

PE-DESIGN NEXT v.9

Filip KOZA

Prostřednictvím společnosti **TEXCENTRUM, spol.s r.o.** se mi do rukou dostala poslední verze vyšivacího programu **PE-Design** od společnosti **Brother** s žádostí o vytvoření recenze, takže se jí pořádně podívám na zoubek.....:o). Program se skládá z několika podpůrných programů, které si zde podrobně představíme.

LAYOUT & EDITING

PRVNÍ DOJEM:

- Nabídka nástrojů se posunula z levé strany do horní části a je rozdělena do pěti kategorií.
- Ikony s jednotlivými nástroji jsou větší a jsou opatřeny popisky, což jistě přispěje k lepší přehlednosti a orientaci zejména pro začínající uživatele. Nevýhodou ovšem je, že se tímto zmenšila velikost pracovní plochy. Tento problém lze však vyřešit nadefinováním si vlastní uživatelské lišty s nástroji a minimalizací klasické nástrojové lišty, což považuji za obrovské plus zejména pro náročnější uživatele. Tuto lištu lze umístit buď nad klasickou nástrojovou lištu, nebo pod ní. Já bych doporučil raději druhou variantu, neboť při umístění lišty nahoru a vytváření výšivky se cca 2/3 této lišty skryjí a je nutné lištu rozklikávat při každém použití nástroje z její pravé části.
- Dále je zde možnost kalibrování obrazovky. Co to znamená? V dnešní době displejů s rozličným rozlišením pozbývala funkce lupy zobrazující pracovní plochu v poměru 1:1 svého smyslu. Takže stačí obrazovku kalibrovat na váš monitor a funkce opět nachází své uplatnění.
- U volby velikosti pracovní plochy jsou jednotlivé velikosti pracovních rámců rozděleny do dvou kategorií, a to na domácí vyšivací stroje a poloprofesionální vícenitné automaty, což zaručuje větší přehlednost ve velkém množství rámců. Navíc si může každý vytvořit libovolné rámy a tyto přidat k ostatním.
- Bylo přidáno několik desítek nových písem, takže je zde 95druhů klasických písem a 5druhů miniaturních písem. U všech 95druhů klasických písem lze nadefinovat obrys. Ve výběru fontů se ukazuje historie pěti naposledy použitých písem. Pokud mám označený nějaký text a měním typ fontu, ukazuje se u každého fontu přibližný výsledek s právě použitým textem.
- Editace výšivky může být prováděna i v realistickém náhledu na výšivku. Tato funkce však práci velmi zpomaluje a její rychlost je přímoúměrná výkonu počítače.
- Na spodní liště jste neustále informováni o celkové velikosti výšivky a počtu stehů. Dále je zde informace o aktuálním zoomu pracovní plochy, a dále možnost obnovení zobrazení okna, tzv. refresh.
- Výsledný návrh lze odeslat nejen na kartu, ale na i na flash disk nebo přímo po kabelu do připojeného stroje

NOVÉ FUNKCE:

- Byly přidány dva obrysové stehy (STEM STITCH, CANDLEWICKING STITCH). **STEM** – vytváří po okraji objektu šikmý řídký steh podobný okraji řapíkatého listu. Lze u něho měnit jak výšku a

šířku, tak i náklon. **CANDLEWICKING** – vytváří po okraji objektu takové jakoby korálky. Lze pak měnit jejich hustotu a vzdálenost od sebe.

- Byl přidán příkaz **CREATE FLORAL PATTERN**, který ze zvoleného objektu pomocí spirály vytvoří jakýsi květinový vzor. U tohoto vzoru lze měnit hustotu a formu vzoru
- Byl přidán příkaz **CREATE OFFSET LINES**, který kolem zvoleného objektu vytvoří obrys, a to buď vnější či vnitřní. U něj lze měnit vzdálenost od objektu a počet obrysů, případně u objektů s ostrými rohy v obrysu tyto rohy zakulatit.
- Byl přidán příkaz **MIRROR COPY**, který zvolený objekt zkopíruje pomocí horizontálního nebo vertikálního zrcadla, případně pomocí obou zrcadel najednou.
- Byl přidán příkaz **CIRCLE COPY**, který zvolený objekt zkopíruje několikrát za sebou a kopie umístí vůči sobě do kruhu, přičemž se dá nastavit způsob, jak se budou jednotlivé objekty na kruhu rozmísťovat, jak velké mezery mezi sebou budou mít atp.
- Byl přidán příkaz **DECORATIVE PATTERN**, který vkládá okolo zvoleného objektu předem nadefinovaný ozdobný tvar (srdíčka, erby, stužky,...) a tento přizpůsobí velikosti objektu.
- Byl přidán import **VEKTOROVÉ GRAFIKY ve formátu WMF (Windows Meta Files)**, který se automaticky při načtení převede přímo na výšivku, se kterou lze dále ještě pracovat, stejně jako s klasickým objektem (změna směru tvaru a hustoty stehu, podšíť, přesah, editace bodů, slučování a rozdělování objektů, atp.)
- Dále přibyla možnost **importovat výšivky z vyšívací karty**.
- U objektů, které jsou vyplněny **MOTIV STITCH** byla přidána možnost **horizontálního a vertikálního posunu** u nastaveného motivu, takže jej lze posunout do přesně požadované polohy.
- U objektů, které mají jako obrysový steh zvolen **MOTIV STITCH** upraví program vyšívání objektu tak, že veškeré části obrysu se vyšívají pouze jednou bez ohledu na to, jak jsou nastaveny vstupní a výstupní body obrysu objektu.
- Byla přidána funkce **EMBOSS/ENGRAVE** – Jedná se o jakousi ražbu nebo rytí. V podstatě jde o podobnou funkci jako je razítkování, ale na rozdíl od razítkování nejsme omezeni pevně nastavenou oblastí, jelikož oblast se vytváří samostatným objektem. Funguje to tak, že vytvoříme jeden objekt (třeba kolečko) a na něj vytvoříme druhý objekt (třeba hvězdičku). Oba objekty společně uchopíme a provedeme jednu z funkcí. **Emboss** – vytvoří jakoby otisk hvězdičky na kolečku, takže hvězdička se stane součástí kolečka a bude plasticky vystupovat. **Engrave** - vytvoří jakoby vryp hvězdičky do kolečka, takže hvězdička se stane součástí kolečka a bude plasticky propadlá dovnitř.

- Byly vylepšeny některé doplňky funkce **STITCH WIZARD** pro automatický převod obrázku na výšivku. Jedná se zejména o přidání výběru masky u funkce **Auto Punch** a **Cross Stitch**, které tuto možnost v předchozích verzích postrádaly. Kolem masky lze vytvořit obrys. U funkce **Photo Stitch 2** je doplněna možnost nastavení hustoty a směru stehu.
- Byla přidána nová funkce **TEMPLATE**, pomocí které snadno a rychle vytvoříte jednoduchou výšivku opatřenou transformovaným textem. Databáze obsahuje několik desítek připravených výšivek z různých odvětví (sport, cestování, jídlo, děti,...)
- Byla vylepšena funkce **STITCH SIMULATOR (simulace vyšívání)**, kterou můžete nyní mít stále otevřenou na spodním okraji okna a přesto lze výšivku pohodlně upravovat, bez nutnosti tento simulátor pokaždé vypínat. Simulaci lze spouštět i v realistickém náhledu. V simulátoru je na ose vidět jak jdou barvy postupně za sebou a jaký podíl ve výšivce mají. Při použití funkce **AUTO SCROLL** se při simulaci náhledové okno automaticky posouvá do míst kde probíhá simulace vyšívání. Simulátor lze přepínat mezi základním a rozšířeným pohledem, kde je více ovládacích funkcí.
- Panel **SEWING ORDER (správce objektů)** byl předělán do vertikálního okna a lze jej ponechat neustále otevřený při levém okraji pracovního okna.
- Byl přidán nástroj **PAN TOOL**, pomocí kterého můžete jednoduše chycením za pracovní plochu touto pohybovat, což je výborné zejména při prohlížení pracovní plochy při větším přiblížení.
- Byly vylepšeny funkce **ZOOM**, takže při přiblížení nebo oddálení pracovní plochy, funkce pracuje takto: levé tlačítko myši přibližuje a pravé oddaluje, bez ohledu na vybranou funkci zoom.
- K nástroji volba barev byl přidán informační proužek, který ukazuje všechny aktuálně použité barvy na pracovní ploše. Lze tak snadno pouhým kliknutím na kteroukoli z těchto barev přebarvit zvolený objekt.
- Byly vylepšeny základní editační nástroje, a to tak, že pokud chci vytvořit kopii aktuálního objektu a tuto umístit na konkrétní místo, stačí mít objekt označen a podržet klávesu CTRL a poté objekt na požadované místo odsunout, čímž zde vznikne jeho kopie. Dále pak při vybrání objektu se nad tímto automaticky zobrazí červené kolečko, které slouží pro rotaci vybraného objektu. Při otáčení objektu zůstává obrys původního tvaru na svém místě a navíc se ve spodní liště ukazuje o kolik stupňů se aktuálním objektem již otočilo, což je velmi praktické. Pokud při rotaci objektu přidržíme klávesu SHIFT, otáčí se objekt po 15 stupních.
- U písma přibyla možnost zvolit, jakým způsobem bude řešeno propojení jednotlivých písmenek. Tato volba je pod položkou **CONNECTION POINTS** a nabízí tři možnosti propojení: **Default, Closest, Farther**. První možnost je klasické propojení písmenek, jako doposud bývalo zvykem. Druhá možnost nastaví propojení písmenek na co možná nejkratší nitky, které se v textu takřka skryjí. Poslední možnost naopak tyto nitky dělá co možná nejdelší, aby se dali

snáze odstříhnout. Tato funkce je bohužel použitelná pouze na vestavěná písma (krom písem č. 025 a č. 029) a u truetypeových a uživatelských písem není k dispozici, což je velká škoda.

- Pro písmo byla dále doplněna funkce **DROP NAME**, která slouží pro snadnou změnu textu písma, což je dobré například při vytváření podobných výšivek s obměněným textem, například u uniforem. Při použití této funkce jsou vypnuty veškeré atributy písma mimo transformace a písmo je v základních hodnotách.
- U písma ještě přibyla možnost zkonvertovat text do bloku **CONVER TO BLOCK**, která umožňuje libovolný text dále upravovat jako by se jednalo o klasický objekt, takže se nechají editovat jednotlivé body. Umožní nám to například u písma E zkrátit prostřední nohu třeba na polovinu nebo rozšířit svislou nohu. To je velice sympatická a potřebná funkce.
- Poslední funkcí, která přibyla je možnost nastavení odstříhu mezi jednotlivými objekty stejné barvy **JUMP STITCH TRIMMING**. Tato funkce je však dostupná jen při nastavení vyšívacího rámu pro poloprofesionální vyšívací stroje.

DESIGN CENTER

PRVNÍ DOJEM:

- Nabídka nástrojů se posunula z levé strany do horní části a je rozdělena do dvou kategorií.
- Ikony s jednotlivými nástroji jsou větší a jsou opatřeny popisky, což jistě přispěje k lepší přehlednosti a orientaci zejména pro začínající uživatele. Nevýhodou ovšem je, že se tímto zmenšila velikost pracovní plochy. Tento problém lze však vyřešit nadefinováním si vlastní uživatelské lišty s nástroji a minimalizací klasické nástrojové lišty, což považuji za obrovské plus zejména pro náročnější uživatele. Tuto lištu lze umístit buď nad klasickou nástrojovou lištu, nebo pod ní.

NOVÉ FUNKCE:

- Byl přidán nástroj **PAN TOOL**, pomocí kterého můžete jednoduše chycením za pracovní plochu touto pohybovat, což je výborné zejména při prohlížení pracovní plochy při větším přiblížení.
- Byly vylepšeny funkce **zoom**, takže při přiblížení nebo oddálení pracovní plochy, funkce pracuje takto: levé tlačítko myši přibližuje a pravé oddaluje, bez ohledu na vybranou funkci zoom.
- Byly vylepšeny základní editační nástroje, a to tak, že pokud chci vytvořit kopii aktuálního objektu a tuto umístit na konkrétní místo, stačí mít objekt označen a podržet klávesu CTRL a poté objekt na požadované místo odsunout, čímž zde vznikne jeho kopie. Dále pak při vybrání objektu se nad tímto automaticky zobrazí červené kolečko, které slouží pro rotaci vybraného objektu. Při otáčení objektu zůstává obrys původního tvaru na svém místě a navíc se ve spodní liště ukazuje o kolik stupňů se aktuálním objektem již otočilo, což je velmi praktické. Pokud při rotaci objektu přidržíme klávesu SHIFT, otáčí se objekt po 15 stupních.

- Byl přidán nástroj **HOLE SEW**, pomocí kterého lze vyšít plnou plochu, ačkoli uvnitř této plochy se nachází jiný samostatný objekt. Podmínkou je, že oba objekty musí být uzavřené. V praxi to vypadá tak, že pokud bude čtverec a uprostřed něho kolečko, vyšije se vnitřek čtverečku a uprostřed něho bude prázdné kolečko. Při použití této funkce se vyšije plný čtverec. Ovšem toto by šlo vytvořit i tak, že kolečko v jednom místě rozpojíte a docílíte stejného efektu.

DESIGN DATABASE

PRVNÍ DOJEM:

- Tato součást zůstala prakticky beze změn

NOVÉ FUNKCE:

- přibyla možnost návrh odeslat nejen na kartu, ale i na flash disk nebo přímo po kabelu do připojeného stroje

FONT CREATOR

PRVNÍ DOJEM:

- Nabídka nástrojů se posunula z levé strany do horní části a je rozdělena do dvou kategorií.
- Ikony s jednotlivými nástroji jsou větší a jsou opatřeny popisky, což jistě přispěje k lepší přehlednosti a orientaci zejména pro začínající uživatele. Nevýhodou ovšem je, že se tímto zmenšila velikost pracovní plochy. Tento problém lze však vyřešit nadefinováním si vlastní uživatelské lišty s nástroji a minimalizací klasické nástrojové lišty, což považuji za obrovské plus zejména pro náročnější uživatele. Tuto lištu lze umístit buď nad klasickou nástrojovou lištu, nebo pod ní.

NOVÉ FUNKCE:

- Byl přidán nástroj **PAN TOOL**, pomocí kterého můžete jednoduše chycením za pracovní plochu touto pohybovat, což je výborné zejména při prohlížení pracovní plochy při větším přiblížení.
- Byly vylepšeny funkce **zoom**, takže při přiblížení nebo oddálení pracovní plochy, funkce pracuje takto: levé tlačítko myši přibližuje a pravé oddaluje, bez ohledu na vybranou funkci zoom.
- Byly vylepšeny základní editační nástroje, a to tak, že pokud chci vytvořit kopii aktuálního objektu a tuto umístit na konkrétní místo, stačí mít objekt označen a podržet klávesu CTRL a poté objekt na požadované místo odsunout, čímž zde vznikne jeho kopie. Dále pak při vybrání objektu se nad tímto automaticky zobrazí červené kolečko, které slouží pro rotaci vybraného objektu. Při otáčení objektu zůstává obrys původního tvaru na svém místě a navíc se ve spodní liště ukazuje o kolik stupňů se aktuálním objektem již otočilo, což je velmi praktické. Pokud při rotaci objektu přidržíme klávesu SHIFT, otáčí se objekt po 15 stupních.

PROGRAMMABLE STITCH CREATOR

PRVNÍ DOJEM:

- Nabídka nástrojů se posunula z levé strany do horní části a je rozdělena do dvou kategorií.
- Ikony s jednotlivými nástroji jsou větší a jsou opatřeny popisky, což jistě přispěje k lepší přehlednosti a orientaci zejména pro začínající uživatele. Nevýhodou ovšem je, že se tímto zmenšila velikost pracovní plochy. Tento problém lze však vyřešit nadefinováním si vlastní uživatelské lišty s nástroji a minimalizací klasické nástrojové lišty, což považuji za obrovské plus zejména pro náročnější uživatele. Tuto lištu lze umístit buď nad klasickou nástrojovou lištu, nebo pod ní.

NOVÉ FUNKCE:

- Byla přidána funkce **EMBOSS**, která vytvoří do vzoru jakoby plastickou prohlubeň, čím vznikne dojem 3D efektu ve vzoru.
- Byla přidána funkce **ENGRAVE**, která vytvoří do vzoru jakoby plastický výstupek, čím vznikne dojem 3D efektu ve vzoru.

ZÁVĚREČNÝ VERDIKT

PE-Design ve své poslední verzi přinesl spoustu nových funkcí a vylepšení, a také především svým změněným vzhledem působí přívětivěji pro začínající uživatele. Jedná o důstojného nástupce předchozí verze, který se může rovnat profesionálním vyšivacím programům. Tým tvůrců nám předvedl, jak má vypadat v pravém slova smyslu opravdová nová verze softwaru. Za sebe můžu říct, že jsem velice spokojen.