# brother.

# **Руководство** пользователя My Custom Design

Idy bug

Обязательно прочитайте этот документ перед началом работы на машине! Рекомендуется хранить данный документ в удобном месте, чтобы он был доступен для справок.

# Введение

Благодарим вас за использование нашей программы создания рисунков для вышивания "My Custom Design".

Программа "My Custom Design" позволяет создавать оригинальные рисунки для вышивания прямо с экрана вашей бытовой компьютеризированной швейной машины Brother, снабженной соответствующей функцией. Перед использованием программы внимательно прочтите инструкции, содержащиеся в настоящем руководстве пользователя, чтобы полностью понять все многочисленные функции программы и правильно пользоваться ею. Храните руководство пользователя в надежном месте, чтобы можно было при необходимости быстро получить нужную справку.

#### Примечание:

Настоящее руководство пользователя не объясняет принципов работы швейной машины. Подробное объяснение, как использовать швейную машину для редактирования рисунков вышивки, см. в руководстве пользователя швейной машины.

#### Важно:

Использование данной программы для несанкционированного воспроизведения дополнительных карт с данными для вышивания, газет, журналов и пр. в целях извлечения коммерческой выгоды может быть незаконно и нарушает закон об авторском праве.

Данное приложение защищено законодательством об авторском праве. Использование и воспроизведение данной программы регулируется законодательством об авторском праве. Данная программа предназначена только для бытового использования.

# Правила техники безопасности

## Примечание:

Правила техники безопасности при работе со швейной машиной см. в руководстве пользователя швейной машиной. Пользуйтесь швейной машиной осторожно и в соответствии с руководством пользователя.

# Что можно делать с помощью этой программы

Настоящая программа позволяет создавать оригинальные рисунки или текст при помощи компьютерного пера (стилуса) или планшета на экране швейной машины или на планшете и разукрашивать их в нужные цвета так же просто, как при помощи обычной ручки и бумаги. До настоящего момента вы могли выбирать буквы из имеющегося набора, создавать различные сочетания букв и вышивать их. А теперь вы можете писать на экране, а затем вышивать свои надписи. Перьевой планшет, включенный в комплект вашей швейной машины или входящий в доступный для приобретения комплект модернизации, значительно облегчает пользование этой программой.



Вы можете менять размер созданных рисунков для вышивания, комбинировать их с буквами и другими изображениями, а также свободно располагать их на экране вышивки или на экране редактирования вышивки так же, как и встроенные рисунки для вышивания.

Если вы хотите вышить свою любимую картинку, ее можно перевести при помощи перьевого планшета. Выполните действия, описанные в разделе "Перевод картинки при помощи перьевого планшета" на стр. 41.

Прежде чем написать текст или нарисовать картинку для вышивания на планшете, наметьте черновой контур и затем медленно и аккуратно обведите его. Такой способ поможет вам начертить ровные аккуратные линии.



Рисунки для вышивания, создаваемые при помощи этой программы

Линии на рисунке вышиваются атласной строчкой, а ограничиваемые ими участки - заполняющей строчкой. Можно задавать следующие параметры.

- ① Атласные строчки (линии): толщина и плотность строчки
- ② Заполняющая строчка (участки): направление шитья и плотность строчки



Направление шитья заполняю-

щей строчкой:



Толщина линии: 3,0 мм Направление шитья заполняю-

щей строчкой:

# Глава 1 Перед началом работы

\*

# Проверка

## Швейная машина

Программу My Custom Design можно использовать со следующими швейными машинами. Убедитесь, что модель вашей швейной машины и версия ее программы отвечает следующим требованиям.

## Модели: NV1/NV1e/NV6000D/NV6700D/NV6750D Программа: сертификация КОМПЛЕКТ II

Если вы приобрели комплект обновления и хотите выполнить сертификацию швейной машины, нажмите кнопку "СЕРТИФИКАЦИЯ".	
	1
↓ →         Сервисный счетчик         ОООООООО           ↓ →         Общее число         ОООООООО           №         №         Какала           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №           №         №         №	
3AКРЫТЬ     5/8     ►       ●	

Сертификацию КОМПЛЕКТ II можно проверить нажатием клавиши (Настройки). Более подробную информацию см. в руководстве пользователя швейной машиной.

Сертификация КОМПЛЕКТ II

О возможностях модернизации проконсультируйтесь с авторизованным дилером компании Brother или посетите наш сайт по адресу "http://solutions.brother.com".

#### USB-носители

#### Важно:

Поскольку все носители данных, включая USB-носители, иногда выходят из строя, рекомендуем вам создавать резервные копии всех сохраненных данных. Швейная машина считывает эту программу и запускает ее с USB-носителя. Кроме того, данные, созданные при помощи этого приложения, сохраняются на USB-носителе. При работе с USB-носителями соблюдайте следующие меры предосторожности.

- Подробную информацию о доступных USB-носителях можно получить на нашем веб-сайте по адресу "http://solutions.brother.com".
- Не подключайте USB-носители, содержащие данные о рисунке, которые отличаются от данных, сохраненных с помощью этой программы. (Можно использовать только файлы с расширением .pm7 и .phc.)
- Если имя файла данных о вышивании не идентифицируется, например, имя содержит специальные символы, оно не будет отображаться. В таком случае измените имя файла.
- Не создавайте папки на USB-носителе. Если данные о вышивании сохраняются в папках, швейная машина не может отобразить их.

#### Меры предосторожности при пользовании дисплеем

- Прикасайтесь к экрану только пальцем или пером (стилусом), включенным в комплект швейной машины. Не используйте для этого обычные отточенные карандаши, отвертки или какие-либо другие твердые или острые предметы. Кроме того, не давите на экран слишком сильно, это может его повредить.
- Экран может потемнеть целиком или частями. Это вызвано изменениями окружающей температуры или иными изменениями в окружающей среде. Это не является неисправностью. Если изображение на экране плохо видно, отрегулируйте яркость.

# Настройка швейной машины перед запуском программного обеспечения

Швейную машину нужно сначала настроить так, чтобы можно было запустить программу "My Custom Design". "Проверка приложения" на экране настроек должна быть установлена на "ВКЛ". Если швейная машина включается в сеть с подключенным к ней USB-носителем, она проверяет программное обеспечение на таком носителе, и только потом запускается.



# Запуск программы "My Custom Design"



 Скопируйте программное обеспечение с CD на ваш USB-носитель при помощи компьютера. Имя файла: MyCustom.rp7



2 Подключите USB-носитель с программой к основному (верхнему) порту USB на правой стороне машины.

#### Осторожно!

- Подключайте к USB-порту только USB-носители. В противном случае USB-порт может быть поврежден.
- Не подключайте USB-носители, содержащие данные о рисунке, которые отличаются от данных, сохраненных с помощью этой программы. (Можно использовать только файлы с расширением .pm7 и .phc.)

3 Включите питание швейной машины.

- 4 Нажмите на начальный экран. Появляется экран, как на рисунке слева, позволяющий выбрать программу или швейную машину.
  - Если к машине подключен USB-носитель, не содержащий программу, - отображается главный экран.
  - **5** Нажмите на иконку программы. Запускается программа "My Custom Design".

#### Осторожно!

Не выключайте питание машины и не извлекайте USBноситель, пока запускается программа, в противном случае USB-носитель может быть поврежден.

#### Примечания -

Если вы выключили швейную машину во время вышивания, ранее вышитый рисунок не вызывается при последующем включении машины.

## Закрытие программы

**1** Чтобы закрыть программу "My Custom Design", отключите питание на швейной машине.

Чтобы закрыть программы и продолжить использование швей-

ной машины, нажмите

. (См. страницу 46.)

#### Примечания -

 После закрытия программы отображаемые данные удаляются.
 Не забудьте сохранить все необходимые данные перед тем, как закрыть программу.



Φ	ункции клави	Ш	
		1	Нажмите для отображения экрана, по-казанного слева.
	5 - +	1 Пр	имечания ————
	Русский (Russian)	2.	В зависимости от модели машины, изображенные на рисунке экраны могут отличаться.
#123 ABC	НАЗВ.ЦВЕТА		Для операций, доступных на экране настроек, можно исполь- зовать перьевой планшет.
Ш #123 Версия	Embroidery	() () ()	<ol> <li>Отрегулируйте громкость динамиков Нажмите + и</li> <li>, чтобы отрегулировать громкость динамиков.</li> <li>Меняет язык сообщений</li> </ol>
обеспеч	ения		С помощью кнопок 🧹 и 🕨 выберите требуемыи язык сообщений на экране дисплея.
ЗАКРЫТЬ			<ol> <li>Меняет окно отображения цвета нити (марки нити или номер цвета)</li> <li>Используйте </li> <li>и </li> <li>для выбора информации о цвете нити.</li> </ol>
			④ Отображается информация о версии программы "Му Custom Design"



2 После выбора нужных параметров нажмите закрыть.

# Обзор основного регламента работы

Основной регламент работы описан ниже. Для получения более подробной информации см. указанные страницы.

- Нарисуйте линии рисунка на экране отрисовки. (→ страница 10)
- Добавление цветов в рисунок. (→ страница 26)



З Регулировка параметров строчки. (→ страница 31) Укажите ширину атласных строчек и направление шитья для заполняющих строчек. (→ страница 32)



4 Преобразование данных об изображении в данные о вышивании.

Отображается окно проверки данных о вышивании. (→ страница 35)



5 Сохранение данных о вышивании на USB-носителе. (→ страница 37)



#### Примечание -

Фактический размер площади рисунка является размером сверхбольших пялец, составляющим 30 см х 20 см (примерно 12 дюймов х 8 дюймов). Нарисованный вами рисунок может оказаться больше, чем ожидалось. Измените размеры рисунка после загрузки рисунка в швейную машину.

# Экраны программы

## Экран отрисовки

После запуска программы "My Custom Design" отображается следующий экран отрисовки. На этом экране можно отрисовать рисунок.



- Зона отрисовки рисунка Отрисуйте рисунок внутри этой зоны.
   Фактический размер площади рисунка является размером сверхбольших пялец (30 см (высота) × 20 см (ширина)).
   Входящий в комплект перьевой планшет активируется при рисовании в пределах данной зоны отрисовки рисунка.
- 2 Используется для выбора цвета нити линии.
- ③ Кнопки отрисовки рисунка Используются для отрисовки рисунка.
- ④ Коснитесь этой клавиши, чтобы отменить предыдущую операцию.

#### Изображения кнопок

Изображения кнопок имеют следующие значения.

- Эта клавиша выбрана (используется). (При запуске приложения выбирается клавиша отрисовки линии от руки.)
- Эта клавиша не выбрана, но может быть выбрана.

Эта клавиша не может быть выбрана.

- ÷ynkaunn			
Кнопка	Название кнопки	Описание	Страница
			с инструк-
			циями
	Кнопка пере-	Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть программу "Му Custom	46
	хода к работе	Design" и использовать швейную машину. При нажатии	
	на машине	этой кнопки все нарисованные данные стираются.	
	Кнопка созда-	Нажмите эту кнопку, когда захотите создать новый рисунок.	45
	ния нового ри-	При нажатии этой кнопки текущие данные удаляются	
	сунка	и появляется первый экран, отображающийся при за- пуске программы "My Custom Design".	
B	Кнопка установ-	Нажмите эту кнопку для регулировки разных пара-	8
	ки параметров	метров экрана.	
TA	Кнопка рисования	Нажмите эту кнопку, чтобы рисовать линии от руки.	21
	линий от руки		
	Кнопка выбора	Нажмите эту кнопку для выбора цвета линий.	26
	цвета нити линии		
	Кнопка прямой	Нажмите эту кнопку, чтобы нарисовать прямую	21
	линии	линию.	

#### I Функции кнопок

Кнопка	Название кнопки	Описание	Страница
			с инструк-
			циями
	Кнопка	Нажмите эту кнопку для отрисовки соединяющихся	15
( <del>``</del> ,	непрерывной	прямых линий.	
	прямой линии		
	Кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы нарисовать окружность.	13
$\bigcirc$	рисования		
	окружности		
	Кнопка рисования	Нажмите эту кнопку, чтобы нарисовать эллипс.	16
	эллипса		
	Кнопка рисования	Нажмите эту кнопку, чтобы нарисовать квадрат.	22
	квадрата		
	Кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы нарисовать	22
	рисования	прямоугольник.	
	прямоугольника		
	Кнопка	Нажмите эту кнопку для выбора области для	17, 18,
	выбора/	перемещения, копирования или удаления	19, 20
	перемещения	нарисованных линий и форм.	
	Кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы скопировать выделенную	20
	копирования	область.	
X	Кнопка удаления	Нажмите эту кнопку, чтобы удалить выделенную область.	18
	Кнопка стирания	Нажмите эту кнопку, чтобы стереть нарисованные линии.	23
	Кнопка	Эта кнопка подсвечивается, когда нажата кнопка	28
T	заполнения	выбора цвета нити на участке и выбран цвет нити.	
	Кнопка выбора цвета	Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать цвет	27
	нити на участке	заполняемой области.	
	Кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы отменить последнее	14
	отмены	выполненное действие и вернуться к условиям	
	предыдущего	до выполнения указанной операции. При каждом	
	действия	нажатии этой кнопки отменяется одно действие.	
	Кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы отобразить какой-либо	24, 29
(+)	увеличения	участок в увеличенном масштабе.	
	изображения		
	Кнопка извлечения	Нажмите эту кнопку, чтобы извлечь данные об	42
•~	данных	изображении с USB-носителя.	
	Кнопка	Нажмите эту кнопку для сохранения данных об	37, 41
[•~~	сохранения	изображении на USB-носителе.	
	Кнопка	Нажмите эту клавишу, чтобы указать параметры	31
	установки	строчки. Можно задать регулировку сморщивания,	
	параметров	ширину атласных строчек, направление шитья для	
	строчки	заполняющих строчек и плотность строчки.	
УСТАНО	Кнопка	Нажмите эту клавишу, чтобы преобразовать данные	35
ВИТЬ	преобразования	изображения в данные для вышивания.	

#### Экран проверки данных для вышивания

Закончив отрисовку рисунка, нажмите кнопку преобразования на экране отрисовки, чтобы преобразовать данные об изображении в данные для вышивания. После преобразования данных отображается экран проверки данных для вышивания.



- ① Отображается общее количество строчек.
- (2) Отображается время, необходимое для вышивки рисунка. (Время, необходимое для замены нитей, не учитывается.)
- ③ Отображается количество цветов.
- ④ Отображается часть рисунка, вышиваемая нитью, чей цвет стоит первым в нижеприведенном перечне последовательности цветов.
- 5) Отображается размер рисунка.
- ⑥ Отображаются допустимые виды пялец. Значки допустимых для работы пялец выделяются цветом.
- Эона отображения рисунков для вышивания Фактический размер площади рисунка является размером сверхбольших пялец (30 см (высота) × 20 см (ширина)). Рисунок перемещается в центр зоны отображения, и отображаются данные для вышивания.
- (8) Отображаются наименования цветов нитей и последовательность вышивания.

Кнопка	Название кнопки	Описание	Страница
			с инструк-
			циями
	Кнопка сохра-	Нажмите эту кнопку, чтобы сохранить данные о вы-	37
•	нения	шивании.	
	Кнопка возврата	Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться к экрану отрисовки.	35
PO2PPAT		Вместо данных для вышивания снова отображаются дан-	
BOSBFAT		ные об изображении, после чего становится возможным по-	
		менять цвета рисунка или отредактировать сам рисунок.	
	Кнопка выбо-	Нажмите эту кнопку, чтобы указать часть рисунка,	-
THE	ра следующей	вышиваемую следующим цветом нити при проверке	
	нити	последовательности вышивания. Каждое нажатие этой	
		кнопки показывает следующую часть рисунка.	
	Кнопка возвра-	Нажмите эту кнопку, чтобы указать часть рисунка, вышиваемую преды-	-
<u></u> <u></u> <u></u> <u></u> −	та к предыду-	дущим цветом нити при проверке последовательности вышивания.	
	щей нити	Каждое нажатие этой кнопки отображает предыдущую часть рисунка.	
	Кнопка изо-	Нажмите эту кнопку, чтобы увидеть изображение рисун-	36
	бражения	ка так, как он будет вышит.	

#### • Функции кнопок

# Глава 2 Создание простых рисунков



Чтобы лучше разобраться в способах использования данного программного продукта, в качестве примера опишем процесс создания рисунка, изображенного слева. Создавая реальные рисунки, вы сможете научиться работать с этой программой.

# Отрисовка линий на рисунке













 Стрелка на иллюстрации вверху указывает направление движения пера.

# 1. Рисование окружности

- Нажмите кнопку (), чтобы получить следующий вид: ().
- 2 Из точки, служащей центром окружности, проводите пером по экрану, пока не получите окружность желаемого размера.
- **3** Когда достигнете желаемых размеров, уберите перо от экрана.

#### Чтобы нарисовать окружность



Окружность рисуется от начальной точки в центре при помощи линии, соединяющей начальную и конечную точку радиуса. Размер рисунка можно регулировать, пока перо касается экрана.

① Начальная точка

② Конечная точка

## Создание нужной окружности



# Отмена предыдущего действия

Если положение или размер фигуры вас не устраивают, рисунок можно стереть и отрисовать заново. Есть много способов стереть линии, но здесь объясняется, как использовать кнопку . Для отмены последнего действия по рисованию нажмите кнопку . Последнее действие, выполненное с рисунком, отменяется, а рисунок возвращается в состояние, предшествующее этому действию.

#### Примечания -

- Кнопку () можно нажать в любой момент при отрисовке изображения. Например, если линия случайно стерта другой операцией, нажмите эту кнопку, чтобы добавить линию и вернуть рисунок в прежнее состояние.
- При каждом нажатии этой кнопки отменяется одно действие.
- Операцию отмены действия отменить нельзя. Например, эту кнопку нельзя нажать, чтобы вернуть линию, стертую нажатием этой кнопки.



# 2. Рисование соединенных прямых линий

- Нажмите кнопку (>), чтобы получить следующий вид: (>).
- 2 Дотронуться до точки, служащей началом рисунка.
- **3** Дотронуться до следующей точки, в которой вы хотите добавить угол.

Прорисовывается прямая линия, соединяющая начальную точку со следующей, в которой находится перо.

4 Коснитесь последней точки, чтобы завершить рисование линии. Прорисовывается прямая линия, соединяющая последнюю точку с предыдущей точкой.

## Чтобы нарисовать соединенные прямые линии





# 3. Рисование эллипса

- Нажмите кнопку , чтобы получить следующий вид: .
- 2 Из точки, служащей центром эллипса, проводите пером по экрану, пока не получите эллипс желаемого размера.
- **3** Когда достигнете желаемых размеров эллипса, уберите перо от экрана.

## Чтобы нарисовать эллипс

1

4

3

(2)

Эллипс рисуется от начальной точки, которая является центром. При этом, длина горизонтальной линии, соединяющей начальную и конечную точку, служит радиусом по горизонтали, а длина вертикальной линии, соединяющей начальную и конечную точку, служит радиусом по вертикали. Размер рисунка можно регулировать, пока перо

 Угловой эллипс, как на рисунке справа, нарисовать нельзя.

касается экрана.

- Начальная точка
   Конечная точка
- ③ Длина по горизонтали
- ④ Длина по вертикали



# 4. Выбор объекта

Для примера, выберите область для удаления здесь.

- Перед перемещением, копированием или удалением выбранной области воспользуйтесь мещаемой, копируемой или удаляемой области.
- 1 Нажмите 🛄, чтобы получить следующий вид 🛄
- 2 Из верхнего левого угла выбранной области проведите пером по экрану так, чтобы область полностью вошла в появляющуюся красную рамку (рамку выделения).
  - \* Рамка выделения отображается красным цветом.
- **3** Когда рамка достигает желаемого размера, уберите перо от экрана.

#### Примечания -

- Если вам не удалось выбрать нужную область (не смогли нарисовать рамку выделения), попробуйте нарисовать ее еще раз.
   Коснитесь экрана пером, чтобы стереть ранее нарисованную рамку, а затем нарисуйте новую рамку выделения.
- После отрисовки рамки выделения нажмите любую кнопку, кроме кнопки копирования или удаления, чтобы удалить рамку выделения.





# 5. Удаление линий (рисование полуэллипса)

- Здесь объясняется, как удалять линии при помощи кнопки
   (X).
- \* Перед удалением линии при помощи кнопки 🧭 нажмите кнопку (), после чего кнопка изменит вид на (), а затем выберите область, которую нужно удалить. (См. страницу 17.)
- Линии можно также стереть при помощи кнопки (См. страницу 23.)
- **1** Нажмите кнопку (Х). Линии, находящиеся внутри рамки выделения, удаляются.





# 6. Перемещение объектов

- Следуйте инструкциям, приведенным в разделе "4. Выбор объекта" для выбора области, которую нужно переместить.
- 2 Прикоснитесь пером к участку внутри красной рамки (рамки выбора), а затем проведите пером по экрану, чтобы переместить выбранную область.
- **3** Когда выбранная область перемещается в нужное место, уберите перо от экрана.

Примечания -

 Если выбранную область не удалось переместить в нужное место, снова коснитесь пером рамки выделения и переместите выбранную область в нужное место.



# 7. Копирование

- 1 Следуйте инструкциям, приведенным в разделе "1. Рисование окружности", чтобы нарисовать окружность.
- Следуйте инструкциям, приведенным в разделе "4. Выбор объекта" для выбора области, которую нужно скопировать.
- **3** Нажмите кнопку (2). Копируется выделенная область.
  - Звуковой сигнал позволяет проверить правильность нажатия кнопки. (См. страницу 8 для регулировки громкости сигнала.)
- 4 Прикоснитесь пером к участку внутри красной рамки (рамки выбора), а затем проведите пером по экрану. Скопированная область перемещается в нужное место.
- **5** Когда выбранная область переместилась в нужное место, уберите перо от экрана.

#### Примечания —

 Если выбранную область не удалось переместить в нужное место, снова коснитесь пером рамки выделения и переместите выбранную область в нужное место.



После копирования окружности повторите процедуру для создания желаемого рисунка.



# 8. Рисование линий от руки

Если выбрана кнопка рисования линий от руки, при помощи пера можно свободно рисовать линии на экране так же просто, как наносить текст или изображение обычной ручкой на бумагу.

- Нажмите (), чтобы получить следующий вид (). (При запуске программы эта кнопка отображается в таком виде: ().)
- 2 Нарисуйте изображения пером.

Кнопка рисования линий от руки позволяет свободно рисовать линии, однако, с ее помощью нельзя нарисовать совершенную окружность или прямую линию.

#### Осторожно!

Не пытайтесь заполнить какой-либо участок линиями, в противном случае изображение не будет преобразовано в данные для вышивания.

Рисунок будет создаваться в следующем порядке.

# 9. Рисование прямой линии

- 1 Нажмите 🕢 , чтобы получить следующий вид 🕖.
- 2 Ведите пером по экрану, пока не получите линию желаемой длины.
- **3** Когда линия достигнет желаемой длины, уберите перо от экрана.

# Чтобы нарисовать прямую линию







# 10. Рисование прямоугольника

- 1 Нажмите 😐, чтобы получить следующий вид 💷.
- 2 Из точки, служащей вершиной угла прямоугольника, проведите пером по экрану, пока не получите прямоугольник желаемого размера.
- **3** Когда достигнете желаемых размеров прямоугольника, уберите перо от экрана. Рисунок завершен.

# Чтобы нарисовать прямоугольник или квадрат

 $\mathcal{O}$ 



1

Используйте , чтобы рисовать прямоугольники. Прямоугольник отрисовывается при помощи линии, соединяющей начальную и конечную точку по диагонали.



Начальная точка
 Конечная точка

Используйте кнопку (, чтобы рисовать квадраты. Квадрат рисуется таким образом, чтобы длина всех его сторон равнялась длине самой длинной стороны прямоугольника, чья диагональ является линией, соединяющей начальную и конечную точку.

Угловой квадрат, как на рисунке справа, нарисовать нельзя.

- 1 Начальная точка
- ② Конечная точка

Размер рисунка можно регулировать, пока перо касается экрана.

(2)

## Создание желаемого рисунка

Лишние и неправильно начерченные линии можно стереть нажатием кнопки . Линии можно также удалить при помощи кнопки , как описано в пункте 5 "Удаление линий (рисование полуэллипса)" на стр. 18, но для удаления детализированных участков или участков, которые нельзя заключить в рамку выделения, необходимо использовать кнопку . Применяйте нужный метод в зависимости от ситуации.



# Стирание линий при помощи кнопки 📀

- Нажмите кнопку (), чтобы получить следующий вид ().
- 2 Коснитесь экрана. Отображается кнопка . Проведите пером вперед-назад, чтобы очертить при помощи кнопки . область, которую вы хотите удалить.

#### Примечания -

При использовании кнопки стирания область легко стереть, отобразив ее в увеличении. См. страницу 24.

# Работа с детализированными областями

При работе внутри отображаемой в увеличении зоны легче нарисовать или стереть детализированные линии.



# Работа внутри отображаемой в уве-

1 Нажмите кнопку 🔎 , чтобы получить следующий

Отображается голубая рамка и зона отображения в увеличении. Участок рисунка внутри голубой рамки отображается в увеличении.

- ① Отображаемая в увеличении зона
- (2) Голубой рамкой ограничивается участок, отображае-
- 2 Коснитесь пером части рисунка в той зоне отрисовки, которую вы хотите увеличить.
- 3 Голубая рамка смещается на выбранную часть рисунка, которая увеличивается в отображаемой в увеличении зоне.

#### Примечания -

- Чтобы изменить отображаемую область, проведите пером по экрану, перемещая голубую рамку.
- 4 Редактировать рисунок можно изнутри отображаемой в увеличении зоны. Действия производятся так же, как и в зоне отрисовки рисунков.

#### Осторожно!

Рисунок нельзя редактировать в зоне отрисовки рисунков, пока на экране открыта зона отображения в увеличении.

Закрытие отображаемой в увеличении зоны

1 Нажмите кнопку 🔎 , чтобы получить следующий вид: 🔎

#### Меры предосторожности при рисовании

- Не пытайтесь заполнить какой-либо участок линиями, в противном случае изображение не будет преобразовано в данные для вышивания.
- Заполнять цветом можно только очерченный участок. Убедитесь, что очертили участок, который вы хотите заполнить цветом. Кроме того, очень маленькие (тонкие) участки не заполняются.
- После выбора цвета участка нельзя добавлять или редактировать линии, нарисованные не от руки. Для изменения линии, нарисованной не от руки, нажмите кнопку , чтобы вернуть рисунок в точку, предшествующую выбору первого цвета на участке.
   Перед добавление цветов в рисунок убедитесь, что правильно нарисовали формы линий.
- Количество действий по рисованию ограничено. После достижения предела справа отображается сообщение об ошибке, после которой не выполняются никакие действия, кроме нажатия кнопки

е бол	ч ышенем	ОГУВВОД	иться.	
h				
,				

После завершения рисунка добавьте желаемые цвета.

- \* Если цвета добавлять не надо, следуйте инструкциям, представленным в разделе "З Настройка параметров строчки" на странице 31. Если способ строчки задавать не надо, следуйте инструкциям, изложенным в разделе "4 Преобразование в данные для вышивания" на странице 35.
- Чтобы очистить всю область и начать новый рисунок, нажмите кнопку
   Все нарисованные данные стираются, а экран имеет вид, как при запуске программы "My Custom Design" (см. страницу 45).
- \* Чтобы закрыть программу и продолжить использование швейной машины, нажмите кнопку Все нарисованные данные стираются (см. страницу 46).
- \* Чтобы сохранить созданные данные, следуйте инструкциям, изложенным в разделе "Сохранение данных об изображении" на странице 42.



Теперь добавим цвет в линии и на участки.



# 1. Выбор цвета линии

- 1 Нажмите кнопку 🗵.
  - \* При запуске программы линии окрашены в черный цвет.

- 2 Отображается экран, показанный на рисунке слева.
- **3** Коснитесь нити нужного цвета. Например, выберите черный цвет.

После выбора цвета палитра автоматически закрывается.

Цвет линий рисунка и кнопки 👿 изменяется на выбранный цвет.

- \* Чтобы завершить выбор цветов, нажмите кнопку закрыть
- Цвет линии можно также выбрать до или во время отрисовки линии.
- Цвет линий на рисунке можно изменить даже после выбора цвета линий.
- \* После выбора цвета участка цвета линий изменять нельзя. Чтобы изменить цвет линий, отмените все действия до возвращения рисунка в состояние, в котором был выбран первый цвет участка.

#### Примечания —

Участок нельзя заполнять тем же цветом, что выбран для линий.





# 

# 2. Выбор цветов участка

- 1 Нажмите кнопку
  - \* Нажмите кнопку ок после появления следующего сообщения.



- **2** Отображается экран, показанный на рисунке слева.
- **3** Коснитесь нити нужного цвета. Например, выберите красный цвет.
  - \* Чтобы завершить выбор цвета, нажмите кнопку отмена

#### Примечания –

 Выбранный для линий цвет не отображается в палитре выбора цветов участков. Цвет, выбранный для линий, нельзя выбрать для участка.

Если вы хотите вышить участок тем же цветом, что и линии, выберите другой цвет на рисунке, но используйте тот же цвет при вышивании.



4 После выбора цвета палитра автоматически закрывается.

Цвет меняется на цвет, выбранный кнопкой 💻.

Кроме того, 📺 вид кнопки меняется на 🏹, указывая на возможность заполнения участка выбранным цветом.

- \* После выбора цвета участка нельзя добавлять, редактировать или менять цвет не отрисованных от руки линий, использованных для заполнения пропусков. Чтобы изменить линию, нажимайте кнопку \_\_\_\_\_, пока рисунок не вернется в точку, предшествующую выбору первого цвета на участке.
- **5** Коснитесь заполняемого цветом участка. Участок заполнится цветом.

#### Примечания -

 Заполнять цветом можно только очерченный участок. Если нужный участок не заполнен цветом, или цветом заполнен не тот участок, подправьте линии. (См. раздел "Неправильно добавлен цвет" на странице 29.) Кроме того, очень маленькие (тонкие) участки не заполняются цветом. В этом случае продолжайте нажимать кнопку, пока рисунок не вернется в точку, предшествующую выбору первого цвета на участке, после чего подправьте линии, чтобы увеличить размер участка.

6 Заполните остальные участки цветом, как описано в шагах 1 - 5.

Если вы заполнили не тот участок или хотите изменить цвет, повторите шаги 1-5 для смены цвета.

#### Примечания -

• Порядок добавления цветов совпадает с порядком вышивания.



# Неправильно добавлен цвет

Только очерченные участки могут правильно заполняться цветом. Если какой-либо участок не заполняется нужным цветом или совсем не заполняется цветом, - это означает, что он не полностью окружен линиями.

Используйте кнопку 📎 для исправления линий так, чтобы участки были очерчены.

# Внесение исправлений



## Пример:

Участок внутри божьей коровки также заполнен цветом фона. Поскольку рисунок формы божьей коровки не полностью замкнут, необходимо найти пропуски и заполнить их.

- ① Цвет участка выбран неправильно.

Отображается голубая рамка и зона отображения в увеличении. Участок рисунка внутри голубой рамки отображается в увеличенном масштабе внутри увеличенной зоны.

- ① Отображаемая в увеличении зона
- ② Голубой рамкой ограничивается участок, отображаемый в увеличении.
- 2 Коснитесь пером экрана, чтобы переместить голубую рамку или найти пропуски между линиями.





- **3** Обнаружив пропуски, нажмите кнопку (), чтобы получить следующий вид: ).
- **4** Внутри отображаемой в увеличении зоны закройте пропуски между линиями.



**5** Измените цвет участка с неправильным цветом, как указано в шагах 1-5 раздела "2. Выбор цветов участка" на странице 27.

Установив цвета для всех участков, задайте параметры строчки

- Если настройки строчек задавать не надо, следуйте инструкциям, изложенным в разделе "4 Преобразование в данные для вышивания" на странице 35.
- Чтобы закрыть программу и продолжить использование швейной машины, нажмите кнопку
- нарисованные данные стираются (см. страницу 46). \* Чтобы сохранить созданные данные, следуйте инструкциям, изложенным в разделе "Сохранение данных об изображении" на странице 42.

# Настройка параметров строчки

Линии на рисунке вышиваются атласной строчкой, а ограничиваемые ими участки - заполняющей строчкой.

Можно задавать следующие параметры.

① Атласные строчки (линии): толщина и плотность строчки

② Заполняющая строчка (участки): направление шитья и плотность строчки Если данные о рисунке сохранены, параметры можно изменить после пробного вышивания рисунка. (См. раздел "Сохранение данных об изображении" на странице 42.)



#### Примечания -

 Для операций, доступных на экране настроек строчек, можно использовать перьевой планшет; при этом не касайтесь пером планшета до тех пор, пока вы не будете готовы сделать выбор.



# 2. Задание ширины атласных строчек

1	Нажмите кнопку	< или 🕨 рядом	с кнопкой 🛄 .
	(При запуске пр параметр - 2,0 м	ограммы заданный им.)	й по умолчанию
	Для выбора мен Для выбора бол	ньшей ширины наж пьшей ширины наж	кмите кнопку <ul> <li>кмите кнопку</li> </ul>
	При каждом на шается на 0,5 м	жатии кнопки 🔙 им.	ширина умень-
	При каждом на чивается на 0,5	жатии кнопки 🕨 5 мм.	ширина увели-
	Можно задать шагом 0,5 мм.	параметр между 7	1,0 мм и 3,0 мм с
Пp	оимеры задания	параметров	
	10		0.0
	I,U MM	2,0 MM	3,0 MM
3	3. Задание на полняющи	2,0 мм направления их строчек	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ
3 3 1	В. Задание наполняющи Нажмите кнопк	2,0 мм направления их строчек у 🗨 или 🕨 ряд	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой 🔲.
3 3 1	3. Задание н аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про	2,0 мм направления их строчек у  или  ряд иолчанию парамет граммы.)	з,о мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой . р составляет
3 3 1	3. Задание на аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про Каждое нажатие	2,0 мм направления их строчек у или ряд иолчанию парамет граммы.)	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой
3 3 1	3. Задание на аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про Каждое нажатие дующем порядке	2,0 мм направления их строчек у или ряд иолчанию парамет граммы.) кнопки меняет е: м – м –	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой
3 3 1	В. Задание на аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про Каждое нажатие дующем порядке , чтобы изме	2,0 мм направления их строчек у или ряд иолчанию парамет граммы.) кнопки меняет е: М – М – М нить порядок м н	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой
3 3 1	3. Задание н аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про Каждое нажатие дующем порядка , чтобы изме	2,0 мм направления их строчек у или ряд молчанию парамет граммы.) кнопки меняет е: М – М – М нить порядок м н параметров	3,0 мм ШИТЬЯ ДЛЯ ом с кнопкой . р составляет . параметры в сле- . Нажмите кнопку ра обратный.
3 3 1	1,0 мм 3. Задание на аполняющи Нажмите кнопк (Заданный по уг при запуске про Каждое нажатие дующем порядка очмеры задания Собы изме	2,0 мм направления их строчек у	3,0 мм <b>ШИТЬЯ ДЛЯ</b> ом с кнопкой . р составляет . параметры в сле- . Нажмите кнопку на обратный.

#### Примечания -

- Если размер созданного рисунка больше, чем 100 мм × 100 мм рекомендуется задать утобы предотвратить сморши
  - мм, рекомендуется задать 🛄, чтобы предотвратить сморщивание.





# 4. Задание плотности строчки

Для выбора меньшей плотности нажмите кнопку . Для выбора большей плотности нажмите кнопку .



#### Примечания -

- При создании детализированного рисунка рекомендуется выбирать большую плотность строчки.
- Если участки вышивки сморщиваются при пробном вышивании рисунка, задайте меньшую плотность строчки. Продолжайте вышивать рисунок, регулируя плотность строчки.
- 2 После задания нужных параметров нажмите кнопку закрыть. Экран возвращается в состояние, предшествующее отображению настройки параметров строчки.

# Дополнительные функции



# Уменьшение размера рисунка

Можно изменить размер созданного рисунка. Выберите размер 50%, 70% или 100%.

#### Примечания

- Рисунок можно также увеличить или уменьшить на экране вышивки или экране редактирования вышивки швейной машины. Если задать нужный размер при помощи данной программы не удается или необходим особый размер, отрегулируйте его, используя швейную машину.
- Нажмите на кнопку на экране отрисовки. Отображается экран, показанный на рисунке слева.
- 2 Нажмите кнопку 🖪 или 🕨 рядом с кнопкой 📮.

Нажмите кнопку один раз, чтобы уменьшить размер до 70%. Нажмите кнопку уменьшить размер до 50%.

Чтобы вернуться к начальному размеру (100%), нажмите кнопку -.

**3** Нажмите кнопку закрыть. Экран возвращается в состояние, предшествующее отображению настройки параметров строчки.

После выбора параметров строчки преобразуйте данные об изображении в данные для вышивания.

- \* Чтобы очистить всю зону и начать новый рисунок, нажмите кнопку \_\_\_\_\_\_. Все нарисованные данные стираются, а экран имеет вид как при запуске программы "My Custom Design" (см. страницу 45).
- \* Чтобы закрыть программу и продолжить использование швейной машины, нажмите кнопку
  - . Все нарисованные данные стираются (см. страницу 46).
- \* Чтобы сохранить созданные данные, следуйте инструкциям, изложенным в разделе "Сохранение данных об изображении" на странице 42.

# Преобразование в данные для вышивания



0 min 96 min 🔲 —

53729

📕 КРАСНЫЙ

СВЕТ ЛО-

BO3BPAT

БЕР ЛИНСКАЯ

ТЕМНО-

Теперь созданные данные об изображении могут быть преобразованы в данные для вышивания.

1 Нажмите кнопку Устано

Появляется следующее сообщение.

_ ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		
Подождите.		

2 Если данные об изображении корректно преобразовались в данные для вышивания, отображается экран проверки данных для вышивания, изображенный на рисунке слева. Рисунок перемещается в центр зоны отображения, и отображаются данные для вышивания.

		6	
преобразо	Этданные слишкосложны не могубыть преобразован.		UBITE
ЗАКРЫТЬ			

Если появляется сообшение. как на рисунке слева, это означает, что рисунок содержит слишком много линий или же слишком сложен для преобразования в данные для вышивания. Нажмите кнопку закрыть для возврата к экрану отрисовки, затем исправьте данные.

На этом экране можно проверить количество цветов нитей и количество строчек в созданном рисунке. Подробную информацию о разных экранах см. в разделе "Экран проверки данных для вышивания" на стр. 12.

Для изменения рисунка нажмите кнопку возват, чтобы преобразовать данные для вышивания обратно в данные об изображении и отобразить их на экране отрисовки.

Тем не менее, на рисунке нельзя добавлять, редактировать или менять цвет линий, не отрисованных

от руки. Чтобы изменить линию, нажимайте кнопку 🤄 , пока рисунок не вернется в точку, предшествующую выбору первого цвета на участке.

\$ 20.1 cm

+ 17.0 cm

+

**T**-TT-

30 min

11 min

33 min

4 min

Просмотр изображения вышит	ого рисунка
	1 Нажмите кнопку
	<ul> <li>Появляется изображение рисунка, который должен получиться в результате вышивания.</li> <li>Пажмите эти кнопки, чтобы отобразить рисунок в пяльцах разных размеров. Пяльцы, отображаемые серым цветом на серых кнопках, выделять нельзя.</li> <li>Нажмите эту кнопку, чтобы отобразить рисунок в увеличенном масштабе.</li> <li>Нажмите кнопку закрыть для возврата к предыдущему экрану.</li> </ul>

# Сохранение данных для вышивания

Данные для вышивания можно сохранять на USB-носителе.



#### Примечания

 Программа "My Custom Design" не может извлечь сохраненные данные для вышивания. Чтобы открыть данные и редактировать их с помощью программы "My Custom Design", сохраните данные об изображении на USB-носителе перед преобразова-

нием их в данные для вышивания или нажмите кнопку возврат после преобразования, чтобы вернуться к экрану отрисовки, а затем сохраните данные об изображении на USB-носителе. (См. "Сохранение данных об изображении" на странице 42.)



2 Отображается экран, показанный на рисунке внизу. Если данные для вышивания успешно сохранены, автоматически отображается предыдущий экран.



#### Примечания

 Не выключайте питание машины в то время, пока на дисплее отображается сообщение [Сохранение], так как это может привести к потере сохраняемых данных для вышивания. Кроме того, не пытайтесь отключить USB-носитель во время процесса сохранения данных, так как USB-носитель может быть поврежден.

#### Если данные для вышивания не удается сохранить



Если появляется изображенный слева экран, данные для вышивания сохранить не удается, так как USB-носитель заполнен или сохраняемые данные для вышивания больше, чем объем свободного пространства носителя. Чтобы сохранить данные для вышивания, необходимо удалить ранее сохраненные данные.

Чтобы прекратить сохранение, нажмите кнопку отмена

# Удаление сохраненных данных

- **1** Нажмите кнопку ок
  - Чтобы заменить USB-носитель, нажмите кнопку отмена

# 2 Появляется следующее сообщение.



#### Примечания -

 Не выключайте питание машины в то время, пока на экране отображается данное сообщение, так как это может привести к потере сохраняемых данных. Кроме того, не пытайтесь извлечь USBноситель, так как он может быть поврежден.



- 3 Отображается список сохраненных данных для вышивания.
  - \* Ничего не отображается при сохранении данных на USB-носитель, на котором нет данных для вышивания, а сохранена только другая информация,например, данные об изображении.

Нажмите кнопку закрыть, а затем замените USBноситель.

\* Для прекращения извлечения данных нажмите кнопку закрыть

4 Выберите подлежащий удалению рисунок.

- При выборе рисунка для удаления отображаются данные о его размерах.
- ② Отображается номер страницы отображаемого списка и общее число страниц.
- ③ На каждой странице списка 15 рисунков для вышивания. Для просмотра следующей страницы нажмите кнопку Для просмотра предыдущей страницы нажмите кнопку .
- ④ На экран выводится информация о свободном пространстве на USB - носителе.
- \* Если страница всего одна, цифры (3) и (4) не появляются.







- **6** Чтобы удалить выделенные элементы рисунка, нажмите кнопку ок.
  - Чтобы остановить процесс, нажмите кнопку отмена



- 7 Данные для вышивании удаляются и, если освобождается необходимое пространство на накопителе, происходит автоматическое сохранение новых данных для вышивания. Если на носителе недостаточно свободного места, необходимо удалить другой рисунок для вышивания.
  - При сохранении на USB-носителе, на котором нет данных для вышивания, а сохранена только другая информация, например данные об изображении, новые данные для вышивания могут не сохранятся даже после удаления других данных для вышивания. В этом случае нажмите кнопку отмена, а затем замените USBноситель.

Если данные для вышивания успешно сохранены, автоматически отображается предыдущий экран.

 Для сохранения данных для вышивания требуется приблизительно 3 секунды.

#### Примечания -

 Не выключайте питание машины в то время, пока на дисплее отображается сообщение [Сохранение], так как это может привести к потере сохраняемых данных для вышивания.

# Глава 3 Другие функции

# Перевод картинки при помощи перьевого планшета

При помощи перьевого планшета вы сможете рисовать красивые картинки, даже если вы не очень хорошо рисуете. Выберите любимую картинку, которую вы хотите перевести на швейную машину, и распечатайте ее на бумаге.



- Подключите перьевой планшет к швейной машинке. Подробные инструкции по использованию перьевого планшета см. в руководстве пользователя, прилагаемом к планшету.
- **2** Выберите любимую картинку для создания рисунка вышивания.

#### Примечания

Используйте тонкую бумагу, так как толстая бумага может превышать чувствительность перьевого планшета.



- 3 Вставьте лист с картинкой под лист планшета.
- 4 Нажмите кнопку 🍥, после чего ее вид изменится на 🔊

5 Пером планшета медленно обведите картинку. Примечания —

Рабочая область перьевого планшета различается в зависимости от используемых функций швейной машины.





- Рабочая область в случае использования перьевого планшета не для рисования картинок
- (2) Рабочая область при рисовании картинок на перьевом планшете
- Не проводите линию слишком быстро, так как в противном случае линия может оказаться прерывистой.
- 6 Чтобы завершить создание рисунка, выполните действия, описанные в пунктах с 2 ("Добавление цветов в рисунок", стр. 26) по 5 ("Сохранение данных для вышивания", стр. 37).

#### Примечания -

 При создании рисунка вышивания путем прорисовки картинки на перьевом планшете истинный размер рисунка будет больше, чем размер прорисованной картинки. Перед началом вышивания проверьте размер рисунка и при необходимости измените размер рисунка на швейной машине.

# Сохранение данных об изображении

Сохраненные данные, преобразованные в данные о вышивании, нельзя будет извлечь, используя программу "My Custom Design". Для того, чтобы извлекать эти данные из памяти и редактировать при помощи программы "My Custom Design", сохраняйте данные изображения на USB-носителе перед тем, как преобразовывать их в данные о вышивании или нажмите кнопку возврат после выполнения преобразования, чтобы вернуться к экрану рисунка и сохранить данные об изображении.



1 Подключите USB-носитель, используя USB-порт, расположенный с правой стороны машины.

#### Осторожно!

- Подключайте к USB-порту только USB-носители. В противном случае USB-порт может быть поврежден.
- Не подключайте USB-носители, содержащие данные о рисунке, которые отличаются от данных, сохраненных с помощью этой программы. (Можно использовать только файлы с расширением .pm7 и .phc.)

# 2 Нажмите 🥰 .

- Если рисунок отображается в окне увеличения, то сначала увеличенное изображение исчезнет, а затем будет выполнено сохранение рисунка.
- Если выделена кнопка ( или ), то вместо этого будет выделена кнопка ( и рисунок будет сохранен.



- **3** С левой стороны появится экран, изображенный на картинке. Если данные изображения были сохранены успешно, автоматически отобразится предыдущий экран.
  - Для сохранения данных требуется приблизительно 3 секунды.

#### Осторожно!

Не выключайте питание машины в то время, пока на дисплее отображается сообщение [Сохранение], так как это может привести к потере сохраняемых данных. Кроме того, не пытайтесь извлечь USB-носитель, так как он может быть поврежден.

## Если данные об изображении не могут быть сохранены



Если появляется экран, изображенный на картинке слева, это означает, что данные об изображении сохранить нельзя из-за того, что свободное пространство USB-носителя заполнено или размер данных о вышивании превышает свободное пространство на носителе. Сохранить данные об изображении на USBносителе можно, если удалить ранее сохраненные данные.

Для того, чтобы заменить USB-носитель, или остановить сохранение, нажмите отмена.

Данные об изображении можно удалить тем же способом, что и данные о вышивании. Для получения более подробной информации см. стр. 38.

- Данные не могут быть сохранены на USB-носителе в следующих случаях.
  - При сохранении на USB-носитель, на котором нет данных об изображении и содержатся только другие данные (например, данные вышивания), список данных изображений

не отображается даже после нажатия кнопки ок

 При сохранении на USB-носитель, на котором помимо файлов изображений содержатся другие данные (например, данные вышивания), новые данные изображения не будут сохранены даже после удаления других файлов изображений.

Нажмите отмена и замените USB - носитель.

## Извлечение данных об изображении



- 1 Подключите USB-носитель с данными изображения к USB-порту, расположенному на правой стороне машины.
- 2 Нажмите 🚓 на экране отрисовки.
  - Кнопкой нельзя воспользоваться, если рисунок отображается в увеличенном масштабе. Нажмите кноп
    - ку 🔎 , чтобы выйти из режима увеличения.
- 3 Появляется следующее сообщение.

Загрузка рисунка. Немного подождите.			

#### Осторожно!

Не выключайте питание машины в то время, пока на экране отображается данное сообщение, так как это может привести к потере сохраняемых данных. Кроме того, не пытайтесь извлечь USB - носитель во время процесса извлечения данных, так как USB - носитель может быть поврежден.



- 4 На экране отображается список сохраненных данных об изображении.
- 5 Выберите данные об изображении для извлечения.

6 На экране появится следующее сообщение.



#### Осторожно!

Не выключайте питание машины в то время, пока на экране отображается данное сообщение, так как это может привести к потере сохраняемых данных. Кроме того, не пытайтесь извлечь USB - носитель во время процесса извлечения данных, так как USB - носитель может быть поврежден.

- Па экране отображается номер страницы, соответствующий просматриваемому списку, и общее количество страниц.
- ② На каждой странице списка 15 изображений. Для просмотра следующей страницы, нажмите . Для

просмотра предыдущей страницы, нажмите

- \* Если страница всего одна, цифры ① и ② не появляются.
- \* Для того, чтобы остановить извлечение, нажмите закрыть.
- 7 На экран выводится выбранное изображение.
  - На экран выводится информация о размере выбранного изображения.
  - (2) На экран выводится информация о свободном пространстве на USB - носителе.
  - При нажатии происходит удаление выбранных данных об изображении с USB - носителя.

#### Осторожно!

При извлечении данных об изображении из памяти происходит удаление данных, отображаемых на экране. Не забудьте сохранить всю необходимую информацию перед тем, как извлечь данные об изображении из памяти.





# Очистка экрана

Все выполняемые операции будут остановлены, а изображение на экране станет таким же, как в начале работы с программой "My Custom Design".



- 1 Нажмите .
  2 Появляется следующее сообщение.
  Удалить выбранный рисунок?
- 3 Для того, чтобы удалить данные, нажмите ок
  - \* Чтобы остановить процесс, нажмите кнопку отмена



**4** Изображение на экране станет таким же, как в самом начале работы с программой.

#### Примечания -

 Очистка экрана ведет к удалению отображаемых на экране данных. Не забудьте сохранить все необходимые данные перед очисткой экрана.

# Закрытие программы для перехода к работе со швейной машиной

Чтобы начать работу со швейной машиной, необязательно выключать питание и включать его снова. Достаточно закрыть программу.



4 Появляется главный экран.

#### Примечания -

 Перед закрытием программы отображаемые данные удаляются. Не забудьте сохранить все необходимые данные перед тем, как закрыть программу.

# Корректировка при сморщивании

При прошивании рисунка его участки могут сморщиться. Если это происходит, произведите корректировку при сморщивании.

# Сморщивание

Размер рисунка увеличен и участки (выполненные заполняющей строчкой) сморщиваются вдоль направления шитья. Поскольку участки сморщиваются, в то время как строчки (атласные строчки) прошиты в соответствии с заданными размерами, строчки и участки больше не совпадают.

Чтобы избежать этого, отрегулируйте длину так, чтобы строчки выполнялись в соответствии с направлением шитья, и были длиннее, чем это было задано первоначально.

0.3 mm



← Направление шитья → Первоначальные данные ← Направление шитья →→ Скорректированные данные Каждая стрелка показывает величину корректировки сморщивания (с увеличением на 0,1 мм)



- Выведите на экран отрисовки рисунки со сморщенными участками, а затем нажмите . Отображается экран, показанный на рисунке слева.
- 2 Нажмите или + рядом со значком 🛄.
  - Для увеличения длины строчек, нажмите <u></u>. Для уменьшения длины строчек, нажмите <u></u>.

При каждом нажатии + строчка удлиняется на 0,1 мм.

При каждом нажатии — длина строчки уменьшается на 0,1 мм.

Может быть задана настройка от 0,0 мм до 2,0 мм с шагом увеличения 0,1 мм.

#### Примечания -

- Обычно используется значение по умолчанию 0,3 мм.
- Во время проведения настройки выполняйте пробное шитье.
- Чем больше размер рисунка, тем меньше сморщивание.
- Сморщивание так же зависит от направления шитья и плотности заполняющих строчек. Также попробуйте отрегулировать эти настройки.

# Глава 4 Поиск и устранение неисправностей

# СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКАХ

1

Если операция выполнена неверно, раздается звуковой сигнал и появляется сообщение об ошибке. Если появляется сообщения об ошибке, следуйте инструкциям в этом сообщении для того, чтобы устранить проблему. (Если при появлении на дисплее сообщения об ошибке нажать кнопку закрыть или выполнить операцию правильно, это сообщение исчезнет.)



Это сообщение появляется при сохранении рисунка.



Это сообщение появляется при преобразовании данных об изображении в данные для вышивания.

5

6



# 2

Это сообщение появляется перед удалением сохраненных данные.

_	
Этданные слишкосложны не могубыть	
преобразов	ан.
АКРЫТЬ	

Это сообщение появляется при преобразовании данных об изображении в данные для вышивания, если данные слишком сложно преобразовать.



# 3

Это сообщение появляется при извлечении данных об изображении или данных для вышивания.



# 4

Это сообщение появляется, если рисунок удален.



# 7

Это сообщение появляется, когда количество операций с данными об изображении превышает установленный предел.



# 8

Это сообщение появляется при закрытии программы.



# 9

Это сообщение появляется при первом нажатии кнопки



# 13

Это сообщение появляется при попытке подключения несовместимого устройства.



# 10

Эти сообшения появляются, когда размер сохраняемых данных рисунка превышает объем свободного пространства на USB-носителе.



# 14

Это сообшение появляется, если вы пытаетесь выбрать рисунок после замены USBносителя, на котором он был сохранен.





# 15

Это сообщение появляется при возникновении ошибки USBносителя.



# 11

Это сообщение появляется во время передачи данных с USB-носителя.



# 12

Это сообщение появляется, когда вы пытаетесь извлечь или сохранить рисунок, в то время как USB-носитель не подключен.

# Информация об использовании памяти

Используемый объем памяти отображается на шкале в верхней части экрана. Создавая и редактируя композиции вышивания, эффективно используйте шкалу индикатора.



① Индикатор объема памяти

#### Примечания-

- Частое использование функций рисования линий от руки и стирания приводит к высокому потреблению памяти.
- Если изображение имеет сложный контур, его преобразование в данные вышивания может оказаться невозможным.
- Создание толстых линий невозможно.