linie" la pagina 225.

### ● Figură nouă

Clic pe acest buton deschide o nouă pagină de proiectare în etapa de manevrare a figurii.

» "Desenarea cu mâna liberă a unei noi imagini pentru figură" la pagina 227.

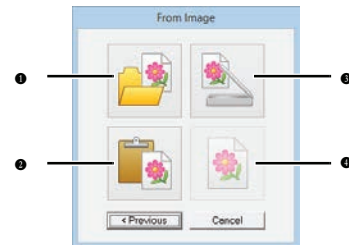
### ● Deschidere PEM

Clic pe acest buton afișează caseta de dialog **[Open] (Deschide)**, astfel încât un fișier .pem poate fi selectat.

- **Cele mai recent utilizate fișiere** Din listă, clic pe numele fișierului, și apoi clic pe **[Open] (Deschide)**.
- **Întotdeauna se afișează Expertul la Pornire** Selectați această casetă de validare pentru a porni Expertul de fiecare dată când Centrul de proiectare este pornit.

## Deschiderea unei imagini

Când clic pe butonul **[De la imagine]** în caseta de dialog **[Cum doriți să produceți broderia?]** apare caseta de dialog **[De la imagine]**.



### ● Deschide fișierul imagine

Clic pe acest buton afișează Caseta de dialog **[Open] (Deschide)** pentru a selecta un fișier imagine.

» "Formate fișiere imagine" la pagina 150

### ● Din Clipboard

Clic pe acest buton pentru a lipi imaginea din Clipboard în pagina proiectului. Această funcție poate fi folosită numai atunci când există o imagine din Clipboard.


● **De la dispozitive TWAIN** Clic pe acest buton pentru a importa o imagine de la un dispozitiv TWAIN (cum ar fi un scanner) conectat la computerul dvs., apoi lipiți-o în pagina proiectului.

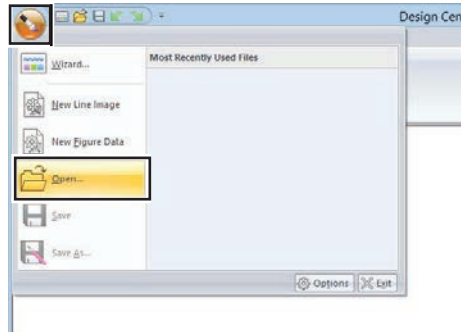
● **Utilizarea imaginii curente** Clic pe acest buton pentru a folosi o imagine deschisă în Etapa imagine originală. Această funcție poate fi folosită numai atunci când o imagine este deschisă în Etapa imagine originală.



- Pentru a importa o imagine dintr-un fișier dispozitiv TWAIN
  - ◆ Conectați dispozitivul TWAIN la computer, și apoi clic pe **[Image] (Imagine)**, apoi **[Deschide de la dispozitive TWAIN]**, sau clic pe **[De la dispozitiv TWAIN]** în caseta de dialog **[De la Imagine]**. Atunci când apare caseta de dialog **[Selectează sursa]**, selectați un dispozitiv. Apoi, clic **[Select] (Selectare)**.
  - ◆ Pentru informații cu privire la interfața driverului, consultați manualul suport pentru această interfață, sau contactați producătorul interfeței.
- Sfaturi pentru scanarea ilustrații pentru Centrul de proiectare.
  - ◆ În cazul în care conturul nu este clar, trasați conturul pe hârtie de calc.
  - ◆ Rezultate mai bune de scanare pot fi produse prin reducerea tonului imaginii.

## Deschiderea unui fișier

- 1 Clic , și apoi selectați **[Open] (Deschide)** din lista de comenzi.



- 2 Selectați unitatea și folderul.
- 3 Pentru a deschide un fișier, selectați-l, apoi clic pe **[Open] (Deschide)** sau dublu clic pe pictograma fișierului.

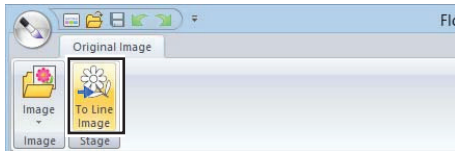


- Dacă un fișier imagine este selectat, fișierul este deschis în Etapa imagine originală.
- Dacă este selectat un fișier .pel, fișierul este deschis în Etapa imagine linie.
- Dacă este selectat un fișier .pem, fișierul este deschis în Etapa mânăuire figură sau Etapa setare cusătură.

# Etapa imagine linie

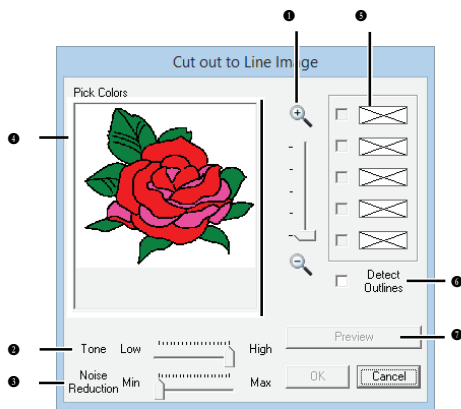
## Extragerea contururilor unei imagini

- 1 În Etapa imagine originală, clic pe [**Către imagine linie**].



» "Etapa imagine originală" la pagina 212.

- 2 Selectați culori pentru a fi utilizate pentru contururi, și apoi clic pe [**OK**].



### ● Glisor Zoom

Utilizați acest glisor pentru reglarea raportului de zoom pentru afișarea imaginii.

### ● Glisor tonuri

Utilizați acest glisor pentru a reduce tonurile de culoare în imagini acolo unde este dificil să se selecteze culoarea conturului.

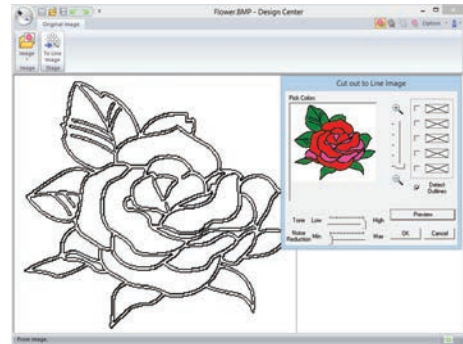
### ● Glisor de reducere a zgomotului

Utilizați acest glisor pentru a reduce zgomotul imaginii (denaturări) în imagini în cazul în care conturul nu este clar.

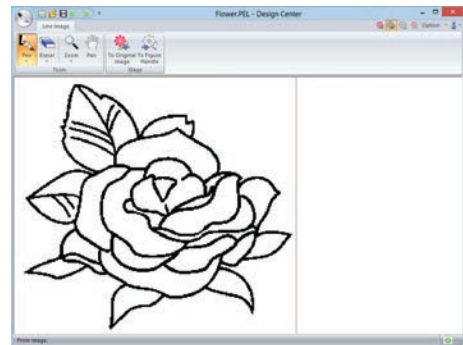
- Clic pe culoarea (culorile) conturului pentru convertire în contururi negre.
- Afișează culorile selectate în
- Pentru a deselecta o culoare, goliți caseta de validare corespunzătoare.
- Pentru a extrage contururile de culoare, clic pe caseta de validare [**Detectare contururi**].



Când se extrag granițele de culoare folosind [**Detectează contururile**], culorile sunt convertite la imagini de linie așa cum se arată mai jos.

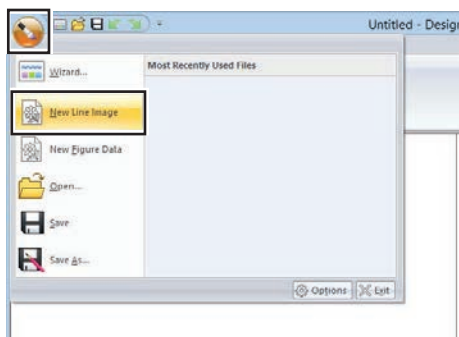


- Clic [**Preview**] (**Previzualizare**) pentru a vizualiza imaginea liniei în pagina proiectului.



### Desenarea cu mâna liberă a unei noi imagini de linie

Clic , și apoi selectați **[Imagini noi de linie]** din lista de comenzi.



Utilizând instrumentele Penița și Radiera, imaginea liniei poate fi trasată cu mâna liberă în pagina proiectului.

►► *"Etapa imagine linie" la pagina 213.*



În Etapa imagine linie, fișierul va fi salvat ca fișier .pel.

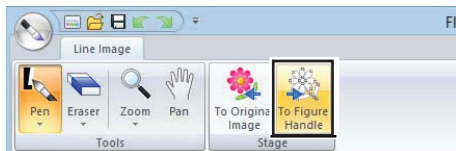
►► *"Salvarea modelelor de broderie" la pagina 237, și "Desenarea cu mâna liberă a unei imagini manevrare figură" la pagina 227.*



# Etapa manevrare figură

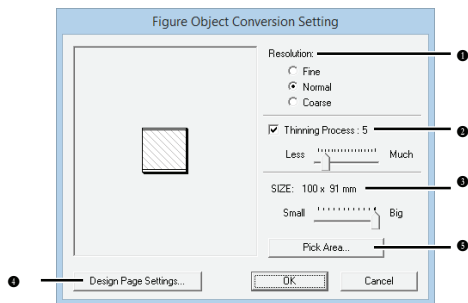
## Modificarea setărilor pentru conversia la contururi

1 În Etapa imagine linie, clic pe **[Către manevrare figură]**.



» Etapa imagine linie" la pagina 213.

2 Specificați setările dorite în caseta de dialog **[Setări conversie obiect figură]**, și apoi clic pe **[OK]**.



● Selectați o setare conform **[Rezoluție]**.

### Fin

Selectați această setare numai dacă imaginea conține multe detalii mici.

### Normal

Selectați această setare pentru a oferi o rezoluție suficientă fără a face prea mare fișierul.

### Grosier

Selectați această setare pentru a păstra fișierul cât mai mic.

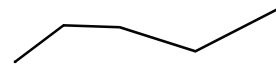
● Pentru a înlocui contururi negre cu liniile de manevră figură de-a lungul centrului conturilor, selectați caseta de validare **[Proces de subțiere]**, și apoi utilizați cursorul pentru a selecta gradul de detaliu.



Atunci când cursorul este setat la **[Aproximativ]**, chiar și liniile negre foarte groase vor fi înlocuite cu o linie de-a lungul centrului.



PORNIT



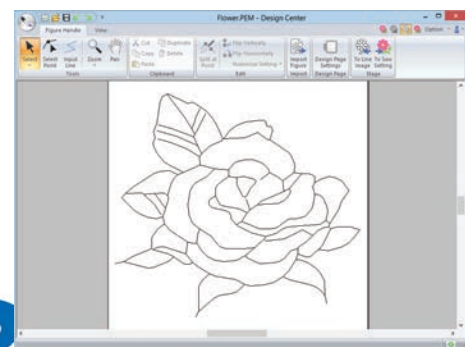
OPRIT



● Utilizați glisorul **[SIZE] (DIMENSIUNE)** pentru a seta dimensiunea.

● Nu veți putea să măriți imaginea dincolo de limitele zonei paginii proiectului. Dacă este necesar, clic pe **[Design Page Property] (Proprietăți pagina proiectului)**, și apoi modificați dimensiunea paginii proiectului.


● Pentru a crea date de contur dintr-o parte a imaginii, selectați zona specifică clic pe **[Pick Area] (Alege zona)**, apoi glisați indicatorul (+) pentru a desena un cadru de selecție în jurul zonei ce va fi selectată.

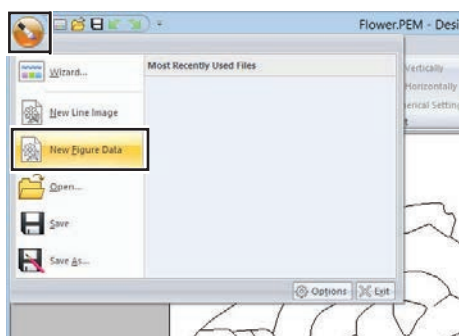




Nu este posibil să fie create date de contur dintr-o imagine, atunci când se deplasează de la etapa de imagine linie la etapa de manevră figură, chiar și după ce s-au specificat diferite setări ale conversiei conturului. În cazul în care acest lucru se întâmplă, reveniți la stadiul de imagine linie, și corectați contururile din imaginea de linie sau aplicați corecții imaginii.

## Desenarea cu mâna liberă a unei noi imagini de manevrare figură

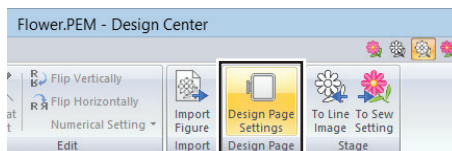
Clic pe , și apoi selectați [New Figure Data] (Date figură nouă) din lista de comenzi.



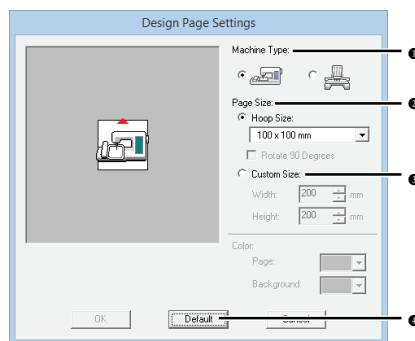
- În Etapa imagine linie, fișierul va fi salvat ca fișier .pem.
- Pentru a prelua date dintr-un fișier salvat .pem, utilizați comanda [Import Figure] (Importă figura) în fila [Figure Handle] (Mâner figură).

## Specificarea dimensiunii paginii proiectului

- 1 Clic pe fila [Figure Handle] (Mâner figură).
- 2 Clic pe [Design Page Settings] (Setări pagina proiectului) în grupul de [Design Page] (Pagina proiectului).



- 3 Selectați dimensiunea paginii proiectului, și apoi clic pe [OK].



- 1 Selectați un tip de mașină.  
Setările disponibile în selectorul [Page Size] (Dimensiune pagină) diferă în funcție de tipul mașinii selectate aici.
- 2 Pentru a ajusta dimensiunea paginii de proiectare în funcție de dimensiunea gherghelului, selectați [Hoop Size] (Dimensiune gherghel) și apoi selectați dimensiunea dorită de gherghel din selector.
- 3 Pentru a specifica o dimensiune de pagină de proiectare personalizată, selectați [Dimensiune personalizată], și apoi tastați sau selectați lățimea și înălțimea dorite pentru pagina de proiectare.
- 4 Pentru a reveni la setările implicite, Clic pe [Default] [Implicit].



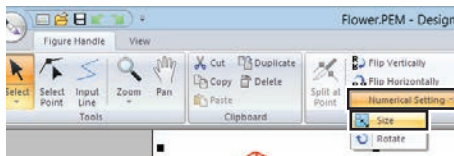
- Nu selectați o dimensiune de gherghel mai mare decât cea care poate fi utilizată împreună cu mașina.
- Nu creați un gherghel personalizat mai mare decât gherghelul de broderie care poate fi utilizat împreună cu mașina.

## Editare contururi

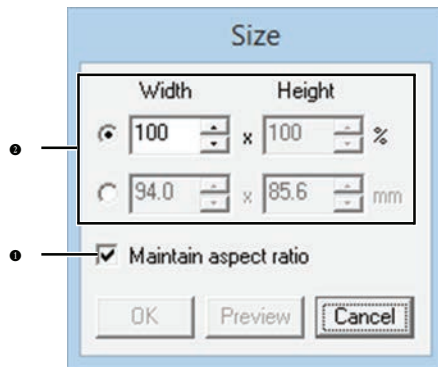
### Scalare contururi

Scalarea numerică:

- 1 Selectați conturul.
- 2 Clic pe fila **[Figure Handle] (Mâner figură)**.
- 3 Clic pe **[Setare numerică]** în grupul **[Edit] (Editare)** și apoi selectați **[Size] (Dimensiune)**.



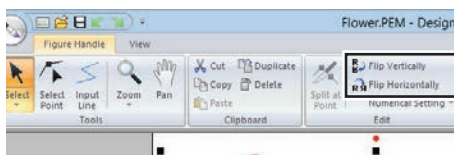
- 4 Selectați o dimensiune, și apoi clic pe **[OK]**.



- Pentru a modifica proporțional lățimea și înălțimea, selectați caseta de validare **[Menținere raport aspect]**.
- Alegeți dacă lățimea și înălțimea vor fi setate ca procente (%) sau dimensiune (milimetri sau inch). Tastați sau selectați lățimea și înălțimea dorite.

### Bascularea pe orizontală sau verticală a conturilor

- 1 Selectați conturul.
- 2 Clic pe **[Flip Vertically] (Basculare verticală)** sau **[Flip Horizontally] (Basculare orizontală)**, în grupul **[Edit] (Editare)**.



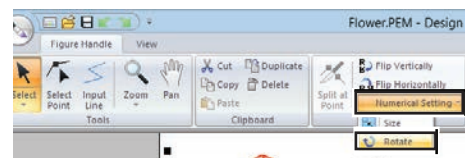
## Rotirea conturilor

### Rotirea manuală

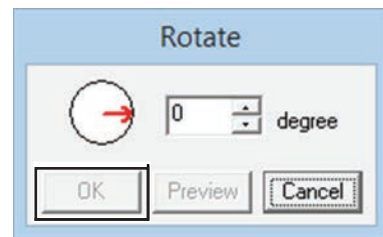
- 1 Selectați conturul.
- 2 Deplasați indicatorul peste mânerul pentru rotire. Apoi trageți.

### Rotirea numerică

- 1 Selectați conturul.
- 2 Clic **[Numerical Setting]** în grupul **[Edit] (Editare)** grup, și apoi Selectați **[Rotate] (Rotire)**.



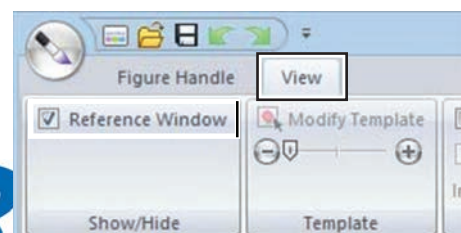
- 3 Tastați sau selectați unghiul de rotație dorit, și apoi Clic pe **[OK]**.



Un unghi poate fi, de asemenea, selectat prin tragere în caseta de dialog **[Rotate] (Rotire)**.

## Vizualizarea conturilor în fereastra de referință

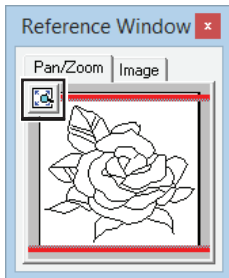
- 1 Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.
- 2 Selectați caseta de validare **[Reference Window] (Fereastră de referință)** în grupul **[Show/Hide] (Afișare/Ascundere)**.



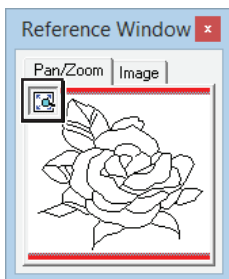
### Zoom-ul

[Reference Window] (Fereastră de referință) poate fi comutată pentru a afișa întreaga pagină proiectului sau doar modelul de broderie.

Clic pe fila [Pan/Zoom], Clic .



Afișează întreaga pagină proiectului.



Afișează întregul model.

### Se deplasează cadrul zonei de afișare

Partea de contur afișat în pagina proiectului poate fi selectată din [Reference Window] (Fereastră de referință).

1 Deplasați indicatorul peste cadrul zonei de afișare.

2 Trageți cadrul zonei ecranului astfel încât să înconjoare partea dorită a conturului.

→ Partea selectată a conturului este afișată în pagina proiectului.

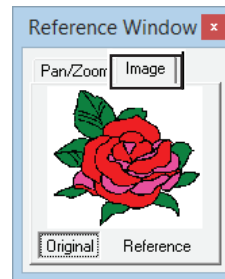
### Retrasarea cadrului zonei de afișare

În loc de a muta cadrul zonei de afișare, cadrul poate fi redesenat pentru a afișa partea dorită a conturului în pagina proiectului.

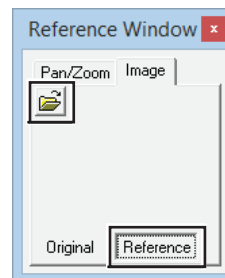
Clic pe zonă pentru a fi afișată, sau trageți cursorul peste partea dorită a conturului din [Reference Window] (Fereastră de referință).

### Afișarea unei imagini de referință diferite

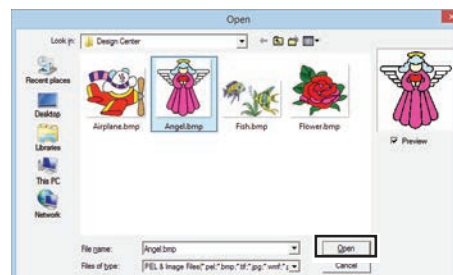
1 Clic pe fila [Image] (Imagine).



2 Clic pe [Reference] (Referință), apoi Clic pe .





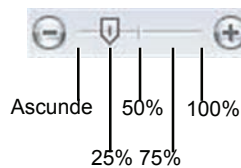
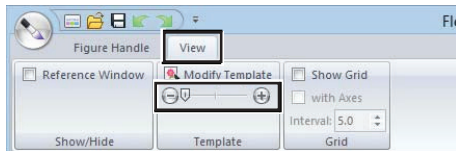
3 Selectați imaginea de referință, și apoi Clic pe [Open] (Deschide).



## Schimbarea imaginii de fundal

### Modificarea modului de afișare a imaginii de fundal

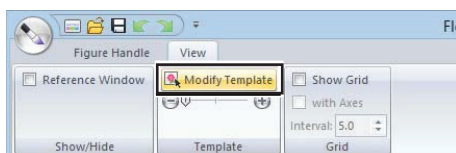
- 1 Clic pe fila **[View]** (Vizualizare).
- 2 Trageți de glisor, sau clic  sau  în grupul **[Șablon]**.



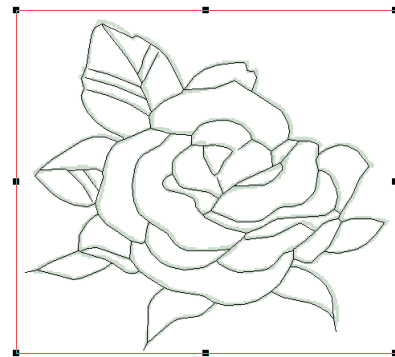
Apăsați tasta de comandă rapidă pentru a comuta între afișarea imaginii de **(Pornit (100 %))** pentru afișarea ei estompată la fiecare densitate (75 %, 50 % și 25 %) pentru a ascunde imaginea **(Oprit)**.

### Schimbarea dimensiunii și poziției imaginii de fundal

- 1 Clic pe **[Modify Template]** (Modificare șablon) în grupul **[Șablon]**.



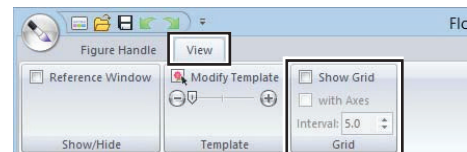
- 2 Glisați imaginea șablon pentru a muta în locul dorit. Trageți un mâner pentru a mări sau a reduce dimensiunea imaginii șablon.



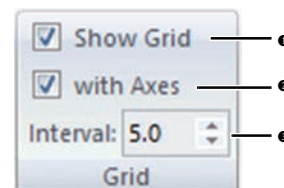
## Schimbarea setărilor aplicației

### Modificarea setărilor grilei

- 1 Clic pe fila **[View]** (Vizualizare).



- 2 Specificați setările grilei în grupul **[Grid]** (Grilă).



- Pentru a afișa grila, selectați caseta de validare **[Show Grid]** (**Arată grilă**).  
Pentru a ascunde grila, deselectați **[Arată grila]** caseta de validare.
- Pentru a afișa grila ca linii continue, selectați caseta de validare **[with Axes]** (**cu axe**).  
Pentru a afișa grila ca puncte (puncte care intersecțează grila), goliți caseta de validare **[cu Axe]**
- Pentru a seta spațierea grilei, introduceți sau selectați o valoare din caseta **[Interval]**.

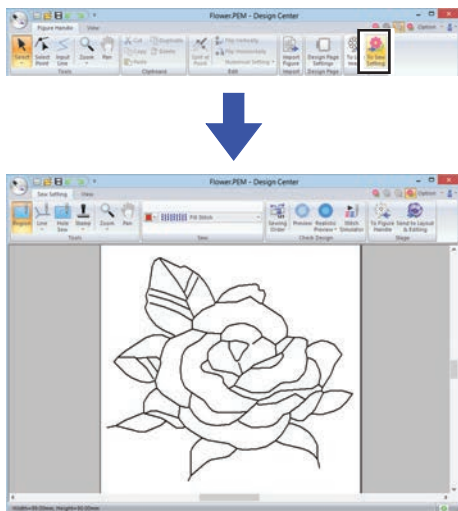
### Schimbarea unităților de măsură

Clic pe **[Option]** (Opțiuni), apoi **[Options]** (Opțiuni), atunci **[System Unit]** (Unitatea de sistem) și selectați unitățile de măsurare dorite ([mm] sau [inch]).

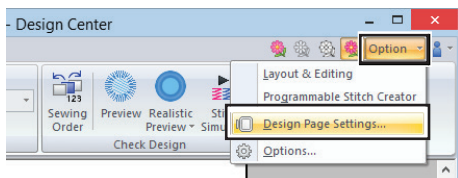


## Etapa setare cusătură

- 1 În Etapa manevrare figură, clic pe [**Către manevrare figură**] pentru a afișa grupul [**Stage**] (Etapă).
- 2 Clic pe [**Către setare cusătură**] în grupul [Stage] (Etapă).



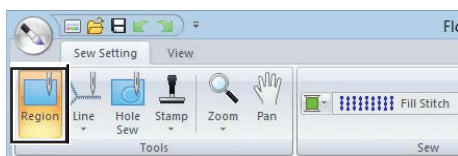
În etapa setare cusătură, pot fi schimbate culorile paginii proiectului și fundalul din caseta de dialog [**Design Settings**] (**Setări proiect**) (afișat făcând clic pe meniul [**Option**] (**Opțiune**), apoi selectând [**Setări pagina proiectului**].)



### Setarea cusăturii regiunii/liniei

#### 1 Cusătură regiune

- 1 Clic pe fila [**Sew Setting**] (**Setări cusătură**).
- 2 Clic pe [**Regiunea**] în grupul [**Tools**] (**Instrumente**).

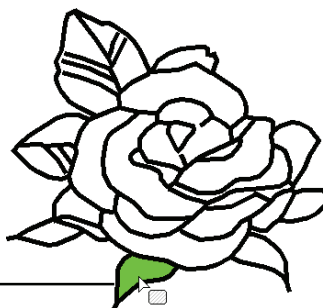


- 3 Dacă este necesar, modificați culoarea și tipul de cusătură.

» "Atribute de cusut" la pagina 232

Cusut & Brodat

- 4 Clic pe regiunea închisă pentru a aplica atributele de cusut.



① Linii de marș





- Dacă atributele nu pot fi aplicate unei regiuni, reveniți la Etapa de manevrare a figurii și asigurați-vă că această regiune este închisă.
- Editați orice linii rupte cu instrumentul de editare a punctului.



- Deși o regiune poate părea închisă, dacă atributele de cusut nu pot fi specificate pentru regiune, regiunea poate că de fapt nu este închisă.
- Pentru a găsi deschiderea în regiune, utilizați modul de desenare linie în etapa de manevrare figură pentru a împărți regiunea în regiuni mai mici, și apoi atunci verificați ce atribute de cusut ale regiunii nu pot fi aplicate în etapa setare cusătură



## Cusătură linie

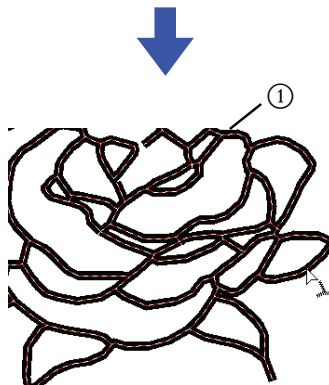
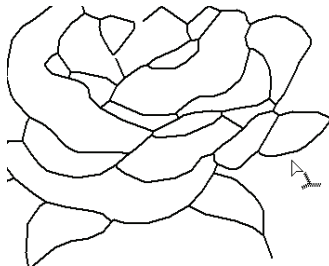
- 1 Clic pe [Linie] în grupul [Tools] (Instrumente), și apoi selectați instrumentul dorit  (sau) din  [Line Sew Tool] [Instrument cusătură linie].



- 2 Dacă este necesar, modificați culoarea și tipul de cusătură.


» "Atribute de cusut" la pagina 232.

- 3 Clic pe contur pentru a aplica atributele de cusut.




① Linii de marș



Când  este selectată, setările sunt aplicate numai unei porțiuni din conturul pe care ați dat clic.

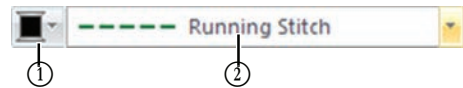
## Atribute de cusut

Exemplu 1: Când  este selectat



- 1 Buton culoare regiune
- 2 Selector tip cusătură regiune

Exemplu 2: Când  sau  este selectat



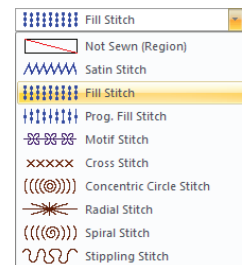
- ① Buton culoare linie
- ② Selector tip cusătură linie

## Tipul cusăturii

- 1 Clic pe un selector tip cusătură.
- 2 Clic pe tipul de cusătură dorit.

Tip cusătură linie

Tipuri cusătură regiune



- 3 Clic pe regiune sau linie pentru a aplica setarea tipului de cusătură.

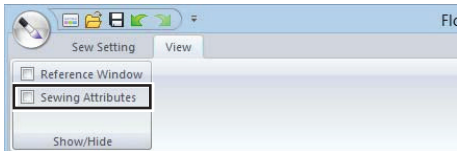
b

- Pentru a dezactiva cusutul, selectați [(Linie) necusută] de la selectorul [Line sew type] (Tip linie de cusut) sau [(Regiune) necusută] de la selectorul [Tip cusătură regiune].

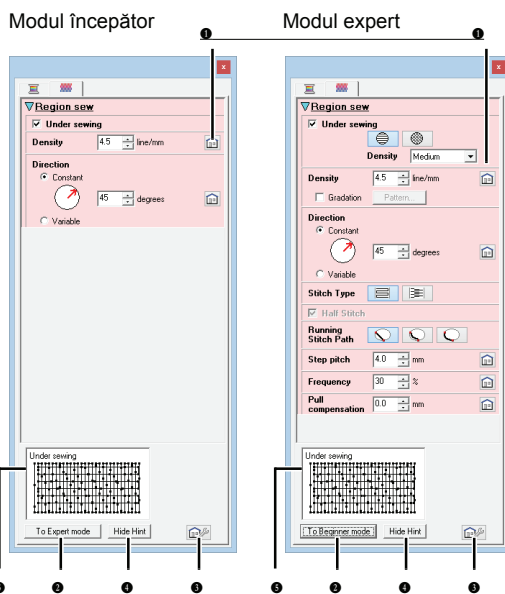
- În cazul în care cusătura a fost dezactivată, regiunile apar în alb, sau liniile apar ca linii punctate.

## Specificarea atributelor de cusut

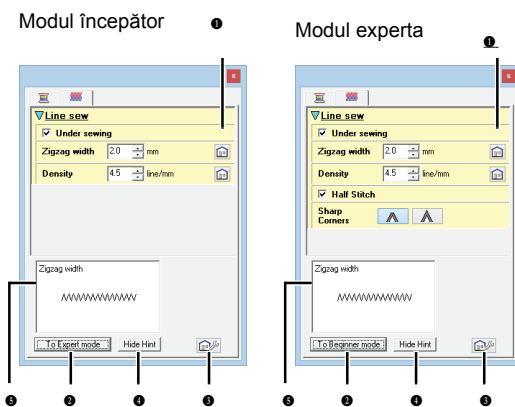
- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Selectați caseta de validare [Sewing Attributes] (Atribute cusătură) în grupul [Afișare/Ascundere] pentru a afișa caseta de dialog [Sewing Attributes] (Atribute cusătură).



### • Pentru cusătura regiunii



### • Pentru cusătura liniei



Clic pentru a reveni la setarea implicită

### • Către modul expert/către modul începător

Clic pentru a comuta în modul.



Clic pentru a încărca/salva setările de cusut.

► "Salvarea atributelor de cusut frecvent folosite" la pagina 192

• Ascunde indiciu/afișează indiciu Clic pentru a comuta între afișarea și ascunderea Vezi indiciu

• Cu fiecare schimbare în setări, o previzualizare a cusăturii poate fi verificată aici.

### 1 Modifică atributele de cusut afișate sub [Line sew] (Cusătură linie) sau [Region sew] (Cusătură regiune)..

► Pentru detalii despre diferite atribute și setări de cusut, consultați "Atribute cusut linie" la pagina 325 și "Atribute cusut regiune" la pagina 331.

### 2 Atunci când atributele cusăturii liniei sunt afișate, clic pe un contur pentru a aplica conturului atributele cusăturii liniei.

Atunci când atributele cusăturii regiunii sunt afișate, clic pe o regiune pentru a aplica regiunii atributele cusăturii regiunii.



Salvarea atributelor de cusut frecvent folosite

• Atributele de cusut utilizate frecvent pot fi salvate împreună, și rechemate atunci când se specifică atributele de cusut.

• Efectuați această operație în același mod în care este efectuată în Machetare & Editare.

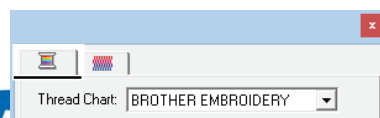
► Pentru detalii consultați "Salvarea atributelor de cusut frecvent folosite" la pagina 192

## Color

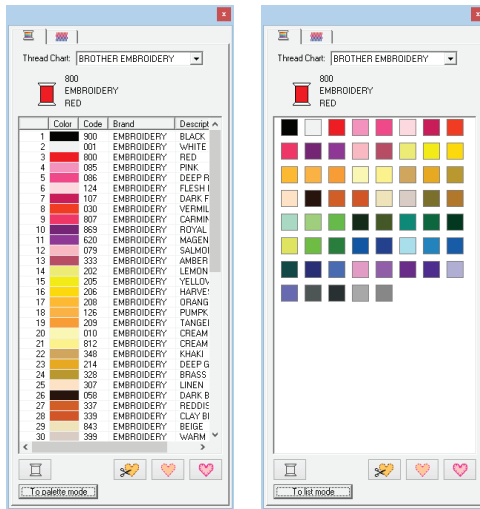
### 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).

### 2 Selectați caseta de validare [Sewing Attributes] (Atribute cusătură) în grupul [Afișare/Ascundere] pentru a afișa caseta de dialog [Sewing Attributes] (Atribute cusătură).

### 3 Clic pe fila [Color] (Culoare).



- 4 Din selectorul [Thread Chart] (Diagramă fir), selectați o diagramă de culori fire sau diagramă de fire utilizator.



- 5 Din lista de culori fire, selectați culoarea dorită.

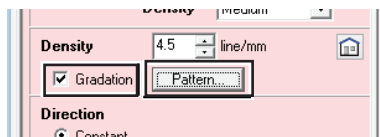
► Pentru detalii cu privire la cele patru butoane de sub listă, consultați "Culori speciale" la pagina 48

- 6 Clic pe regiune sau contur pentru a aplica setările de culoare.

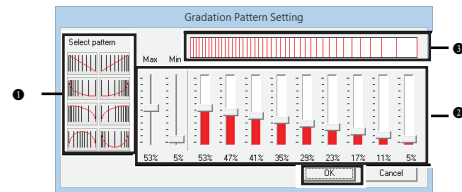
### Crearea unui degrade

Densitatea culorii poate fi ajustată în diferite locații pentru a crea un model personalizat de degrade.

- 1 În modul Expert din caseta de dialog [Sewing Attributes Setting] (Setarea atributelor de cusut), selectați caseta de validare [Gradation] (Degrade), și apoi Clic pe [Pattern] (Model).



- 2 Specificați setările dorite în caseta de dialog [Gradation Pattern Setting] (Setări model degrade), și apoi Clic pe [OK].



- Pentru a selecta un model de nuanță/degrade prestat, clic pe modelul dorit sub [Select pattern] (Selectare model).
- Mutați glisorii pentru a ajusta densitatea modelului în degrade.
- Zona de previzualizare afișează modificările setărilor pe care le-ați făcut.



Degrade-ul poate fi specificat dacă au fost selectate cusături netede, cusături de umplere sau cusături de umplere programabile pentru cusătura regiunii și [Manual] a fost selectat ca direcție de cusut.

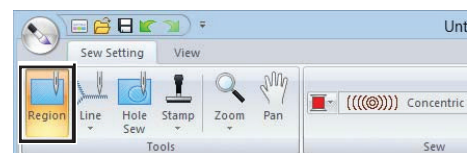


O culoare suplimentară (utilizată pentru amestecare în Machetare & Editare) nu poate fi specificată cu setarea de degrade în Centrul de proiectare.

## Aplicarea efectelor la cercuri concenrice și cusături radiale

Pentru a spori efectul decorativ, aveți posibilitatea să mutați setarea punctului central al regiunilor în cusătura cercului concenic sau cusătura radială.

- 1 Clic pe fila [Sew Setting] (Setări cusătură).
- 2 Clic pe [Regiunea] în grupul [Tools] (Instrumente).

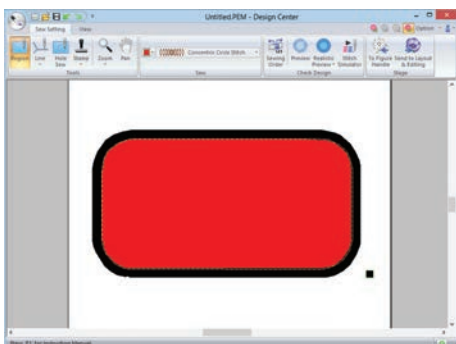
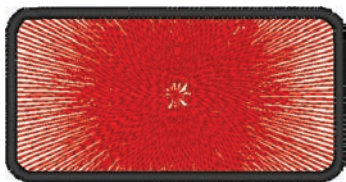
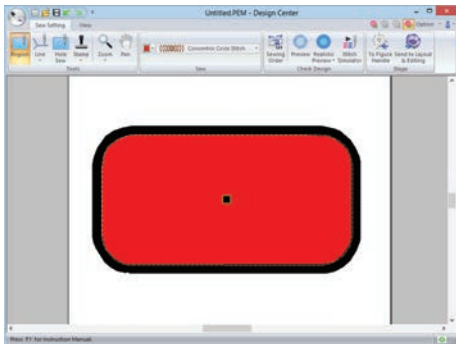



- 3 Selectați culoarea dorită și tipul de cusătură ([Concentric Circle Stitch] (Ochi cerc Concentric) sau [Radial Stitch] (Cusătură radială)).

4 Clic pe regiune.

→ Punctul central (  ) apare.

5 Trageți punctul central în locația dorită.



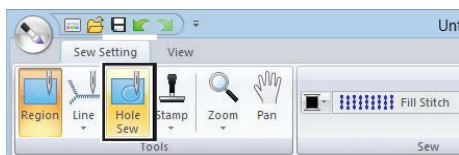
Pentru a muta mai departe punctul central, Clic pe  , apoi clic dreapta pe regiunea cu cusătura cerc concentric sau cusătura radială aplicată. Punctul central apare și poate fi mutat.

## Prevenirea suprapunerii coaserii regiunilor (cusătura găurii)

Prin specificarea cusăturii găurii, cusătura în regiunile care se suprapun nu va fi cusută de două ori. Cusătura găurii poate fi setată numai atunci când o regiune o acoperă complet pe alta.

1 Clic pe fila [Sew Setting] (Setări cusătură).

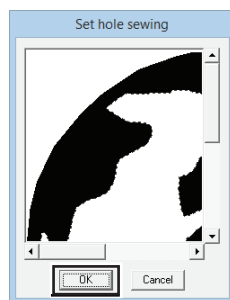
2 Clic pe [Coase gaură] în grupul [Tools] (Instrumente).



3 Clic pe regiunea care înconjoară complet o altă regiune.

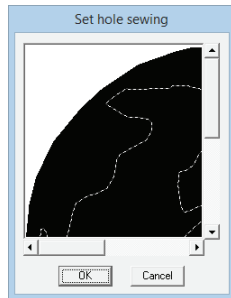


4 Clic pe [OK] pentru a seta cusătura găurii.





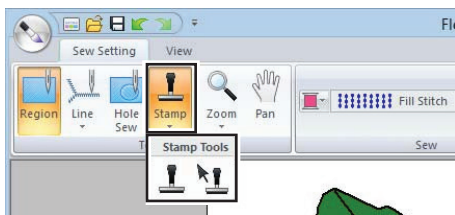
Pentru a anula cusătura găurii, clic pe regiunea interioară albă. Regiunea interioară va fi cusută de două ori atunci când apare în aceeași culoare ca regiunea exterioră.





## Aplicarea poansoanelor

Poansoanele pot fi aplicate regiunilor în etapa setare cusătură a Centrului de proiectare.

- 1 Clic pe fila [Sew Setting] (Setări cusătură).
- 2 Clic pe [Poanson] în grupul [Instrument], și apoi selectați instrumentul dorit din [Instrumente poanson].



 : Clic pe acest buton pentru a aplica un poanson.

 : Clic pe acest buton pentru a edita poansonul aplicat. Setările pentru poansoane sunt specificate în același mod deoarece fac parte din Machetare & Editare.

» "Aplicarea și editarea poansoanelor" la pagina 58



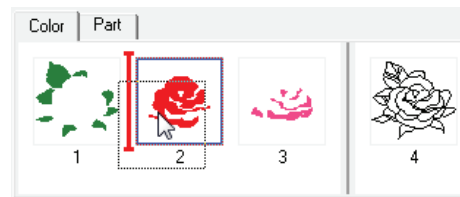
Unele modele de poanson sunt furnizate cu această aplicație; cu toate acestea, utilizând Creatorul de cusături programabile, aveți posibilitatea să editați modelele care vă sunt furnizate sau vă puteți unele proprii..


## Verificarea și editarea ordinii de cusut

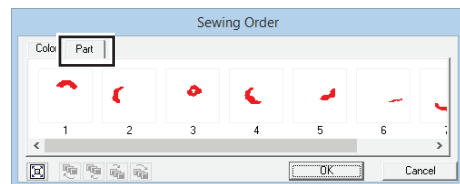
- 1 Clic pe fila [Sew Setting] (Setări cusătură) .
- 2 Clic pe [Sewing Order] (Ordinea de cusut) în [Verificare proiect]



- 3 Pentru a schimba ordinea de cusut a unei culori, selectați cadrul pentru culoarea, apoi trageți cadrul în poziția dorită.



- Pentru a selecta un model suplimentar, țineți apăsată tasta <Shift> sau <Ctrl> selectați fiecare cadru.
  - Cadrele care conțin regiuni sunt separate de cadrele care conțin contururi cu o linie verticală grosă. Cadrele de pe o parte a liniei nu pot fi mutate în cealaltă parte.
  - Pentru a mări modelul pentru o mai bună vizualizare, clic 
- 4 Pentru a vizualiza ordinea de cusut a modelelor multiple cu aceeași culoare, selectați cadrul, și apoi clic pe fila [Parte].



- 5 Pentru a schimba ordinea de cusut a unui model, selectați cadrul pentru model și apoi glisați cadrul în poziția dorită.
- 6 Clic [OK].



### Verificarea broderiei cu Simulatorul de broderie

- 1 Clic pe fila [Sew Setting] (Setări cusătură).
- 2 Clic pe [Simulator cusătură] în grupul [Verificare proiect] pentru a vizualiza cusătura utilizând simulatorul de broderie.



Operațiunile de bază sunt aceleași ca cele descrise pentru Machetare & Editare.

» "Verificarea broderiei cu Simulatorul de broderie" la pagina 80

### Vizualizarea modelelor broderie din fereastra de referință


Modelele de broderie pot fi vizualizate în fereastra de referință în etapa de setare cusătură în același mod în care se arată în etapa manevrare figură

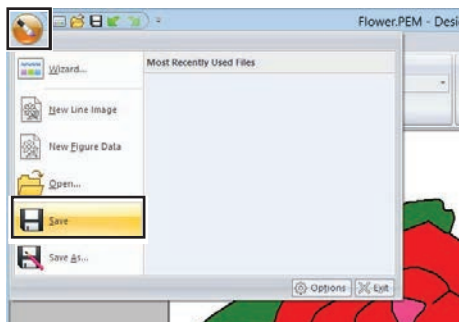
» "Vizualizarea conturilor în fereastra de referință" la pagina 228.

Fișierul poate fi salvat în fiecare etapă.


### Salvarea modelelor de broderie

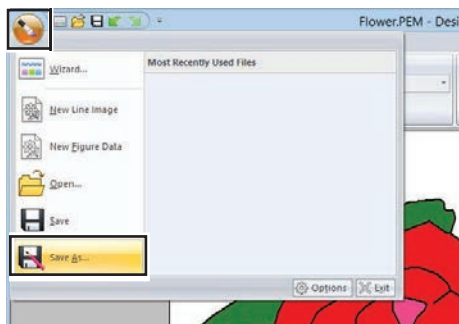
#### Suprascrierea

Clic pe , și apoi selectați [Save] (Salvează) din lista de comenzi.

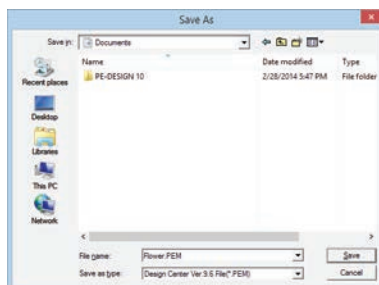


#### Salvare cu un nou nume

1 Clic pe , și apoi selectați [Save As] (Salvează ca) din lista de comenzi.



2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.





**3** Clic pe [Save] (Salvează).

- Datele tip imagine la etapa imagine originală pot fi salvate ca un fișier de tip bitmap (.bmp).
- În etapa imagine linie, datele imagine sunt salvate ca fișier .pel.
- În etapa manevrare figură și faza de setare cusătură, datele model sunt salvate ca un fișier .pem.



Dacă selectați un tip de fișier al unei versiuni anterioare de software, fișierele .pem salvate pot fi deschise cu această versiune a software-ului; cu toate acestea, unele informații pot fi pierdute.

*Cusut & Brodat*

## Baza de date proiectare

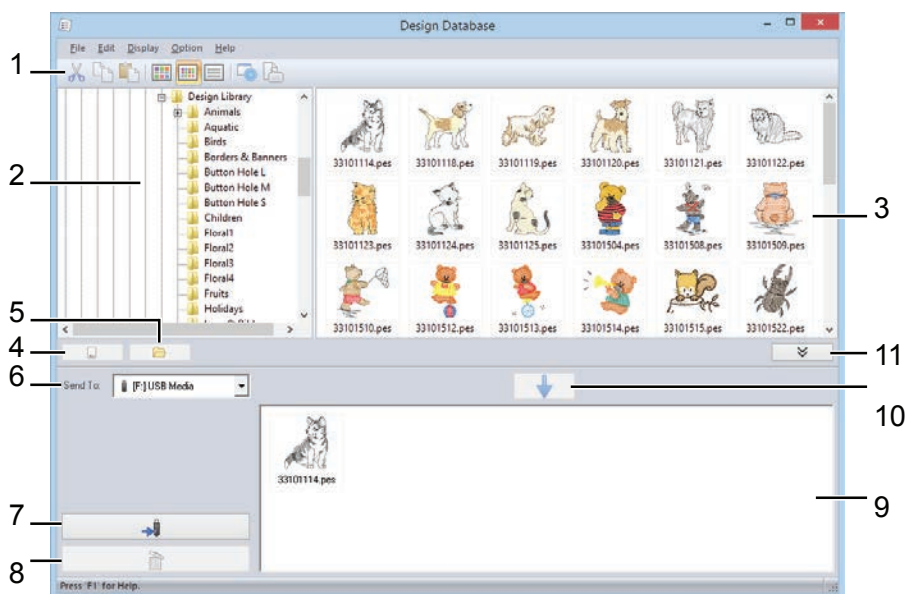
---

Folosind baza de date proiectare, datele de broderie create pot fi gestionate.

În plus, în timp ce vizualizați imaginile cu conținutul fișierului, fișierele pot fi organizate, sau mai multe proiecte de broderie pot fi transferate către mașinile de brodat.

*Cusut & Brodat*

## Fereastra bază de date proiecte



### 1 Bara de instrumente

### 2 Panoul folder

### 3 Panoul cuprins

Afișează miniaturile din toate proiectele de broderie din folderul selectat.

### 4 Butonul de citire al cardului

Citește de pe un card original.

### 5 Butonul de afișare al conținutului folderului

Afișează conținutul folderului.

### 6 Trimite către selector

Selectează destinația în care vor fi scrise sau trimise fișierele broderie.

### 7 Butonul de scriere

Începe scrierea proiectelor selectate (afișate în lista de scriere).

### 8 Butonul de eliminare

Reduce proiectul selectat (afișat în lista de scriere) la starea neselectată.

### 9 Lista de scriere

Afișează lista de proiecte ce vor fi scrise pe cardul original, suport USB sau mașina de brodat.

### 10 Aduagă buton

Aduagă proiectul selectat în panoul conținut la lista de scriere/transfer.

### 11 Butonul de afișare/neafișare al casetei de scriere

Clic la scrierea/transferul proiectelor.

Clic pe acest buton pentru a ascunde sau afișa Lista de scriere.



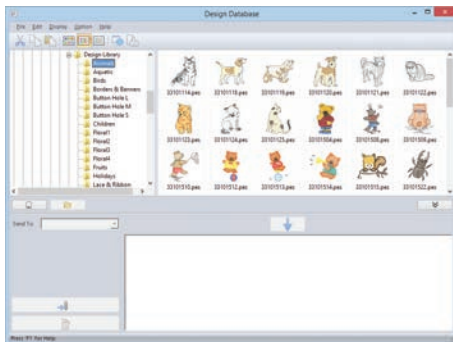
Setările pentru următoarele pot fi selectate din meniul **Opțiune**.

- Selectați **mm** sau **inch** ca unități de sistem.
- Selectați **Albastru**, **Negru**, **Argintiu** sau **Verde-albăstrui** ca și culoare a aplicației..

**Cusut & Brodat**

## Pornirea bazei de date proiecte

- 1 Clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos al ecranului **[Start]** pentru a vizualiza **[All Apps]** (**Toate Apps**).
- 2 Clic pe **[Baza de date de proiectare]** sub titlul **[PE-DESIGN 10]** pe ecran.
- 3 Clic pe un folder în panoul foldere.
  - Toate fișierele broderie din folder sunt afișate în panoul cuprins din dreapta.

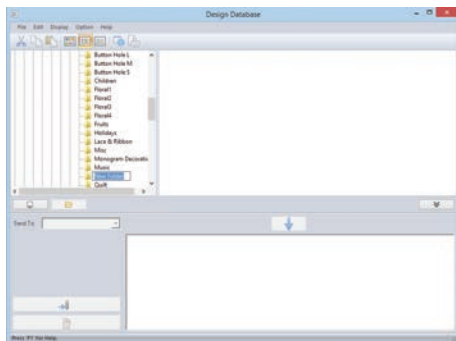


- Fișierele afișate au următoarele extensii: .pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, .xxx, .pen
  - Fișierele .pem nu sunt afișate, deoarece acestea nu pot fi citite de către mașină. Importați proiectul de broderie în Machetare & Editare din Centrul de proiectare, și apoi salvați-l ca un fișier .pes.
  - Fișierul arhivat nu poate fi citit în această aplicație.
- "Importul în Machetare & Editare,, la pagina 220

# Organizarea proiectelor de broderie

## Crearea de noi foldere

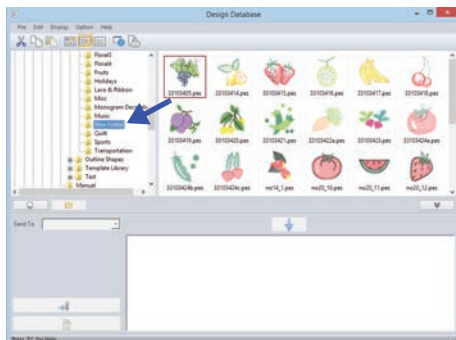
- 1 În panoul de foldere, din stânga, selectați folderul.
- 2 Faceți clic pe **[Fișier]**, apoi **[Creare Folder nou]**.



- 3 Introduceți numele noului fișier, și apoi apăsați tasta **<Enter>**.

## Mutarea/copierea fișierelor într-un alt folder

- 1 În panoul de foldere, găsiți folderul unde doriți să mutați proiectul de broderie.
- 2 În panoul de foldere, clic pe folderul care conține proiectul de broderie.
- 3 Trageți proiectul de broderie din conținutul panoului în folderul localizat anterior în panoul cu foldere.



- În cazul în care cele două foldere sunt pe aceeași unitate, proiectul de broderie selectat este **mutat** în celălalt folder.
- Dacă cele două foldere sunt pe unități separate, proiectul de broderie selectat este **copiat** în celălalt folder.



- Pentru a copia fișierul dintr-un folder în altul pe aceeași unitate, țineți apăsată tasta **<Ctrl>** în timp ce glisați proiectul de broderie.
- Pentru a muta fișierul dintr-un folder în altul pe diferite unități, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce trageți de proiectul de broderie.
- Fișierul poate fi, de asemenea, eliminat din folderul curent (sau copiat) selectând comanda **[Edit] (Editare) - [Cut] (Tăiere)** (sau **[Edit] (Editare) - [Copy] (Copiere)**). Apoi, fișierul poate fi adăugat la folder nou, selectându-l în panoul cu foldere, apoi selectând comanda de meniu **[Edit] (Editare) - [Lipire]**.

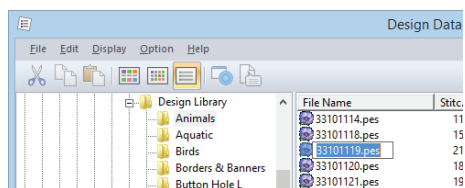
## Schimbarea denumirilor de fișiere



Denumirile proiectelor de broderie pot fi schimbate din baza de date proiectare numai când sunt afișate informațiile despre cusătură (comanda meniu **[Afișare] - [Detalii]**).

» *"Schimbarea modului de afișare al fișierelor" la pagina 244*

- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectul de broderie.
- 2 Selectați proiectul de broderie. Apoi clic din nou.



- 3 Introduceți noua denumire a proiectului de broderie, și apoi apăsați tasta **<Enter>**.



La redenumirea unui fișier, extensia fișierului nu poate fi schimbată.



## Ștergerea fișierelor

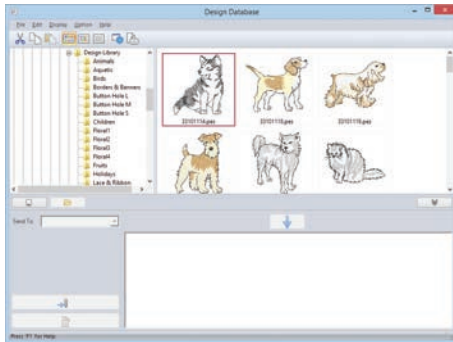
- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectul de broderie pe care doriți să-l ștergeți.
- 2 În panoul de conținut, selectați denumirea proiectului de broderie.
- 3 Apăsați tasta **<Delete>**.  
→ Fișierul este mutat în coșul de gunoi.

## Schimbarea modului de afișare al fișierelor

Proiectele de broderie din panoul de conținut pot fi afișate ca miniaturi mari sau mici, sau acestea pot fi enumerate după informațiile lor de cusut.

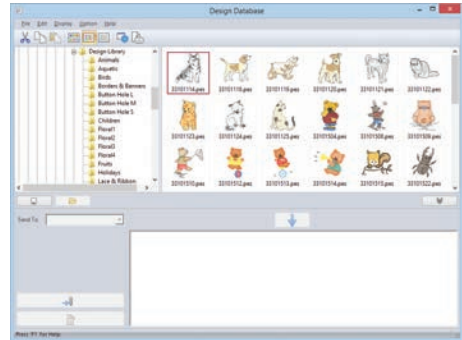
### Miniaturi mari

Clic  sau clic **[Afișare]**, apoi **[Miniaturi mari]**.



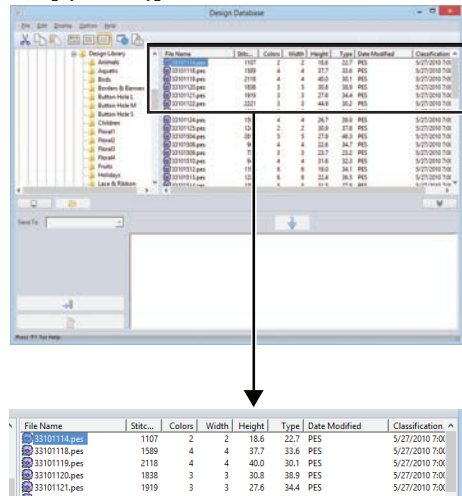
### Miniaturi mici

Clic  sau clic **[Afișare]**, apoi **[Miniaturi mici]**.



### Informații cusătură

Clic  sau clic **[Display] (Afișare)**, apoi **[Details] (Detalii)**.



## Deschiderea proiectelor de broderie

### Deschiderea fișierelor cu Machetare & Editare

**1** În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectul de broderie pe care doriți să-l deschideți în Machetare & Editare.

**i** Asigurați-vă că selectați un folder care conține fișiere .pes.

**2** În panoul de conținut, selectați fișierul .pes.

**3** Clic **[File] (Fișier)**, apoi **[Open in Layout & Editing] (Deschide în Machetare & Editare)**.

### Importul fișierelor în Machetare & Editare

Pot fi importate imagini în următoarele formate.  
.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, sau .xxx

**1** În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectul de broderie pe care doriți să-l importați în Machetare & Editare.

**2** În panoul de conținut, selectați proiectul de broderie.

**3** Clic pe **[File] (Fișier)**, apoi **[Import Into Layout & Editing] (Import în Machetare & Editare)**.

→ Proiectul de broderie selectat apare în fereastra Machetare & Editare.

**i** Fișierele în format .pen nu pot fi importate în Machetare & Editare.

*Cusut & Brodat*

# Transferul proiectelor de broderie către mașini



Procedurile pentru transferul modelului de broderie creat către o mașină de brodat diferă în funcție de modelul dumneavoastră de mașină de brodat. Pentru detalii, consultați Manualul de Operațiuni furnizat împreună cu mașina dumneavoastră de brodat.

## Transferul către o mașină utilizând USB/ cablul USB/ cardul original

- 1 Pregătiți suportul ce va fi folosit pentru a face transferul sau conectați o mașină de brodat la calculator.



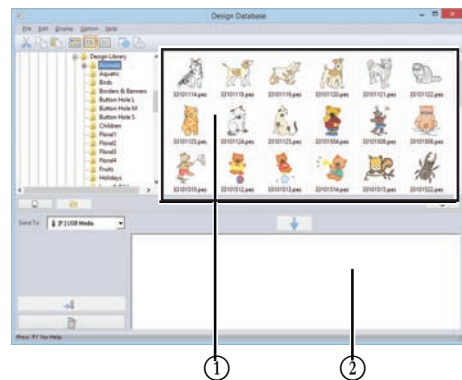
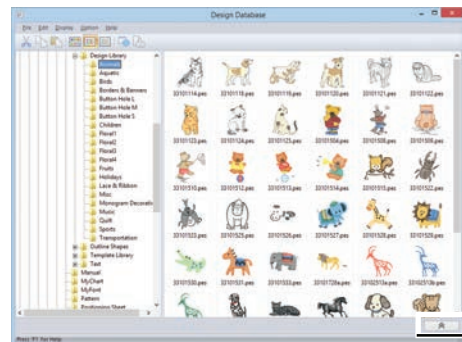
Asigurați-vă că dimensiunea gherghefului de proiectare nu depășește ghergheful care va fi utilizat pe mașina de brodat.



- În cazul în care proiectul va fi scris pe un card original, introduceți cardul de original în modul de scriere al cardului USB.
- Dacă proiectul va fi scris pe suportul USB, introduceți USB-ul în computer.
- În cazul în care proiectul va fi transferat direct către o mașină de brodat, conectați la computer mașina de brodat. Pentru detalii cu privire la transferarea proiectului, consultați Manualul de operare furnizat împreună cu mașina de brodat.
- Pentru a folosi funcția Link pentru a transfera proiecte de broderie, o mașina de brodat compatibilă cu funcția Link trebuie să funcționeze în modul Link.

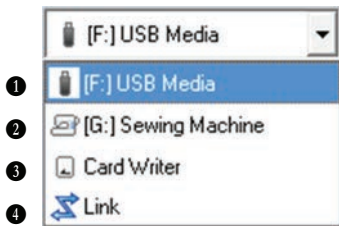
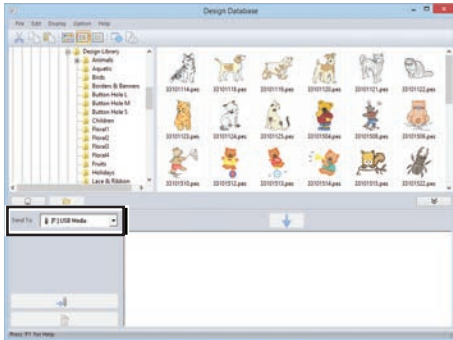
► "Utilizarea Funcției Link către dispozitivul de brodat din computer" la pagina 204

2 Clic



- ① Panoul de conținut (proiecte disponibile)
- ② Lista de scriere (proiecte selectate)

3 Clic pe selectorul **[Send To] (Trimite către)**, apoi clic pe destinație.



- 1 Trimite proiecte către suportul USB.
- 2 Trimite proiecte direct către o mașină de brodat.
- 3 Trimite proiecte pe scriitorul de carduri USB.
- 4 Trimite proiecte la mașina (mașinile) de brodat utilizând funcția Link.



Dacă funcția Link nu este disponibilă în selectorul **[Send To] (Trimite către)**, verificați dacă mașina de brodat rulează în modul Link și cablul este conectat corect.

» *Utilizarea Funcției Link către dispozitivul de broderie din computer" la pagina 204*

Pașii ce vor fi efectuați în continuare diferă în funcție de destinația la care trebuie trimise datele.


## Utilizarea suportului USB




Desenele pot fi transferate către o mașină de brodat compatibilă cu funcția USB.





"Cheia Software PE-DESIGN" nu poate fi utilizată ca mediu USB.

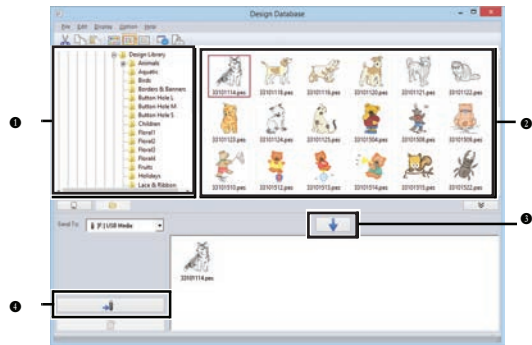
4. Selectați  din selectorul **[Send To] (Trimite către)**.



În cazul în care mai multe suporturi USB sunt conectate,  pentru fiecare dispozitiv conectat apare. Selectați suportul USB în cazul în care proiectul trebuie scris.

5 Clic .

6 Selectați un folder în a, selectați un fișier broderie din panoul de conținut b, și apoi clic pentru a  adăuga fișierul la lista de scriere. După ce toate fișierele broderie ce urmează să fie scrise sunt adăugate la lista de scriere, clic. 

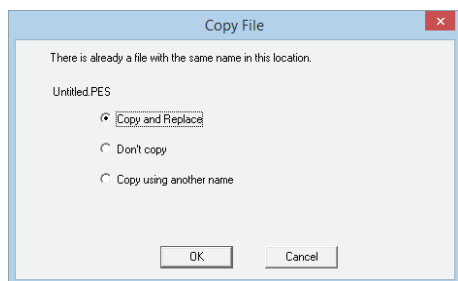


→ Proiectele din lista de scriere sunt scrise pe suportul USB.

→ Atunci când desenele au fost scrise, mesajul „Finalizată redarea datelor.“ apare.



- Nu scoateți suportul USB în timpul scrierii proiectelor.
- În cazul în care la destinație există deja un fișier cu același nume, apare următoarea casetă de dialog. Selectați dacă să suprascrie fișierul existent, să oprească copierea sau să copieze fișierul folosind un nume diferit.



Dacă eticheta volumului a fost specificată pentru suportul USB, " [(Literă unitate):]


(Eticheta volum)“apare în selectorul [Send To] (Trimite către).

În cazul în care nu a fost specificată o etichetă de volum, " [(Literă unitate):] apare suportul USB“.

## Transferul direct către memoria mașinii



Proiectele pot fi transferate către mașini de brodat, care pot fi conectate la un computer utilizând un cablu USB.



4. Selectați  din selectorul [Send To] (Trimite către) .

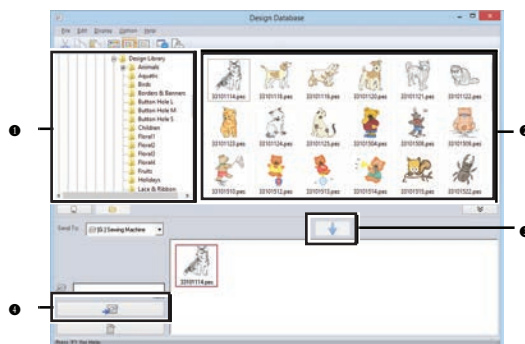


În cazul în care sunt conectate mai multe mașini de brodat, apare pentru fiecare mașină. Selectați mașina ce va fi utilizată pentru brodat.



5 Clic  .

6 Selectați un folder în a, selectați un fișier broderie din panoul de conținut b, și apoi clic pentru a  adăuga fișierul la lista de scriere. După ce toate fișierele broderie ce urmează să fie scrise sunt adăugate la lista de scriere, clic. .



Pentru detalii privind schimbarea denumirii (eticheta de volum) a b pentru suportul USB, consultați manualul furnizat împreună cu suportul USB.

→ Proiectele din lista de scriere sunt scrise în memoria mașinii de brodat.

→ Atunci când desenele au fost scrise, mesajul „Finalizată redarea datelor.“ apare.



- Nu scoateți cablul USB în timpul scrierii proiectelor.
- În cazul în care la destinație există deja un fișier cu același nume, apare o casetă de dialog. Selectați dacă să suprascrie fișierul existent, să oprească copierea sau să copieze fișierul folosind un nume diferit.

# Cusut & Brodat

## Utilizând un card original

Proiectele pot fi transferate către o mașină de brodat, echipată cu un slot pentru card.

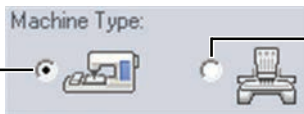


- Pot fi scrise și alte fișiere în afară de fișiere .phc
- Dacă niciun modul de scriere card USB nu este conectat la computer, un card original nu poate fi selectat ca destinație de ieșire. Înainte de transfer, asigurați-vă că un modul de scriere card USB este conectat la computer.

**4.** Selectați din selectorul **[Send To] (Trimite către)**.

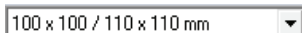


**5** Sub **[Machine Type] (Tip mașină)**, selectați tipul de mașină de brodat care urmează să fie utilizat.



- Mașină cu un singur ac
- Mașină cu mai multe ace

**6** De la selectorul **[Hoop Size] (Dimensiune gherghef)**, selectați dimensiunea corespunzătoare a gherghefului.



- Nu selectați o dimensiune de gherghef mai mare decât cea care poate fi utilizată împreună cu mașina de brodat. Altfel, cardul original creat nu va funcționa corect cu mașina de brodat.
- Când se scrie pe un card original, care conține deja date, toate datele de pe card vor fi șterse. Înainte de a scrie pe un card, salvați toate datele necesare pe un hard disk sau alte mijloace media, și verificați că nu există date necesare rămase pe card.

» "De pe un card original" la pagina 92

**7** Clic



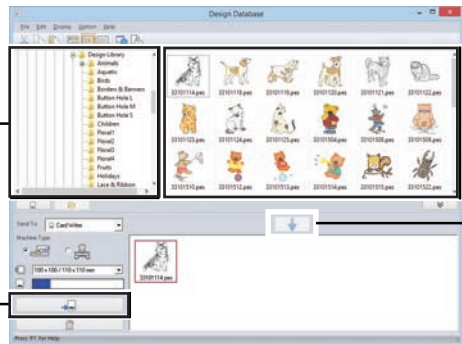
**8** Selectați un folder în ●, selectați un fișier broderie din panoul de conținut ●, și apoi clic



pentru a adăuga fișierul la lista de scriere. După ce toate fișierele broderie ce urmează să fie scrise sunt adăugate la lista de scriere, clic.



# Passul 8 Brodat

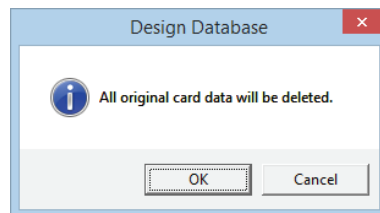


- Un proiect de broderie pentru cadrul jumbo nu poate fi transferat către mașină prin utilizarea unui card original.
- Dacă modelul din fișierul broderie selectat este mai mare decât mărimea gherghefului selectat în pasul 6, sau dacă numărul de cusături sau numărul de culori pentru model depășește maximumul pentru ghergheful selectat în pasul 6, acel fișier nu poate fi adăugat la lista de scriere. Numai proiectele de broderie afișate în lista de scriere vor fi scrise pe cardul original.



- Fișierele de broderie, de asemenea, pot fi adăugate la lista de scriere cu clic dreapta pe fișier, apoi clic pe **[Adăugare la lista de scriere]**, sau selectând un fișier în panoul de conținut și trăgându-l în lista de scriere.
- Un fișier poate fi de asemenea eliminat din lista de scriere cu clic dreapta în lista de scriere, apoi clic **[Remove from Writing List] (Eliminare din lista de scriere)**.

**9** În cazul în care fișierele vor fi scrise pe un card original, apare următorul mesaj. Clic **[OK]**.



Nu scoateți cardul sau deconectați cablul USB, în timp ce proiectele sunt în curs de scriere pe card (în timp ce indicatorul LED se aprinde intermitent).


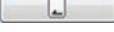


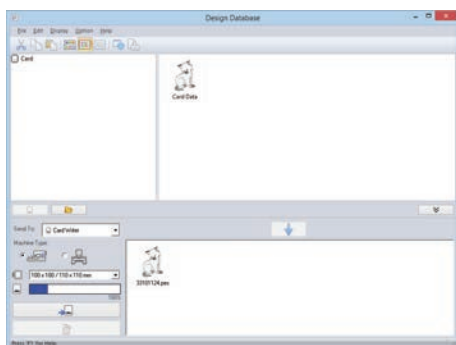
**10** Când apare un mesaj, indicând finalizarea scrierii, clic **[OK]**.

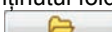



Modelele create pe o pagină a proiectului cu dimensiuni personalizate sunt scrise pe carduri, împărțite în diferitele lor secțiuni de gherghef.

► **Notă referitoare la "Transferul către o mașină utilizând un card original" la pagina 202**

- Pentru a rescrie fișierele de broderie scrise pe cardul original, clic  pentru a selecta aceste fișiere, și mutați fișierele în lista de scriere în același mod.
- Pentru a verifica fișierul cu proiectul de broderie scris pe cardul original, faceți clic pe →  apare în panoul de foldere, și toate proiectele de broderie scrise pe cardul original apar în panoul de conținut.



- Proiectele de broderie scrise pe cardul original apar ca [Datele de pe Card] în panoul de conținut.
- Pentru a afișa conținutul folderului în panoul de conținut, clic. 

Schimbați afișajul prin clic  și




## Trimiterea proiectelor de broderie către mașini care utilizează funcția Link




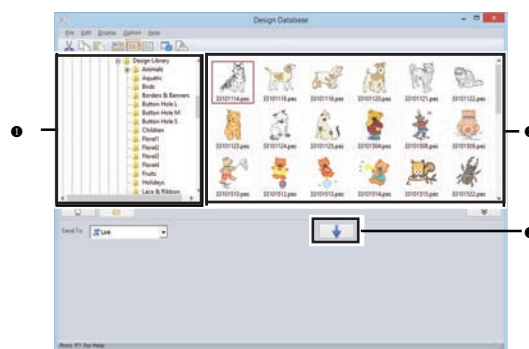
O mașină de brodat compatibilă cu funcția Link trebuie să funcționeze în modul Link.

► **"Utilizarea Funcției Link către dispozitivul de brodere din computer" la pagina 204**

**4.** Selectați  din selectorul **[Send To] (Trimite către)**

**5** Clic 

**6** Selectați un folder în **1**, selectați un fișier broderie din panoul de conținut **2**, și apoi clic pe .



**7** Continuați procedura așa cum este descris în **Pasul 5** pentru **"Utilizarea funcției Link pentru dispozitivul de brodere din computer" la pagina 205.**



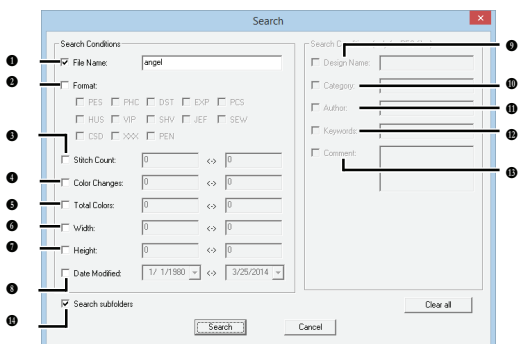
Fișierele în formate .dst, .exp și .phc nu pot fi transferate cu funcția Link. Când **[Link]** este selectat în caseta **[Send To] (Trimite către)** fișierele .dst, .exp și .phc nu apar în panoul de conținut. În plus, fișierele de broderie cu dimensiunea paginii proiectului setată la **[Custom Size] (Dimensiune personalizată)** sau cu **[Hoop Size] (Dimensiune gherghef)** setată la 360 x 360 mm (**Cadru Jumbo**) nu apar în panoul de conținut.



Pentru a afișa caseta de dialog **[Link]** din nou după ce computerul a fost repornit, clic **[Link]** în meniul **[Option] (Opțiune)**.

# Căutarea unui proiect de broderie

- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul.
- 2 Clic [**Fișier**], apoi [**Căutare**].
- 3 Specificați condițiile de căutare. Selectați caseta de validare a condițiilor de căutare ce vor fi precizate.



## 1 Denumirea fișierului

Selectați căutare fișiere cu un anumit nume de fișier. Tastați numele fișierului în casetă.



Meta caracterele ("?" pentru a reprezenta un singur caracter și "\*" \* " pentru a reprezenta mai multe caractere) pot fi folosite.

## 2 Format

Selectați caseta de validare de lângă formatul dorit de fișier.

## 3 Numărul de cusături

În casete, introduceți limitele inferioare și superioare ale intervalului pentru numărul de cusături.

## 4 Modificări ale culorii

În casete, introduceți limitele inferioare și superioare ale intervalului pentru numărul de modificări ale culorii.

## 5 Total Culori

În casete, introduceți limitele inferioare și superioare ale intervalului pentru numărul total de culori ale firelor.

## 6 Lățime

În casete, introduceți limitele inferioare și superioare ale intervalului de lățime.

## 7 Înălțime

În casete, introduceți limitele inferioară și superioară ale intervalului de înălțime.

## 8 Data modificată

În casete, introduceți intervalul de date pentru modificare (de la momentul la momentul).

Atunci când căutați fișierele .pes, de asemenea, pot fi specificate următoarele condiții.

## 9 Denumire proiect

Introduceți denumirea proiectului în casetă.

## 10 Categorie

În casetă, introduceți caractere specifice sau categoria de broderie.

## 11 Autor

În casetă, introduceți numele autorului care urmează să fie căutat.

## 12 Cuvinte cheie

În casetă, introduceți cuvântul cheie care urmează să fie căutat.

## 13 Comentariu

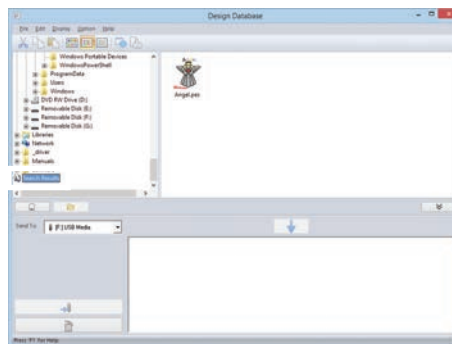
În casetă, introduceți comentariul care urmează să fie căutat.



- Pentru a căuta de asemenea în subfoldere (foldere în cadrul folderului selectat), selectați [**Căutare subfoldere**] în caseta de validare.
- Toate caracterele introduse în caseta de lângă [**File Name**] (**Nume fișier**) vor fi considerate ca un set unic de caractere. Totuși, puteți căuta fișiere după cuvinte multiple în casetele de sub [**Căutare condiții (numai pentru fișiere PES)**] separând cuvintele cu un spațiu.

## 4 Clic [**Search**] (Căutare).

→ Apare o listă de fișiere care respectă condițiile de căutare specificate.

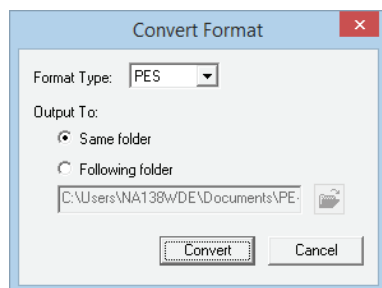


Cusut & Brodat

## Conversia fișierelor de proiecte de broderie pentru diferite formate


Fișierele proiecte de broderie pot fi convertite cu ușurință într-un fișier din alte formate (.pes, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, or .xxx).

- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectul de broderie pe care doriți să-l convertiți.
- 2 În panoul de conținut, selectați formatul de broderie dorit.
- 3 Clic [**Fișier**], apoi [**Conversie format**].
- 4 De la selectorul [**Tip format**], selectați formatul dorit.



- 5 Sub [**leșire către**], selectați dacă noul fișier este adăugat la același folder ca fișierul original (**Același folder**) sau într-un folder specificat (**Următorul folder**).



Pentru a schimba folderul în care va fi adăugat noul fișier, clic 

- 6 Clic [**Convert**] (**Conversie**).

→ Fișierul este convertit, și noul fișier este adăugat folderului specificat.



- Cu [**Setări DST**] în meniul [**Option**] (**Opțiune**), numărul de salturi pentru tăierea firului poate fi specificat pentru fișierele .dst.
- » "Precizarea numărului de saluri în proiectul de broderie al formatului DST" la pagina 301
- În cazul în care fișiere multiple cu formate diferite sunt selectate pentru a fi convertite în timp ce este selectat [**Același folder**], orice fișier cu același format ca cel nou nu va fi convertit. Cu toate acestea, în cazul în care fișierele sunt adăugate într-un folder diferit față de cel original, orice fișier cu același format ca și cel nou va fi copiat în alt folder, în loc să fie convertit.
- Dacă folderul este convertit la un fișier .pes, culorile firelor sunt convertite ca și cum fișierul a fost importat în Machetare & Editare.



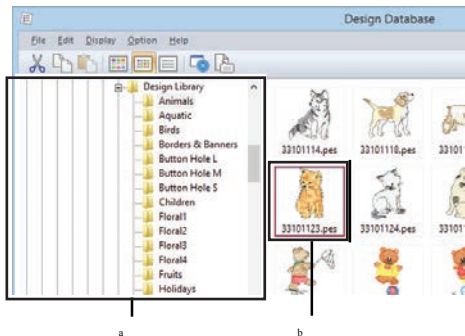
Fișierele nu pot fi convertite în formate .phc sau .pen.


# Verificarea proiectelor de broderie

## Previzualizarea fișierelor

Buton din bara de instrumente: 

- 1 Selectați un folder în a, selectați un fișier de brodat din panoul de conținut b.



- 2 Clic  , sau clic pe meniul [Afișare], [Display] apoi [Preview] (Previzualizare).



Fișierele în format .pen nu pot fi previzualizate.

## Verificarea informațiilor despre fișier


Informațiile de cusut, cum ar fi numele fișierului, mărimea, numărul de cusături, timpul de cusut, numărarea culorilor și data modificării pot fi verificate în caseta de dialog Proprietăți. Cu fișierul .pes, pot fi vizualizate informații suplimentare despre modelul de broderie.

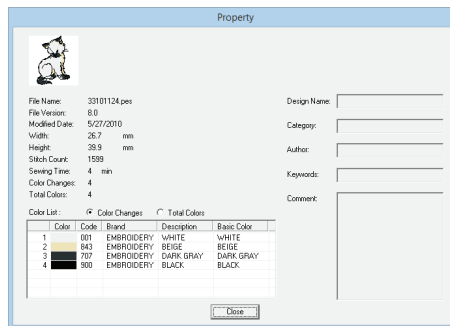


- Timpul de cusut afișat este un estimat. Timpul real de cusut depinde de modelul de mașină utilizat și de setările specificate. Timpul de cusut nu este afișat la fișierele .pen.

Buton din bara de instrumente: 

- 1 În panoul de conținut, selectați proiectul de broderie corespunzător informațiilor pe care doriți să le vedeți.

- 2 Clic  , sau clic pe meniul [Afișare], [Display] apoi [Property] (Proprietate).



Fișiere PES (versiunea 4.0 sau mai recentă)

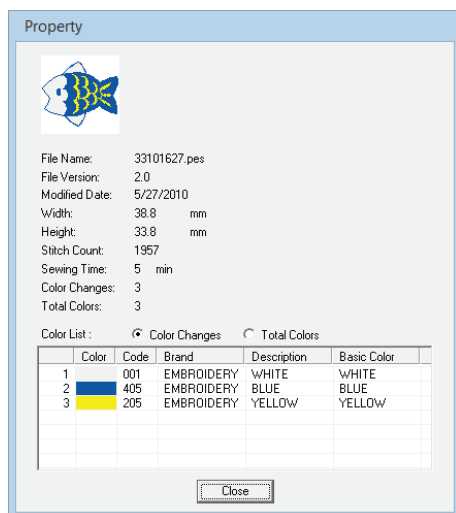


Selectați [Schimbări culoare] lângă [Listă culori] pentru a afișa informațiile privind schimbarea culorii firelor în lista de culori. Selectați [Total culori] pentru a afișa informațiile pentru toate culorile firelor din lista de culori.

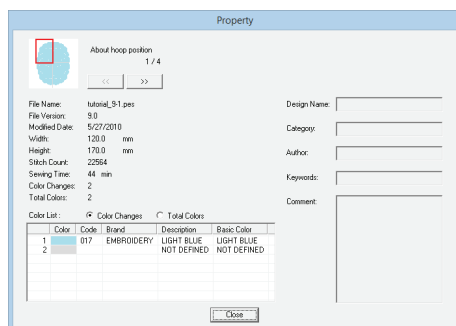
» "Verificarea informațiilor referitoare la proiectele de broderie", la pagina 88





- Fișiere non-PES și fișiere PES (versiunea 3.0 sau anterioară)



- Dacă dimensiunea paginii proiectului a fost setată la **[Dimensiune personalizată]** sau dacă **[Hoop Size] (Dimensiune gherghef)** a fost setată la un gherghef cu poziții multiple (100 x 172 mm sau 130 x 300 mm) sau un cadru jumbo (360 x 360 mm), apare o casetă de dialog **[Proprietăți]** similară cu cea prezentată mai jos.



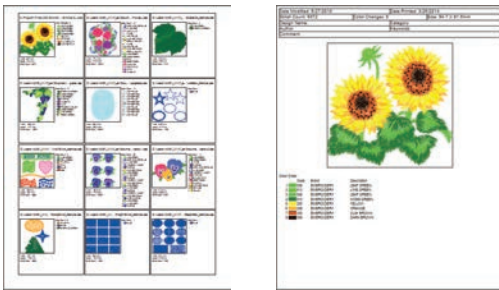
- Caseta roșie din caseta de dialog indică poziția secțiunii modelului afișat.
- Pentru a afișa informații pentru alte poziții ale gherghefului, clic  sau  .

# Scoaterea unui Catalog cu proiecte de broderie

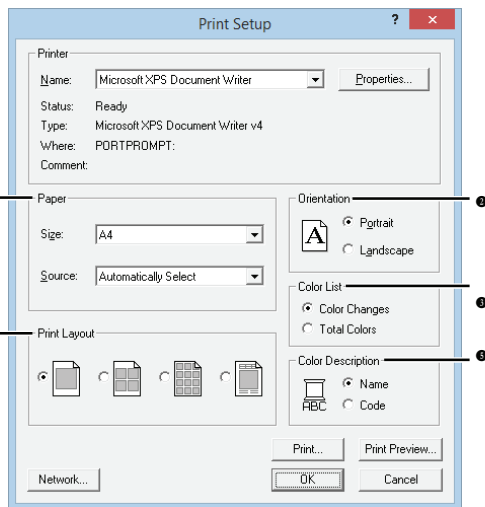
Imaginile și informațiile de cusut pentru toate modele de broderie pot fi scoase într-un număr de formate. Selectați dintre următoarele moduri în funcție de preferințele dumneavoastră.

## Imprimare

Imagini din toate modele de broderie din folderul selectat pot fi tipărite ca un catalog sau ca un ghid de instrucțiuni.



- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectele de broderie.
- 2 Clic [Fișier], apoi [Setare imprimare].
- 3 Sub [Hârtie] ❶ și [Orientation] [Orientare] ❷, selectați setările corespunzătoare.



- 4 Selectați [Lista culorilor] ❸.

### Schimbările de culoare

Se afișează informații referitoare la culoarea firului pentru fiecare modificare de culoare.

### Total culori

Se afișează informații despre culoarea firului pentru firele necesare. Acest lucru vă permite să verificați numărul total de culori ale firului.

» "Verificarea informațiilor referitoare la proiectele de broderie", la pagina 88

- 5 Selectați [Aspect Imprimare] ❹.

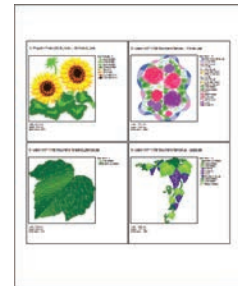
Catalog stil 1



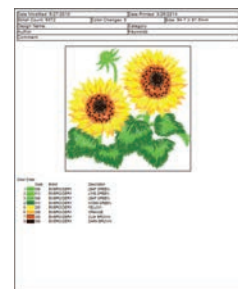
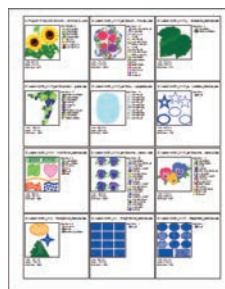
Catalog stil 4



Catalog stil 12



Instrucțiuni stil Ghid



- 6 Sub [Color Description] (Descriere culoare) ❺, selectați dacă culorile firului apar ca denumirile culorii sau ca număr de brand și fir.
- 7 Clic pe [Print] (Imprimare)..



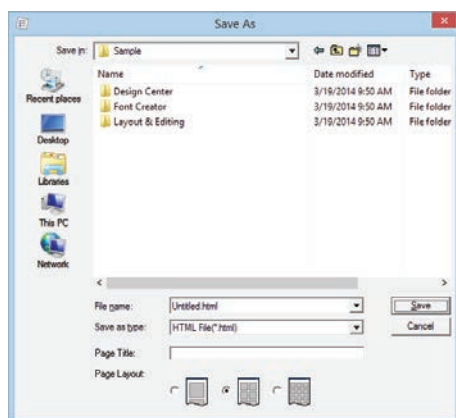


- În cazul în care unul sau mai multe modele de broderie au fost selectate în panoul de conținut, numai proiectele selectate sunt tipărite.
- Dacă numele de brand, numărul firului sau proprietățile fișierului sunt prea lungi, o parte din text nu poate fi imprimat.
- Dacă se dă clic pe **[Fișier]**, apoi **[Print] (Imprimare)** proiectele de broderie sunt tipărite în conformitate cu setările deja selectate în caseta de dialog **[Setările imprimării]**.

## Înșirea ca fișier HTML

În loc de a fi imprimat, catalogul cu proiecte de broderie poate fi emis ca un fișier HTML.

- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectele de broderie.
- 2 Clic **[Fișier]**, apoi **[Creează HTML]**.
- 3 Selectați unitatea și folderul, apoi introduceți numele fișierului HTML.



- 4 Pentru a adăuga titlul la începutul fișierului și în bara de titlu, introduceți titlul în caseta de dialog **[Titlul paginii]**.
- 5 Sub **[Aspect pagină]**, selectați modul în care apare proiectul în pagină.
- 6 Clic **[Save] (Salvează)**.

## Înșirea ca fișier CSV

Un fișier .csv care conține informațiile pentru cusut (denumirea fișierului, dimensiunile, numărul de cusături, numărul de culori, calea fișierului, proprietățile fișierului) pentru proiectele de broderie selectate pot fi trimise spre ieșire.

- 1 În panoul cu foldere, selectați folderul care conține proiectele de broderie.
- 2 Clic **[Fișier]**, apoi **[Creează CSV]**.
- 3 Selectați unitatea și folderul, apoi introduceți numele fișierului .csv.



- 4 Clic **[Save] (Salvează)**.

*Cusut & Brodat*

## Creatorul de cusături programabil

---

Creatorul de cusături programabil vă permite să creați și să editați modele de cusături, care pot fi apoi utilizate ca și cusături de umplere sau cusături cu motive programabile atât în Machetare & Editare, cât și în Centrul de proiectare.

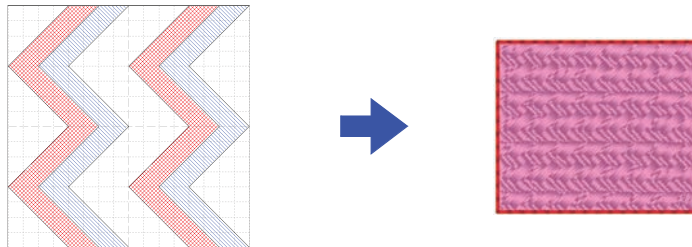
*Cusut&Brodat*

## Creator de bază cusături programabil

Creatorul de cusături programabil este o aplicație pentru crearea, editarea și salvarea modelelor de cusături care pot fi folosite pentru cusături de umplere sau cusături cu motive programabile. Următoarele două tipuri de modele pot fi create în modul specific pentru fiecare.

### Modele de cusături umplere/poanson

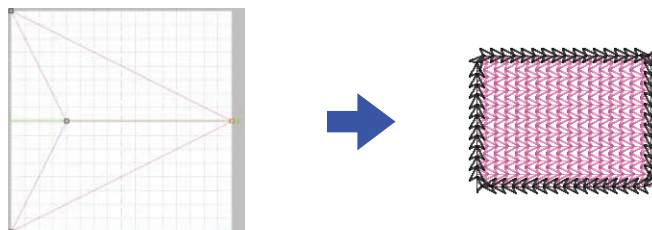
- Aceste modele pot fi utilizate ca modele tip poanson și pentru coaserea cu cusătură de umplere programabilă în Machetare & Editare sau Centrul de proiectare.



- Aceste modele pot fi create cu o singură linie sau cu mai multe linii. În plus, aceste modele pot fi folosite pentru a crea un efect de presare/gravură în regiunile cusute.
- Aceste modele sunt create în modul de umplere/poanson.



### Modelele cusătură cu motive

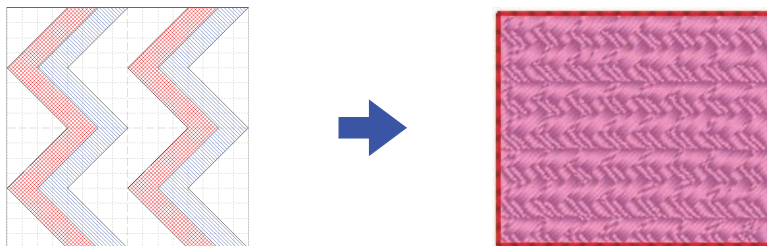


- Aceste modele pot fi utilizate pentru linii de cusătură cu cusături tip motiv și pentru regiuni de coasere cu cusătură tip motiv, cusătură cutată sau cusătură punctată în Machetare & Editare sau Centrul de proiectare.
- Aceste modele sunt create cu o singură linie, care dă aspectul unui desen dintr-o bucată, iar acestea sunt folosite pentru cusături decorative la mașină.
- Aceste modele sunt create în modul Motif.

**Cusut & Brodat**

# Crearea modelului de cusătură umplere/poanson


Modelele de cusături programabile existente pot fi editate pentru a crea noi modele.

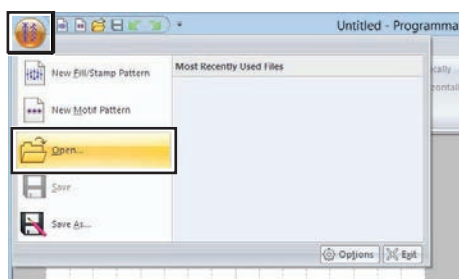


<b>Pasul 1</b>	Deschiderea unui model cusătură tip umplere/poanson
<b>Pasul 2</b>	Desenarea liniilor pentru a edita modelul de cusătura tip umplere/poanson
<b>Pasul 3</b>	Aplicarea efectelor presare/imprimare în relief pe modelul de cusături umplere/poanson
<b>Pasul 4</b>	Salvarea modelului de cusătură umplere/poanson
<b>Pasul 5</b>	Folosind modelele de cusătură umplere/poanson editate în Machetare & Editare

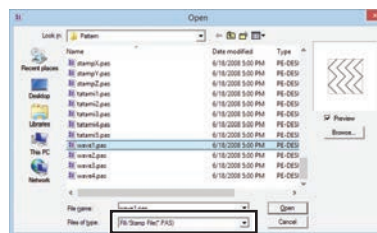
## Pasul 1 Deschiderea unui model cusătură tip umplere/poanson

În primul rând, vom deschide un model de cusătură tip umplere/poanson spre a fi editat. În acest exemplu, vom utiliza modelul **wave1.pas**.

- 1 Clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos al ecranului [Start] pentru a vizualiza [All Apps] (Toate Apps).
- 2 Clic [Creator de cusături programabil] sub titlul [PE-DESIGN 10] de pe ecran.
- 3 Clic , și apoi selectați [Open] (Deschide) din lista de comenzi.



- 4 Selectați Fișier umplere/poanson (\*. PAS) în fișierele selectorului tip. Selectați fișierul model **wave1.pas**.

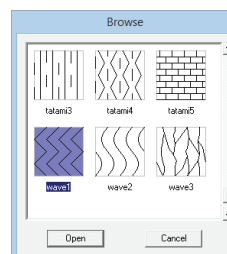


Fișierul model poate fi găsit la următoarea locație.

De exemplu, (unitatea unde a fost instalat PE-DESIGN)\Program Files (x86) \Brother\PE-DESIGN 10\Pattern.

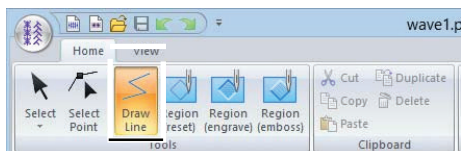


Pentru a vizualiza datele în folderul selectat ca miniaturi în caseta de dialog [Browse] (Răsfoire), clic pe [Browse] (Răsfoire).

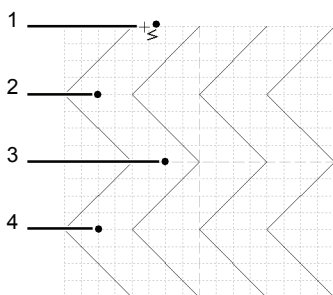


## Pasul 2 Desenarea liniilor pentru a edita modelul de cusătura tip umplere/poanson

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Desenare linie] în grupul [Tools] (Instrumente).

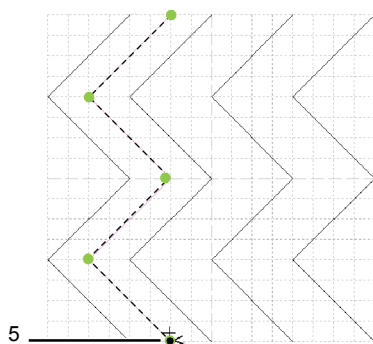


- 3 Faceți clic pe punctele de la (1) la (4).

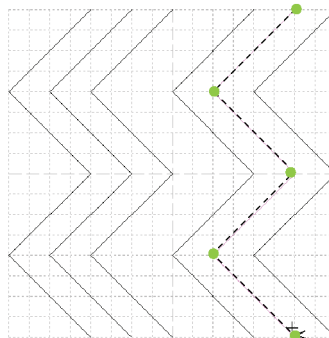


- Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta pe butonul mouse-ului.
- ▶ "Remodelarea modelelor de cusături umplere/poanson" la pagina 264
- Lățimea grilei poate fi schimbată.
- ▶ "Schimbarea setărilor grilei" la pagina 273

- 4 Dublu-clic (5) (punctul final).



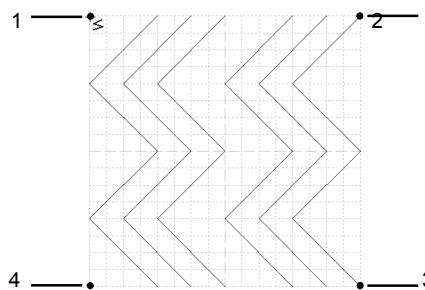
- 5 Repetați operațiunile anterioare.



## Pasul 3 Aplicarea efectelor presare/imprimare în relief pe modelul de cusături umplere/poanson

- 1 Clic (1), și apoi double-Clic (2).

Apoi, clic (3), și apoi dublu-clic (4).



→ Liniile sunt trasate de-a lungul marginilor de sus și de jos a paginii proiectului.

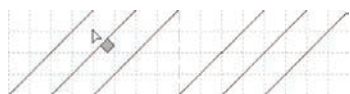
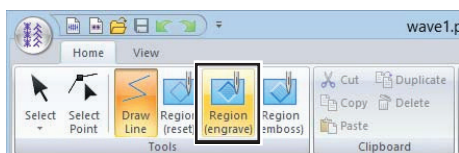


Pentru a crea un efect, liniile trebuie să formeze o regiune închisă.

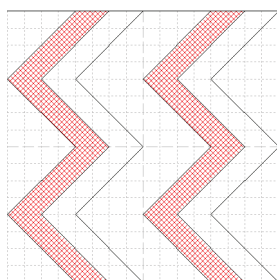
# Cusut & Brodat



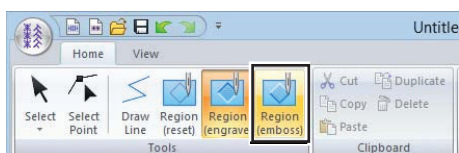
- 2 Clic [**Regiune (relief)**] în grupul [**Tools**] (**Instrumente**), apoi clic pe regiuni din primul și al patrulea val.



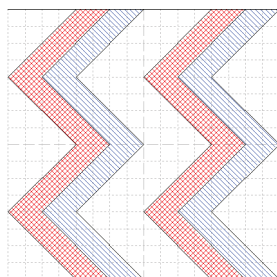
→ Aceste regiuni apar în roșu și vor fi cusute cu cusături scurte pentru a da efectul de relief.



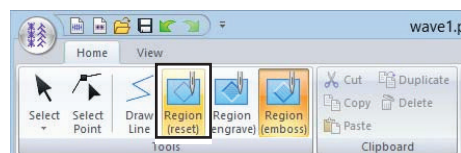
- 3 Clic [**Regiune (presare)**] în grupul [**Tools**] (**Instrumente**), apoi clic pe regiuni din a doua și a cincea regiune.



→ Această regiune apare în albastru și va fi cusută fără ochiuri scăpate pentru a da efectul de presare.




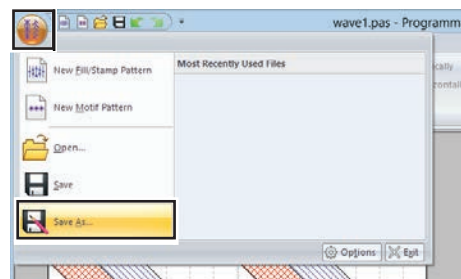
Pentru a elimina efectul de presare/imprimare în relief, utilizați instrumentul [**Regiune (resetare)**]. Clic [**Regiune (resetare)**] în grupul [**Tools**] (**Instrumente**), apoi pe o regiune cu un efect aplicat.



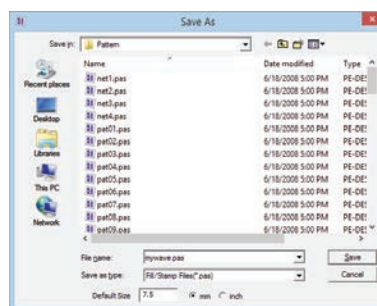
## Etapa 4 Salvarea modelului editat de cusături umplere/poanson

Modelele de cusături umplere/poanson sunt salvate în formatul .pas.

- 1 Clic , și apoi Selectați [**Save As**] (**Salvează ca**) din lista de comenzi.




- 2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.

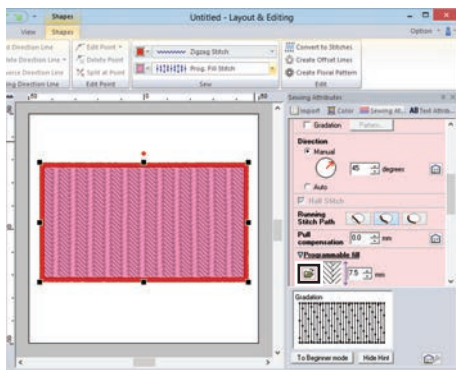


Când salvați un model de umplere/poanson, specificați dimensiunea de lângă [**Dimensiune implicită**]. Clic [mm] sau [inch] pentru a selecta unitățile de măsură.

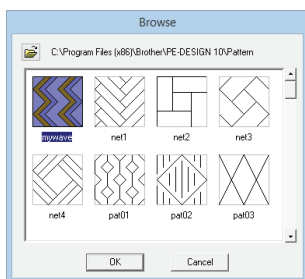
- 3 Clic [**Save**] (**Salvează**).

## Etapa 5 Utilizarea modelelor de cusătură umplere/poanson editate în Machetare & Editare

- 1 Porniți Machetarea & Editarea.
- 2 Selectați un model de broderie.
- 3 De la selectorul [Tip cusătură regiune] (în fila [Shapes] (Forme), selectați [Prog. Cusătură umplere].
- 4 Clic pe panoul [Sewing Attributes] (Atribute cusătură).
  - » "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54
- 5 Clic mai jos [Umplere programabilă] în secțiunea [Cusătură regiune]. 

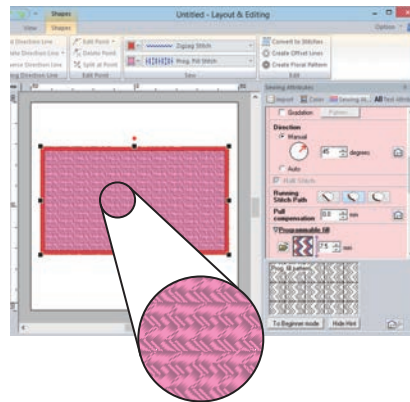


- 6 Selectați unitatea și folderul în care modelul a fost salvat în Etapa 4.



- 7 Clic pe modelul editat de cusătură umplere/poanson, apoi clic pe [OK].

→ Modelul este aplicat în interiorul regiunilor modelului de broderie.



• Un model de cusătură umplere/poanson, de asemenea, poate fi aplicat ca un poanson prin utilizarea instrumentelor de poansonare.

» "Aplicarea și editarea poansonelor" la pagina 58

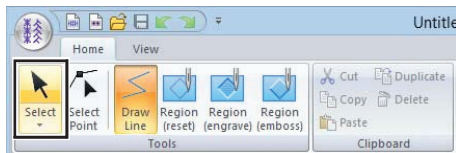
• Pentru rezultate optime, consultați „Note privind cusături de umplere programabile și poansonate” la pagina 335.

# Cusut & Brodat

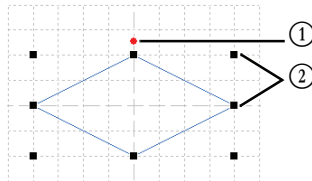
# Editarea unui model în modul de umplere/poanson

## Selectarea modelelor

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic **[Select] (Selectare)** în grupul **[Tools] (Instrumente)** pentru a utiliza Instrumentul **[Select] (Selectare)**.



- 3 Clic pe model.



- ① Mănerul pentru rotire
- ② Măner

- 4 Pentru a selecta un model suplimentar, țineți apăsată tasta **<Ctrl>** și Clic pe celălalt model.



- De asemenea, aveți posibilitatea să selectați modelele trăgând cursorul peste model.
- Țineți apăsată tasta **<Ctrl>** și clic pe un model selectat pentru a-l deselecta.

## Mutarea modelelor

Modelele selectate pot fi trase pentru a le muta.



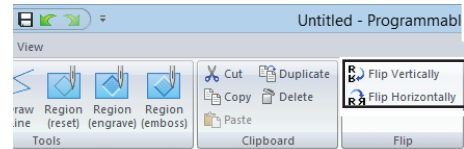
- Pentru a deplasa modelul orizontal sau vertical, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce-l trageți.
- Prin apăsarea tastelor săgeată se mută modelul selectat cu un semn pe grilă în direcția săgeții de pe tastă.

## Modele de scalare

Trageți un mâner al modelului selectat pentru a ajusta dimensiunea acestuia. Trageți mânerul de rotire pentru a roti modelul.



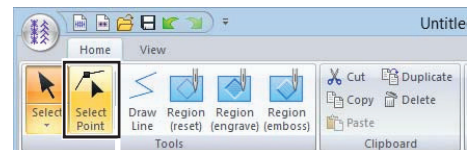
- Dacă tasta **<Shift>** este ținută apăsat, în timp ce trageți de mâner, modelul este mărit sau redus din centrul modelului.
- Clic **[Flip Vertically] (Basculare verticală)** în grupul **[Basculare]** pentru a bascula sus/jos modelul (modelele) selectat(e). Clic **[Flip Horizontally] (Basculare orizontală)** în grupul **[Basculare]** pentru a bascula stânga/dreapta modelul (modelele) selectat(e).



- Utilizând alte comenzi în afară de cele menționate mai sus, modelele selectate pot fi editate în alte moduri, de exemplu, duplicate sau șterse.
- » "Meniu/ Instrumente" ale Creatorului de Broderie Programabil" la pagina 317.

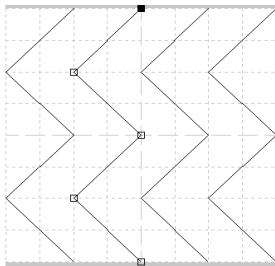
## Remodelarea unui model cusătură tip umplere/poanson

- 1 Clic pe **[Select Point] (Selectare punct)** în grupul **[Tools] (Instrumente)**.




- 2 Clic pe linia scindată.

- 3 Pentru a edita un punct, clic pe punct pentru a-l selecta.





■ : Punctul selectat

□ : Punctul neselectat

- Pentru a muta punctul, trageți-l în noua locație.
- Pentru a insera un punct, faceți clic pe linie pentru a adăuga un nou punct.  
→ Un nou punct apare selectat.
- Pentru a șterge punctul, clic  sau apăsați tasta **<Delete>**.



- În cazul în care o linie este formată din două puncte și ștergeți unul dintre ele, se elimină întreaga linie.
- Pentru a selecta mai multe puncte, țineți apăsată tasta **<Ctrl>** în timp ce dați clic pe puncte, sau trăgând cursorul peste puncte.
- Țineți apăsată tasta **<Ctrl>** și apăsați tasta  sau tasta . Direcția de selecție se schimbă la punctul de sfârșit sau început.
- Țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce trageți punctele. Punctele sunt mutate orizontal sau vertical.
- Apăsați o tastă săgeată. Punctele se mută în direcția săgeții de pe tastă.

# Cusut & Brodat


# Crearea modelului de cusătură motiv

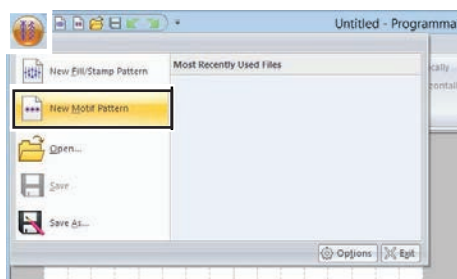
Acum vom crea un nou model de cusătură cu motive. Modelele cusătură cu motive sunt create în modul Motiv.



<b>Pasul 1</b>	Intrare în modul pentru motive
<b>Pasul 2</b>	Modelarea unei singure linii pentru a crea modelul de cusătură cu motive
<b>Pasul 3</b>	Salvarea modelului creat de cusătură cu motive
<b>Pasul 4</b>	Folosind modelele de cusătură cu motive editate în Machetare & Editare

## Pasul 1 Intrați în modul motiv

- 1 Porniți Creatorul de cusături programabil.
- 2 Clic pe , și apoi selectați **[Model motiv nou]** din lista de comenzi.

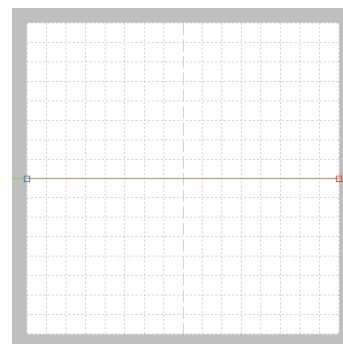
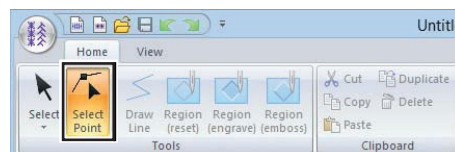


## Pasul 2 Modelarea unei singure linii pentru a crea modelul de cusătură cu motive

În modul Motive, puteți crea modele originale schimbând forma unei singure linii.

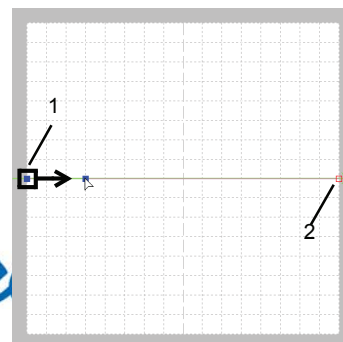
- 1 Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire)

- 2 Clic pe **[Select Point]** (Selectare punct) în grupul **[Tools]** (Instrumente).



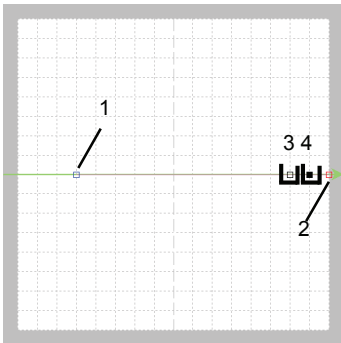
Pătrat albastru: Punct de pornire  
Pătrat roșu: Punct final

- 3 Selectați (1), apoi trageți punctul. Linia ce se mișcă devine verde atunci când se deplasează un punct.

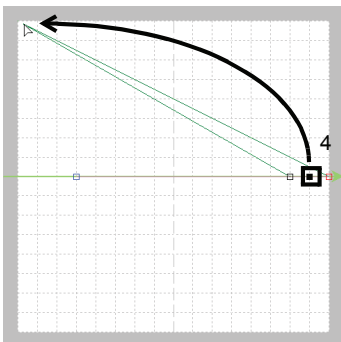




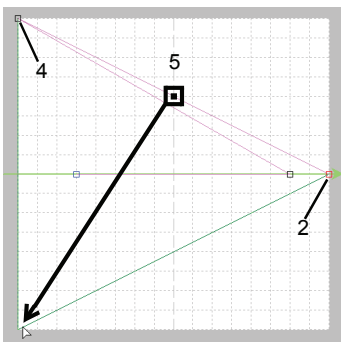
- 4** Clic pe linie pentru a introduce puncte.  
Clic pe (3) situat între (1) și (2).  
Clic pe (4) situat între (3) și (2).



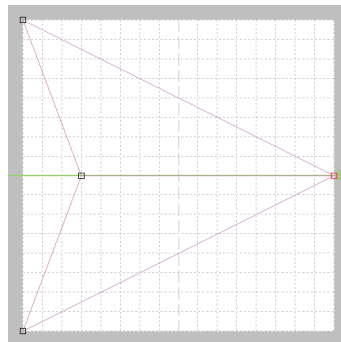
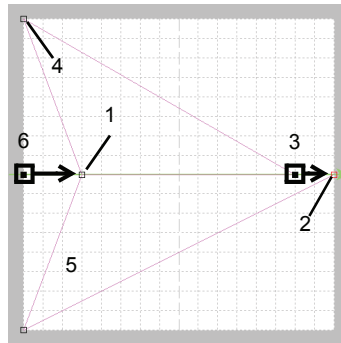
- 5** Selectați (4), apoi trageți punctul.



- 6** Clic între (2) și (4) pentru a insera punctul (5),  
apoi trageți punctul (5).



- 7** Clic pe (6), situat între (4) și (5), apoi trageți  
punctul la (1). Selectați (3), apoi trageți punctul  
la (2).




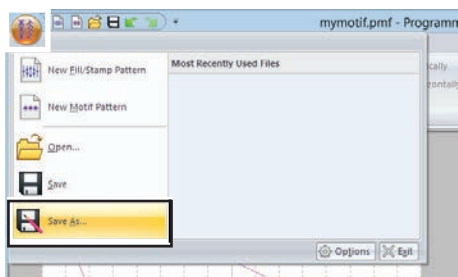
- Pentru a deplasa punctul orizontal sau vertical, țineți apăsată tasta **<Shift>** în timp ce-l trageți.
- Prin apăsarea tastelor săgeată se mută punctul selectat cu un semn pe grilă în direcția săgeții de pe tastă. Dacă grila nu este afișată, modelul se mișcă o distanță mai mică decât cel mai mic interval de grilă în direcția săgeții de pe tastă.
- Pentru a șterge punctul selectat, apăsați tasta **<Delete>**.
- Aceste modele pot fi aplicate în cusătura liniei și cusătura regiunii în Machetare & Editare, și cusătura regiunii în Centrul de proiectare.



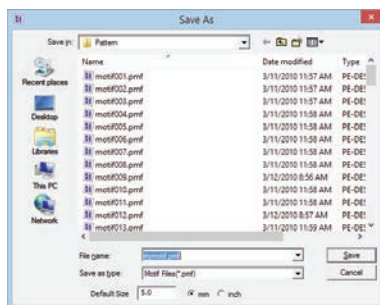
### Pasul 3 Salvarea modelului creat de cusătură cu motive

Modelele de cusătură cu motive sunt salvate în formatul .pmf.

- 1 Clic , și apoi Selectați **[Save As] (Salvează ca)** din lista de comenzi.



- 2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.




→ Când salvezi un model motiv, specificezi dimensiunea de lângă **[Default Size] (Dimensiune implicită)**. Clic **[mm]** sau **[inch]** pentru a selecta unitățile de măsură.

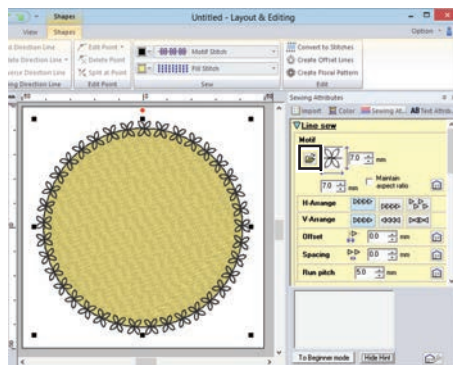
- 3 Clic **[Save] (Salvează)**.

### Pasul 4 Utilizarea modelului de cusătură cu motive editată în Machetare & Editare

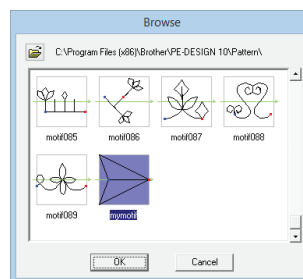
- 1 Porniți Machetarea & Editarea.
- 2 Selectați un model de broderie.
- 3 De la selectorul **[Line sew type] (Tip linie de cusut)** (în fila **[Shapes] (Forme)**), selectați **[Cusătură cu motive]**
- 4 Clic pe panoul **[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)**.

» "Specificarea atributelor de cusut" la pagina 54

- 5 Clic  sub **[Motif] (Motiv)** în secțiunea **[Line sew] (Cusătură linie)**.

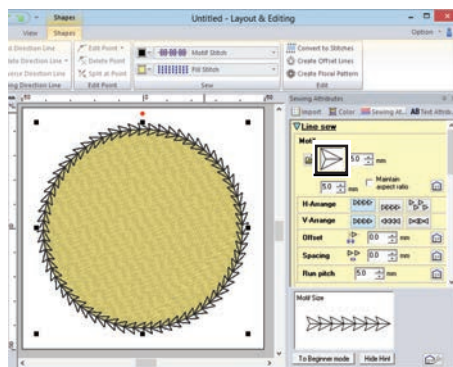


- 6 Selectați unitatea și folderul în care modelul a fost salvat în Pasul 3.



- 7 Clic pe modelul editat de cusătură cu motive, apoi clic **[OK]**.

→ Modelul este aplicat contururilor regiunilor modelului de broderie.

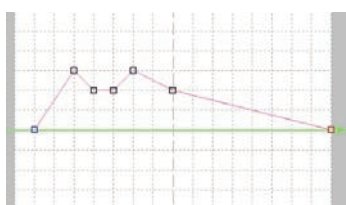
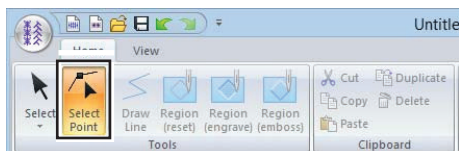


Un model de cusătură cu motive poate fi utilizat atunci când cusătura cu motive, cusătura cutată sau cusătura punctată au fost selectate ca tipuri de cusătură pentru o regiune.

# Editarea unui model în modul Motiv

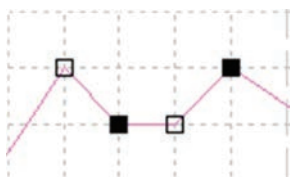
## Mutarea și ștergerea câtorva puncte la un moment dat

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Select Point] (Selectare punct) în grupul [Tools] (Instrumente).





Pătrat albastru: Punct de pornire  
Pătrat roșu: Punct final

- 3 Pentru a selecta un singur punct, clic pe un pătrat gol. Pentru a selecta mai multe puncte, țineți apăsată tasta <Ctrl> în timp ce clic pe puncte, sau trageți cursorul peste puncte.




■: Punctul selectat  
□: Punctul neselectat



Țineți apăsată tasta <Ctrl> și apăsați tasta  sau tasta . Direcția de selecție se schimbă la punctul de sfârșit sau început.


## 4 Editați punctele.

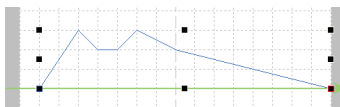
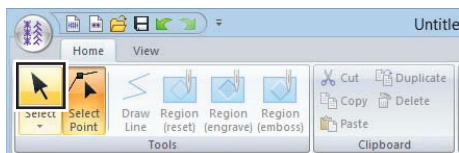
- Pentru a muta punctele, trageți-le în locația dorită.
- Pentru a șterge punctul, clic  sau apăsați tasta <Delete>.



Punctul de pornire (pătratul albastru) și punctul final (pătratul roșu) nu pot fi șterse.

## Modele de scalare

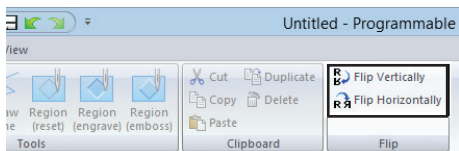
- 1 Clic  în grupul [Tools] (Instrumente).



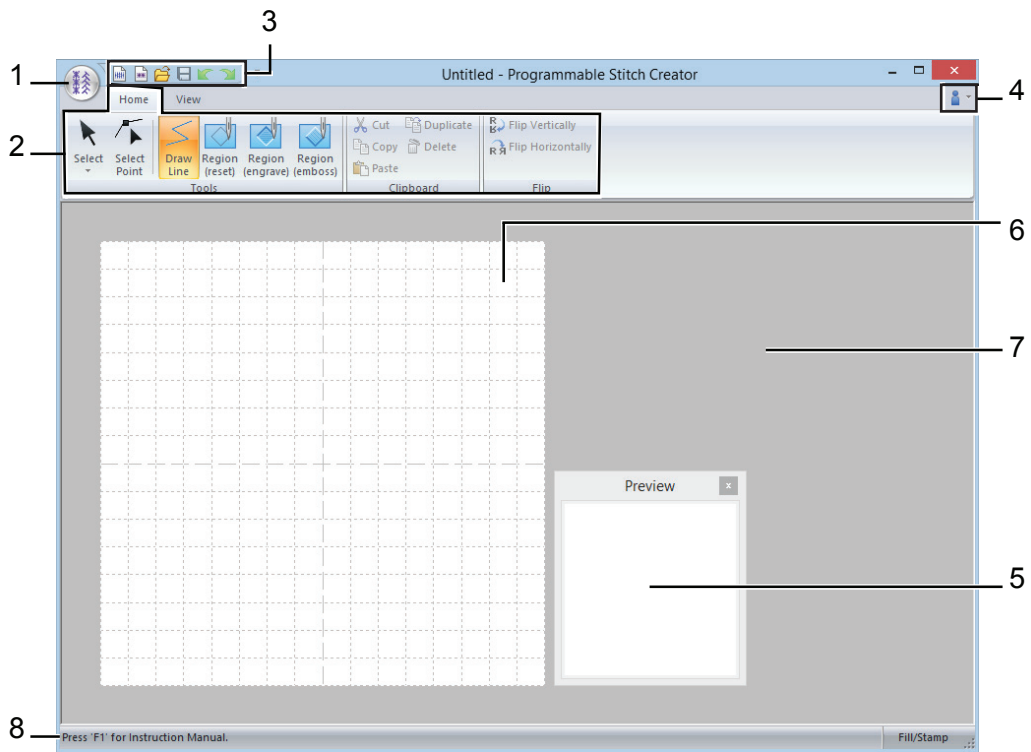
- 2 Trageți de mâner pentru a regla modelul/ modelele selectate la dimensiunea dorită.



- Dacă tasta <Shift> este ținută apăsată, în timp ce trageți de mâner, modelul este mărit sau redus din centrul modelului.
- Pentru a bascula modelul de-a lungul unei axe verticale, faceți clic pe [Flip Vertically] (Basculare verticală) în grupul [Basculare].
- Pentru a bascula modelul de-a lungul unei axe orizontale, faceți clic pe [Flip Horizontally] (Basculare orizontală) în grupul [Basculare].



# Fereastra Creatorul de cusături programabil

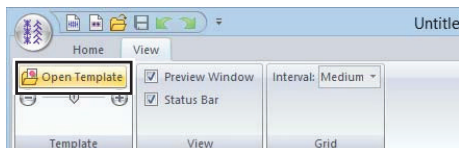


- 1 Butonul Aplicație
- 2 Panglică
- 3 Bara de instrumente acces rapid
- 4 Butonul ajutor
- 5 Fereastra de previzualizare (cc p. 272 )  
Arată cum va fi cusut modelul.
- 6 Pagina proiectului
- 7 Zona de lucru
- 8 Bară de stare  
» "Înțelegerea Windows" la pagina 11

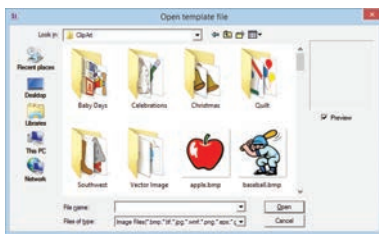
## Deschiderea unui șablon

### Deschiderea unei imagini în fundal

- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Clic [Deschidere șablon] din [Șablon] grup.



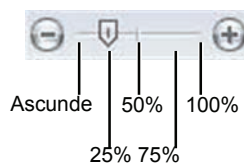
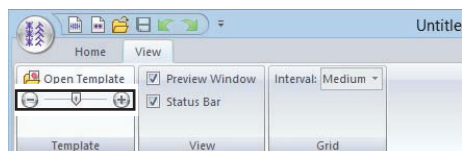
- 3 Selectați unitatea, folderul și fișierul, apoi clic pe [Open] (Deschide) sau faceți dublu clic pe pictograma fișierului.



- Doar o imagine poate fi adăugată la spațiul de lucru. Dacă încercați să afișați o imagine diferită, o va înlocui pe cea anterioară.
  - Există mai multe tipuri diferite de fișiere care pot fi deschise.
- » "Formate fișiere imagine" la pagina 150

### Schimbarea densității imaginii de fundal

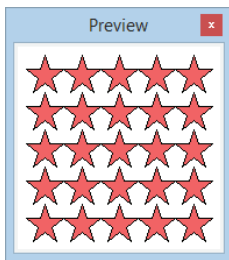
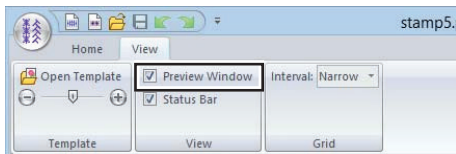
- 1 Trageți de glisorul din grupul [Șablon], sau clic pe .



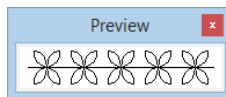
- Această funcție nu este disponibilă în cazul în care nicio imagine șablon nu a fost importată în zona de lucru.
- Apăsăți tasta de comandă rapidă pentru a comuta între afișarea imaginii de (Pornit (100 %)) pentru afișarea ei estompată la fiecare densitate (75 %, 50 % și 25 %) pentru a ascunde imaginea (Oprit).

## Fereastră de previzualizare

- 1 Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.
- 2 Pentru a comuta între afișarea și ascunderea ferestrei **[Preview] (Previzualizare)**, selectează sau deselectează caseta de validare **[Preview Window] (Fereastra de previzualizare)** în grupul **[View] (Vizualizare)**.



În modul Umplere/Poanson

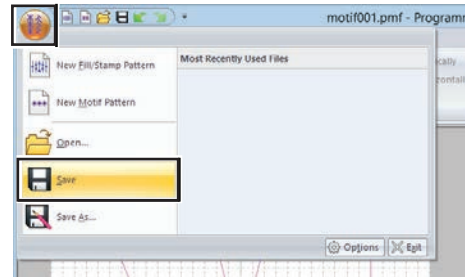


În modul Motiv

## Salvarea modelelor

### Suprascrierea


Clic pe , și apoi selectați **[Save] (Salvează)** din lista de comenzi.

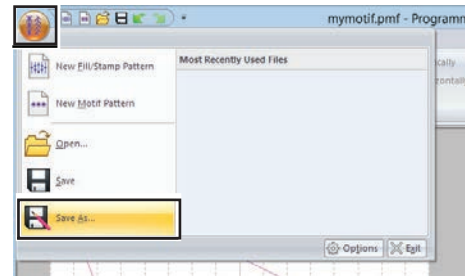


→ Dacă nu s-a specificat nici un nume de fișier sau imposibil de găsit fișierul, apare caseta de dialog **[Save As] (Salvează ca)**.

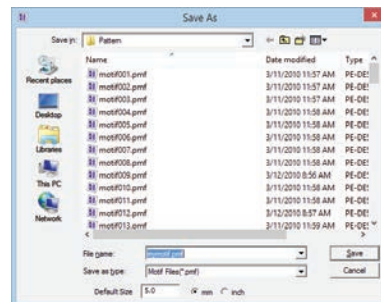
### Salvare cu un nou nume

Fișierele sunt salvate ca fișiere .pas în modul de umplere/timbru, și ca fișiere .pmf în modul pentru motive.

- 1 Clic pe , și apoi Selectați **[Save As] (Salvează ca)** din lista de comenzi.



- 2 Selectați unitatea și folderul, apoi tastați numele fișierului.



→ Când salvați un model motiv, specificați dimensiunea de lângă **[Default Size] (Dimensiune implicită)**. Clic [mm] sau [inch] pentru a selecta unitățile de măsură.

### 3 Clic [Save] (Salvează).



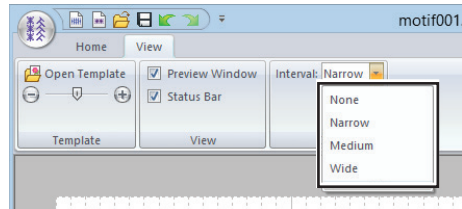
Fișierele salvate pot fi utilizate în Machetare & Editare sau Centrul de proiectare.

» „Folosind modelele editate de cusături de umplere/poanson în Machetare & Editare“ la pagina 263 și „Folosind modelul de cusătură motiv editat în Machetare & Editare“ la pagina 268

## Schimbarea setărilor

### Modificarea setărilor grilei

- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Selectați spațierea dorită a liniilor de grilă din [Interval] în grupul [Grid] (Grilă).



#### Nu sunt

Nu este afișată nicio grilă.

#### Îngustă

Spațierea dintre liniile de grilă este schimbată la 1 / 32 din lățimea paginii proiectului.

#### Medium

Spațierea dintre liniile de grilă este schimbată la 1 / 16 din lățimea paginii proiectului.

#### Lată

Spațierea dintre liniile de grilă este schimbată la 1/8 din lățimea paginii proiectului.



## Creatorul de fonturi

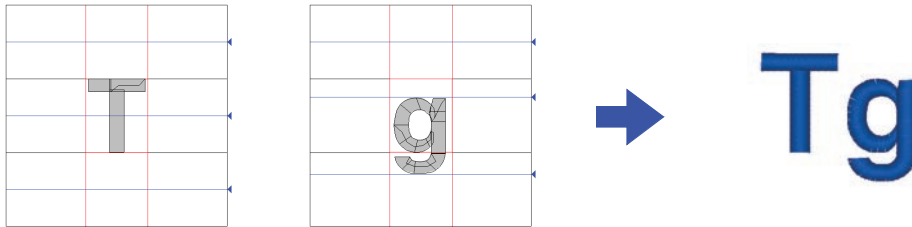
---

Fonturile definite de utilizator pot fi create utilizând Creatorul de Fonturi. Aceste fonturi pot fi solicitate spre a fi utilizate în Machetare & Editare.

*Cusut & Brodat*

# Operațiuni Creare fonturi de bază

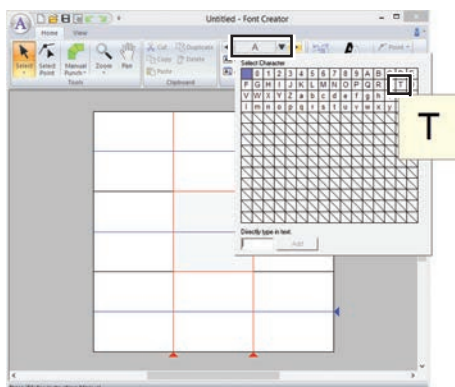
Cu ajutorul Creatorului de fonturi, caracterele fontului definite de utilizator care pot fi utilizate în Ma-chetare & Editare pot fi create și editate. Folosind aceste caractere particularizate, pot fi create original modele de broderie.



<b>Pasul 1</b>	Selectarea unui caracter care urmează să fie creat
<b>Pasul 2</b>	Deschiderea unei imagini de fundal
<b>Pasul 3</b>	Crearea unui model de caractere pentru font
<b>Pasul 4</b>	Crearea unor alte modele de caractere pentru font
<b>Pasul 5</b>	Salvarea modelului de caractere pentru font
<b>Pasul 6</b>	Crearea unui model de broderie folosind caracterele fontului creat

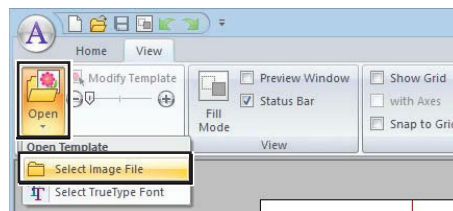
## Pasul 1 Selectarea unui caracter care urmează să fie creat

- 1 Clic pe săgeata în jos, în colțul stânga jos al ecranului [Start] pentru a vizualiza [All Apps] (Toate Apps).
- 2 Clic pe [Creatorul de fonturi] sub titlul [PE-DESIGN 10] pe ecran.
- 3 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 4 Clic pe caseta [Selectare caractere] din grupul [Caracter], și apoi selectați „T” din listă.



## Pasul 2 Deschiderea unei imagini de fundal

- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Clic pe [Open] (Deschide) în grupul [Șablon], și apoi selectați [Selectare fișier imagine] din listă.



- 3 Importați Capital\_T.bmp.



Fișierul imagine poate fi găsit la următoarea locație.

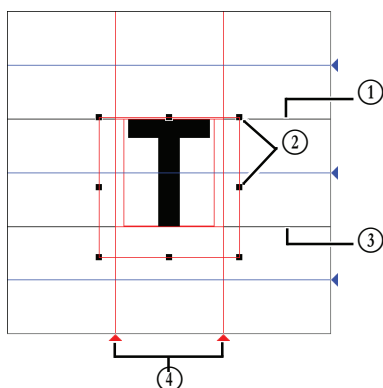
Documents (My documents)\PPE-DESIGN 10\SampleFont Creator\Font Template



Există mai multe tipuri diferite de fișiere care pot fi deschise.

► "Formate fișiere imagine" la pagina 150

- 4 Mută caracterul, astfel încât partea de sus se aliniează cu **[Linia principală]**. Pentru a ajusta înălțimea caracterului, trageți un mâner pentru a ajusta înălțimea între **[Linia principală]** și **[Linia de bază]**.



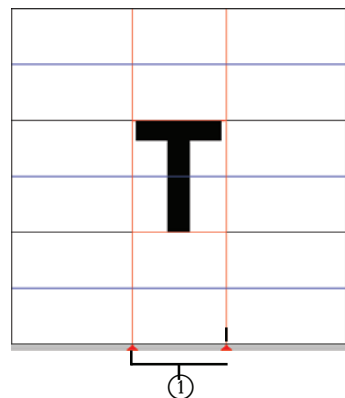
- ① Linia principală
- ② Mânere
- ③ Linia de bază
- ④ Linia de setare



- Liniile roșii sunt adăugate mai sus, mai jos și la stânga și la dreapta imaginii mostră. Utilizați aceste linii ca ghid pentru ajustarea **[Liniei de bază]**, **[Liniei principale]** și **[Liniilor de setare]**.
- Dacă mânerele au dispărut, clic-dreapta pe imagine, și apoi clic pe **[Modificare șablon]** în meniul care a apărut.

- 5 Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire)

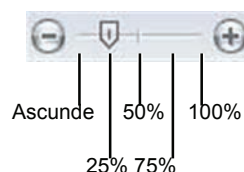
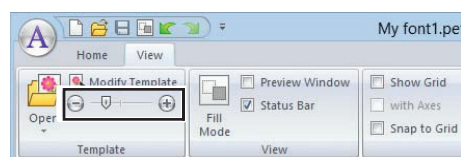
- 6 Clic în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și apoi trageți pictogramele cu triunghi roșu pentru a muta liniile de setare astfel încât acestea să fie aliniate la stânga și la dreapta caracterului.



1 Linia de setare

- 7 Clic pe fila **[View] (Vizualizare)**.

- 8 În grupul **[Șablon]**, trageți de glisorul (sau faceți clic pe sau ) pentru a modifica densitatea imaginii șablon la "25 %".



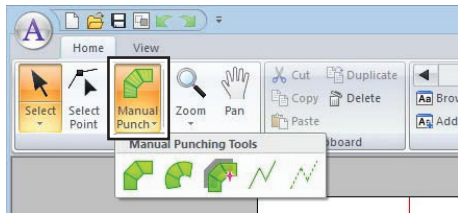
- Această funcție nu este disponibilă în cazul în care nicio imagine șablon nu a fost importată în zona de lucru.
- Apăsati tasta de comandă rapidă pentru a comuta între afișarea imaginii de **(Pornit (100 %))** pentru afișarea ei estompată la fiecare densitate **(75 %, 50 % și 25 %)** pentru a ascunde imaginea **(Oprit)**.


### Pasul 3 Crearea unui model de caractere pentru font


- 1 Clic pe fila **[Home]** (Pagină de pornire)


**Cusut & Brodat**


**2** Faceți clic pe **[Manual Punch] (Perforare manuală)** în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și selectați instrumentul dorit din **[Instrumente de perforare manuală]**.




 : Modele de perforare tip bloc drept (cusătură regiune)  
(Tastă rapidă: <Z>)

 : Modele de perforare de tip bloc curb (cusătură regiune)  
(Tastă rapidă: <X>)


 : Model de perforare de tip bloc drept creat semi-automat. Prin trasarea semi-automată, punctele pot fi specificate de-a lungul liniilor unui șablon.  
(Tastă rapidă: <C>)

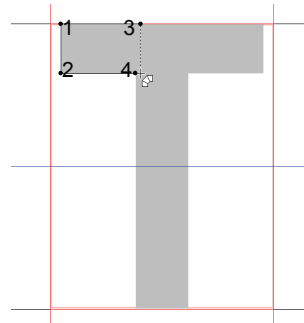
 : Model perforat tip cusătură înaintea acului (cusătură linie)  
(Tastă rapidă: <V>)


 : Model perforat tip alimentare (cusături în salturi)  
(Tastă rapidă: <B>)

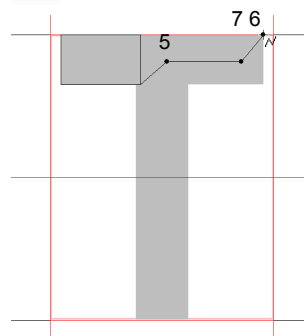



- Când introduceți puncte, aveți posibilitatea să comutați între diverse instrumente. Acest lucru este foarte ușor dacă se utilizează taste de comenzi rapide.
  - O imagine șablon este necesară pentru a utiliza instrumentul de perforare semi-automată de tip bloc. În cazul în care nu există nicio imagine, acest instrument va crea un model perforat ca un instrument de perforare de tip bloc drept. În plus, acest instrument nu poate fi folosit dacă un font TrueType este utilizat ca șablon.
  - Odată ce modelul este desenat, puteți transforma în continuare modelele de tip bloc drept în modele de tip bloc curb și invers.
- » Pentru detalii, consultați "cătredrept/cătrecurb" la pagina 268

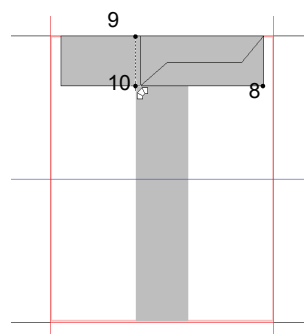
**3** Clic  , apoi clic în pagina proiectului pentru a specifica punctele de la (1) (punctul de pornire), la (4).




**4** Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)** , selectați  , apoi clic de la punctul (5) până la (7).

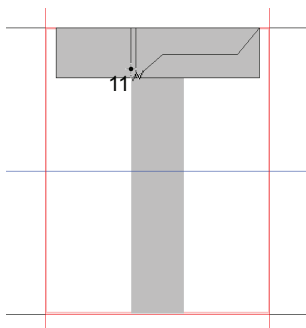



**5** Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați  , apoi clic de la punctul (8) până la (10).

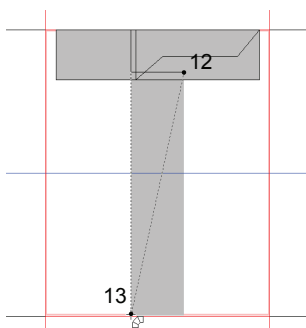


*Cusut & Brodat*

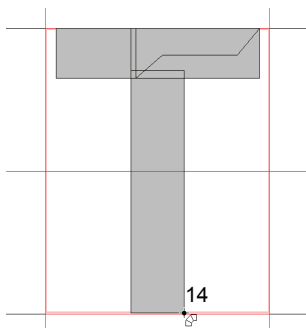
- 6 Clic pe **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați , apoi clic pe punctul (11).



- 7 Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați , apoi clic de la punctul (12) până la (13).



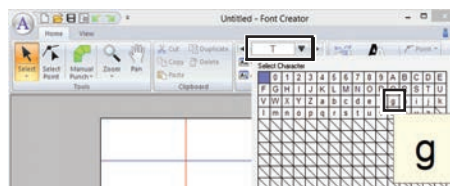
- 8 Dublu-clic pe punctul (14) (ultimul punct din tot modelul), sau clic pe punctul (14) și apăsați tasta **<Enter>**.



Pentru a elimina ultimul punct care a fost introdus, clic dreapta pe butonul mouse-ului sau apăsați tasta **<BackSpace>**.

## Pasul 4 Crearea altor modele de caractere pentru font

- 1 Clic pe fila **[Home] (Pagină de pornire)**.
- 2 Clic pe caseta **[Selectare caractere]** din grupul **[Caracter]**, și apoi selectați „g” din listă.



- 3 Importați fișierul **Small\_g.bmp** în același mod în care a fost importat "T".




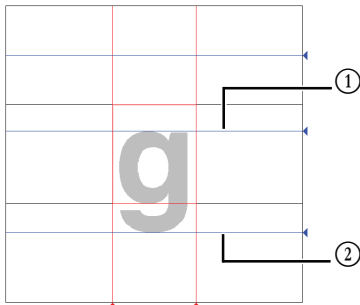
- 4 În același mod în care a fost ajustat "T", modificați dimensiunea și poziția caracterului și apoi trageți de pictogramele triunghi roșu pentru a muta linia de setare astfel încât acestea să fie aliniate la stânga și la dreapta caracterului.




① Linia de setare

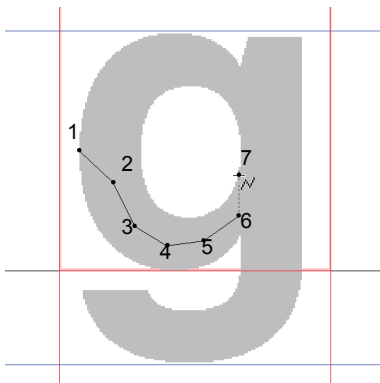
În cazul în care liniile roșii nu sunt afișate, modificați densitatea imaginii șablon.


**5** Clic  în grupul **[Tools] (Instrumente)**, și apoi trageți pictogramele triunghi albastru pentru a muta linia mediană și linia descendentă, astfel încât acestea să fie aliniate cu partea de sus și de jos a caracterului.

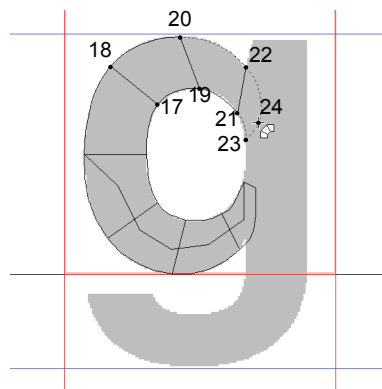
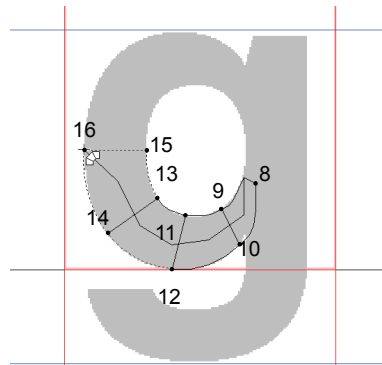



- ① Linia mediană
- ② Linia descendentă

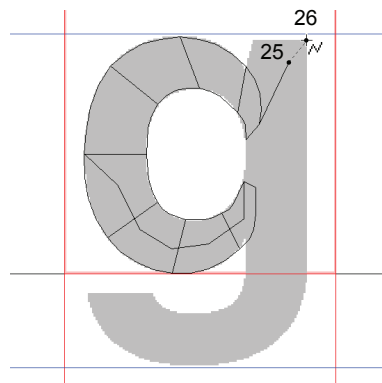
**6** Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați , apoi clic pe punctele de la (1) până la (7).




**7** Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați , și apoi clic pe punctele de la (8) la (24).

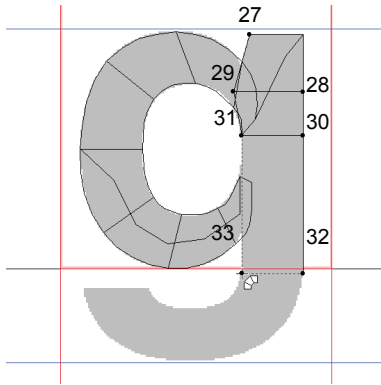



**8** Clic **[Manual Punch] (Perforare manuală)**, selectați , și apoi clic pe punctele de la (25) la (26).

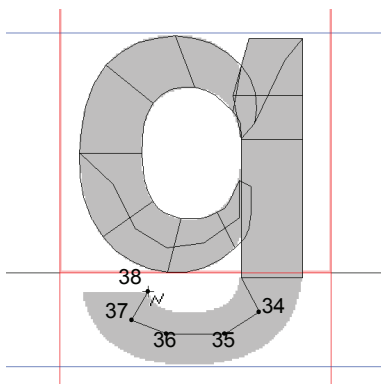





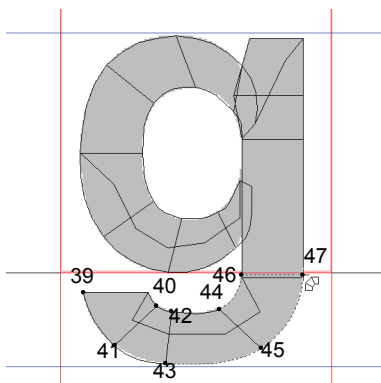
- 9** Clic [Manual Punch] (Perforare manuală), selectați , apoi clic de la punctul (27) până la (33).




- 10** Clic [Manual Punch] (Perforare manuală), selectați , apoi clic de la punctul (34) până la (38).

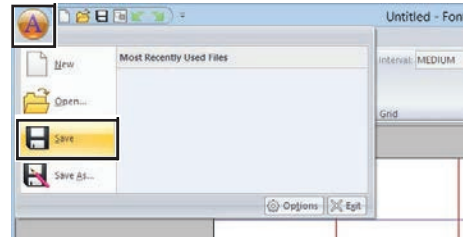


- 11** [Manual Punch] (Perforare manuală) și selectați  Următorul, clic pe punctele de la (39) la (46), și apoi dublu clic pe punctul (47) (punctul final), sau clic pe punctul (47) și apăsați tasta <Enter>.



## Pasul 5 Salvați modelul de caractere pentru font

- 1** Clic pe , și apoi selectați [Save] (Salvează) din lista de comenzi.



- 2** Selectați folderul [MyFont] la următoarea locație.



De exemplu, (unitatea unde a fost instalat PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont.

Și apoi inserați denumirea fișierului. Pentru acest exemplu, introduceți numele "My font 1". Clic pe [Save] (Salvează).



- Fontul creat este salvat în folderul [MyFont] în următoarea locație.
- Fontul nu va fi utilizabil în Machetare & Editare în cazul în care este stocat într-un folder diferit. De exemplu, (unitatea unde a fost instalat PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont.
- În cazul în care orice parte a modelului de caractere se extinde în afara paginii proiectului, apare un mesaj. Editați modelul de caractere, astfel încât nicio parte să nu se extindă în afara paginii proiectului, și apoi salvați-l din nou.



În cazul în care imaginea de fundal este afișată, informațiile pentru imaginea de fundal vor fi salvate în fișierul fontului. Data viitoare când se deschide fișierul font, imaginea de fundal este afișată.

## Pasul 6 Crearea unui model de broderie folosind caracterele create ale fontului

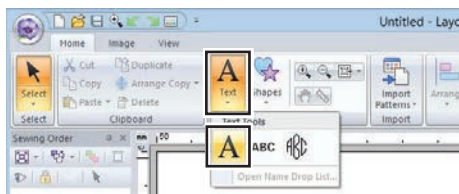
1 Porniți Machetarea & Editarea.



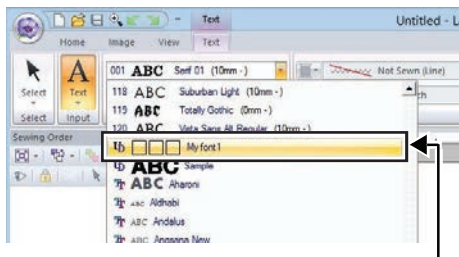
Dacă Machetarea & Editarea este deja pornit, ieșiți, și apoi porniți-l din nou. Noul font este detectat atunci când aplicația pornește.


2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

3 Clic pe [Text] în grupul [Tools] (Instrumente), și apoi selectați **A** din [Instrumente text].



4 Clic pe selectorul de fonturi, și apoi selectați "My font 1".

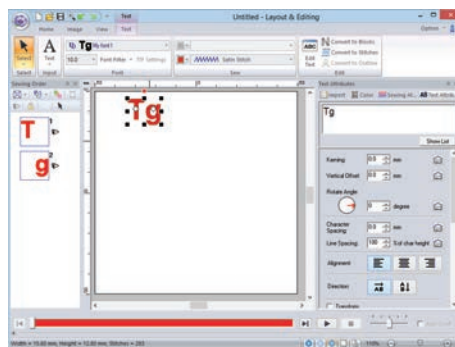
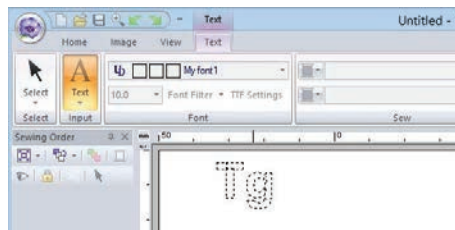


Fonturi create cu Creatorul de fonturi apar cu pictograma  în fața numelui fontului.



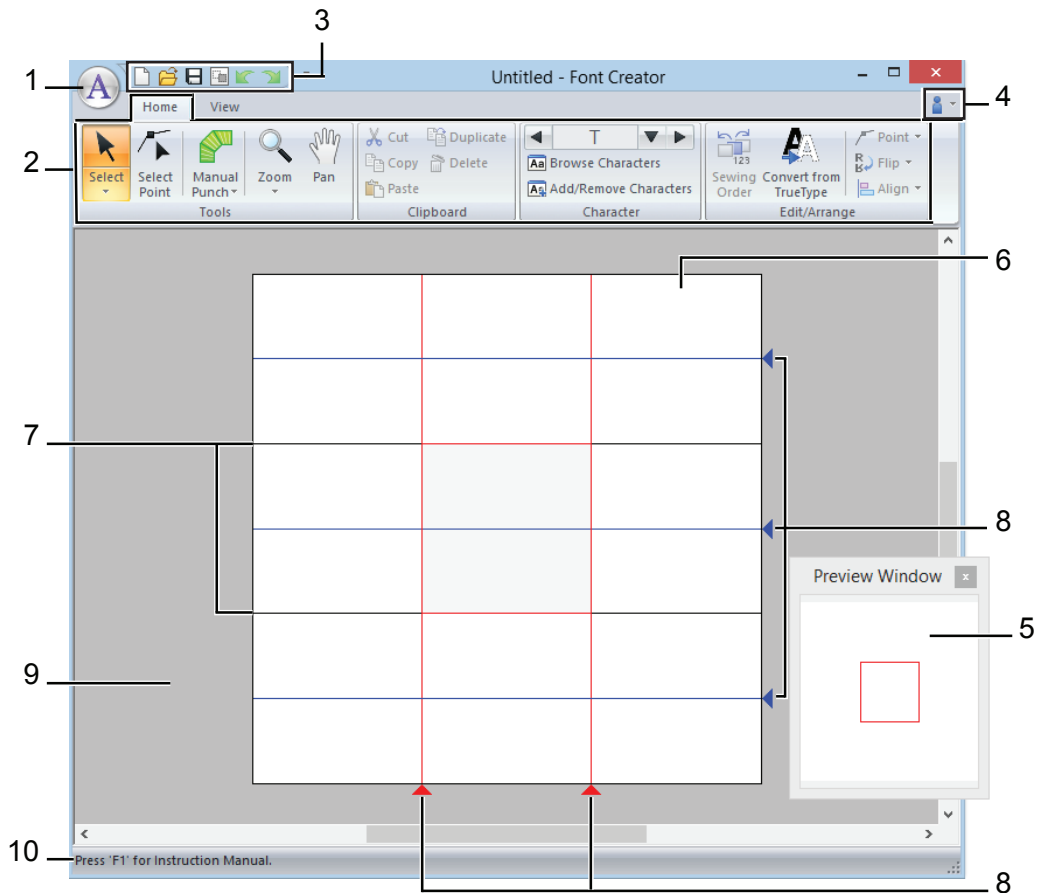
Deoarece au fost create fonturi numai pentru „T” și „g” în exemplele anterioare („A”, „B”, „C”, etc., nu au fost create), numai aceste caractere apar în mostră atunci când se dă clic pe selectorul [Font].

5 Clic în pagina de proiectare. Introduceți textul, apoi apăsați tasta <Enter> sau clic pagina proiectului.



► "Crearea modelelor de broderie care conțin text" la pagina 100

# Fereastră creator de fonturi



**1 Butonul Aplicație**

**2 Panglică**

**3 Bara de instrumente acces rapid**

**4 Butonul ajutor**

**5 Fereastra de previzualizare (cc p. 289)**

Arată modul în care va fi cusut modelul de cusătură.

**6 Pagina proiectului**

**7 Linii directoare (fixe) (cc p. 283)**

**8 Linii directoare (mobile) (cc p. 283)**

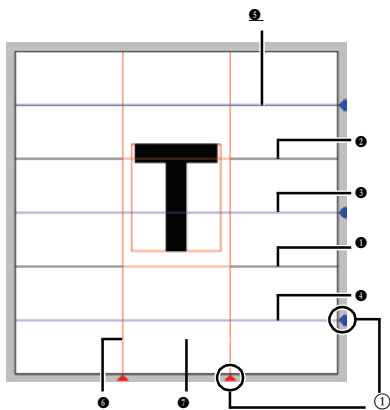
**9 Zona de lucru**

**10 Bara de stare**

» "Înțelegerea Windows" la pagina 11

## Despre liniile directe ale paginii proiectului

Reguliile standard pentru crearea de fonturi sunt prezentate în paginile de proiectare. Conținutul fiecăreia dintre liniile directe este indicat mai jos



① Pictogramă triunghi

### ● Linia de bază

### ● Linia principală

Înălțimea standard a fontului va fi de la Linia de bază la Linia principală. Aceste linii nu pot fi mutate.

### ● Linia mediană

Când ne referim la caractere minuscule, înălțimea standard a fontului va fi de la Linia de bază la această linie. Acesta poate fi mutată prin glisarea pictogramei triunghi pe marginea din dreapta.

### ● Linia descendentă

Această linie este standard pentru caractere cu părți care atârnă în jos (descendente), cum ar fi "g" și "y". Acesta poate fi mutată prin glisarea pictogramei triunghi pe marginea din dreapta.

### ● Linia ascendentă

Această linie este standardul pentru caracterele cu părțile componente care se extind în partea superioară (ascendente), cum ar fi semnul pentru accent. Acesta poate fi mutată prin glisarea pictogramei triunghi pe marginea din dreapta.

### ● Linia de setare (stânga)

### ● Linia de setare (dreapta)

Această linie va fi lățimea fontului. Lățimea fontului poate fi ajustată prin glisarea pictogramei triunghi pe marginea de jos.




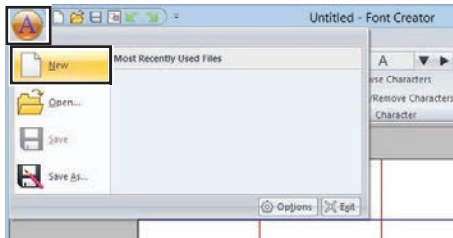
- Înălțimile și lățimile specificate pentru **[Linia de bază]**, **[Linia principală]** și **[Linii de setare]** reprezintă masca de referință pentru crearea caracterelor fontului.
- Când caracterele create cu Creatorul de fonturi sunt importate în Machetare & Editare, lățimea și înălțimea caracterelor vor fi în zona următoare.
  - ◆ Înălțimea caracterului: de la Linia de bază ① la Linia principală ②
  - ◆ Lățimea caracterului: de la Linia de setare (stânga) ⑥ la Linia de setare (dreapta) ⑦
- Pentru a alinia înălțimea caracterelor, **[Linia ascendentă]**, **[Linia mijlocie]** și **[Linia descendentă]** apar la fel cu toate caracterele. Prin urmare, în cazul în care se schimbă înălțimea oricăreia dintre aceste linii, setarea este menținută, chiar când este selectat un caracter diferit pentru a fi editat.
- Lățimile **[Liniiilor de stare]** pot fi setate separat pentru fiecare caracter.

Cusut & Brodat


# Deschiderea unui fișier

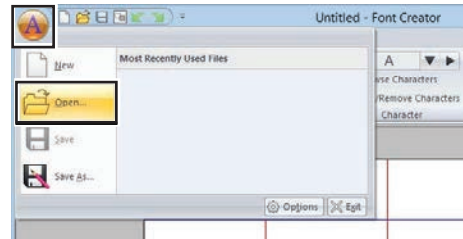
## Crearea unui nou font

Clic pe , și apoi selectați [New] (Nou) din lista de comenzi.

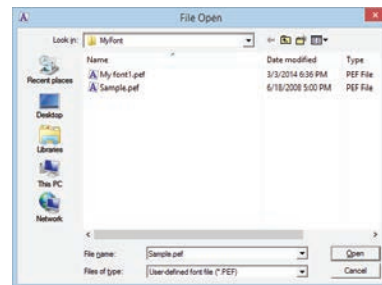


## Deschiderea unui fișier de tip font

1 Clic pe , și apoi selectați [Open] (Deschide) din lista de comenzi.



2 Fontul creat este salvat în folderul [MyFont] la următoarea locație. (Unitatea unde PE-DESIGN a fost instalată)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont



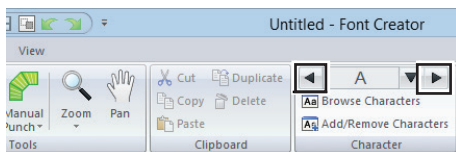
3 Pentru a deschide un fișier, selectați-l, apoi clic pe [Open] (Deschide) sau dublu clic pe pictograma fișierului.

# Selectarea unui caracter și pregătirea șablonului

## Selectarea caracterului care urmează să fie creat

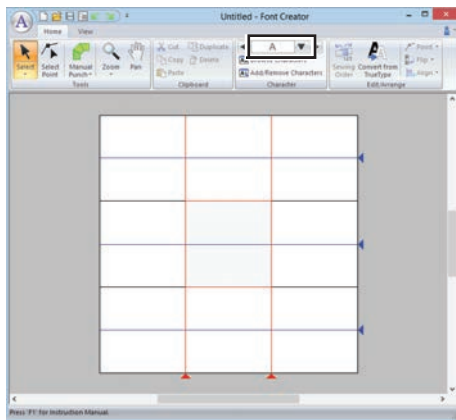
### Selectarea din selectorul

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe butoanele săgeată stânga sau dreapta a casetei [Select Character] (Selectați caracterul) în grupul [Character] (Caracter) pentru a selecta un caracter înainte sau după cel pe care este afișat în momentul respectiv.

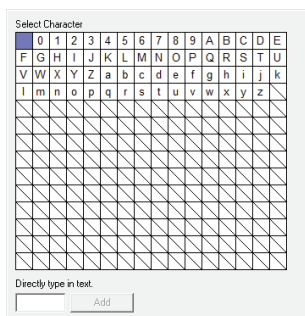


### Selectarea dintr-o listă de caractere

- 1 Clic pe caseta [Selectați caracterul] din grupul [Character] (Caractere).



- 2 Clic pe caracterul ce urmează să fie creat.



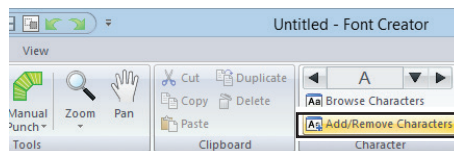
- Caracterele pentru care modelul a fost deja creat apar cu un fundal albastru.
- Cutia goală în colțul din stânga sus este un spațiu. Clic pe această casetă pentru a selecta un spațiu.



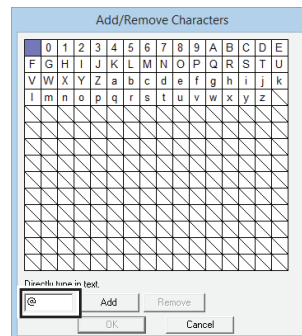
În cazul în care orice parte a modelului de caractere se extinde în afara paginii proiectului când apare un caracter diferit, apare un mesaj. Înainte de a selecta un caracter diferit, editați modelul de caractere astfel încât nicio parte să nu se extindă în afara paginii proiectului.

### Adăugarea/ștergerea caracterelor înregistrate

- 1 Clic pe [Adăugare/Eliminare caractere] în grupul [Character] (Caractere).



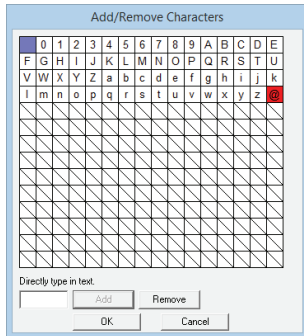
- 2 De la tastatură, introduceți caracterul care urmează să fie înregistrat.



ut&Brodacat



### 3 Clic [Add] (Adăugare).



4 Pentru a șterge un caracter înregistrat, selectați caracterul, și apoi clic [Remove] (Eliminare). Caseta este selectată în roșu. Fiecare clic pe caracter comută între selectarea și deselectarea acestuia.

5 Când setările pot fi aplicate, clic pe [OK].

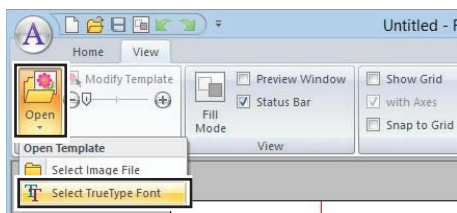


În cazul în care un caracter este înregistrat chiar dacă un font nu a fost creat, informațiile pentru caracterul înregistrat sunt salvate într-un fișier de tip font.

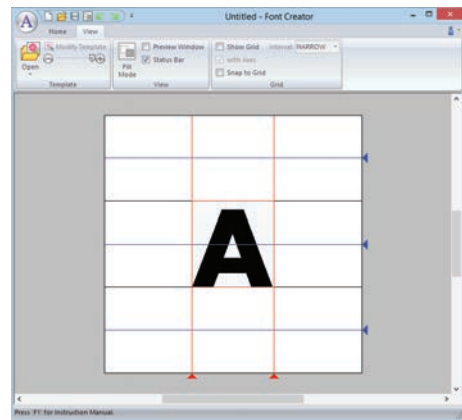
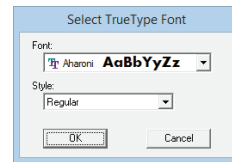
## Deschiderea unui șablon (font TrueType)

1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).

2 Clic pe [Open] (Deschide) din grupul [Template] (Șablon) și selectați [Select TrueType Font] (Selectare Font TrueType) din listă.



3 De la selectorul [Font], selectați fontul. Din selectorul [Style] (Stil), selectați stilul caracterului și apoi clic pe [OK].



În timp ce lucrați cu un caracter dintr-un font, același font TrueType apare până când un șablon diferit este selectat pentru fundal. De fiecare dată când un caracter este selectată în caseta [Select Character] (Selectare caracter), apare șablonul caracterului în același font TrueType.



- În cazul în care caseta [Select Character] (Selectare caracter) nu este disponibilă în fontul TrueType font, "?" apare ca șablon.
- Dacă un font TrueType a fost selectat ca șablon, acesta nu poate fi mutat sau redimensionat.
- În acest caz, acesta poate fi convertit automat la un model de caracter pentru font.
- ▶ "Conversia automată a fonturilor TrueType" la pagina 287.
- În plus, caracterul nu poate fi desenat cu instrumentul de perforat semi-automat de tip bloc.

# Crearea unui model de caractere pentru font

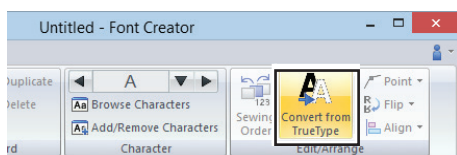
## Conversia automată a fonturilor TrueType

1 Deschideți fontul TrueType pentru a fi utilizat ca un șablon.

» "Deschide un șablon (font TrueType)" la pagina 286.

2 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

3 Clic pe [Convert from TrueType] (Conversie din TrueType) în grupul [Edit/ Arrange] (Editare/Organizare) .



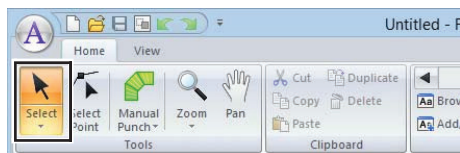
4 Dacă nu a fost selectat pentru șablon un font TrueType, apare caseta de dialog [Select TrueType Font] (Selectare Font TrueType).

## Editarea modelelor de caractere pentru font

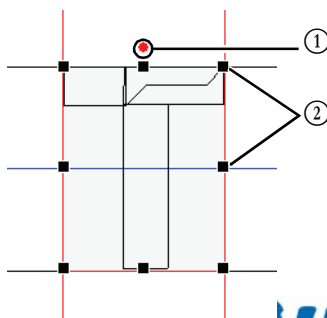
### Selectarea modelelor

1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).

2 Clic în grupul [Tools] (Instrumente) pentru a utiliza Instrumentul [Select] (Selectare).



3 Clic pe model.



- ① Mânerul pentru rotire
- ② Mânere

4 Pentru a selecta un model suplimentar, țineți apăsată tasta <Ctrl> și clic pe celălalt model.



- De asemenea, aveți posibilitatea să selectați modelele trăgând cursorul peste model.
- Țineți apăsată tasta <Ctrl> și clic pe un model selectat pentru a-l deselecta.

### Mutarea modelelor

Modelele selectate pot fi trase pentru a le muta.



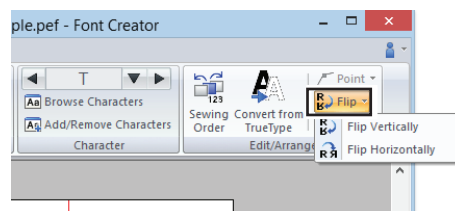
- Pentru a deplasa modelul orizontal sau vertical, țineți apăsată tasta <Shift> în timp ce-l trageți.
- Prin apăsarea tastelor săgeată se mută modelul selectat cu un semn pe grilă în direcția săgeții de pe tastă. Dacă grila nu este afișată, modelul se mișcă o distanță mai mică decât cel mai mic interval de grilă în direcția săgeții de pe tastă.

### Modele de scalare

Trageți un mâner al modelului selectat pentru a ajusta dimensiunea acestuia. Trageți mânerul de rotire pentru a roti modelul.



- Dacă tasta <Shift> este ținută apăsată, în timp ce trageți de mâner, modelul este mărit sau redus din centrul modelului.
- Clic pe [Flip] (Basculare) în grupul [Edit/Arrange] (Editare/Organizare) și selectați [Flip Vertically] (Basculare verticală) pentru a bascula sus/jos modelul (modelele) selectate. Clic [Flip Horizontally] (Basculare orizontală) pentru a bascula stânga/dreapta modelul (modelele) selectat(e).



- Utilizând alte comenzi în afară de cele menționate mai sus, modelele selectate pot fi editate în alte moduri, de exemplu, duplicate sau șterse.

» "Meniu/ Instrumente" ale "Creatorului de fonturi" la pagina 318.

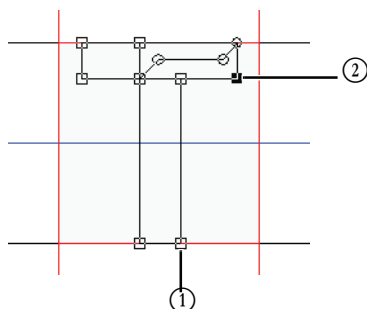
# Editarea punctelor unui model caracter pentru font


## Editarea punctelor și remodelarea modelelor

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic pe [Select Point] (Selectare punct) în grupul [Tools] (Instrumente) .



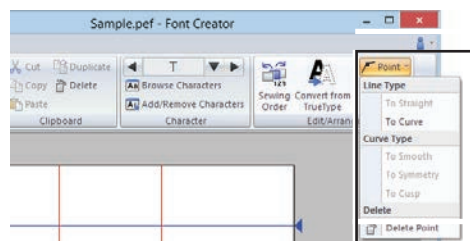
- 3 Clic pe model.
- 4 Pentru a edita un punct, clic pe punct pentru a-l selecta.



- ① Punctul neselectat
- ② Punctul selectat
- Pentru a muta punctul, trageți-l în noua locație.
- Pentru a insera un punct, faceți clic pe linie pentru a adăuga un nou punct.
- Un nou punct apare selectat (ca un pătrat negru mic sau un cerc).
- Pentru a șterge punctul, clic  sau apăsați tasta <Delete>.

## La dreapta/curba

- 1 Selectați punctul (punctele).
- 2 Clic pe [Point] (Punct) în grupul [Edit/Arrange] (Editare/Organizare), și apoi selectați comanda dorită din listă.



» Pentru detalii cu privire la comenzi *Către Drept, la Curbă, Neted, Simetrie și Punct de inflexiune*, „Transformarea liniilor drepte în curbe sau curbilor în linii drepte” la pagina 70 și „Schimbarea tipului de curbă” la pagina 70.

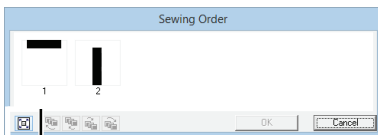
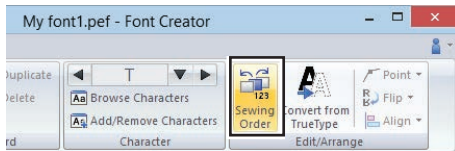



Aceste comenzi nu sunt disponibile cu modele introduse folosind instrumente tip [Running] (Succesiv) sau [Feed] (Alimentare).

# Verificarea modelelor de fonturi create

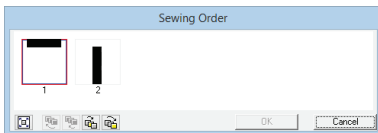
## Verificarea și editarea ordinii de cusut

- 1 Clic pe fila [Home] (Pagină de pornire).
- 2 Clic [Sewing Order] (Ordinea de cusut) în grupul [Editare/Organizare]

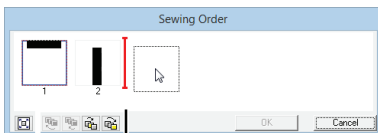


 : Click pentru a mări fiecare model pentru a umple cadrul său.

- 3 Selectați un model în caseta de dialog [Sewing Order] (Ordinea de cusut).




- 4 Ordinea de cusut poate fi modificată prin selectarea cadrului care conține modelul pe care doriți să-l mutați, apoi trageți de cadru la noua locație. Apare o linie roșie verticală, care indică poziția în care cadrul este deplasat.




O metodă alternativă pentru deplasarea cadrelor este cu clic pe butoanele din partea inferioară a casetei de dialog.

 : Pentru a vă muta la începutul ordinii de cusut.

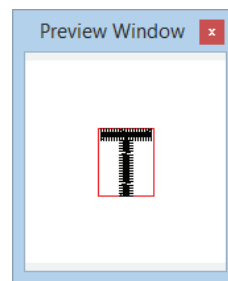
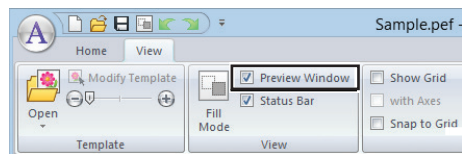
 : Pentru a vă deplasa înainte cu o poziție în ordinea de coasere.

 : Pentru a vă deplasa înapoi cu o poziție în ordinea de coasere..

 : Pentru a schimba ordinea de cusut, clic pe [OK].

## Previzualizarea modelului de broderie

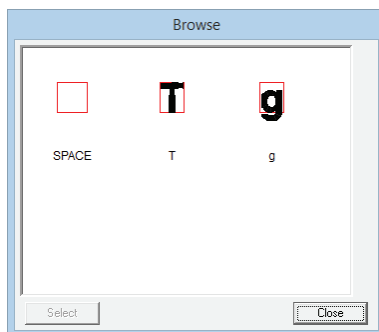
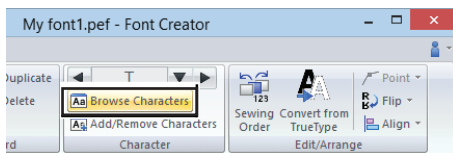
- 1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).
- 2 Pentru a comuta între afișarea și ascunderea [Preview Window] (Fereștii de previzualizare), selectați sau deselectați caseta de selectare [Preview Window] (Fereastra de previzualizare) în grupul [View] (Vizualizare).



## Verificarea și selectarea din lista de caractere create

O listă de caractere incluse în fișierul de font editat în prezent poate fi vizualizată.

- 1 Clic pe fila **[Home]** (**Pagină de pornire**).
- 2 Clic **[Browse Characters]** (**Răsfoiți Caractere**) în grupul **[Character]** (**Caractere**).

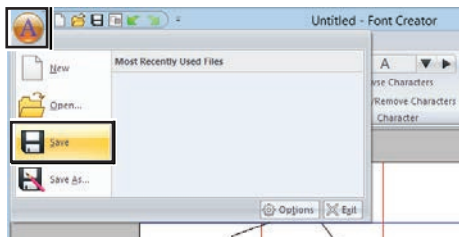


Pentru a selecta un caracter, clic pe caracter, și apoi clic pe **[Select]** (**Selectați**).

# Salvarea modelelor de caractere pentru font

## Suprascrierea

Clic pe  și apoi selectați **[Save] (Salvează)** din lista de comenzi.




→ Dacă nu s-a specificat nici un nume de fișier sau imposibil de găsit fișierul, apare caseta de dialog **[Save As] (Salvează ca)**.

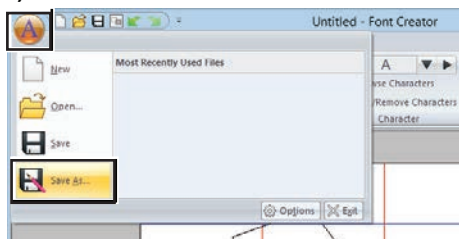


În cazul în care orice parte a modelului de caractere se extinde în afara paginii proiectului, apare un mesaj. Editați modelul de caractere, astfel încât nicio parte să nu se extindă în afara paginii proiectului, și apoi salvați-l din nou.

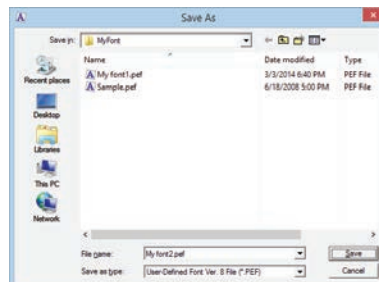
## Salvare cu un nou nume

Modelele de caractere pentru font sunt salvate ca fișiere de tip .pef.

**1** Clic pe  , și apoi selectați **[Save As] (Salvează ca)** din lista de comenzi.



**2** Selectați folderul **[MyFont]** la următoarea locație.



De exemplu, (Unitatea unde a fost instalat PE-DESIGN)\Program Files (x86) \BrotherPE-DESIGN 10\MyFont și apoi introduceți denumirea fișierului, apoi clic pe **[Save] (Salvează)**.



- Fontul nu va fi utilizabil în Machetare & Editare în cazul în care este stocat într-un folder diferit.
- Fontul creat este salvat în folderul **[MyFont]** în următoarea locație.
- Fișierele salvate pot fi utilizate în Machetare & Editare.
- » „Crearea unui model de broderie folosind caracterele de font create“ la pagina 281
- Dacă Machetarea & Editarea sunt pornite deja atunci când un nou caracter este salvat în Creatorul de fonturi, acel caracter nu va apărea în lista de selectare **[Font]** din Machetare & Editare. În acest caz, ieșiți din Machetare & Editare, apoi reporniți.

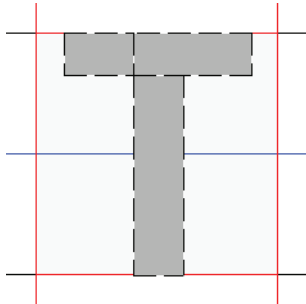


## Schimbarea setărilor

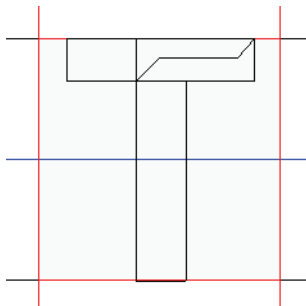
### Schimbarea modului de desenare

Există două moduri de desenare în Creatorul de fonturi.

- Modul umplere  
Blocurile apar umplute. În acest mod, pozițiile suprapuse ale modelelor pot fi vizualizate mai bine.

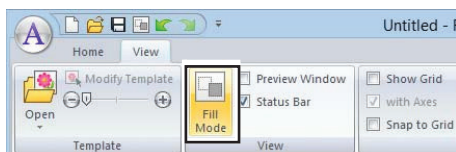


- Modul contur (mod umplere dezactivat)  
Blocurile nu apar umplute. În acest mod, punctele pot fi editate mai ușor.



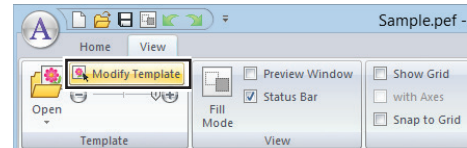
Efectuați operațiunea descrisă mai jos pentru a comuta între aceste moduri. Clic pe fila **[View]** (**Vizualizare**).

Clic pe **[Fill Mode]** (**Mod umplere**) în grupul **[View]** (**Vizualizare**).



### Scalarea/Mutarea imaginii de fundal

Clic pe **[Modify Template]** (**Modificare șablon**) în grupul **[Template]** (**Șablon**).



→ Imaginea de fundal este selectată.

Imaginea de fundal poate fi mutată sau redimensionată în același mod în care sunt editate modelele de caractere pentru font.

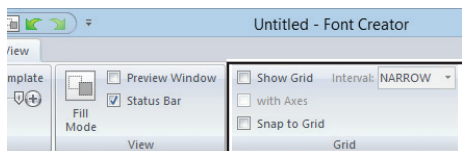
» "Editarea modelelor de caractere pentru font" la pagina 287.



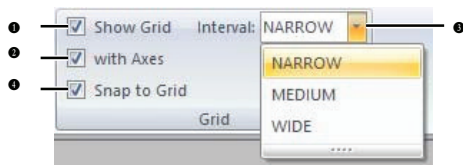
Imaginea de fundal nu poate fi scalată sau mutată dacă un font TrueType este utilizat ca șablon.

### Modificarea setărilor grilei

1 Clic pe fila [View] (Vizualizare).



2 Specificați setările grilei în grupul [Grid] (Grilă).



- ❶ Pentru a afișa grila, selectați caseta de validare **[Arată grilă]**.
- ❷ Pentru a afișa grila ca linii continue, selectați caseta de validare **[with Axes] (cu axe)**.
- ❸ În caseta **[Interval]**, selectați spațierea grilei.
- ❹ Pentru a introduce fontul cu o grosime uniformă sau a potrivi pozițiile verticală și orizontală, selectați caseta de validare **[Snap to Grid] (Ajustează grilă)**.



Cursorul se va deplasa cu valoarea stabilită în caseta **[Interval]**.

Caracteristica fixare funcționează indiferent dacă este sau nu este afișată grila.

## Supliment

---

Această secțiune oferă indicii și tehnici detaliate pentru crearea unor broderii și mai atractive.

*Cusut & Brodat*

## Pentru Operațiuni de bază

### Mărirea/micșorarea modelelor de cusături

Modelele de cusături importate pot fi mărite sau micșorate în Machetare & Editare în următoarele trei moduri.

- 1 Modelele de cusături pot fi mărite/micșorate într-un mod simplu.
- 2 Modelele de cusături pot fi mărite/micșorate, în timp ce tasta **<Ctrl>** este apăsată.
- 3 Utilizând **[Convert to Blocks] (Conversia la blocuri)** instrumentele, modelele de cusături pot fi mărite/micșorate după ce au fost convertite la un grup de modele de formă cu mai multe linii de direcție de coasere.

Cu metoda **1**, cusătura va deveni mai densă sau mai rară fără a schimba numărul de cusături cuse. Cu alte cuvinte, în mare măsură mărirea sau reducerea modelului modifică calitatea broderiei deoarece densitatea firului este ajustată. Utilizați această metodă doar când intenționați mărirea/reducerea într-o mică măsură a modelului de cusătură.

Cu metoda **2**, dimensiunea modelului este schimbată în timp ce se menține densitatea firului și modelul punctat cu acul. Cu toate acestea, dacă densitatea originală a firului și modelul de cusătură punctată în modelul de cusătură nu sunt uniforme, densitatea firului și modelului de cusătură punctată cu acul, este posibil să nu poată fi menținute, chiar și prin utilizarea acestei metode. Mărirea/reducerea modelului în timp ce se verifică previzualizarea. Nu utilizați această metodă când intenționați mărirea/reducerea doar într-o mică măsură a modelului de cusătură.

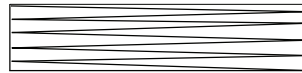
Cu metoda **3**, densitatea firului este menținută în timp ce modelul este mărit/reduc. Cu toate acestea, modelul punctat cu acul nu este menținut în întregime. Utilizați această metodă atunci când doriți să schimbați cusătura sau forma. Nu utilizați această metodă când intenționați mărirea/reducerea doar într-o mică măsură a modelului de cusătură.



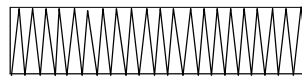
Acest software vă permite să creați o mare varietate de modele de broderie și suportă game mai largi pentru stabilirea atributelor de cusut (densitatea firului, pasul cusăturii, etc.). Cu toate acestea, rezultatul final va depinde de modelul dvs. de mașină de brodat. Vă recomandăm să efectuați o probă de cusut cu datele de cusut înainte de a coase pe materialul final. Nu uitați să coaseți mostra de încercare pe același tip de țesătură ca și materialul final și de a folosi același ac și același fir pentru mașina de brodat.

### Direcția de cusut

Pentru a limita tragerea sau încrețiturile, selectați o direcție de perpendicular pe marginea mai mare a zonei.



Tragerea sau încrețiturile mult mai probabil să apară



Tragerea sau încrețiturile mai puțin probabil să apară

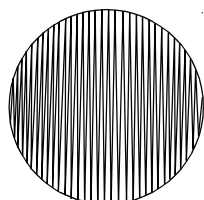
### Ordinea de cusut

După crearea unui model de broderie executat din mai multe părți diferite (în Machetare & Editare sau Centrul de proiectare), asigurați-vă că ați verificat ordinea de cusut și corectați-o dacă este necesar. În Machetare & Editare, ordinea implicită de cusut este ordinea în care sunt desenate elementele. În Machetare & Editare, ordinea implicită de cusut este ordinea în care sunt aplicate atributele de cusut. Atenție când schimbați ordinea de cusut, deoarece zonele de suprapunere pot fi poziționate incorect.

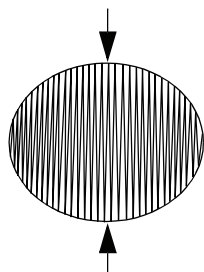
Cusut & Brodat

## Coaserea suprafețelor mari

- Pentru a obține cele mai bune rezultate la cusut, setați **[Under sewing] (Sub cusătură)** în poziția **[On] (Pornit)** la coaserea regiunilor mari.
  - ▶ Pentru detalii consultați "Sub cusătură" la pagina 331.
- Schimbarea setării **[Sewing Direction] (Direcția de cusut)** previne tragerea sau încrețirea cusăturii.
- Atunci când brodați, folosiți un material stabilizator special pentru brodat. Utilizați întotdeauna un material stabilizator atunci când brodați țesături ușoare sau care se întind, altfel acul se poate îndoi sau rupe, cusătura se poate trage și încreți, sau modelul se poate alinia greșit.
- Atunci când cusăturile netede sunt executate pe o suprafață mare, zona cusută se poate contracta după coasere, în funcție de materialul și de tipul de fir utilizat. Dacă se întâmplă acest lucru, executați cusăturile cu această metodă alternativă: Selectați cusătura de umplere și folosiți un material stabilizator pe partea din spate a materialului.



Model




După coasere

**Cusut & Brodat**

## Despre setări

### Cusături în salturi și tăierea cusăturilor în salturi

#### Tăierea firelor de la mașină conform setărilor specificată în Machetare & Editare

Dacă  a fost selectată în caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect) din Machetare & Editare, tăierea poate fi pornită sau oprită la fiecare locație de cusătură în salt.


Aceste setări sunt salvate în fișierele cu date de broderie (.pes).

În cazul în care utilizați mașinile noastre de broderie cu mai multe ace cu funcția Tăiere cusături în salturi pornită pentru a broda acest fișier .pes importat, mașina va tăia firul în funcție de setările datelor PES.



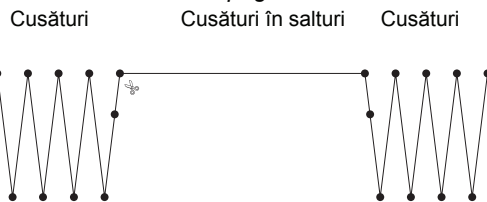
Pentru detalii privind funcția de tăiere a cusăturilor în salturi a mașinii, consultați Manualul de operare furnizat împreună cu mașina de brodat.

#### Specificarea setărilor de tăiere în Machetare & Editare

- 1 Selectați  caseta de dialog [Design Settings] (Setări proiect).
  - » "Specificarea setărilor paginii de proiectare" la pagina 14
- 2 Afișează locațiile de tăiere în Machetare & Editare.
  - » Notificare referitoare la "Schimbarea modului de afișare a proiectului de broderie" la pagina 78.
- 3 Activați/dezactivați tăierea cusăturilor în salturi pentru fiecare model de broderie.
  - » "Tăierea cusăturilor în salturi" la pagina 87

#### Dacă este necesar, schimbați setările pentru următoarele.

- Opriți automat tăierea atunci când lungimea cusăturilor în salturi este mai mică decât cea specificată.
  - » "Tăierea cusăturilor în salturi" la pagina 87" și "Referitor la lungimea minimă a cusăturii în salturi pentru tăierea firului" la pagina 87
- Setarea implicită pentru pornirea/oprirea tăierii cusăturilor în salturi atunci când este creat un nou model de broderie.
  - » "Adăugarea tăierii broderiei în salturi la noi modele" la pagina 302




Aceste setări sunt aplicate numai atunci când se brodează cu mașinile noastre de brodat cu mai multe ace. Aceste setări nu se aplică niciunei alte mașini de brodat.

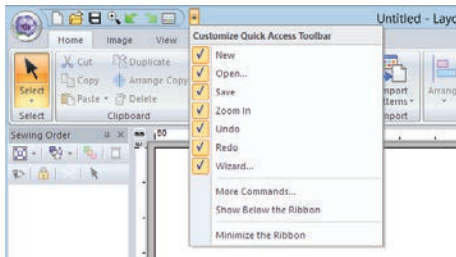


# Modificarea setărilor diverse

## Personalizarea ferestrei

### Bara/panglica de instrumente acces rapid

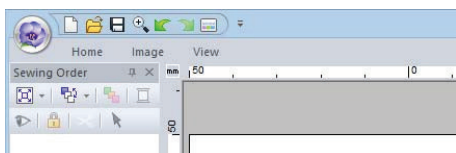
Apare un meniu când  se apasă clic pe **[Quick Access Toolbar] (Bara de instrumente acces rapid)**.



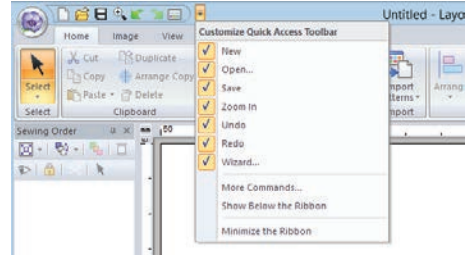
Clic pe **[More commands] (Mai multe comenzi)** pentru a adăuga sau elimina comenzi care figurează în lista de **[Quick Access Toolbar] (Bara de instrumente acces rapid)**.

Clic **[Show Below the Ribbon] (Arată sub panglică)** pentru a muta **[Quick Access Toolbar] (Bara de instrumente acces rapid)** sub panglica. Pentru a reveni la poziția sa inițială, afișează meniul așa cum este descris mai sus, și apoi clic pe **[Arată deasupra panglicii]**.








Dacă un semn de verificare apare lângă **[Minimize the Ribbon] (Minimizare panglică)**, panglica este minimizată. Atunci când se face clic pe o filă, apare panglica. După selectarea unei comenzi, panglica este din nou minimizată. Pentru a restaura afișajul inițial, ștergeți semnul de verificare. Exemplu: Cu **[Show Below the Ribbon] (Arată sub panglică)** selectat și un semn de verificare lângă **[Minimize the Ribbon] (Minimizare panglică)**




### Comenzi bara de instrumente acces rapid



Cu prima ocazie în care această aplicație este pornită, următoarele comenzi apar în bara de instrumente acces rapid (A).

- |   |  |
|---|--|
|  Nou         |  Anulare  |
|  Deschide    |  Refacere |
|  Salvare     |  Expert   |
|  Micșorează |  |

Clic pe , apoi selectați sau deselectați casetele de validare de lângă comenzi pentru a comuta între afișarea și ascunderea lor. Când semnul de verificare este deselectat, comanda este ascunsă. Alternativ, modificările la comenzile listate în **[Quick Access Toolbar] (Bara de acces rapid)** pot fi specificate în caseta de dialog **[Options] (Opțiuni)** și toate aplicate în același timp.

► "Personalizarea barei de instrumente acces rapid" la pagina 300

### Panouri atribute Import/Culoare/Coasere/Text, Panoul Ordinea de cusut și Panoul simulator cusătură Flotant

Fiecare filă sau întreg panoul pot fi detașate pentru a deveni o casetă de dialog care poate fi mutată pe tot ecranul


- Dublu clic pe bara de titlu a panoului, sau filei.
- Clic dreapta pe panou sau filă, și apoi clic pe **[Floating] (Flotant)**.
- Trageți o filă din panou.

### Andocare

Fiecare panou poate fi andocat înapoi în fereastră.



- Faceți dublu clic pe bara de titlu.
- Clic dreapta pe panou, și apoi clic pe [Docking] (Andocare).
- Trageți bara de titlu la locația în care panoul va fi andocat. **Ascunde**.

Când o filă sau un panou nu mai sunt necesare, ele pot fi ascunse.

- Clic în colțul din dreapta sus al casetei de dialog. 
- Clic dreapta pe filă sau caseta de dialog, și apoi clic pe **[Hide] (Ascunde)**.
- Pentru a ascunde fila, clic pe fila **[View] (Vizualizare)** din Panglică, apoi clic pe denumirea din fila **[View] (Vizualizare)**. Pentru a afișa fila din nou, efectuați aceeași operație. Ascundere automată

Atunci când un panou temporar nu este necesar, poate fi mutat în bara laterală, apoi afișat făcând clic pe acesta sau poziționând cursorul peste acesta. Panoul este ascuns din nou automat, atunci când acesta nu mai este utilizat, de exemplu, atunci când faceți clic oriunde în afara panoului.



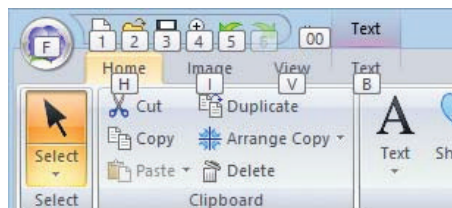
- Clic dreapta pe filă sau pe bara de titlu a panoului, și apoi clic **[Auto Hide] (Ascundere automată)**.
- În colțul dreapta sus al panoului, clic .
- Pentru a anula Ascunderea automată, clic dreapta pe bara de titlu, și apoi clic **[Auto Hide] (Ascundere automată)**, sau simplu clic în bara de titlu. 




- Panoul simulator cusătură nu poate fi ascuns temporar (ascundere automată).
  - Aceste panouri pot fi returnate la ecranele lor implicite.
- » "Particularizarea tastelor pentru comenzi rapide" la pagina 301

### Utilizarea tastelor de acces

Când tasta <Alt> este apăsată, un KeyTip (etichetă care indică litera tastei de acces) apare pe fiecare comandă. Pe tastatură, apăsați tasta corespunzătoare comenzii pe care doriți să o utilizați. Pentru a opri folosirea tastelor de acces și a ascunde KeyTips, apăsați tasta <Alt>.




## Schimbarea setărilor opțiunilor

Din caseta de dialog **[Options] (Opțiuni)**, comenzile care apar în **[Quick Access Toolbar] (Bara de instrumente acces rapid)** și setările pentru aspectul aplicației pot fi selectate, și, de asemenea, setările de pe taste de comenzi rapide, cusături în salturi, diagrame de fire pot fi specificate sau schimbate. Urmați procedura descrisă mai jos pentru a afișa caseta de dialog **[Options] (Opțiuni)**.  
Clic , apoi clic pe **[Options] (Opțiuni)** la partea de jos a ferestrei.



Caseta de dialog **[Options] (Opțiuni)** poate fi afișată de asemenea utilizând oricare dintre metodele următoare.

- Clic  la capătul din dreapta al barei de instrumente acces rapid, și apoi clic pe **[More Commands] (Mai multe comenzi)**.
- Clic **[Option] (Opțiune)** în colțul din dreapta sus al ferestrei, și apoi clic **[Options] (Opțiuni)**.

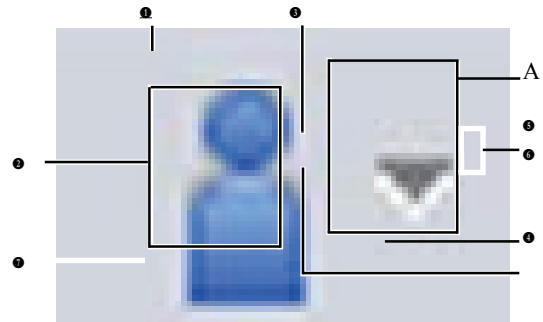
## Personalizarea barei de instrumente acces rapid



① Bara de instrumente acces rapid

**Cusut & Brodat**

### 1 Clic **[Customize] (Personalizare)**.



### 2 Se repetă operațiunile următoare până când se afișează comenzile dorite.

#### ● **Alegeți comenzile de la selector**

Selectați categoria de comenzi

#### ● **Lista comenzilor**

Selectați comanda de adăugat.

#### ● **Selectați comanda de adăugat.**

Comanda selectată este adăugată.  
Comanda apare cu A.

#### ● **Eliminare buton**

Comanda selectată este eliminată.  
Comanda este eliminată din A.



Selectați o pictogramă în A, și apoi clic pe butoane pentru mutare la poziția dorită.

#### ● **Buton de resetare**

Revenire la comenzile implicite. Setările pentru următoarele pot fi, de asemenea, specificate din această casetă de dialog.

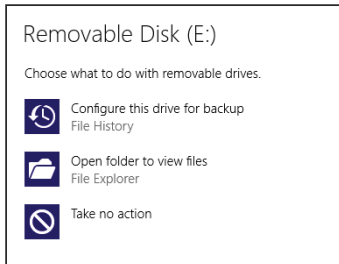
#### ● **Afișează bara de instrumente acces rapid sub panglică**

Selectați unde să fie afișată bara de instrumente acces rapid. Selectați caseta de validare pentru a afișa bara de instrumente acces rapid sub panglică.

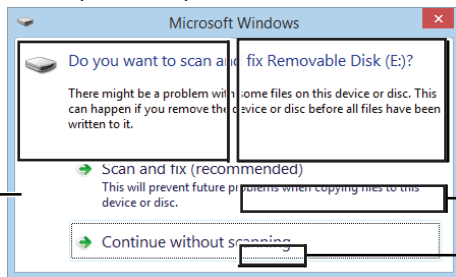
### 3 După ce setările au fost specificate, clic **[OK]** pentru a le aplica.

## Personalizarea tastelor rapide

- 1 Clic [**Customize**] (**Personalizare**) în lista de comenzi, apoi [**Customize**] (**Personalizare**) lângă [**Keyboard shortcuts**] (**Scurtături tastatură**).



- 2 În lista [**Categories**] (**Categorii**), selectați o categorie de comenzi. Apoi, în lista de [**Commands**] (**Comenzi**), selectați comanda ale cărei taste de comenzi rapide sunt precizate.



→ Tastele de comenzi rapide implicite apar în caseta [**Current Keys**] (**Taste curente**) ●.

- 3 Utilizați tastatura pentru a înregistra noile taste de comenzi rapide în caseta [**Press new shortcut key**] (**Apăsăți tasta nouă comandă rapidă**) ●, și apoi clic pe [**Assign**] (**Atribuire**) ●. Noile taste de comenzi rapide apar în caseta [**Taste curente**] ●.

→ Apar informațiile privind utilizarea despre combinația de taste introduse. Dacă combinația de taste a fost deja atribuită unei alte comenzi, numele acestei comenzi apare la ●.

Pentru a elimina tastele de comenzi rapide implicite sau specifice, selectați tastele de comenzi rapide în a, și apoi clic [**Remove**] (**Elimina**) ●.

Pentru a reveni la setările implicite, clic [**Reset All**] (**Resetați totală**) ●.

- 4 Repetați pașii 2 și 3 până când doriți tastele rapide au fost specificate pentru comenzi, și apoi clic [**Close**] (**Închide**).

- 5 Clic [**OK**] în caseta de dialog [**Options**] (**Opțiuni**) .

## Editarea diagramelor de fire ale utilizatorului

Pentru instrucțiuni detaliate, consultați "*Editarea listelor de culori ale firelor utilizatorului*" la pagina 192.

## Precizarea numărului de salturi în proiectul de broderie al formatului DST

Cu formatul DST, puteți specifica dacă sunt tăiate sau nu cusăturile de salt în funcție de numărul codurilor de salt. Numărul codurilor diferă în funcție de mașina de brodat utilizată. Clic [**DST Settings**] (**Setări DST**) în lista de comandă, specificați numărul de salturi, apoi clic pe [**OK**]. Pentru a specifica o setare pentru import, introduceți o valoare lângă [**DST Import Setting**] (**Setare Import DST**). Pentru a specifica o setare pentru export, introduceți o valoare de lângă [**DST Export Setting**] (**Setare Export DST**) .



### Setări Import DST

Dacă numărul de salturi consecutive în fișierul DST este mai mic decât numărul de salturi specificate aici, acele salturi consecutive vor fi înlocuite cu o cusătură.

Dacă numărul de salturi consecutive în fișierul DST este mai mare sau egal cu numărul de salturi specificat aici, acele salturi vor fi înlocuite cu o cusătură în salt acolo unde firul este tăiat.

### Setări Export DST

Când fișierele .pes sunt generate, cusăturile în salturi cu tăieturi ale firului sunt înlocuite cu mai multe coduri de salturi consecutive decât numărul specificat de salturi.

## Adăugarea tăieturii cusăturilor în salturi la modelele noi

Atunci când creați un nou model de broderie pentru mașinile noastre de broderie cu mai multe ace, puteți specifica dacă veți adăuga tăieri ale cusăturilor în salturi la model.

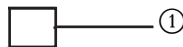


Aceste setări sunt aplicate numai atunci când se brodează cu mașinile noastre de brodat cu mai multe ace. Înainte de aceste setări să poată fi specificate, Selectați **Be** sub **[Machine Type] (Tip mașină)** în caseta de dialog **[Design Settings] (Setări proiect)**.

Clic pe **[Jump Stitch Trimming] (Tăiere broderie în salturi)**, din lista de comenzi, selectați **[Add jump stitch trimming to the entered patterns.] (Adăugare tăiere broderie în salturi la modelele introduse.)** caseta de validare, și apoi clic pe **[OK]**.



Când este selectată caseta de validare, pictograma foarfecă apare alături de cadre pentru a indica aplicarea tăieturilor cusăturilor în salturi.



## Schimbarea unităților sistemului

Pentru instrucțiuni detaliate, consultați "Unitatea de sistem" la pagina 20.

## Ajustarea calibrării ecranului

Pentru instrucțiuni detaliate, consultați "Ajustarea măsurătorilor pe ecran (Calibrarea ecranului)" la pagina 19

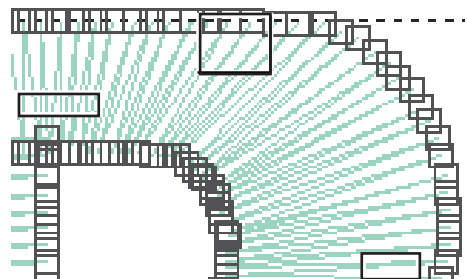
## Personalizarea setărilor interfeței cu utilizatorul

Schema de culori a aplicațiilor poate fi selectată. Clic pe **[User Interface Settings] (Setări interfață utilizator)** în lista de comenzi, selectați schema de culori dorită din **[Application Color] (Culori aplicație)**, și apoi clic pe **[OK]**.

Cu caseta de selectare **[Show Status Bar] (Arată bara de stare)**, stabiliți dacă bara de stare se afișează sau ascunde.

Pentru a afișa bara de stare, selectați caseta de selectare.

Dacă ați dat clic pe butonul **[Reset Pane Position] (Poziție panou resetare)**, panourile andocate ([Import]/[Color] (Culoare)/[Sewing Attributes] (Atribute cusătură)/[Text Attributes] (Atribute text), [Sewing Order] (Ordinea de cusut) și panoul [Stitch Simulator] (Simulator cusătură) ) revin la afișajul implicit după repornirea aplicației.





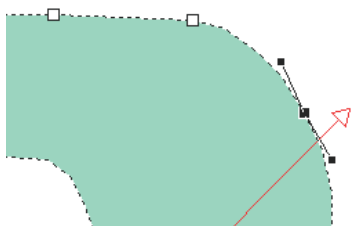
## For Making an Effective Use of This Application

### Conversie caractere (japoneză, chineză, coreeană, etc.) la modele de broderie

Modelele de brodat pot fi create din caractere diferite, cum ar fi japoneză, chineză, coreeană etc., folosind fonturi TrueType.

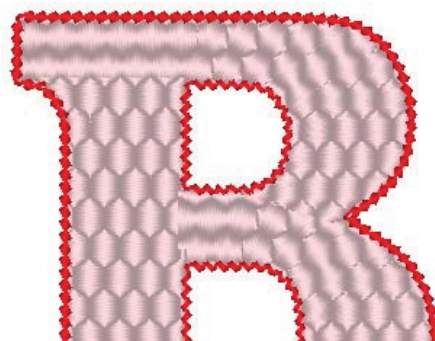
Pentru acest exemplu, vom crea un model de broderie pornind de la caractere japoneze.

- 1 Porniți Machetarea & Editarea.
- 2 Selectați un instrument text, apoi selectați un font japonez TrueType (de ex., "MS Gothic").
- 3 Afișează un tabel de cod de caractere diferit față de cel care a apărut în pasul 2. ([Start] -[Toate Programe] - [Accesorii] - [SistemInstrumente] - [Hartă de caractere])
- 4 Selectați [MS Gothic] de la lista [Font] în [Character Map] (Harta caracterelor), și apoi selectați caseta de validare [Advanced view] (Vizualizare complexă). Apoi, selectați [Windows]: [Japoneză] din lista de [Set de caractere], selectați caracterul dorit și apoi clic pe [Select] (Selectare).  
(Acest exemplu arată hiragana japoneză pentru cuvântul înseamnă "Bună ziua".)



- 5 După selectarea tuturor caracterelor dorite, clic pe [Copy] (Copiere) pentru a copia personajele.
- 6 Clic în pagina proiectului unde doriți să introduceți textul.

- 7 Inserați caracterele în câmpul de text în secțiunea [Text Attributes] (Atribute text), apoi apăsați tasta <Enter> .



Dacă există caractere japoneze sau coreene ce pot fi introduse direct de la tastatura calculatorului, aceste caractere pot fi introduse direct în caseta de dialog [Edit Text Letters] (Editare litere text) .

### Fonturi adecvate pentru brodat

#### La conversia fonturilor TrueType la modele de broderie

Pentru rezultate optime la conversia fonturilor TrueType la modele de broderie, selectați un font pentru care toate liniile sunt cât se poate de groase, cum ar fi cu un font de bloc.


*Cusut & Brodat*




## Afișarea proiectelor de broderie în format PES ca miniaturi

Fișierele tip broderie în format PES pot fi vizualizate sub formă de miniaturi cu Explorer (Windows® Explorer în Windows® 7 și File Explorer în Windows® 8.1). Acesta vă ajută să gestionați mai ușor modelele de broderie.



Pentru a afișa informații despre fișierele broderie, clic pe .

Pentru a afișa fișiere broderie utilizând miniaturi, clic .

*Cusut & Brodat*

## Meniuri/Instrumente și Referință

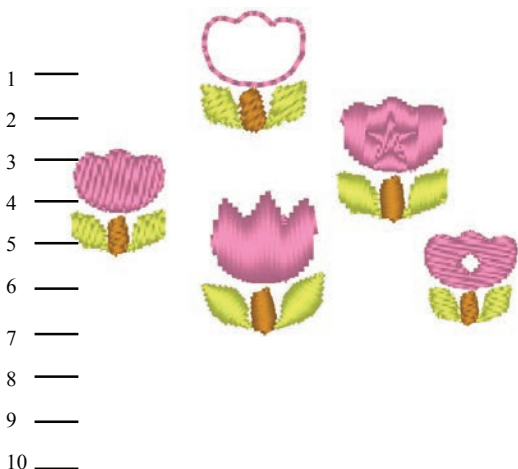
---

Această secțiune listează diferite comenzi și instrumente panglică în fiecare fereastră a aplicației. Pentru detalii despre fiecare comandă și instrument, consultați pagina corespunzătoare din acest manual. Această secțiune conține de asemenea eșantioane de fonturi și informații referitoare la diferitele atribute de cusut.

*Cusut & Brodat*

# Machetare & Editare

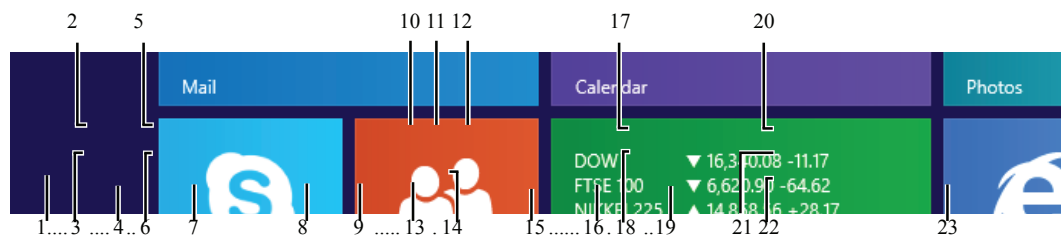
## Meniul Buton Aplicație



Nr..	Meniul	Referință
1	Nou	p. 90
2	Deschis	p. 90
3	Salvează	p. 95
4	Salvează ca	p. 95
5	Imprimare	p. 96
6	Proprietăți proiect	p. 88
7	Setări proiect	p. 14
8	Selectorul de țesături	p. 17
9	Expert	p. 10
10	Exportă	p. 95

## Filele meniului Panglică

### Fila Home

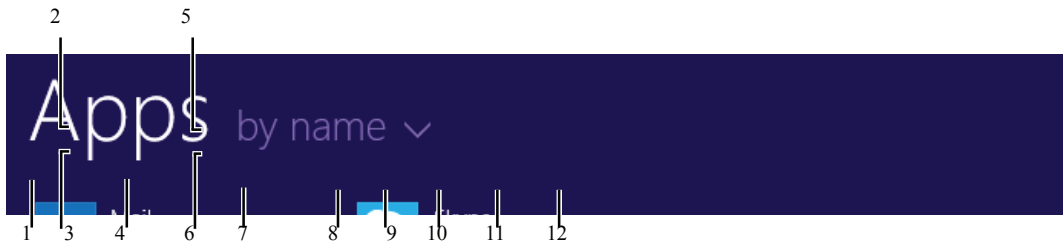


Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Decupare	—
3	Copiere	—
4	Lipește	p. 55
5	Duplicat	—
6	Aranjare instrumente copiere	p. 35
7	Șterge	—
8	Instrumente text	p. 106
9	Instrumente forme	p. 60
10	Micșorează	p. 77
11	Mărește	p. 77
12	Alte instrumente de Zoom	p. 77

Nr..	Meniul	Referință
13	Pan (panoramic)	p. 77
14	Unitate de măsură	p. 78
15	Import modele	p. 91
16	Disponere	p. 32
17	Presare/ relief	p. 57
18	Modificare suprapunere	p. 40
19	Grup	p. 39
20	Expert Applique	p. 161
21	Expertul pentru patch-uri brodate	p. 167
22	Expertul în broderie spartă	p. 170
23	Coaserea broderiei	p. 201



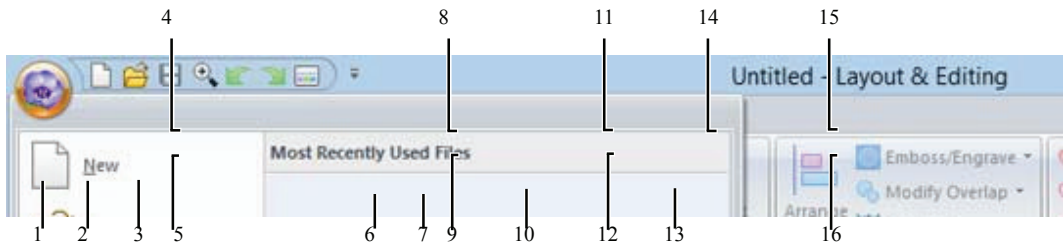
## Fila Imagine



Nr..	Meniul	Referință
1	Deschidere imagine	p. 150
2	Salvează imaginea	p. 153
3	Modifică imaginea	p. 152
4	Densitate imagine fundal	p. 152
5	Rotește dreapta	p. 153
6	Rotește stânga	p. 153

Nr..	Meniul	Referință
7	șterge imaginea	p. 153
8	Expert perforare automată	p. 132
9	Expert cusături în cruce	p. 135
10	Fotografie Punct 1 Expert	p. 139
11	Fotografie Punct 2 Expert	p. 144
12	Importul în Centrul de proiectare	p. 149

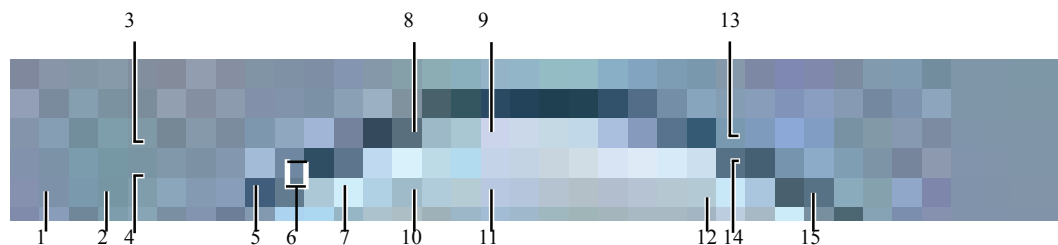
## Fila Vizualizare



Nr..	Meniul	Referință
1	Vizualizare Solide	p. 78
2	Vizualizare Broderie	p. 78
3	Vizualizare realistă	p. 79
4	Vizualizare tăiere fire	p. 79
5	Setări vizualizare realistă	p. 79
6	Ordinea de cusut	p. 82
7	Simulatorul de broderie	p. 80
8	Setarea atributelor	p. 29

Nr..	Meniul	Referință
9	Panoul import	p. 13
10	Fereastra de referință	p. 81
11	Afișează grila	p. 18
12	Arată grila cu axe	p. 18
13	Aliniază la grilă	p. 18
14	Spațiere grilă	p. 18
15	Riglă	p. 18
16	Instrucțiuni	p. 19

## Fila text (Text)



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Instrumente text	p. 106
3	Font	p. 107
4	Dimensiune text	p. 109
5	Filtru font	p. 108
6	Setări filtru font	p. 108
7	Setări atribute fonturi TrueType	p. 110
8	Culoare linie	p. 117

Nr..	Meniul	Referință
9	Tip cusătură contur text	p. 117
10	Culoare regiune	p. 117
11	Tip cusătură corp text	p. 117
12	Editare Text	p. 107
13	Conversia la blocuri	p. 115
14	Convertește la cusături	p. 71
15	Conversia la contur	p. 116

## Fila contur (Forme (contur))

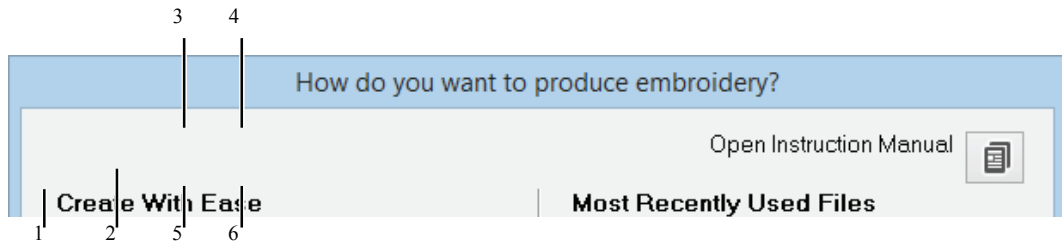


Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Linie dreaptă închisă	p. 63
3	Curbă închisă	p. 63
4	Creion (curbă închisă)	p. 63
5	Linie dreaptă deschisă	p. 63
6	Curbă deschisă	p. 63

Nr..	Meniul	Referință
7	Creion (curbă deschisă)	p. 63
8	Culoare linie	p. 65
9	Tip cusătură linie	p. 65
10	Culoare regiune	p. 65
11	Tip cusătură regiune	p. 65



### Fila contur (Forme (dreptunghi))



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Raza muchiei	p. 61
3	Culoare linie	p. 65

Nr..	Meniul	Referință
4	Tip cusătură linie	p. 65
5	Culoare regiune	p. 65
6	Tip cusătură regiune	p. 65

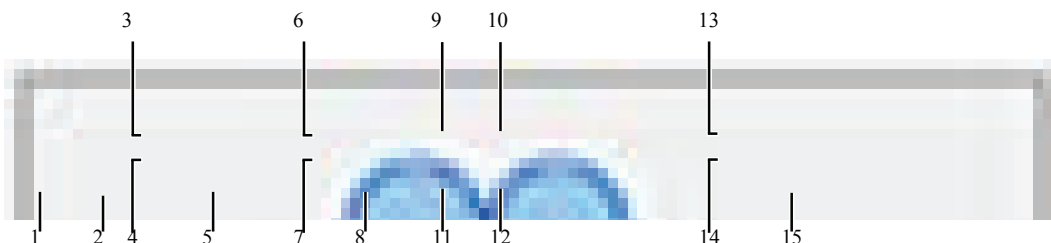
### Fila perforare manuală (Forme (Perforare manuală))



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Bloc drept	p. 197
3	Bloc curbat	p. 197
4	Running	p. 197

Nr..	Meniul	Referință
5	Alimentare	p. 197
6	Culoare regiune	p. 65
7	Tip cusătură bloc	p. 65

## Fila forme (Forme (Forme/cerc/arc))



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Contur scindat	p. 42
3	Adăugare linie de direcție	p. 52
4	Ștergere linie de direcție	p. 53
5	Inversează linie de direcție	p. 53
6	Editare punct	p. 70
7	Ștergere punct	p. 67
8	Scindare în punctul	p. 67

Nr..	Meniul	Referință
9	Culoare linie	p. 65
10	Tip cusătură linie	p. 65
11	Culoare regiune	p. 65
12	Tip cusătură regiune	p. 65
13	Convertește la cusături	p. 71
14	Creare linii de decalaj	p. 44
15	Crearea unui model floral	p. 42

## Fila cusături (cusături)



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 31
2	Date cusătură divizată	p. 74
3	Schimbarea culorilor	p. 71
4	Împarte după culoare	p. 75

Nr..	Meniul	Referință
5	Scindare în punctul	p. 73
6	Conversia la blocuri	p. 75
7	Conversia la contur	p. 76

# Centrul de proiectare

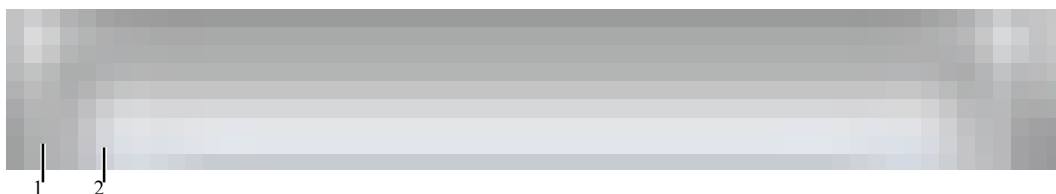
## Meniul Buton Aplicație



Nr..	Meniul	Referință
1	Expert	p. 222
2	Imagine noua linie	p. 225
3	Date noua figură	p. 227
4	Deschis	p. 223
5	Salvează	p. 237
6	Salvează ca	p. 237

## Filele meniului Panglică

### Fila imaginea originală



Nr..	Meniul	Referință
1	Deschidere imagine	—

Nr..	Meniul	Referință
2	Către imaginea liniei	p. 224

### Line Image tab

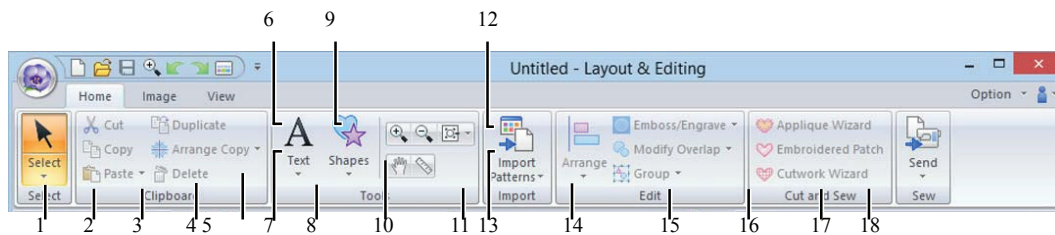


Nr..	Meniul	Referință
1	Instrumente peniță	p. 213
2	Instrumente ștergere	p. 213
3	Instrumente Zoom	p. 214

Nr..	Meniul	Referință
4	Unealtă Pan (panoramic)	p. 214
5	Către imaginea originală	p. 222
6	Către mâner figură	p. 227

**Cusut & Brodat**

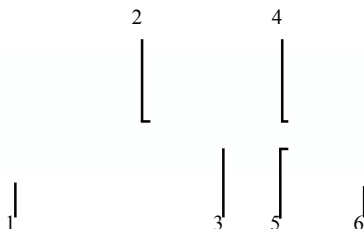
## Fila Mâner Figura



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare Instrumente	p. 214
2	Editare instrument punct	p. 215
3	Unealtă linie	p. 215
4	Instrumente Zoom	—
5	Unealtă Pan (panoramic)	—
6	Decupare	—
7	Copiere	—
8	Lipește	—
9	Duplicat	—

Nr..	Meniul	Referință
10	Șterge	p. 216
11	Scindare în punctul	p. 216
12	Basculează vertical	p. 228
13	Basculează orizontal	p. 228
14	Setări numerice	p. 228
15	Importă figura	p. 227
16	Setările paginii proiectului	p. 227
17	Către imaginea liniei	p. 224
18	Către setarea cusăturii	p. 217

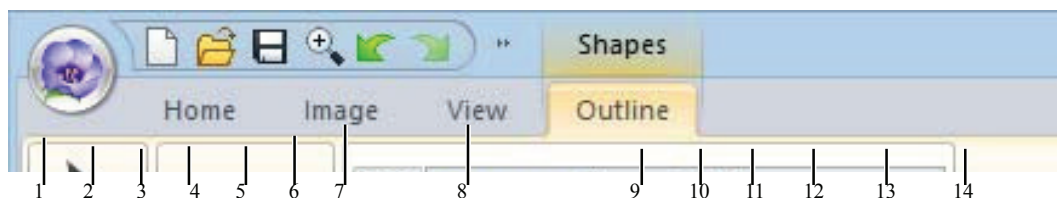
## Fila Vizualizare



Nr..	Meniul	Referință
1	Fereastra de referință	p. 228
2	Modificați șablonul	p. 230
3	Densitate imagine fundal	p. 230

Nr..	Meniul	Referință
4	Afișează grila	p. 230
5	Arată grila cu axe	p. 230
6	Interval grilă	p. 230

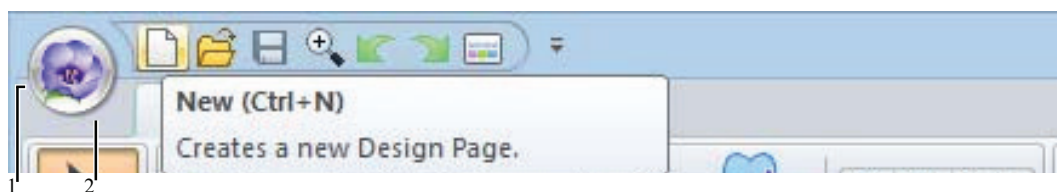
### Filă setare cusătură



Nr..	Meniul	Referință
1	Instrument regiune	p. 231
2	Instrumente linie	p. 232
3	Instrumente cusătură gaură	p. 235
4	Instrumente poanson	p. 236
5	Instrumente Zoom	—
6	Unealtă Pan (panoramic)	—
7	Culoare	p. 232

Nr..	Meniul	Referință
8	Tipul cusăturii	p. 232
9	Ordinea de cusut	p. 236
10	Previzualizare	—
11	Previzualizare realistă	—
12	Simulatorul de broderie	p. 237
13	Către mâner figură	p. 226
14	Către Machetare & Editare	p. 220

### Fila Vizualizare



Nr..	Meniul	Referință
1	Fereastra de referință	p. 228

Nr..	Meniul	Referință
2	Atribute de cusut	p. 233

# Baza de date proiectare


## Lista de meniuri

### Meniu fișiere

Meniul	Bara de instrumente	Referință
Deschidere în Machetare & Editare	—	p. 245
Importul în Machetare & Editare	—	p. 245
Creare folder nou	—	p. 243
Convertire Format	—	p. 252
Șterge	—	p. 244
Căutare	—	p. 251





Meniul	Bara de instrumente	Referință
Configurare imprimare	—	p. 255
Previzualizare imprimare	—	—
Imprimare	—	p. 255
Creează HTML	—	p. 256
Creează CSV	—	p. 256
leșire	—	—


### Meniu Editare

Meniul	Bara de instrumente	Referință
Decupare		p. 243
Copiere		

Meniul	Bara de instrumente	Referință
Lipește		p. 243
Selectează toate	—	—

### Afișare meniu

Meniul	Bara de instrumente	Referință
Miniaturi mari		p. 244
Miniaturi mici		
Detalii		
Previzualizare		p. 253

Meniul	Bara de instrumente	Referință
Proprietate		p. 253
Actualizează	—	—
Bara de instrumente	—	p. 241
Bară de stare	—	—

*Cusut & Brodat*



## Meniu Opțiune

Meniul		Bara de instrumente	Referință
Selectare unitate sistem	mm	—	p. 20
	inch		
Link		—	p. 250
Setări DST		—	p. 301

Meniul		Bara de instrumente	Referință
Culoarea aplicației	Albastru	—	p. 302
	Negru		
	Argint		
	Verde-albăstrui		

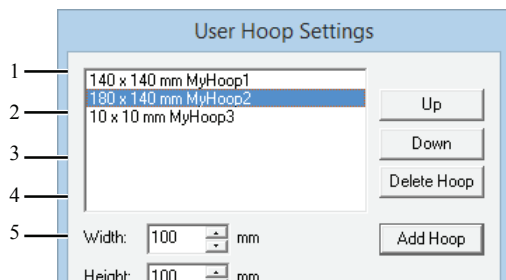
## Help menu

Meniul		Bara de instrumente	Referință
Manualul de Instrucțiuni		—	p. 4
Asistență Clienți		—	p. 5

Meniul		Bara de instrumente	Referință
Despre baza de date de proiectare		—	—

# Creatorul de cusături programabil

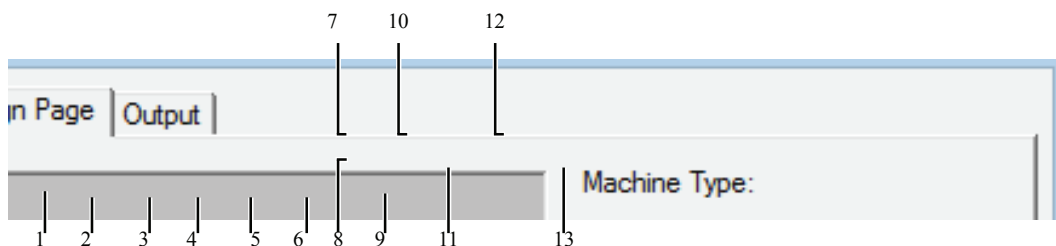
## Meniul Buton Aplicație



Nr..	Meniul	Referință
1	Model nou de umplere/poanson	—
2	Model nou motiv	p. 266
3	Deschis	p. 260
4	Salvează	p. 272
5	Salvează ca	p. 272

## Filele meniului Panglică

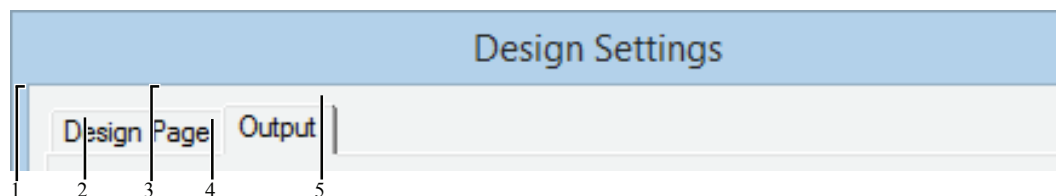
### Fila Home



Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare instrument	p. 264
2	Editare instrument punct	p. 264
3	Instrument desenare linie	p. 261
4	Instrument (resetare) regiune	p. 262
5	Instrument (relief) regiune	p. 262
6	Instrument (presare) regiune	p. 262
7	Decupare	—

Nr..	Meniul	Referință
8	Copiere	—
9	Lipește	—
10	Duplicat	—
11	Șterge	p. 269
12	Basculează vertical	p. 264
13	Basculează orizontal	p. 264

### Fila Vizualizare

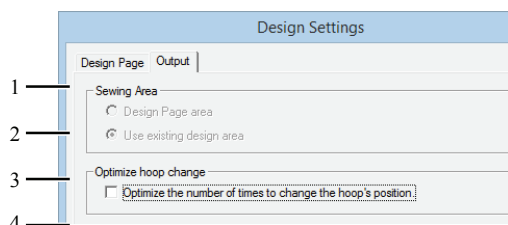


Nr..	Meniul	Referință
1	Deschidere șablon	p. 271
2	Densitate imagine fundal	p. 271
3	Arată/ascunde fereastră de previzualizare	p. 272

Nr..	Meniul	Referință
4	Arată/ascunde bara de stare	p. 270
5	Afișează grila	p. 273

# Creatorul de fonturi

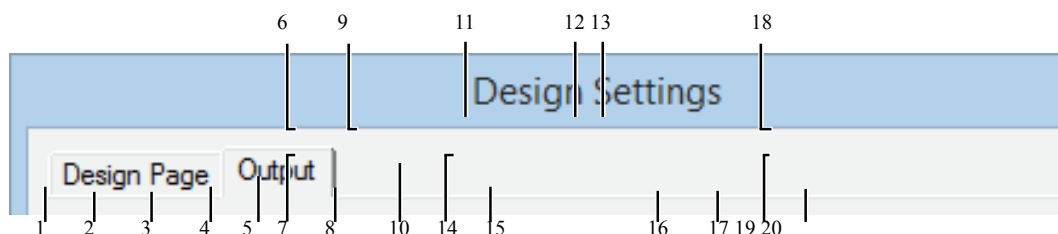
## Meniul Buton Aplicație



Nr..	Meniul	Referință
1	Nou	p. 284
2	Deschis	p. 284
3	Salvează	p. 291
4	Salvează ca	p. 291

## Filele meniului Panglică

### Fila Home

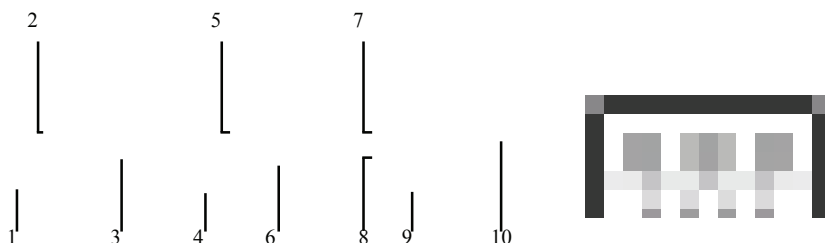


Nr..	Meniul	Referință
1	Selectare instrument obiecte	p. 287
2	Editare instrument punct	p. 288
3	Instrumentul perforare manuală	p. 277
4	Scalare +	—
5	Unealtă Pan (panoramic)	—
6	Decupare	—
7	Copiere	—
8	Lipește	—
9	Duplicat	—
10	Șterge	p. 288

Nr..	Meniul	Referință
11	Caracterul anterior	p. 285
12	Selectare caracter	p. 285
13	Caracterul următor	p. 285
14	Răsfoire caractere	p. 290
15	Adăugare/Eliminare caractere	p. 285
16	Ordinea de cusut	p. 289
17	Conversia fontului TrueType Font la date	p. 287
18	Editare punct	p. 288
19	Basculare	p. 287
20	Aliniere	—

Meniuri/Instrumente și Referință

## Fila Vizualizare



Nr..	Meniul	Referință
1	Deschidere șablon	p. 275
2	Modificați șablonul	p. 292
3	Densitate imagine fundal	p. 292
4	Modul umplere	p. 292
5	Fereastră de previzualizare	p. 289

Nr..	Meniul	Referință
6	Arată/ascunde bara de stare	p. 282
7	Afișează grila	p. 293
8	Arată grila cu axe	p. 293
9	Aliniază la grilă	p. 293
10	Spațiere grilă	p. 293

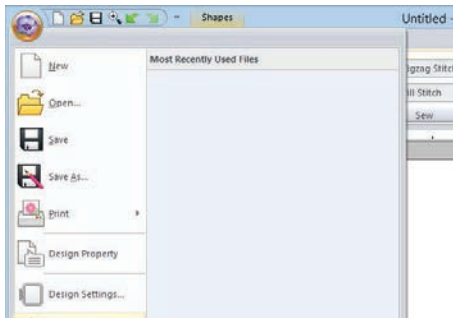
## Atribute de cusut

Atributele de cusut pentru fiecare tip de cusătură sunt setate prima dată la setările lor implicite; cu toate acestea, prin modificarea setărilor atributelor de cusut, puteți crea cusături personalizate.

► Pentru mai multe detalii, consultați "Atribute cusut linie" la pagina 325 și "Atribute cusut regiune" la pagina 331.

### Tipuri cusătură linie

Cusătură zig-zag (► p. 325)



Cusătură motiv (► p. 326)



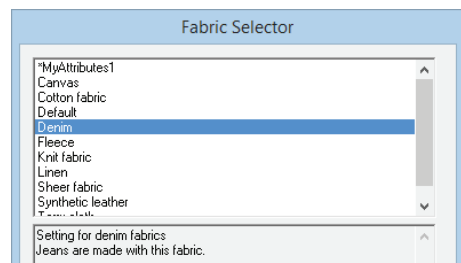
Cusătură tip cruce de Malta (► p. 327)



Cusătură lăntișor (► p. 329)



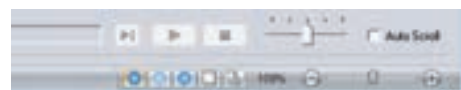
Cusătura înaintea acului/Cusătură triplă (► p. 325)



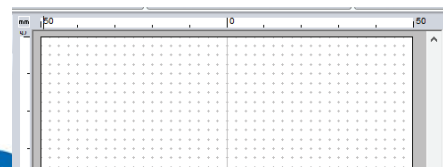
Cusătură tulpină (► p. 327)



Cusătură E/V (► p. 328)



Tăiere (► p. 329)



# Cusut & Brodat

## Atr

Atribute  
acestea

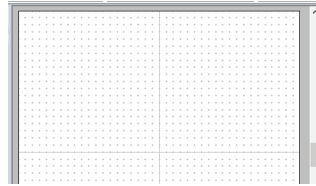
►

## Tipuri cusătură regiune

Cusătură netedă (» p. 331)



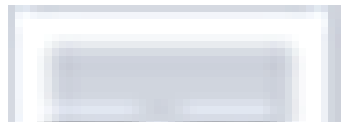
Cusătură umplere (» p. 333)



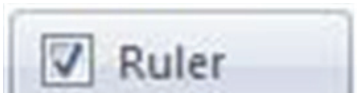
Broderie umplere programabil (Prog. Cusătură umplere) (» p. 333)



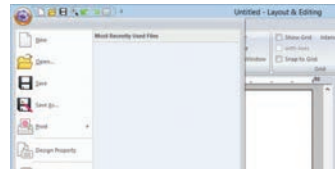
Cusătură cutată (» p. 336)



Cusătură motiv (» p. 337)



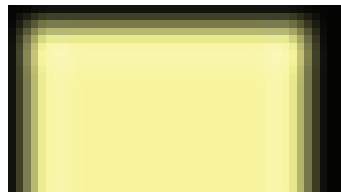
Cusătură în cruce (» p. 338)



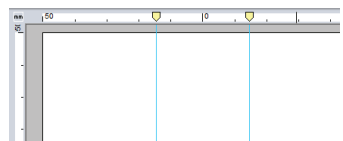
Cusătură în cercuri concentrice (» p. 338)



Cusătură radială (» p. 338)



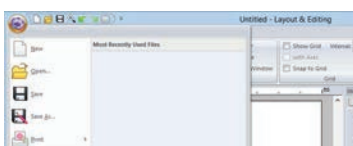
Cusătură spirală (» p. 338)



Cusătură punctată (» p. 338)



Cusătură umplere tip rețea (» p. 339)



Cusătură umplere rețea zig-zag (» p. 339)





Denumire motiv

De-numire motiv	Model	De-numire motiv	Model
motif001		motif020	
motif002		motif021	
motif003		motif022	
motif004		motif023	
motif005		motif024	
motif006		motif025	
motif007		motif026	
motif008		motif027	
motif009		motif028	
motif010		motif029	
motif011		motif030	
motif012		motif031	
motif013		motif032	
motif014		motif033	
motif015		motif034	
motif016		motif035	
motif017		motif036	
motif018		motif037	
motif019		motif038	







De-numire motiv	Model	De-numire motiv	Model
motif039		motif059	
motif040		motif060	
motif041		motif061	
motif042		motif062	
motif043		motif063	
motif044		motif064	
motif045		motif065	
motif046		motif066	
motif047		motif067	
motif048		motif068	
motif049		motif069	
motif050		motif070	
motif051		motif071	
motif052		motif072	
motif053		motif073	
motif054		motif074	
motif055		motif075	
motif056		motif076	
motif057		motif077	
motif058		motif078	

De-numire motiv	Model	De-numire motiv	Model
motif079		motif085	
motif080		motif086	
motif081		motif087	
motif082		motif088	
motif083		motif089	
motif084			

## Prog. Fill Stitch Pattern

De-numire model umplere	Pattern	De-numire model umplere	Pattern
net1		pat9	
net2		pat10	
net3		pat11	
net4		pat12	
pat1		pat13	
pat2		pat14	
pat3		pat15	
pat4		pat16	
pat5		pat17	
pat6		stamp1	
pat7		stamp1_	
pat8		stamp2	

Denumire model umplere	Pattern	Denumire model umplere	Pattern
stamp2_		stampJ	
stamp3		stampK	
stamp3_		stampL	
stamp4		stampM	
stamp4_		stampN	
stamp5		stampO	
stamp5_		stampP	
stamp6		stampQ	
stamp6_		stampR	
stamp7		stampS	
stamp7_		stampT	
stampA		stampU	
stampB		stampV	
stampC		stampW	
stampD		stampX	
stampE		stampY	
stampF		stampZ	
stampG		tatami1	
stampH		tatami2	
stampI		tatami3	


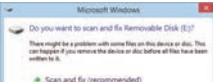



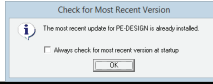
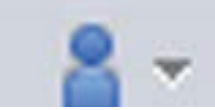
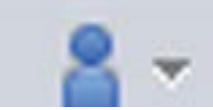
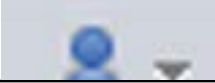
De-numire model umplere	Pattern	De-numire model umplere	Pattern
tatami4		wave2	
tatami5		wave3	
wave1		wave4	

## ■ Atributele cusătură linie



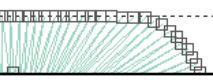

Atributele disponibile diferă în funcție de tipul selectat de cusătură.

» “Specificarea atributelor de cusut” la pagina 54



Cusătură zig-zag

Sub cusătură	Oprit 	Pornit 
Lățimea zig-zag	Ingustă 	Lată 
Densitate	Grosier 	Fin 
Jumătate de cusătură	Oprit  Cusătura interioară este densă	Pornit  Cusătura este ajustată la o densitate chiar mai mare.
Colțuri ascuțite		
Puncte de conexiune	Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text. » “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116	

Puncte înaintea acului




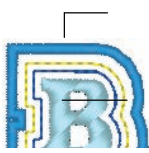












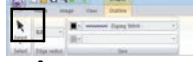

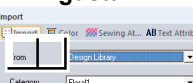
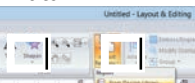
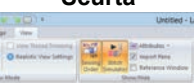

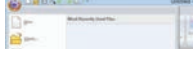

Pasul punctului	Specificați lungimea unei cusături.	Scurtă 	Lungă 
Număr de treceri	Specificați de câte ori este cusut conturul.	1 dată 	de 5 ori 
Puncte de conexiune	Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text. » “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116		

Cusătură triplă

Pasul punctului	Specificați lungimea unei cusături.	Scurtă 	Lungă 
Puncte de conexiune	Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text. » “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116		


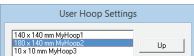

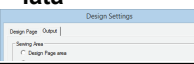
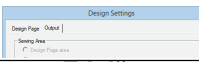
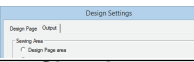
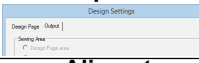

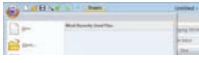
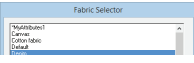
*Beautiful Embroidery*

Cusătură motiv





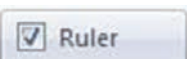
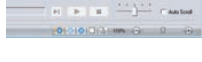
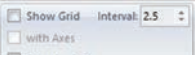


	<p>Selecționați un model pentru cusătura motiv.</p> <p>Clic pe  pentru a afișa caseta de dialog [Browse] (Răsfoire). Selecționați un folder și apoi selecționați modelul dorit (fișierul .pmf) din lista de modele care apare.</p>	
	<p>Specificați dimensiunea modelului. Modelul poate fi mărit sau redus concomitent cu menținerea proporției lățime înălțime.</p>	
	<p>1 Înălțime (lungime verticală)</p>	<p>Specificați înălțimea modelului.</p>
	<p>2 Lățime (lungime orizontală)</p>	<p>Specificați lățimea modelului.</p>
		<p>Mai mic  Mai mare </p> <p>Scurtă  Înaltă </p> <p>Scurtă  Lungă </p>
Menține raportul de aspect	<p>Când sunt selectate, proporțiile înălțime-lățime ale modelului sunt menținute.</p>	
<p>Dispunerea H (dispunere pe orizontală)</p> <p>Dispunere în V (dispunerea verticală).</p>	<p>Specificați aranjamentul modelelor de-a lungul unei axe orizontale.</p> <p>Toate modelele sau fiecare model poate fi basculat de-a lungul axei orizontale.</p>	<p>Normal </p> <p>Oglindire </p> <p>Alternativ </p>
	<p>Specificați aranjamentul modelelor de-a lungul unei axe verticale.</p> <p>Toate modelele sau fiecare model poate fi basculat de-a lungul unei axe verticale.</p>	<p>Normal </p> <p>Oglindire </p> <p>Alternativ </p>
Decalaj	<p>0.0 mm </p>	<p>Decalaj 4.5mm </p>
Spațiere între celule	<p>Îngustă </p>	<p>Lată </p>
Pașul punctului	<p>Specificați lungimea unei cusături.</p>	<p>Scurtă  Lungă </p>
Tip Start/End	<p>Alimentare </p>	<p>Parcurs </p> <p>» "În cazul în care punctele de intrare/ieșire ale cusăturii au fost schimbate" la pagina 330</p>
Puncte de conexiune	<p>Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text.</p> <p>» "Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text" la pagina 116</p>	

Meniuri/Instrumente și Referință

Cusătură tulpină

<b>Lățime</b>	<b>îngustă</b> 	<b>lată</b> 
<b>Spațiere între celule</b>	<b>îngustă</b> 	<b>lată</b> 
<b>Unghi</b>	<b>45°</b> 	<b>135°</b> 
<b>Tip cusătură</b>	<b>Triplă</b> 	<b>Singular</b> 
<b>Tip Start/End</b>	<b>Alimentare</b> 	<b>Parcurs</b> 
<b>Puncte de conexiune</b>	<p>►► “În cazul în care punctele de intrare/ieșire ale cusăturii au fost schimbate” la pagina 330</p> <p><b>Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text.</b></p> <p>►► “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116</p>	


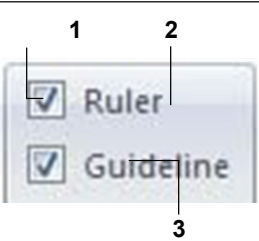

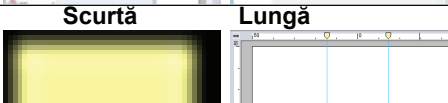
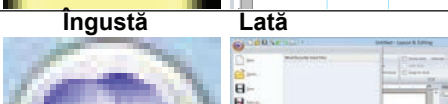


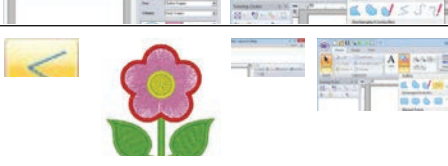
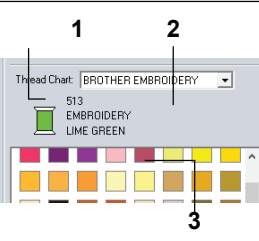
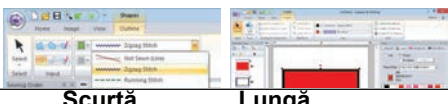




Cusătură tip cruce de Malta

<b>Densitate</b>	<b>Densă</b> 	<b>Medie</b> 	<b>Ușoară</b> 
<b>Dimensiune</b>	<b>Mai mică</b> 	<b>Mai mare</b> 	
<b>Spațiere între celule</b>	<b>îngustă</b> 	<b>lată</b> 	
<b>Tip Start/End</b>	<b>Alimentare</b> 	<b>Parcurs</b> 	
<b>Puncte de conexiune</b>	<p>►► “În cazul în care punctele de intrare/ieșire ale cusăturii au fost schimbate” la pagina 330</p> <p><b>Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text.</b></p> <p>►► “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116</p>		

# Cusut & Brodat














Cusătură E/V



	Selectați cusătura în E sau în V.	
<b>Cusătura în E</b>		
	1 Interval	
	2 Lățimea conturului	
	3 pas trecere	
Număr de treceri	Specificați de câte ori este cusută linia.	
Numărul de bățai	Specificați de câte ori este cusută fiecare bățai.	
Disponere		
Puncte de conexiune	Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text. ►► "Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text" la pagina 116	
<b>Cusătură în V</b>		
	1 Interval	
	2 Lățimea conturului	
	3 pas trecere	
Număr de treceri	Cu cusătura în V, linia și bățaiile sunt cusute de același număr de ori.	
Disponere		
Puncte de conexiune	Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text. ►► "Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text" la pagina 116	



Lănțișor

<b>Tip cusătură</b>	<b>Triunghi</b> 	<b>În formă de diamant</b> 
<b>Dimensiune</b>	<b>Mai mic</b> 	<b>Mai mare</b> 
<b>Ora</b>	<b>1 dată</b> 	<b>de 6 ori</b> 
<b>Disponere</b>	 	
<b>Tip Start/End</b>	<b>Alimentare</b> 	<b>Parcurs</b> 
<b>Puncte de conexiune</b>	<p>» “În cazul în care punctele de intrare/ieșire ale cusăturii au fost schimbate” la pagina 330</p> <p><b>Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text.</b></p> <p>» “Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text” la pagina 116</p>	

Decupare

<b>Lăsarea netăiată a secțiunilor</b>	<p><b>Specificați dacă sunt sau nu secțiuni ale liniei de tăiere care să fie lăsate netăiate.</b></p> <p><b>Acest lucru împiedică țesătura să se deplaseze pe parcursul decupării.</b></p> <p><b>Dacă este setat la [On] (Pornit), se taie cu foarfecele după finalizarea etapei de tăiere.</b></p>	<p><b>OPRIT</b>      <b>PORNIT</b></p> 
<b>Utilizare</b>	<p><b>Pentru mai multe margini decupate îngrijit, de exemplu, la patch-uri, selectați [Cutting only] (Numai decupare). În cazul în care marginea de tăiere va fi brodată, de exemplu, la appliqués, selectați [Cutting for covering edge of fabric] (Decupare pentru marginea acoperitoare a țesăturii).</b></p>	<p><b>Numai decupare</b>      <b>Decupare pentru a acoperi marginea țesăturii</b></p> 

# Cusut & Brodat

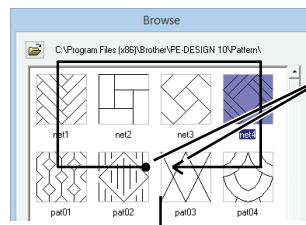
## ■ În cazul în care punctele de intrare/ieșire ale cusăturii au fost schimbate

În cazul în care punctele de intrare/ieșire din cusătura liniei cu cusătură motiv, cusătură tulpină, cusătură tip cruce de Malta sau cusătură lănișor au fost schimbate sau optimizate, selectați o setare pentru [Tip Start/End] în atributele liniei de cusut.

►► “Tip Start/End” la pagina 326 și “Mutarea punctelor de intrare/ieșire, punctului central și punctului de referință model de cusătură” la pagina 50

Dacă [Feed] (Alimentare) a fost selectat în cadrul [Tip Start/End], cusăturile în salturi sunt introduse la începutul sau la sfârșitul cusăturii modelului (cu o cusătură motiv, cusătură tulpină, cusătură tip cruce de Malta sau cusătură lănișor). În cazul în care [Run] (Parcurs) a fost selectat în cadrul [Tip Start/End], cusăturile înaintea acului urmând calea sunt introduse la început și între cusăturile cu model.

Înainte de schimbarea punctelor de intrare/ieșire

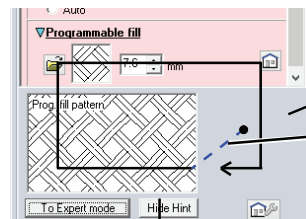


Calea reală a cusăturii

Punct de intrare/punct de ieșire

Când punctul de intrare este mutat

Alimentare

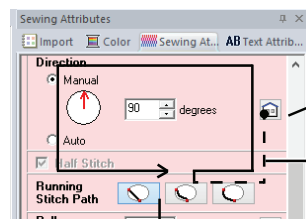


Punct de intrare

Cusături în salturi

Punct de ieșire

Pornire



Punct de intrare

Puncte înaintea acului

Punct de ieșire



• După modificarea tipului de Start/End, verificați cusătura cu simulatorul de broderie.

►► “Verificarea broderiei cu Simulatorul de broderie” la pagina 80



















• Modele de broderie pentru care tipul Start/End al cusăturii liniei cu cusătură motiv, au fost schimbate sau optimizate într-o aplicație anterioară versiunii 8 sunt deschise sau importate cu acest cusături specificate drept cusături în salturi.

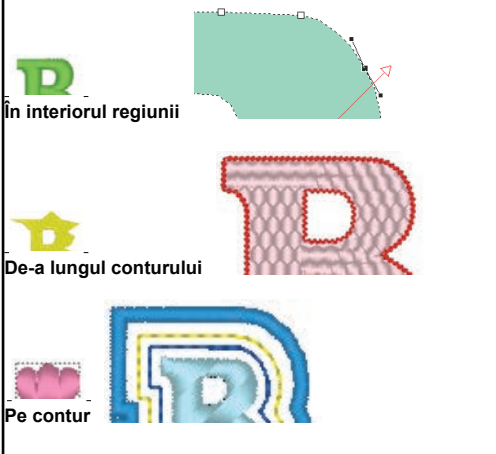
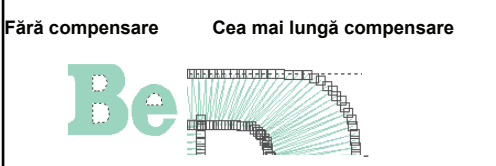









**Cusut & Brodat**

## ■ Atributele cusăturii regiunii

Atributele disponibile diferă în funcție de tipul selectat de cusătură.

► “Specificarea atributelor de cusut” la pagina 54  
Broderie netedă

Sub cusătură	<b>Pentru a specifica cusăturile de dedesubt, selectați caseta de selectare, și apoi specificați setările pentru următoarele atribute.</b>	
	<b>Specificați tipul de cusătură de dedesubt ce va fi executată</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pentru modelele text sau pentru modele formă cu mai multe cusături linii de direcție</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pentru modele formă cu o direcție unică de cusut</li> </ul>
	 Numai marginea	 Singular
	 Numai regiunea (un singur strat de cusături în formă de zig-zag)	 Dublu
	 Numai regiunea (un singur strat de cusături cutate)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pentru regiunile din Centrul de proiectare</li> </ul>
 Marginea și regiunea (un singur strat de cusături în formă de zig-zag)	 Singular	
 Numai regiunea (dublu strat de cusături în formă de zig-zag și cutate)	 Dublu	
[Density] (Densitate) Selectați [Dense] (Dens), [Medium] (Mediu) sau [Light] (Ușor) ca densitate pentru cusătura de dedesubt.		
Densitate		<b>Grosieră</b>  <b>Fină</b> 
	<b>[Gradation] (Degrade)</b> Aceasta nu poate fi specificată în următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>Direcția de cusut este setată la [Variable] (Variabilă)</li> <li>Model text</li> <li>Când se specifică o margine cu pene clic [Pattern] (Model) pentru a stabili modelul de degrade.</li> </ul> ► “Crearea unui degrade/amestec” la pagina 47	<b>OPRIT</b>  <b>PORNIT</b> 
Direction	Acest lucru nu poate fi specificat pentru modelul text. Trageți  sau selectați o valoare pentru a specifica unghiul. Dacă există mai multe linii de direcții de coasere, o valoare nu poate fi specificată pentru unghi. Variaza în mod automat direcția de coasere conform formei regiunii.	<b>[Manual]:</b>  <b>[Auto]:</b> 
Jumătate de cusătură	Pentru a specifica jumătatea de cusătură, selectați caseta de selectare. Acest lucru nu poate fi specificat în cazul în care direcția de coasere este setată la [Manual] și există doar o singură linie de direcție pentru cusut.	<b>OPRIT</b>  <b>PORNIT</b>  Cusătura interioară este Cusătura este densă. ajustată la o densitate mai uniformă.

<p>Calea cusăturii înaintea acului</p>	<p>Setarea pentru interiorul regiunii nu este disponibilă în cazul în care caseta de selectare [Gradation] (Degrade) este selectată. Aceasta nu poate fi specificată în următoarele condiții.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Direcția de cusut este setată la [Auto].</li> <li>• Modele text</li> <li>• Când se specifică o margine netedă</li> </ul>		
<p>Trageți compensarea</p>	<p>Prelungiți regiunea de cusut în direcția de cusut pentru a ajusta contractarea modelului în timpul coaserii.</p>	<p>Fără compensare      Cea mai lungă compensare</p> 	
<p>Puncte de conexiune</p>	<p>Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model de text.                  ► "Selectarea pozițiilor punctului de conexiune într-un model text" la pagina 116</p>		
<p>Margine netedă</p>	<p>Specificați marginea cusăturii acolo unde se va aplica o margine netedă.</p>  <p>Clic pe  pentru a afișa caseta de dialog [Browse] (Răsfoire).                  Selectați modelul dorit din lista de modele care apare. Acest atribut de cusut este disponibil doar atunci când este selectat un model formă. În plus, acest atribut nu poate fi selectat în următoarele condiții.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Când se specifică un degrade</li> <li>• Când direcția de cusut este setată la [Auto]</li> <li>• Când este specificată cusătura găurii</li> </ul>	<p>Partea de sus a modelului pentru &lt;pattern11&gt;</p>  <p>Partea de jos a modelului pentru &lt;pattern18&gt;</p> 	<p>Numai marginea de sus</p>  <p>Numai marginea de jos</p>  <p>Marginea de sus și cea de jos</p> 
	<p>Specificați lățimea marginii netede</p>	<p>Scurtă      Lungă</p> 	

Setările marginii netede nespecificate      Setările marginii netede specificate

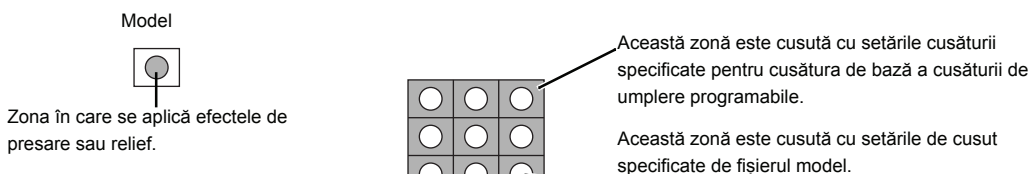


*Cusut & Brodat*



Umplere programabilă

		Clic pe  pentru a afișa caseta de dialog [Browse] (Răsfoire). Selectați un folder și apoi selectați modelul dorit (fișierul .pas) din lista de modele care apare.	
		Specificați dimensiunea modelului. Modelul poate fi mărit sau redus concomitent cu menținerea proporției lățime înălțime.	<p>Mai mică  Mai mare </p> <p>Scund  Înalt </p>
	1	1 Înălțime (lungime verticală)	Specificați înălțimea modelului.
	2	2 Lățime (lungime orizontală)	Specificați lățimea modelului.
Menține raportul de aspect		Când sunt selectate, proporțiile înălțime-lățime ale modelului sunt menținute.	
Direcție			
Decalaj	rând	0%	
	coloană	Rândul 50%	Coloana 50%
Cusătura de bază		Pentru a specifica cusătura de bază, selectați caseta de selectare, și apoi specificați setările pentru următoarele atribute.	
Tip cusătură	Specificați forma capetelor de întoarcere ale cusăturii.  Acest lucru nu poate fi specificat dacă direcția de cusut este setată la [Auto].	Scurtă	Lungă
Pasul cusăturii	Specificați lungimea unei cusături.	50%	
Frecvența		0%	50%



**Cusut & Brodat**

### Observații referitoare la cusăturile de umplere programabilă și poansoane

În unele cazuri de setări ale direcțiilor modelului și tipului de cusătură ale unei cusături de umplere programabilă sau poanson, liniile nu vor fi cusute.

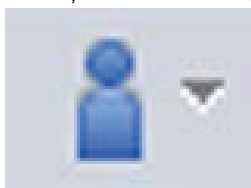
Utilizați Viziunea realistă pentru a vedea exact modul în care va fi cusut modelul de cusătură. Pentru a obține o vizualizare chiar mai bună, efectuați eșantioane de test pentru diferite setări.

Exemple de cusături de umplere programabile:



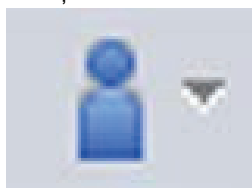
Example 1

Direcția cusăturii: 45° (implicit)



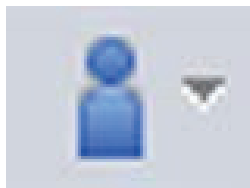
Example 2

Direcția cusăturii: 90°



Example 3

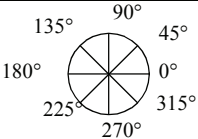




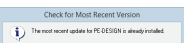
Direcția cusăturii: 0°



- “Modificarea afișajului proiectului de broderie” pe pagina 78, și “Creatorul de cusături programabil” la pagina 258


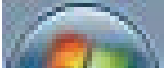






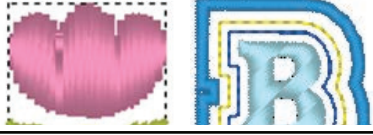
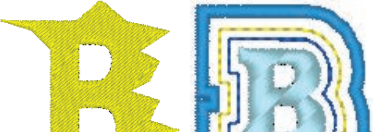
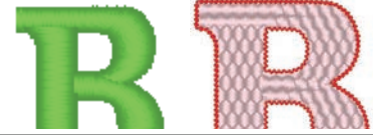

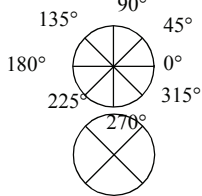
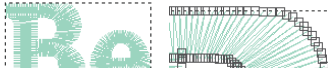
**Cusătură cutată**

Cusătura este creată pentru a merge printre lungimile blocurilor.

Direcție	Acest lucru nu poate fi specificat pentru modele cu mai multe linii directe de cusut.								
Specificați setările pentru următoarele, în cazul în care modelul de cusătură cu motiv nu este folosit.									
Densitate	Grosieră 	Fină 							
Pasul punctului	Specificați lungimea unei cusături.	Scurtă      Lungă 							
Frecvența	Specificați trecerea în cusături.	0%      50% 							
<p>Utilizați motivul</p> <p>Motiv </p> <p>Pattern1/Pattern2</p> <table border="1" data-bbox="222 1144 556 1420"> <tr><td>Modelul și dimensiunea modelelor cusăturilor motiv</td></tr> <tr><td>Dispunere în H</td></tr> <tr><td>Dispunere în V</td></tr> <tr><td>Decalaj H</td></tr> <tr><td>Decalaj V</td></tr> <tr><td>Spațiere H</td></tr> <tr><td>Spațiere V</td></tr> </table> <p>Decalaj rând</p> <p>Pasul punctului</p>	Modelul și dimensiunea modelelor cusăturilor motiv	Dispunere în H	Dispunere în V	Decalaj H	Decalaj V	Spațiere H	Spațiere V	<p>Pentru a utiliza o cusătură motiv din model, selectați caseta de selectare și apoi specificați setările pentru următoarele atribute.</p> <p>» "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337</p> <p>» "Cusătura motiv" în "Atributele cusătură linie" la pagina 326</p> <p>» "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337</p>	
Modelul și dimensiunea modelelor cusăturilor motiv									
Dispunere în H									
Dispunere în V									
Decalaj H									
Decalaj V									
Spațiere H									
Spațiere V									

Meniuri/Instrumente și Referință

## Cusătură motiv

<p>Motiv</p> <p>Selecționați modelul care urmează să fie utilizat pentru cusătura motiv.</p> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>[Pattern1 only]</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>[Pattern2 only]</p>  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>[Pattern1 and 2]</p>  </div>
<p>Pattern1/Pattern2</p> <p>Modelul și dimensiunea modelelor cusăturilor motiv</p> <p>Disponere în H</p> <p>Disponere în V</p> <p>Decalaj H (Spațierea pe orizontală)</p>  <p>Decalaj V (Spațierea pe verticală)</p>  <p>Spațiere H (Spațierea pe orizontală)</p>  <p>Spațiere V (Spațierea pe verticală)</p> 	<p>Specificați setările pentru fiecare model.</p> <p>Mentținerea raportului de aspect</p> <p>» "Cusătura motiv" în "Atributele cusătură linie" la pagina 326</p> <p>0,0 mm                      2,5 mm</p>  <p>0,0 mm                      2,5 mm</p>  <p>îngustă                      lată</p>  <p>îngustă                      lată</p> 
<p>Direcție</p>	
<p>Decalaj rând</p>	<p>Mai mică                      Mai mare</p> 
<p>Pasul punctului</p>	<p>» "Cusătura motiv" în "Atributele cusătură linie" la pagina 326</p>


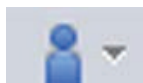
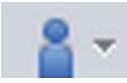

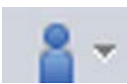



# Cusut & Brodat

Punctul în cruce




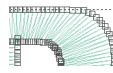
Dimensiune	Mai mică 	Mai mare 
De câte ori	O dată 	De trei ori 

Cusătură în cercuri concentrice, cusătură radială, cusătură spirală






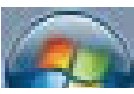
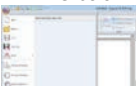

Pentru detalii despre mutarea punctul central al cusăturii în cercuri concentrice și cusăturii radiale, consultați "Mutarea punctului central și punctului de referință model de cusătură" la pagina 51.

Densitate	Cusătură în cercuri concentrice grosieră 	Cusătură în cercuri concentrice fină 
	Cusătură radială grosieră 	Cusătură radială fină 
	Cusătură spirală grosieră 	Cusătură spirală fină 
Pasul punctului	Specificați lungimea unei cusături.	Scurtă  Lungă 









Cusătură punctată

Pasul punctului	Specificați lungimea unei cusături. Acest lucru nu poate fi specificat dacă este utilizată cusătura motiv.	Scurtă  Înțoarcerile sunt mai line.	Lungă  Înțoarcerile sunt mai înclinate.
Spațiere între celule	îngustă  Modelul este mai fin.	lată  Modelul este mai grosier.	
Utilizați motivul Modelul și dimensiunea modelelor cusăturilor motiv Disponere în H Disponere în V Decalaj Spațiere între celule Pasul punctului	Pentru a utiliza o cusătură motiv în model, selectați caseta de selectare, și apoi specificați setările pentru următoarele atribute.  » "Cusătura motiv" în "Atributele cusătură linie" la pagina 326		

## Cusătură umplere tip rețea

Model	Selectați modelul care urmează să fie utilizat pentru cusătura de umplere tip rețea.		
			
			
Spațiere între celule	Grosier  Fin 	Modelul este mai fin.                      Modelul este mai grosier.	
Direcție	▶▶ "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337		

## Cusătură umplere tip rețea în zigzag

Model	Selectați modelul care urmează să fie utilizat pentru cusătura de umplere tip rețea în zigzag		
			
Sub cusătură	Pentru a specifica cusătura de dedesubt, selectați caseta de selectare.	OPRIT 	PORNIT 
Lățimea zig-zag	▶▶ "Cusătura zigzag" în "Atributele cusăturii linie" la pagina 325		
Densitate	▶▶ "Cusătura zigzag" în "Atributele cusăturii linie" la pagina 325		
Spațiere între celule	Grosier  Fin 	Modelul este mai fin.                      Modelul este mai grosier.	
Decalaj H	▶▶ "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337		
Decalaj V	▶▶ "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337		
Direcție	▶▶ "Cusătură motiv" în "Atribute cusătură regiune" la pagina 337		



Lista fonturilor

Text			
Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
001	Serif 01		10 mm (0.39")
002	Script 01		10 mm (0.39")
003	Gothic 01		10 mm (0.39")
004	Serif 02		10 mm (0.39")
005	Script 02		10 mm (0.39")
006	Serif 03		8 mm (0.31")
007	Block 01		9 mm (0.35")
008	Block 02		10 mm (0.39")
009	Gothic 02		10 mm (0.39")
010	Block 03		10 mm (0.39")
011	Decorative 01		10 mm (0.39")
012	Block 04		10 mm (0.39")
013	Block 05		9 mm (0.35")
014	Script 03		10 mm (0.39")
015	Decorative 02		20 mm (0.79")
016	Decorative 03		10 mm (0.39")
017	Script 04		10 mm (0.39")
018	Gothic 03		10 mm (0.39")
019	Script 05		10 mm (0.39")
020	Block 06		9 mm (0.35")

Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
021	Gothic 04		10 mm (0.39")
022	Decorative 04		10 mm (0.39")
023	Decorative 05		8 mm (0.31")
024	Gothic 05		10 mm (0.39")
025	Decorative 06		10 mm (0.39")
026	Gothic 06		10 mm (0.39")
027	Block 07		10 mm (0.39")
028	Gothic 07		10 mm (0.39")
029	Brussels Demi Outline		10 mm (0.39")
030	Calgary MediumItalic		10 mm (0.39")
031	Istanbul		10 mm (0.39")
032	Los Angeles		10 mm (0.39")
033	Saipan		10 mm (0.39")
034	San Diego		10 mm (0.39")
035	Sicilia Light Italic		10 mm (0.39")
036	Alaska		10 mm (0.39")
037	Bayern Book		10 mm (0.39")
038	Belgium		10 mm (0.39")
039	Bengal		10 mm (0.39")
040	Bergen		10 mm (0.39")
041	Berlin Regular		10 mm (0.39")

# Lista fonturilor

Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
042	Bermuda Script		10 mm (0.39")
043	Blackstone		10 mm (0.39")
044	BR-OCRA		10 mm (0.39")
045	Brougham Bold		9 mm (0.35")
046	Brougham Condensed ExtraBold		9 mm (0.35")
047	Brunei		10 mm (0.39")
048	Brussels Light		10 mm (0.39")
049	Cairo		10 mm (0.39")
050	Calgary BoldItalic		10 mm (0.39")
051	Calgary BoldItalic LS		10 mm (0.39")
052	Canberra		10 mm (0.39")
053	Connecticut		10 mm (0.39")
054	Cordoba		10 mm (0.39")
055	Cyprus		10 mm (0.39")
056	Equador		9 mm (0.35")
057	Epsom Expși ed		9 mm (0.35")
058	Epsom		10 mm (0.39")
059	Firenze Bold Expși ed		10 mm (0.39")
060	Florida Medium		8 mm (0.31")
061	Frankfurt Bold		9 mm (0.35")
062	Frankfurt Medium		10 mm (0.39")
063	Germany		10 mm (0.39")
064	BR Symbol		10 mm (0.39")

Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
065	Haiti		9 mm (0.35")
066	Helsinki Narrow Bold		10 mm (0.39")
067	Hungary		10 mm (0.39")
068	Jakarta		10 mm (0.39")
069	Jawa		10 mm (0.39")
070	Kentucky		10 mm (0.39")
071	Kingston Regular		10 mm (0.39")
072	Letter Gothic Bold		10 mm (0.39")
073	Lillehammer		10 mm (0.39")
074	Liverpool Italic		10 mm (0.39")
075	Marylși		10 mm (0.39")
076	Miami Roman		9 mm (0.35")
077	Montreal		10 mm (0.39")
078	Panama Bold		8 mm (0.31")
079	Princeton Italic		10 mm (0.39")
080	Riesa		10 mm (0.39")
081	Salamanca		10 mm (0.39")
082	Seattle BoldItalic		10 mm (0.39")
083	Sofia Bold		9 mm (0.35")
084	Helsinki		10 mm (0.39")
085	Tennessee ExtraBold		10 mm (0.39")
086	Themes		10 mm (0.39")
087	Tianjin		10 mm (0.39")




Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
088	Tirol		10 mm (0.39")
089	US Roman		10 mm (0.39")
090	Venezia		10 mm (0.39")
091	Vermont		10 mm (0.39")
092	Wellington		10 mm (0.39")
093	Künstler-Schreibschrift		10 mm (0.39")
094	Toms Hși written		10 mm (0.39")
095	Luedickital		10 mm (0.39")
096	Atranta Book		10 mm (0.39")
097	Atranta Demi		10 mm (0.39")
098	Montana		10 mm (0.39")
099	Base 900 Sans Heavy Italic		10 mm (0.39")
100	Base Monospace Wide Bold		10 mm (0.39")
101	Blockhead Alphabet Darkside		15 mm (0.59")
102	Dalliance Roman		10 mm (0.39")
103	Dalliance Script		10 mm (0.39")
104	Dogma Script Bold		10 mm (0.39")
105	Elliotts Apollo Venus Dioxide		10 mm (0.39")
106	Exocet Medium		13 mm (0.51")
107	Los Feliz Bold Italic		9 mm (0.35")
108	Mason Serif Bold		12 mm (0.47")
109	Matrix Inline Extra Bold		17 mm (0.67")

Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
110	Modula Outlined		19 mm (0.75")
111	Modula Round Serif Ultra		17 mm (0.67")
112	Modula Sans Bold		10 mm (0.39")
113	Not Caslon Two		30 mm (1.18")
114	Remedy Double		25 mm (0.98")
115	Sabbath Black Regular		13 mm (0.51")
116	Senator Ultra		13 mm (0.51")
117	Soda Script Bold		10 mm (0.39")
118	Suburban Light		10 mm (0.39")
119	Totally Gothic		10 mm (0.39")
120	Vista Sans Alt Regular		10 mm (0.39")


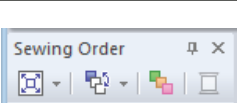

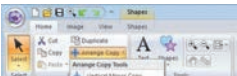
Text mic

Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
01	Utah Bold S		5-6 mm (0.20-0.24")
02	Belgium S		5-6 mm (0.20-0.24")
03	Calgary MediumItalic S		5-6 mm (0.20-0.24")
04	Utah SR		3-4 mm (0.12-0.16")
05	Calgary MediumItalic SR		3-4 mm (0.12-0.16")
06	Script 01 SR		4-6 mm (0.16-0.24")
07	Block 03 S		5-6 mm (0.20-0.24")

## Lista fonturilor


Nr.	Nume font	Contururi text	Mărime minimă
08	Block 07 SR		4-6 mm (0.16-0.24")
09	Germany S		5-6 mm (0.20-0.24")
10	Riesa S		5-6 mm (0.20-0.24")

## Monograma

Simbol	Nume font	Contururi text
	Diamant	
	Script	

*Cusut & Brodat*

## Depanarea

Dacă apare o problemă, clic  sau [Help] (Ajutor), apoi în meniul [Suport clienți] pentru a accesa următorul site Web, unde puteți găsi cauzele și soluțiile diverselor probleme și răspunsuri la întrebări frecvente.

Dacă aveți o problemă, verificați următoarele soluții. Dacă soluții sugerate nu rezolvă problema, contactați distribuitorul autorizat sau Brother Customer Service (servicii clienți).

Problemă	Cauza estimată	Soluția	Pagina
Software-ul nu este instalat corect.	S-a efectuat o operațiune care nu a fost descrisă în procedura de instalare. (De exemplu, a fost făcut clic pe Cancel (anulare) sau "Cheia software PE-DESIGN" a fost scoasă înainte ca procedura să fi fost finalizată.)	Urmați instrucțiunile afișate în timpul instalării programului pentru a instala corect acest program.	
Mesaj "Nu este conectată nicio Cheie software PE-DESIGN. Vă rugăm să conectați o Cheie software PE-DESIGN" a apărut	"Nu este conectată nicio Cheie software PE-DESIGN."  Informațiile de pe "Cheia software PE-DESIGN" sunt eronate.	Verificați "Cheia software PE-DESIGN" apare în lista de calculator a dispozitivelor de stocare amovibile. Dacă nu apare, scoateți "Cheia software PE-DESIGN", și apoi conectați-o din nou.  Lăsați-o conectată, și deinstalați, apoi re-instalați PE-DESIGN 10.	Consultați "Ghidul de referință".
Când încercați să faceți o actualizare de la o versiune mai veche, mesajul "Nu se poate conecta la Internet." sau "Serverul nu poate fi conectat. Așteptați un timp, și încercați din nou conectarea." a apărut și "Cheia software PE-DESIGN" nu poate fi actualizată.	Computerul cu "Cheia software PE-DESIGN" conectată la portul USB nu a putut stabili o conexiune la internet.	Pentru a face o actualizare la "Cheia software PE-DESIGN", computerul cu "Cheia software PE-DESIGN" conectată la portul USB trebuie să se conecteze la Internet. În cazul în care este utilizat un software firewall, acesta trebuie dezactivat temporar în timpul actualizării. În cazul în care nu poate fi stabilită o conexiune la Internet, contactați distribuitorul autorizat.	

Problemă	Cauză posibilă		
	Cauza	Format fișier	Soluția
<p>Apare mesajul de eroare „Formatul de fișier neașteptat“.</p> <p>sau</p> <p>Modelul Dvs. de broderie sau imaginea nu pot fi deschise.</p>	<p>La deschiderea unui model de broderie (Buton aplicație&gt; [Open] (Deschide))</p>	.pes	Datele pot fi deteriorate.
		.phc (format broderie mașină)	<p>Imposibil de deschis fișierul, dar acesta poate fi importat. → fila ([Home] (Pagină de pornire) &gt; [Import Patterns] (Import modele) &gt; [from File] (din Fișier)) Altfel, converțiți fișierul la formatul PES, și apoi deschideți-l.</p>
		Alte formate compatibile ale producătorilor (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx, și .shv)	<p>Imposibil de deschis fișierul, dar acesta poate fi importat. → fila ([Home] (Pagină de pornire) &gt; [Import Patterns] (Import modele) &gt; [from File] (din Fișier)) Altfel, converțiți fișierul la formatul PES, și apoi deschideți-l.</p>
	<p>Când se importă modele de broderie fila ([Home] (Pagină de pornire) &gt; [Import Patterns] (Import modele) &gt; [from File] (din Fișier))</p>	Formate incompatibile	Fișierul nu poate fi utilizat.
		.pes, .phc, Alte formate compatibile ale producătorilor (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx, și .shv)	Datele pot fi deteriorate.
		Formate incompatibile	Converțiți fișierul într-un format compatibil, cum ar fi PES, și apoi utilizați-l.
	<p>Când deschideți o imagine de fundal fila ([Image] (Imagine) fila&gt; [Open] (Deschide) )</p> <p>La deschiderea unei imagini pentru Expertul în cusături (Perforare automată, Foto Cusătură 1 și 2, și Cusătură în cruce)</p>	.bmp, .tif, .jpg, .wmf, .png, .eps, și .gif	Datele pot fi deteriorate.
		Imagini în alte formate diferite de cele enumerate mai sus	Fișierul nu poate fi deschis. → Utilizați o imagine într-unul din formatele listate mai sus.
	<p>Atunci când importați o imagine ca un model de broderie fila ([Home] (Pagină de pornire) &gt; [Import Patterns] (Import modele) &gt; [from Vector Image] (din imagine vector))</p>	.wmf, .emf, și .svg	Datele pot fi deteriorate.
		Imagini vector în alt format decât cel .wmf, .emf, sau .svg	Converțiți fișierul la formatul .wmf, .emf sau .svg, și apoi importați-l.
		Imagini raster (.bmp, .jpg, etc.)	În prezent, aceste fișiere nu pot fi importate. Deschideți-le în fundal și utilizați-le pentru vectorizare.



## Noul Dispozitiv de securitate PE-DESIGN

- Cheia software PE-DESIGN înlocuiește scriitorul de card ca dispozitiv de securitate pentru PE-DESIGN 10.

(▶▶ p. 7)

## Afișarea miniaturilor Fișierelor broderie

- Fișierele broderie (PES) pot fi afișate ca miniaturi în Windows® Explorer. (▶▶ p. 304)

## Funcții îmbunătățite pentru editarea modelelor ca și contururi

- Liniile multiple ce indică direcțiile de cusut ale unui model de contur pot fi specificate. Linii de direcție ale cusăturii pot fi adăugate, mutate, șterse și inversate fără a schimba forma modelului de contur. (▶▶ p. 51)
- Blocurile introduse cu instrumentele Perforare manuală pot fi editate ca modele contur. (▶▶ p. 197)
- În acest fel, degradeul, punctele de intrare/ieșire, cusătura de dedesubt și linia de cusut pot fi specificate pentru blocuri.
- În plus, blocuri pot fi editate folosind funcții de editare formă, cum ar fi comenzile Elimină suprapunerea/îmbinarea, setarea cusăturii găurii și crearea liniilor de decalaj, ca și Expertul pentru Applique.

## Funcții îmbunătățite pentru a crearea variațiilor de cusături

- Variațiile de cusături disponibile pentru cusătura liniei (tipul cusăturii liniei) au crescut. (▶▶ p. 329)
- Lănțșor
- Decupare
- Variațiile de cusături disponibile pentru cusătura regiunii (tipul cusăturii liniei) au crescut. (▶▶ p. 339)
- Cusătură umplere tip rețea
- Cusătură umplere tip rețea în zigzag

- Comanda Optimizați ordinea de coasere a fost adăugată. Această comandă reglează ordinea de coasere și punctele de intrare ieșire pentru a reduce schimbări ale culorilor firelor și cusăturilor în salturi. (▶▶ p. 83)
- Comenzile Conversia la contur au fost adăugate pentru modele de cusături. Aceste comenzi convertește modelele de cusături la modele formă. (▶▶ p. 76)
- Funcțiile pentru editarea punctelor în modelele de cusături au fost îmbunătățite.
- Comanda Scindare în punctul împarte un model de cusătură în două. (▶▶ p. 73)
- Comanda Conectează puncte conectează două modele de broderie pentru a crea unul singur. (▶▶ p. 73)
- Funcțiile pentru editarea punctelor în modelele formă au fost îmbunătățite.
- Comanda Scindare în punctul împarte un model formă deschisă în două și împarte un model formă închisă într-unul deschis. (▶▶ p. 68)
- Comanda Conectează puncte conectează două modele formă pentru a crea unul singur și conectează cele două puncte de capăt ale unui model deschis pentru a crea unul închis. (▶▶ p. 69)
- Instrumentul de Scindare contura fost adăugat. Acest instrument scindează partea de model inclusă de punctele specificate. (▶▶ p. 42)
- Comanda Selectorul de țesătură a fost adăugată. Această comandă vă permite să schimbați setările curente ale atributelor de cusut la setările recomandate pentru tipul de țesătură selectat. (▶▶ p. 17)
- The Comanda Copiere Matrice a fost adăugată. Această comandă creează copii ale modelului selectat la o distanță egală. (▶▶ p. 37)
- Comanda Lipire atribute a fost adăugată. Această comandă permite copierea culorilor, tipurilor de cusături și atributelor de cusut de la modelul copiat la modelul selectat. (▶▶ p. 55)
- Fișierele EMF și SVG pot fi, de asemenea, convertite în date de broderie. (▶▶ p. 93)
- Caseta de dialog setare de model degrade a fost îmbunătățită. Degrade-ul modelelor poate fi ajustat mai ușor. (▶▶ p. 47)
- Modelele pot fi importate din Centrul de proiectare în Machetare & Editare ca modele formă. (▶▶ p. 94)

### Experți Suplimentari și Îmbunătățiți

- Expertul de patch-uri brodate a fost adăugat. Acest expert creează cusături netede și linii de decupare în jurul modelului original selectat. (►► p. 166)
- Expertul de broderie spartă a fost adăugat. Prin intermediul acestui expert, un model de broderie spartă poate fi creat cu ușurință. (►► p. 169)
- Expertul Applique a fost îmbunătățit. (►► p. 161)
- Acest expert poate fi utilizat cu modele de combinație, care includ atât modele de cusătură, cât modele text.
- Acest expert poate crea, de asemenea, modele appliqué în jurul modelului original selectat.
- Expertul de pornire a fost îmbunătățit. Acest expert permite accesul la funcțiile și fișierele dorite cu un singur click. (►► p. 10)
- Funcții în fotografie Cusătură 1 au fost îmbunătățite. (►► p. 142)

### Interfața cu utilizatorul este îmbunătățită și este mai ușor de utilizat

- Meniuri contextuale RichFaces accesibile cu click-dreapta au fost încorporate în interfața utilizator avansat. Aceste meniuri permit utilizatorilor să găsească cu ușurință comenzile dorite.
- Funcția de Orientare a fost adăugată. Această funcție vă ajută să aliniați modele de broderie. (►► p. 19)
- Comanda Arată obiectele cusute a fost adăugată. Această comandă permite ca modelele de broderie să fie afișate sau ascunse în pagina de proiectare. (►► p. 82)
- Comanda Ascunde obiectele necusute a fost adăugată. Această comandă permite cadrelor care conțin modele care nu vor fi cusute să fie afișate sau ascunse în panoul cu ordinea de cusut. (►► p. 85)
- Funcția pentru afișarea punctelor de intrare/ieșire a fost îmbunătățită. Această funcție afișează, de asemenea, punctele de intrare/ieșire ale modelelor următoare (sau anterioare), în ordinea de coasere. (►► p. 50)
- Lista culorilor poate fi setată pentru a afișa Schimbările de culoare sau Total culori. (►► p. 88, 97, 255)

•Panoul de import a fost îmbunătățit. Din acest panou, modelele de broderie pot fi ușor adăugate la pagina de proiectare. (►► p. 13)

•Instrumentul măsurare a fost îmbunătățit. (►► p. 78)

### Funcții îmbunătățite pentru litere

- Variațiile de font/caracter au fost crescute și îmbunătățite. (►► p. 340)
- Numărul de fonturi de text încorporate de dimensiuni normale a fost majorat la 120 de tipuri.
- Numărul de fonturi de text încorporate de mici dimensiuni a fost majorat la 10 tipuri.
- Numărul de simboluri și caractere accentuate a crescut pentru unele fonturi încorporate de dimensiuni normale.
- Caracterele pentru unele fonturi încorporate de dimensiuni normale au fost îmbunătățite. În plus, spațierea caracterelor și dimensiunea caracterelor au fost ajustate.
- S-a îmbunătățit interfața cu utilizatorul pentru selectarea fontului.
- Denumirile fonturilor încorporate apar în selectorul de fonturi. (►► p. 107)
- Dimensiunea minimă recomandată pentru fonturile încorporate de dimensiuni normale apare în selectorul de fonturi. (►► p. 107)
- Comanda Filtru Font a fost adăugată. Această comandă filtrează fonturile în selectorul de fonturi pentru a lista tipurile de font selectate. (►► p. 108)

### Others

- Variantele de exemple de broderie au crescut.
- Setarea noului cadru de broderie (cadru 240 x 360 mm) este disponibilă în caseta de dialog Setările proiectului. (\*Disponibilitatea depinde de modelul de mașină de brodat.) (►► p. 15)

**Cusut & Brodat**

## A

Adăugare comentarii 88  
 Adăugare comentarii 88  
 Adăugarea la diagrame 194  
 Afișare 244  
 Afișarea  
 Aliniere  
 Aliniere 32  
 Aliniere orizontală 112  
 Aliniere verticală 112  
 Amestecare 47  
 Andocare 299  
 Anulare 40  
 Appliqué 162  
 Appliqué 48, 161  
 Aranjare copii 35  
 Arată grila 12, 18  
 Arc 61  
 Arce 61  
 Aria de cusut 16  
 Ascundere 299  
 Asistență Clienți 5  
 Aspectul aplicației 300  
 Atașarea stabilizatorului 179  
 Atribute  
 Atribute broderie pentru text 117, 118  
 Atribute cusătură linie 325  
 Atribute cusătură linie 325  
 Atribute text 107  
 Atributele cusăturii 54  
 Atributele cusăturii 55  
 Atributele cusăturii 65  
 Atributele cusăturii regiunii 331  
 Auto ascundere 299

## B

Bara atribute de cusut 232  
 Bara de instrumente acces rapid 11, 298, 300  
 Bară de stare 12  
 Basculare 26, 34, 156, 228  
 Baza de date proiecte 240, 315  
 Blocare 86  
 Blocuri  
 Brodarea 181, 190  
 Broderie spartă  
 Broderie umplere programabilă 333  
 Broderie umplere programabilă 335  
 Butoane mod vizualizare 12  
 Buton culoare linie 47  
 Buton culoare regiune 232  
 Butonul ajutor 12  
 Butonul aplicației 11  
 Butonul culoare 46, 232  
 Butonul de opțiuni 11

## C

Cablul USB 201, 248  
 Cadrul jumbo 188  
 Calibrare ecran 19  
 Candidați 143

Caracteristica inserare nume 124, 127  
 Caseta de dialog distribuitor 206  
 Cataloage 255  
 Căi deschise 64  
 Căi închise 64  
 Către Clipboard 153  
 Către Fișier 153  
 Către imagine linie 224  
 Către mâner figură 226  
 Către setări cusătură 231  
 Căutare 251  
 Căutare 251  
 Centrarea 32  
 Centrarea 32  
 Centrul de proiectare 211, 312  
 Cerc 61  
 Cercuri 61  
 Cheia de acces 299  
 Chei acces rapid 301  
 Cheia Software PE-DESIGN 7  
 Coaserea 80  
 Combinare  
 Contur 8, 116  
 Conversia  
 Conversia la blocuri 115  
 Conversia la blocuri 75  
 Conversia la contur 76  
 Conversia la modele de broderie 131, 132, 147  
 Conversia la obiect contur 116  
 Conversie formate 252  
 Convertit din text 115  
 Convertit din text 116  
 Copie în oglindă 35  
 Copie matrice 37  
 Copiere  
 Copiere 55  
 Copiere cerc 35  
 Copiere machetă 35  
 Creare  
 Crearea noilor culori 194  
 Creatorul de cusături programabil 258, 317  
 Creatorul de fonturi 274, 318  
 Creion 64  
 CSV 128, 194  
 Culoare 139  
 Culoare 146  
 Culoare pagină de cusut 143  
 Culori 71, 143, 146  
 Culori fir 195  
 Culori fire  
 Culori fire din diagrame 195  
 Culori fire utilizate 146  
 Culori model 83  
 Culori speciale 48  
 Cusătura găurii 39, 235  
 Cusătura înaintea acului 320, 325  
 Cusătura înapoi 137  
 Cusătura netedă 321, 331  
 Cusătura pe dedesubt 325, 331  
 Cusătura radială 321, 338  
 Cusătură cutată 321, 336  
 Cusătură E/V 320, 328  
 Cusătură în cercuri concentrice 321, 338  
 Cusătură în cruce 321, 338  
 Cusătură la bloc 75  
 Cusătură la blocuri 75  
 Cusătură la forme 75  
 Cusătură lănișor 320, 329

Cusătură linie 49, 232  
 Cusătură motiv 321, 326, 337  
 Cusătură punctată 321, 338  
 Cusătură regiune 49, 232  
 Cusătură rețea 169  
 Cusătură spirală 321, 338  
 Cusătură tip cruce de Malta 320, 327  
 Cusătură triplă 325  
 Cusătură tulpină 320, 327  
 Cusătură umplere 321, 333  
 Cusătură umplere tip rețea 171, 339  
 Cusătură umplere tip rețea în zigzag 339  
 Cusătură zigzag 321, 325  
 Cusături în salturi 297

## D

Date bloc 115  
 Date cusătură divizată 42, 73, 74, 216  
 De la dispozitivul TWAIN 151  
 Decalaj 109, 114, 326, 334  
 Decalaj H 337  
 Decalaj V 337  
 Decalaj vertical 109  
 Decupare 49  
 Degrade 47, 234  
 Densitate maximă 146  
 Derulare automată 80  
 Deschidere  
 Deschidere 245  
 Deschidere în Machetare & Editare 245  
 Desenare 60  
 Detalii 244  
 Diagramă culoare fir nou 193  
 Diagramă fire 142, 146  
 Diagrame culoare fir 193  
 Diagrame culoare fir 194  
 Diagrame noi 192  
 Dimensiunile paginii proiectului 14, 18, 227  
 Din cardurile originale 92, 250  
 Din Centrul de proiectare 94  
 Din Clipboard 151  
 Din fișier 150  
 Din imagini 132, 147  
 Direcția de cusut  
 Disponere în H 326  
 Disponere în V 326  
 Dreptunghi 60  
 DST 252, 301  
 Duplicat 25

## E

Editare  
 Editare 195  
 Editare 66, 264  
 Editare 84  
 Editare diagramă fire utilizator 192  
 Editare litere 106  
 Editarea diagramelor 194  
 Elipsă 60  
 EMF 93  
 Etapa manevrare figură 313  
 Etapă  
 Etapă imagine linie 312  
 Etapă setări cusut 314  
 Evantai 61  
 Expert Applique 161

Expert broderie spartă 169  
 Expert imagine la cusătură 131, 147  
 Expert pornire 10  
 Expert șablon 101  
 Expertul cusătură avansată 147  
 Expertul cusături brodate 166  
 Export 95  
 Exportul modelelor de broderie 95

## F

Fereastra de referință 81, 228  
 Fereastră 11  
 Fereastră de previzualizare 272  
 Ferecare 180  
 Fila de poziționare 179  
 Filtru fonturi 108  
 Fișier  
 Fișier Machetare & Editare 90  
 Fișiere .pem 222  
 Fișiere .pem 222  
 Fișiere .pes 90  
 Fixare la grilă 18  
 Flotant 298  
 Foldere 243  
 Foldere noi 243  
 Font TrueType 108  
 Formate diferite 95  
 Formate modele de broderie 252  
 Foto Cusătură 1 139  
 Foto Cusătură 2 144  
 Funcția cusăturii în cruce 135  
 Funcția Link 204, 250  
 Funcția perforare automată 132  
 Funcție 173

## G

Gherghefuri multi-poziție 183  
 Gherghefuri multi-poziție 183  
 Gherghefuri multi-poziție 184  
 Gherghefuri multi-poziție 186  
 Gherghefuri multi-poziție 187  
 Ghid de instrucțiuni 255  
 Grilă 18, 230, 273  
 Grupare 39  
 Gruparea modelelor de broderie 39

## I

Ieșire  
 Ieșire 153  
 Imagine linie nouă 225  
 Imagine linie nouă 225  
 Imagini  
 Imagini 150, 222  
 Imagini 150, 222  
 Imagini 152  
 Imagini 152  
 Imagini 152  
 Imagini 152, 230  
 Imagini 153  
 Imagini de fundal 271  
 Imagini de fundal 271  
 Imagini de fundal 271  
 Imagini din Clipboard 151, 222  
 Imagini din Clipboard 151, 222

Cusut  Brodat

Imagini linie nouă 222  
 Imagini mâner figură nouă 222  
 Imagini TWAIN 151  
 Imagini TWAIN 151  
 Imagini Vector 93  
 Import  
 Import 245  
 Imprimare  
 Imprimare 187  
 Imprimare și cusătură 154  
 Index  
 Informații 253  
 Informații model 88, 253  
 Inserare  
 Inserare 72  
 Inserare nume 127  
 Inserare nume 127  
 Interval linie 146  
 Introducere  
 Introducere text 105  
 Împărțirea cusăturilor după culoare 75  
 Încadrare text pe contur 112  
 Îndepărtarea suprapunerilor 40  
 Înregistrare online 5

## K

Kerning 109, 114

## L

Linia de decupare 49  
 Linie 49  
 Linie de decalaj 44  
 Linii de orientare 19  
 Linii direcția de cusut 53  
 Lipire 41  
 Listă culori fire utilizator 192  
 Listă fonturi 340  
 Listă inserare nume 125, 128  
 Listă inserare nume 128  
 Listă inserare nume 128  
 Listă utilizator 195

## M

Machetare & editare 9, 90, 307  
 Măsurare 20, 78  
 Meniu text 308  
 Miniatură 244, 304  
 Miniaturi mari 244  
 Miniaturi mari 244  
 Miniaturi mici 244  
 Mod expert 54, 233  
 Mod motiv 266  
 Mod umplere/poanson 260  
 Model 8  
 Model bloc 197, 277  
 Model broderie  
 Model cusătură nou 266  
 Model decorativ 38  
 Model floral 42  
 Model formă de cusut 71  
 Model text de cusut 71  
 Modele 31, 84  
 Modele broderie divizată 177

Modele cusătură 260  
 Modele cusătură 272  
 Modele cusătură 272  
 Modele cusătură 8  
 Modele de broderie 13, 91, 245  
 Modele de broderie 244  
 Modele de broderie 32  
 Modele de broderie 94, 245  
 Modele de broderie 95, 237  
 Modele de broderie 98  
 Modele de broderie la centru 32  
 Modele de scalare 32, 264, 269, 287  
 Modele formă 8  
 Modele text 8  
 Modificare 152, 230  
 Modificarea spațierii caracterelor 114  
 Modificări gherghef 185, 188  
 Modificările culorilor 88  
 Modul începător 54, 233  
 Monograme 120, 123  
 Mutare  
 Mutare 152  
 Mutare 50  
 Mutare 72

## N

Necusut  
 NEDEFINIT 48  
 Nou 90  
 Număr de salturi 301  
 Numărul max. de culori 134, 137

## O

Obiecte grupate 39  
 Optimizare  
 Optimizare 38  
 Opțiune  
 Opțiuni 300  
 Opțiuni coasere 143, 146  
 Opțiuni culoare 142, 146  
 Ordinea 195  
 Ordinea culorii firelor 195  
 Ordinea de cusut 82  
 Ordinea de cusut 82, 236  
 Ordinea de cusut 84  
 Organizare 243  
 Organizarea modelelor de broderie 243  
 Orientare text 112

## P

Pagină proiect nou 90  
 Pan (panoramic) 77, 214  
 Panglică 11  
 Panou atribute cusătură 14  
 Panou atribute text 12  
 Panou ordinea de cusut 12  
 Panoul culoare 12  
 Panoul culoare 46  
 Panoul import 13  
 Panoul import 13  
 Parametri 142  
 Parametri 146

Parametri cusăturii în cruce 137  
 Parametri perforare automată 134  
 Pasul cusăturii 333, 334  
 Pasul punctului 143  
 Patch 166  
 Perforare manuală 197, 277, 310  
 Poanson 58, 236  
 Presare 57, 259  
 Previzualizare 272  
 Previzualizare 78, 253  
 Previzualizare 98  
 Proprietăți fișier 253  
 Proprietăți proiect 186  
 Proprietățile paginii proiectului 14, 18, 183, 227  
 Proprietățile proiectului 12, 88  
 Punct 67  
 Punct start/end 330  
 Puncte  
 Puncte 66, 264  
 Puncte centrale 51  
 Puncte de conexiune 69, 73, 116  
 Puncte de cusătură  
 Puncte de cusătură 72  
 Puncte de cusătură 72  
 Puncte de intrare/ieșire  
 Puncte de intrare/ieșire 50  
 Punctul central 51  
 Punctul central 51  
 Punctul central 51

## R

Rație Zoom 12  
 Redimensionare  
 Redimensionare 152  
 Refacere 298  
 Regiune 49  
 Reglare imagine 148  
 Relief 57, 259  
 Revocare 214, 298  
 Riglă 18  
 Rotația 34  
 Rotire 33, 34, 228

## S

Salvare  
 Salvare 153  
 Salvare 272  
 Scalare  
 Scalare 152  
 Schimbare  
 Schimbarea culorilor 142, 146  
 Schimbări gherghef 185  
 Scoatere text de pe contur 113  
 Scriitor de carduri 202, 246  
 Selectare  
 Selectare din candidați 143  
 Selector dimensiune text 109  
 Selector fonturi 107  
 Selector tip cusătură 49, 232  
 Setare attribute text 107  
 Setări 54, 217  
 Setări 79  
 Setări 96  
 Setări attribute fonturi TrueType 110  
 Setările proiectului 14, 227  
 Simulator de broderie 12, 80

Spațiere caractere 110  
 Spațiere H 337  
 Spațiere linie 110  
 Spațiere V 337  
 Specificare 51  
 Stabilizator 179  
 Suport USB 201, 247  
 SVG 93  
 Șablon (fundal) 271, 285  
 Șablon 102  
 Șablon 103  
 Șablon 104  
 Șir 61  
 Ștergere 213  
 Ștergere 72  
 Ștergerea  
 Ștergerea diagramelor 193  
 Ștergerea din diagrame 195

## T

Tăierea cusăturilor în salturi 16, 87, 297, 302  
 Text  
 Text 118  
 Text la blocuri 115  
 Text la cusături 115  
 Text la model contur 115  
 Text mic 118  
 Tip imagine 143  
 Tip mașină 14, 227, 241  
 Toate modelele de broderie 31  
 Total culori 88  
 Trage compensație 332  
 Transfer 201, 204, 246

## U

Unghi de rotație 109  
 Unitate 20, 230  
 Unități de măsură 20, 230

## V

Vedere cusătură 78  
 Vedere indicii 54, 233  
 Verificare  
 Verificare actualizări 6  
 Vizualizare realistă 79  
 Vizualizare solide 78

## W

WMF 93

## Z

Zona de brodare 184, 189  
 Zoom 77

*Cusut & Brodat*



Vă rugăm să accesați adresa <http://support.brother.com> unde puteți primi suport pentru produs și răspunsuri la întrebările cele mai uzuale (FAQs).

*Cusut & Brodat*

Română