

PE-DESIGN 10

Filip KOZA

Díky společnosti **TEXCENTRUM s.r.o.** jsem měl možnost vyzkoušet novou verzi vyšívacího programu PE-Design 10 od společnosti Brother. Jak tato verze vypadá a čím se liší od předchozí velmi povedené verze NEXT si představíme v této recenzi.

OBSAH BALENÍ

Zapůjčený program je v plné krabicové verzi. Obsahuje návody v několika jazycích, čeština bohužel chybí. Dále je obsahem balení flash paměť s instalací programu, která zároveň slouží jako hardwarový klíč, bez jehož připojení k počítači program nefunguje.

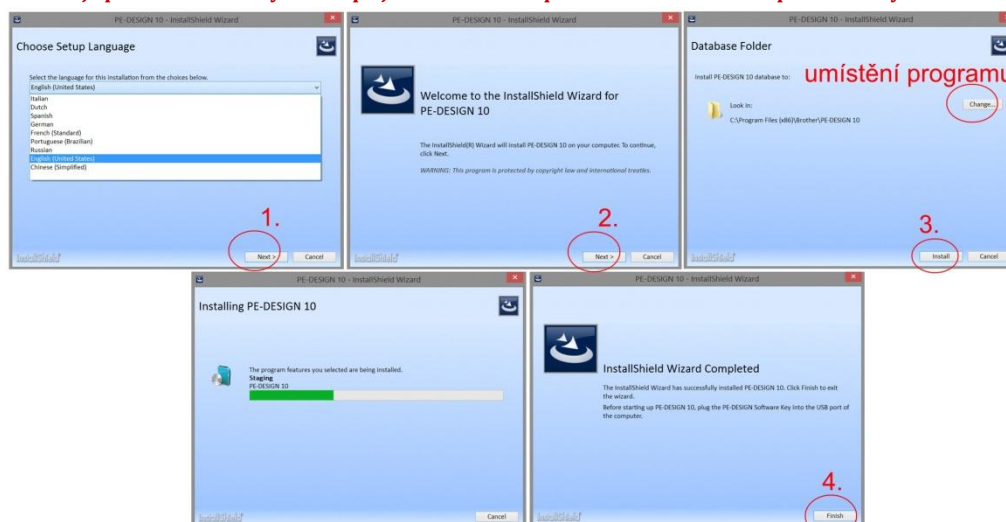


INSTALACE

Jak napovídá již obal, podporované operační systémy se nám omezily pouze na Windows Vista/Windows 7/8/8.1. Majitelé starších počítačů tak jsou bohužel ze hry.

Ačkoli není součástí balení český návod, instalace programu je velice prostá a její průběh je naznačen v dalším obrázku. Flash paměť zasunete do volného USB portu počítače a instalace se spustí sama (v opačném případě spustíte soubor "setup.exe" umístěný na flash paměti ve složce "PE-DESIGN 10").

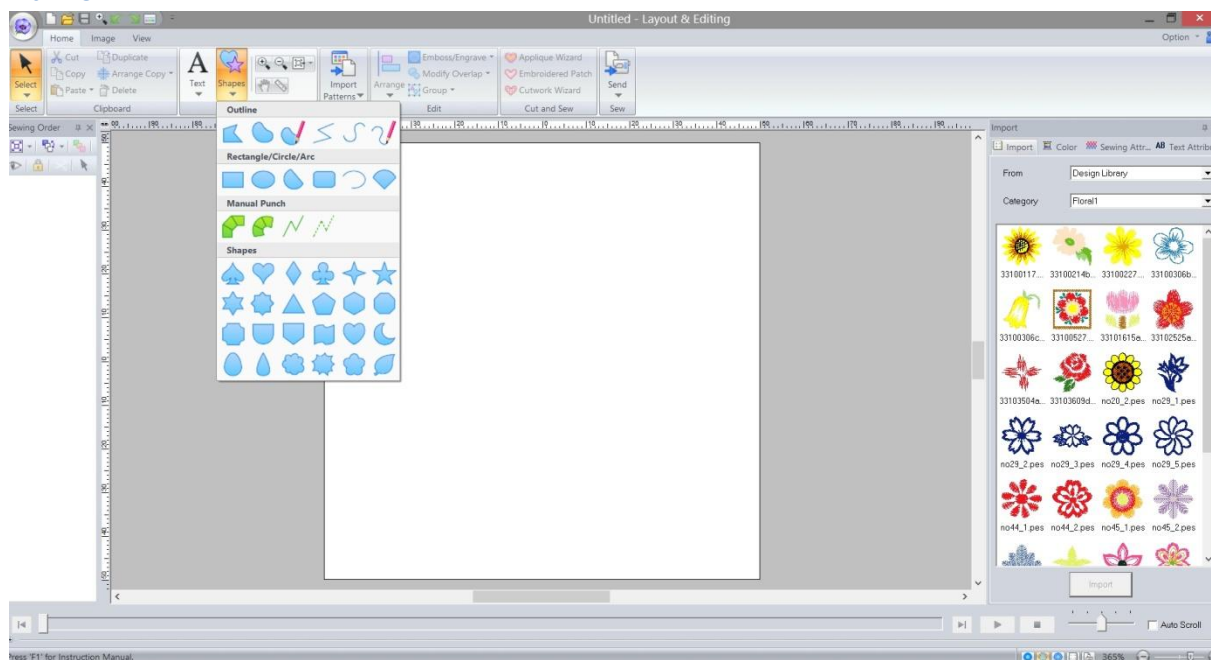
POZOR!!! Před instalací ukončete veškeré spuštěné programy, neboť program během instalace bez jakéhokoli varování restartuje počítač a mohli byste tak přijít o neuloženou práci. Může se lišit dle operačního systému.



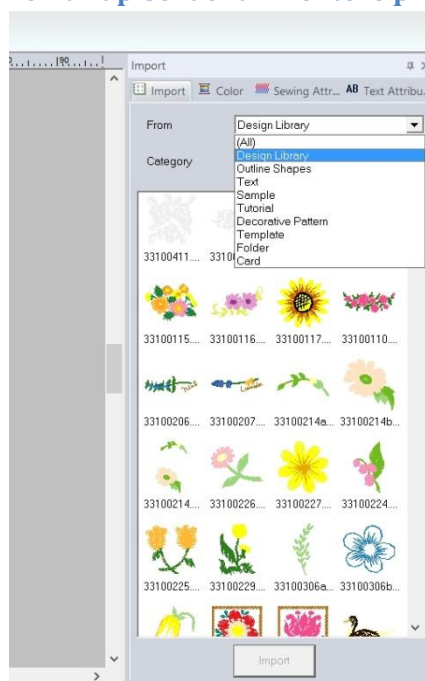
PRVNÍ DOJEM

Součástí programu není zapisovačka na magnetické karty Brother, což velmi limituje majitele starších vyšívacích strojů s absencí USB portu. Tento problém lze řešit užitím předchozí verze NEXT, která je velmi povedená a zcela dostačující.

Vzhled programu je prakticky totožný s předchozí verzí, došlo jen k uspořádání některých funkcí, kvůli zpřehlednění menu. Některé funkce jsou skryté až do doby, dokud v programu nejsou přítomny veškeré objekty nutné pro její užití, jinak byste je hledali marně.

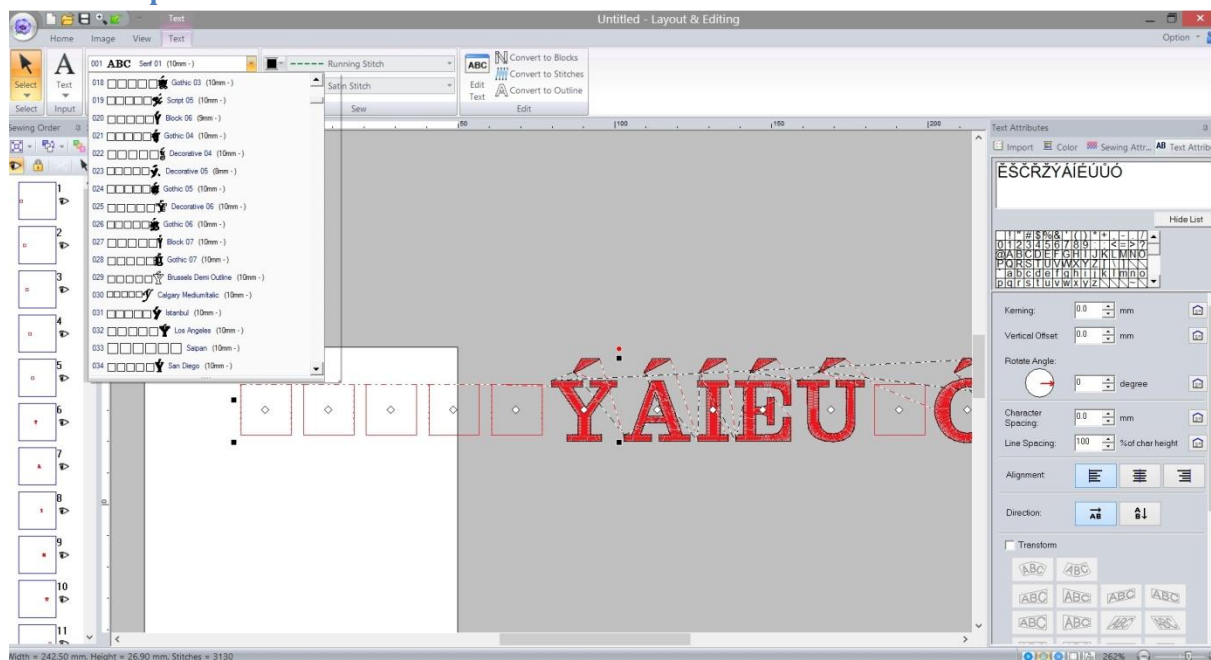


Přibyl nám vpravo panel pro import výšivek, který soustředí do jednoho místa možnost importu z několika zdrojů. Trošičku úsměvná je možnost importu z vyšívací karty kdo nemá zapisovačku z některé předchozí verze programu (6,7,8,NEXT), má prostě smůlu.

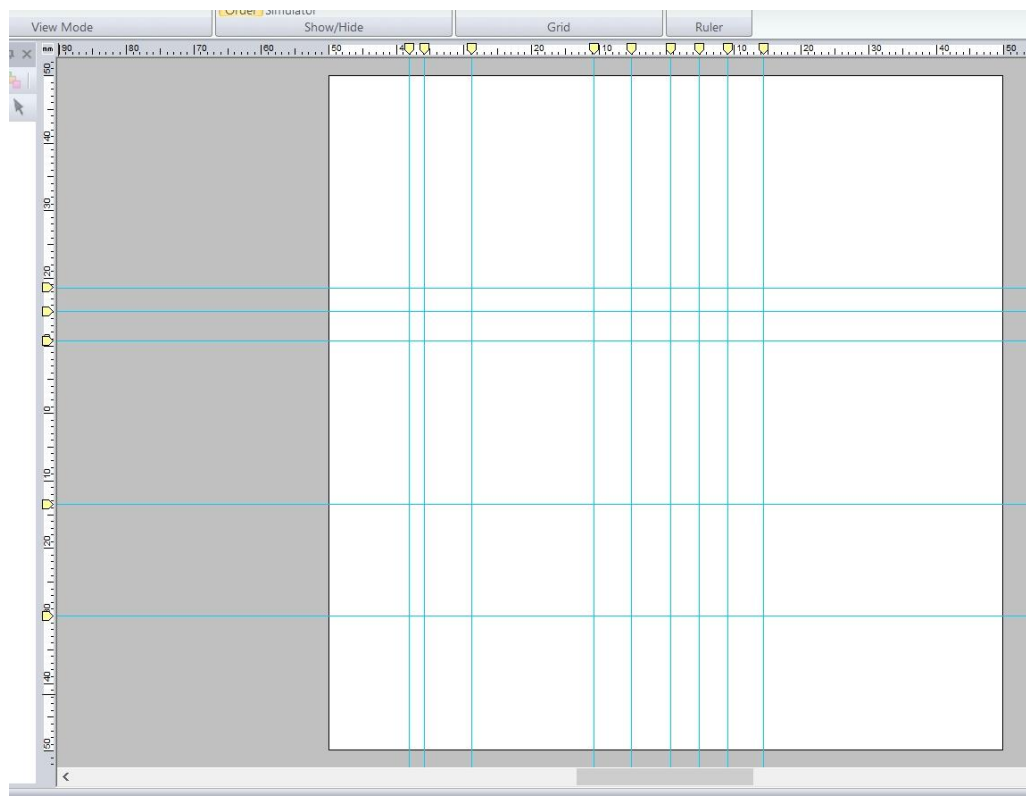


NOVINKY

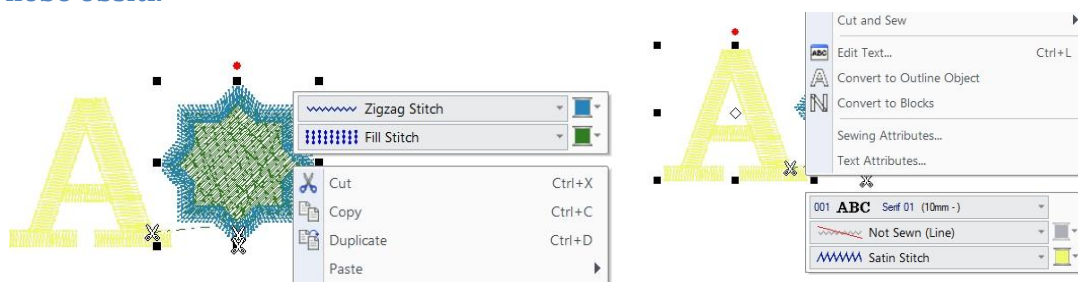
PÍSMO - přibylo nám 25 základních písem a 5 miniaturních písem. Veškerá písma byla doplněna "názevem" a "doporučenou minimální velikostí". U většiny písem jsou tato doporučení však nastavena velmi opatrně a s velkou rezervou. Výrobce se dále chlubil doplněním evropských fontů ... na českou diakritiku však zapomeňte. Na další obrázku je vidět použití základních písmen jako ĚŠČŘŽÝÁÍÉÚŮ ... oproti předchozí verzi nepatrná změna k lepšímu.



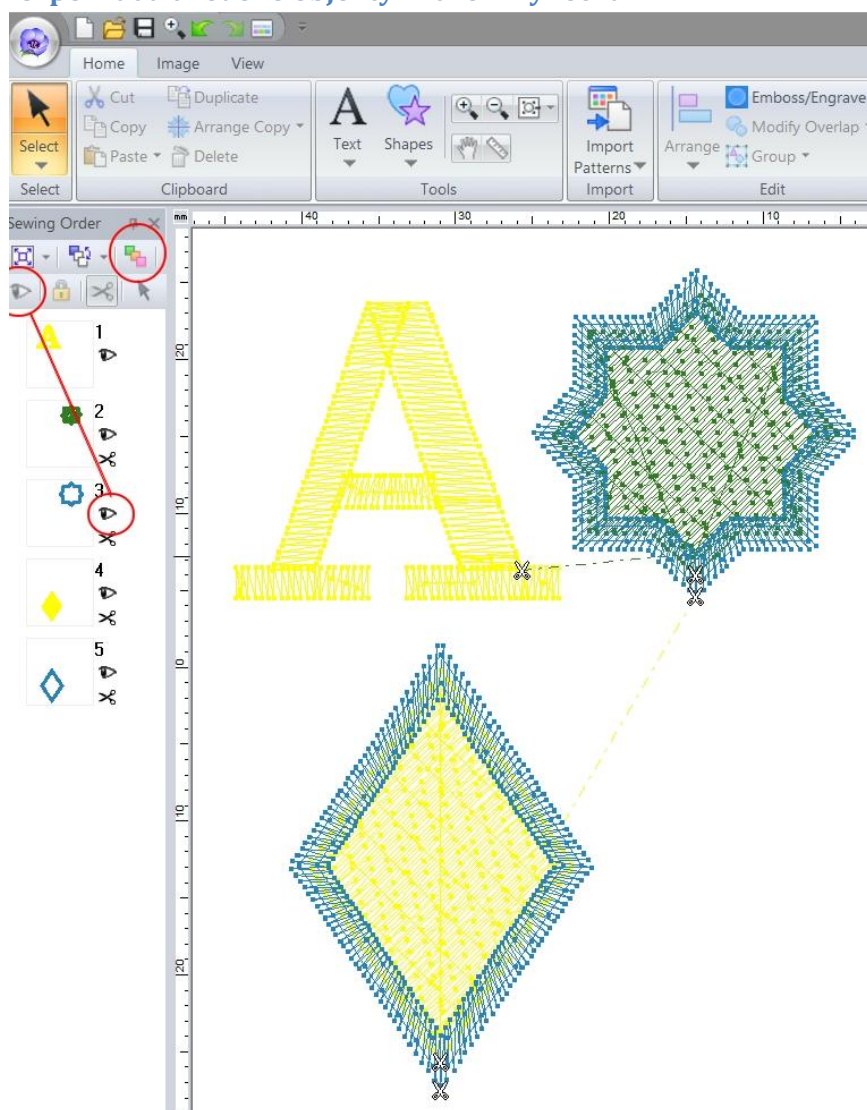
PRAVÍTKA - postraní pravítka byla rozšířena o možnost nastavení libovolného počtu orientačních značek



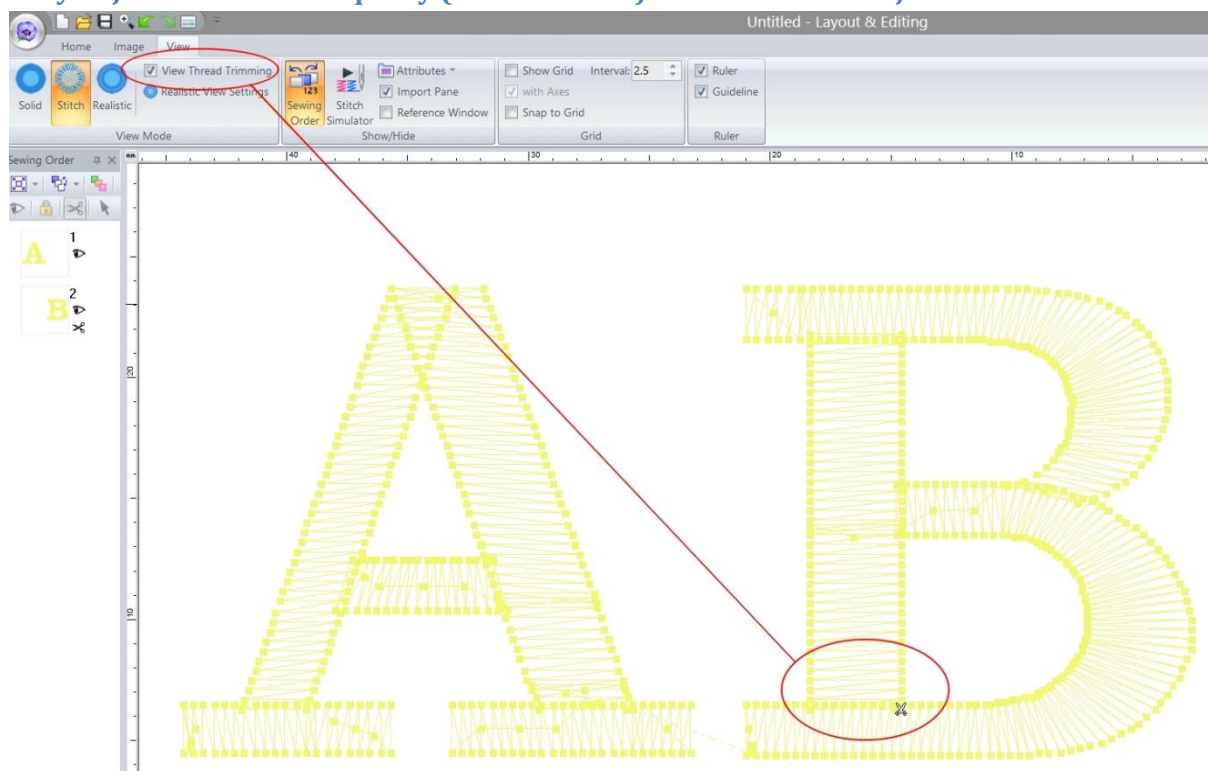
ZMĚNA VLASTNOSTÍ OBJEKTU - po kliknutí na objekt pravým tlačítkem se nám nově objeví možnost změnit některé vlastnosti objektu, jako je typ fontu, druh a barva výplně nebo obšití.



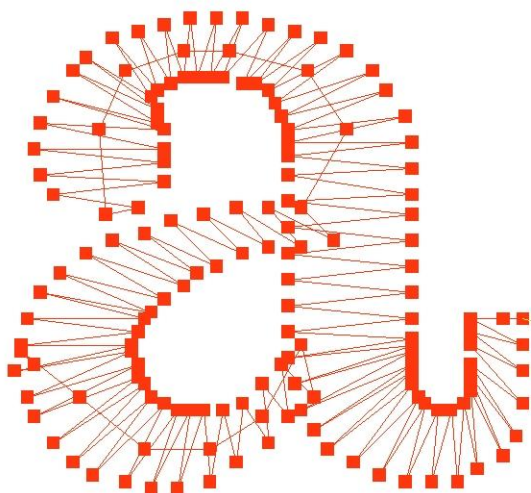
SKRÝVÁNÍ A ŘAZENÍ OBJEKTŮ - ve správci objektů přibýly dvě nové funkce. Jedna umí skrýt zvolený objekt tak, aby nepřekážel při práci s ostatními objekty. Ta druhá pak umí seřadit jednotlivé objekty, dle barevnosti. Pro lepší pochopení této funkce uvedu příklad: Máme 10 objektů v libovolném pořadí, z nichž 3 jsou červené a 7 zelených, po použití této funkce se nám objekty seřadí tak, že 3 červené budou hned za sebou a poté budou následovat objekty zelené. Výjimku tvoří pouze taková situace, kdy jsou objekty různě překryté a je tudíž vyžadováno jejich výhradní pořadí... takovou situaci funkce dokáže rozpoznat a uvedené objekty z řazení vynechá.



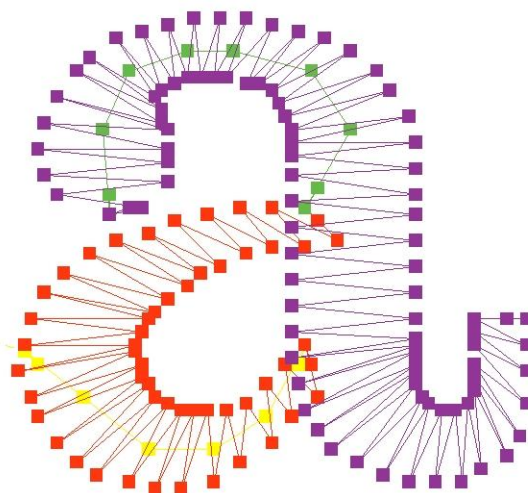
ZOBRAZENÍ Odstřihu - lze zapnout funkci náhledu na odstřihy, tak aby bylo patrné, zda daný objekt má odstřih zapnutý (ikonka nůžek) a ve které části objektu se nachází.



ZLEPŠENÝ PŘEVOD PÍSMO DO BLOKU - v předchozí verzi programu se písmo při použití funkce "convert to blocks" rozdělilo na jednotlivá písmena. V nové verzi se navíc každé písmeno rozdělí na jednotlivé objekty. Má to své výhody, ale samozřejmě i nevýhodu v podobě několika zapošívání navíc, jelikož každý objekt zapošívá na začátku i na konci. Na obrázku vidíme písmeno "a" převedené verzí NEXT a verzí 10, u NEXT jen 2 zapošití ... u verze 10 jich je bohužel 8. Na druhou stranu lze s takovým objektem více pracovat.

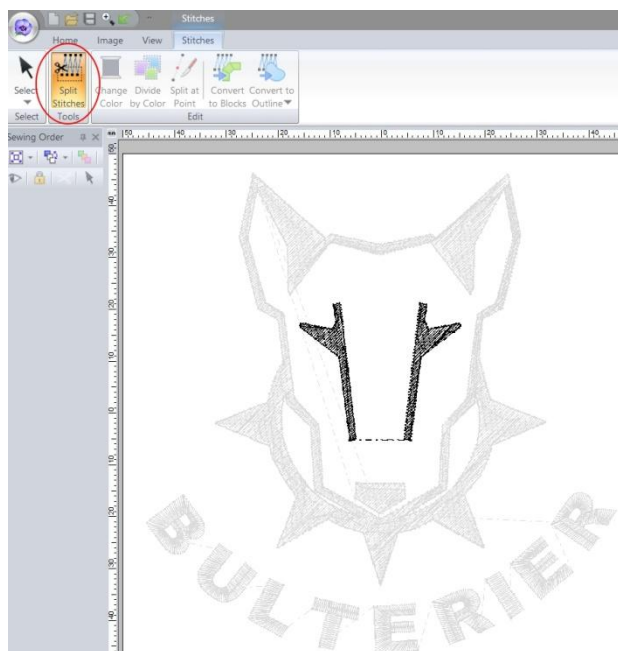


PE-Design NEXT

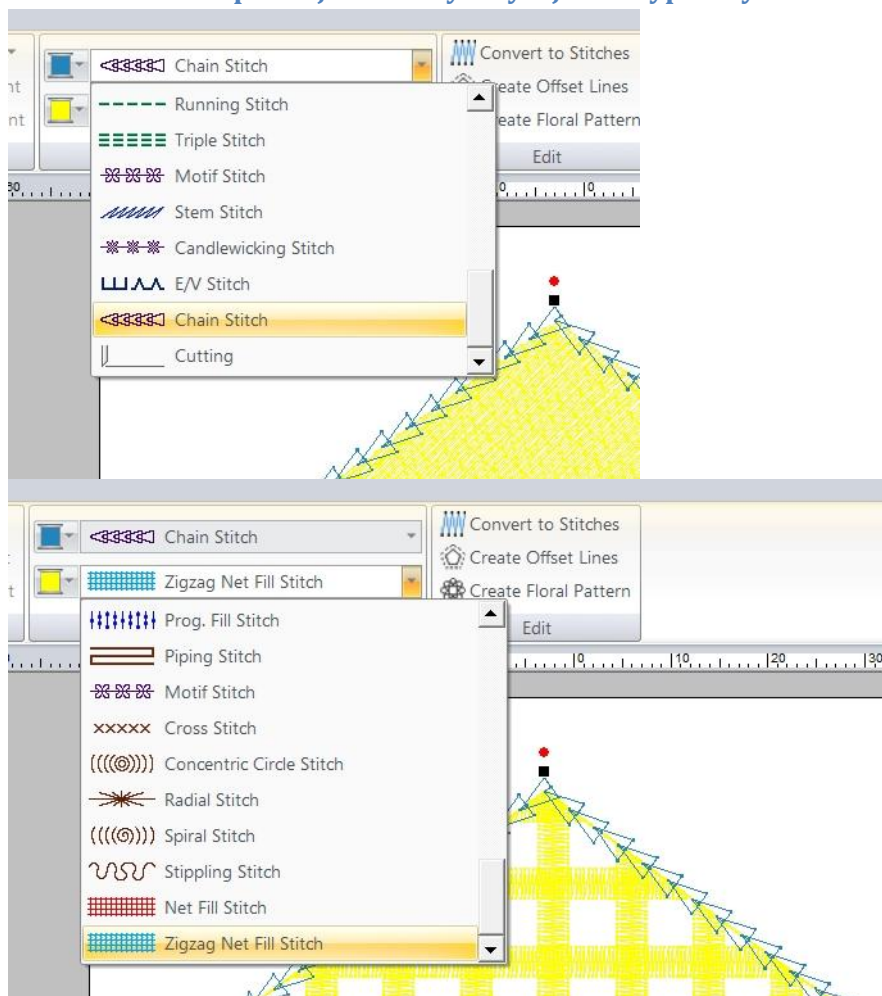


PE-Design 10

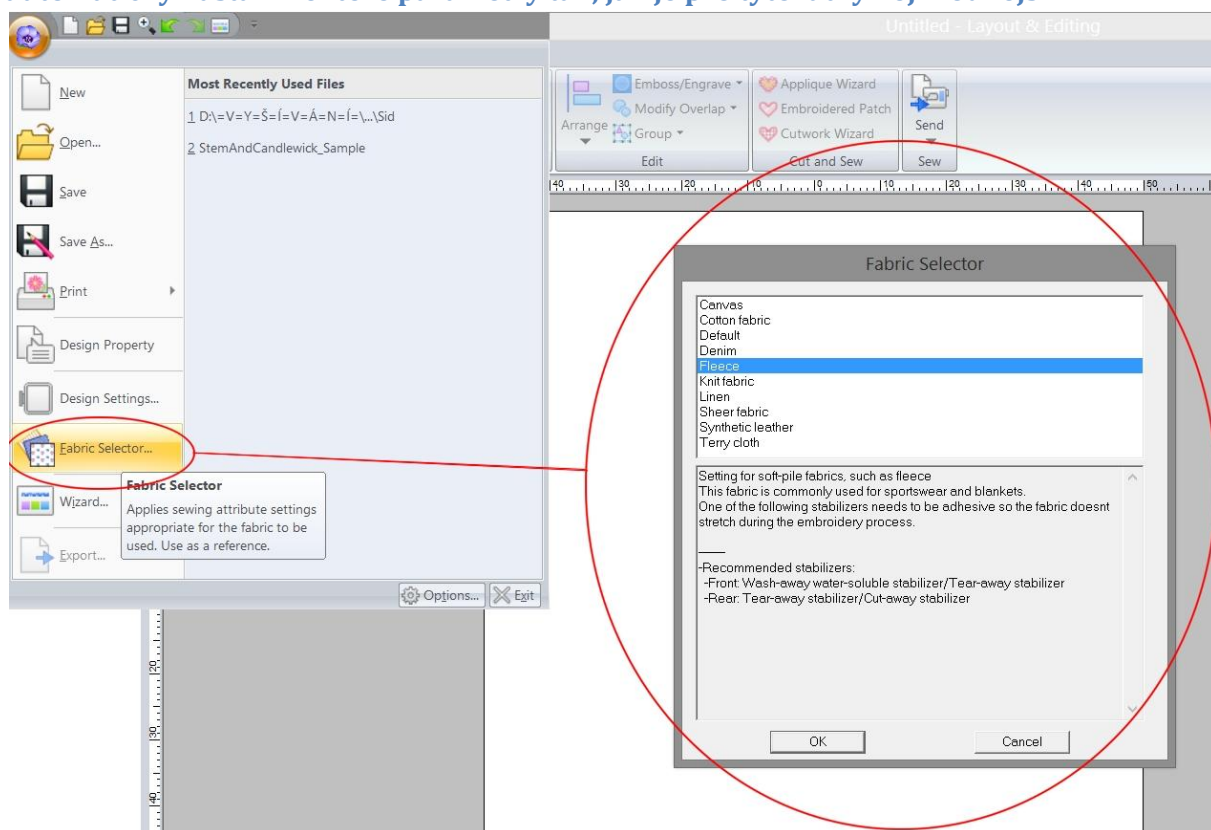
ZLEPŠENÍ FUNKCE OŘEZU - při použití funkce "split stitches" jsou při ořezu konkrétného objektu vidět i ostatní objekty, aby však nepůsobili rušivě, jsou všechny zobrazeny bílou barvou.



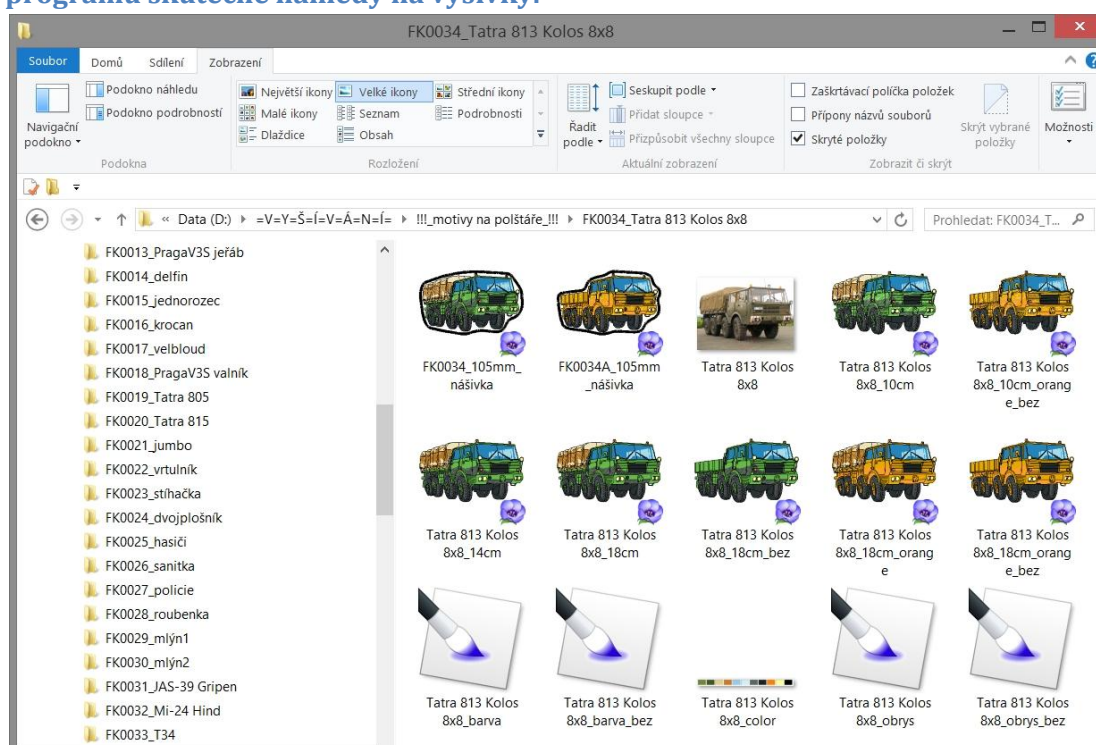
NOVÉ STEHY - doplněn jeden obrysový a jeden výplňový steh



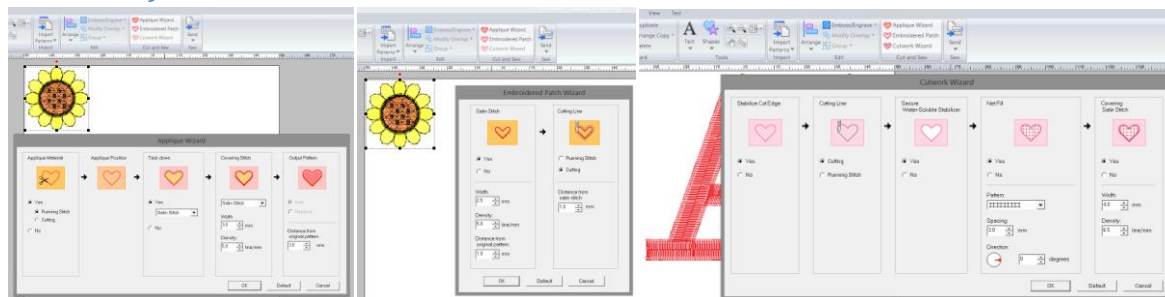
VÝBĚR LÁTKY - kromě velikosti rámu lze nově vybrat i podkladový materiál, na který se bude vyšívat (na výběr je: plátno, bavlněná tkanina, džínovina, fleece, pletenina, lněná látka, velmi jemná tkanina, syntetická kůže, froté). Program dle zvolené tkaniny automaticky nastaví některé parametry tak, jak je pro tyto látky nejvhodnější.



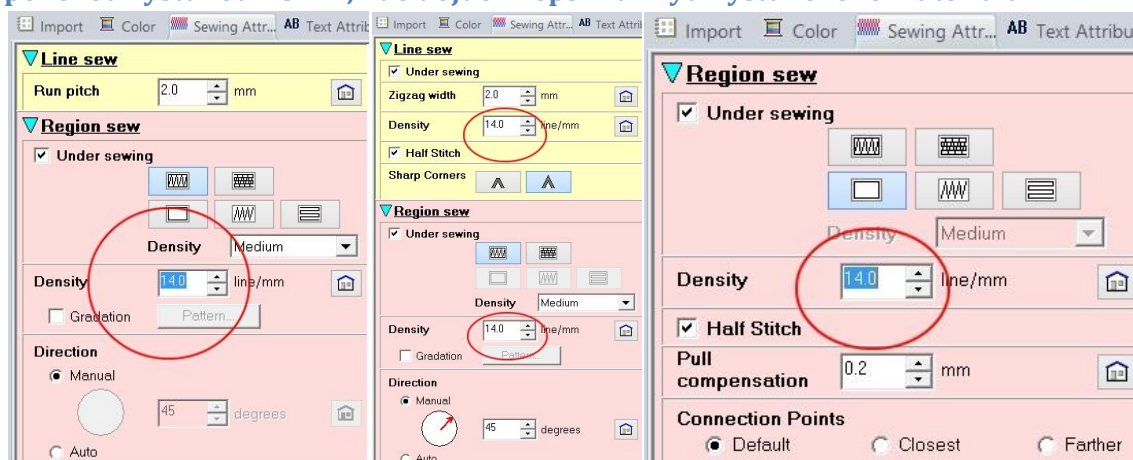
NÁHLEDY VÝŠIVEK - nyní se vám v počítači v průzkumníku souborů zobrazují místo ikony programu skutečné náhledy na výšivky.



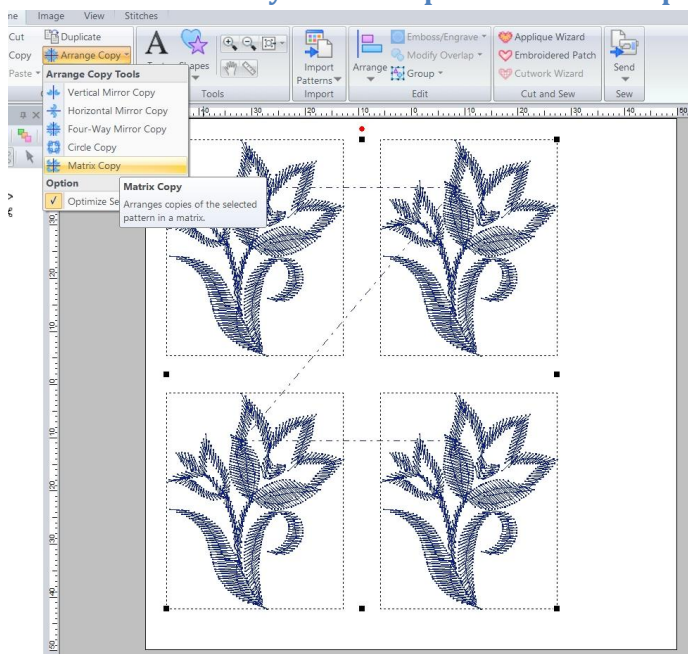
NÁŠIVKY A APLIKACE - nově přibyli tři pomocníci, průvodce tvorbou aplikací, průvodce tvorbou nášivek a průvodce tvorbou ořezu (nutno mít stroj doplněn o sadu nožů CUTWORK).



HUSTOTA VYŠÍVÁNÍ - nastavení maximální hustoty výšivky se u všech druhů objektů zdvojnásobila ze 7 na 14 nití/mm. Tato funkce najde uplatnění především při práci s pěnovou výstuhou PUFFY, kde dojde k lepšímu krytí výstuhového materiálu.



MATRIX COPY - nový druh kopírování objektů, vyberete objekt, zvolíte funkci "matrix copy", nastavíte vzdálenost mezi objekty třeba na 5mm a pak vytyčíte myší prostor, do kterého se objekt má rozkopírovat. Dojde k maximálnímu využití vytyčené plochy, při zachování nastavených rozestupů. Vhodné třeba pro efektivní rozmístění nášivek na rám.

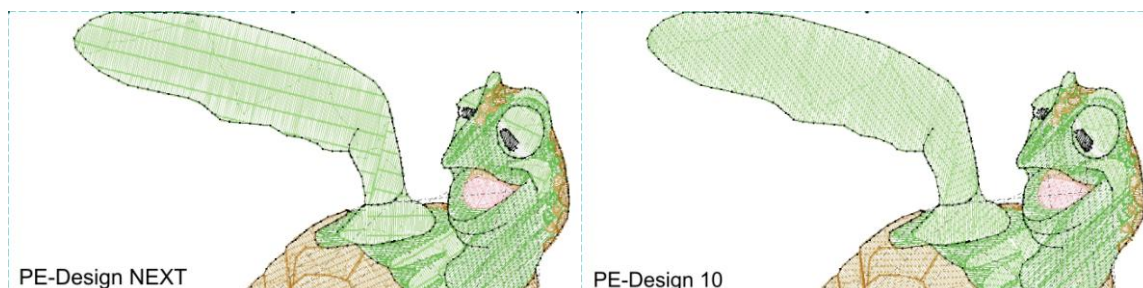
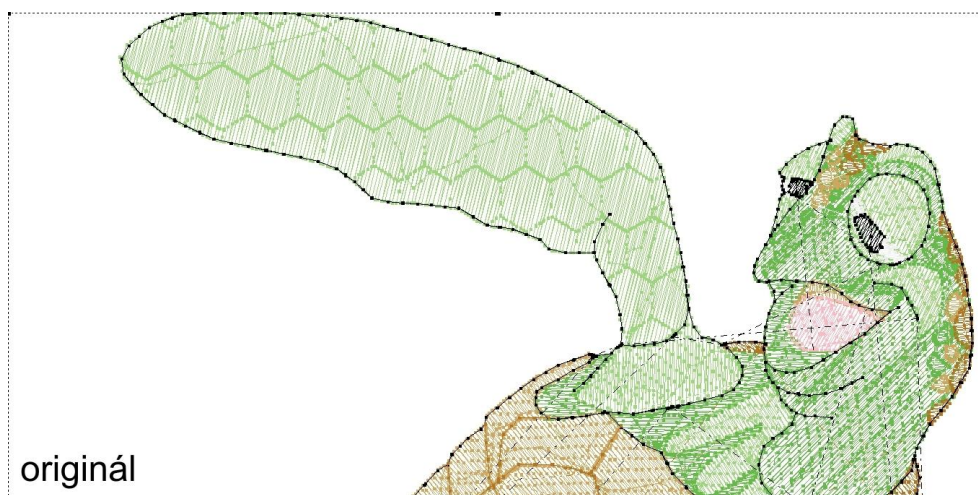


ZLEPŠENÍ FUNKCE CONVERT TO BLOCK - při převodu výšivky ze stehů na bloky výrobce uvádí, že nová verze dokáže oproti verzi NEXT při převodu zachovat původní nastavení stehů a nedochází tak ke vzniku proužkování.

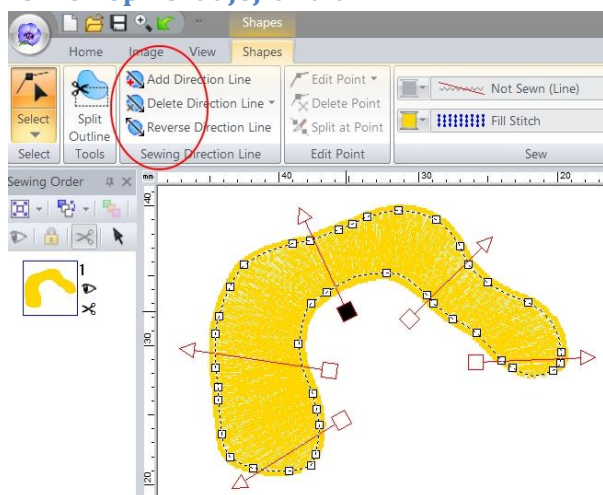


Provedl jsem několik pokusů a zjistil jsem, že to ve většině případů není tak zcela pravda. U verze NEXT došlo při převodu alespoň ke vzniku jednoho objektu od každé barvy a proužkování šlo jednoduše odstranit pomocí změny frekvence stehů. U verze 10 se tento objekt rozbije třeba na 50 podobjektů, což takovou úpravu o dost stíží. Nehodnotil bych, zda verze 10 oproti verzi NEXT provádí tuto funkci lépe či hůře, ale uzavřel bych to tím, že ji provádí jinak.

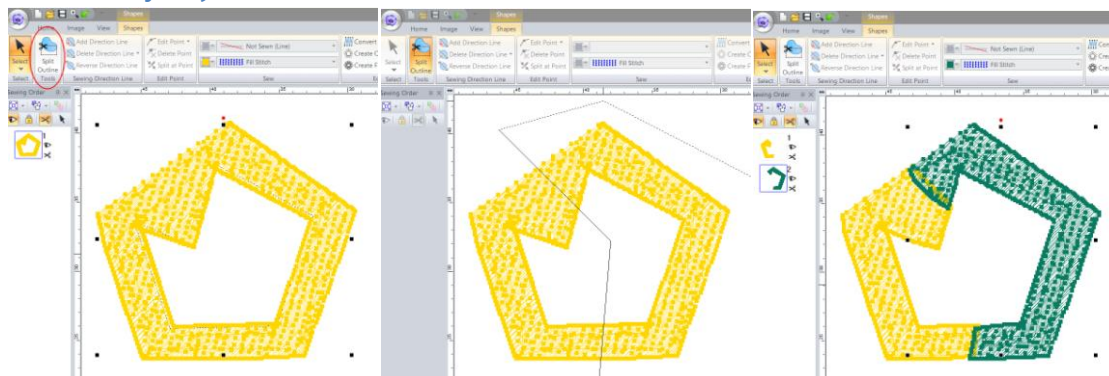
Jeden příklad za všechny, a to se ke všemu jedná o výšivku vytvořenou ve starší verzi PE-Design (někdy koncem roku 2003), tedy žádné neznámé parametry stehů. Zda u výšivky došlo k zachování původních stehů posuďte sami...



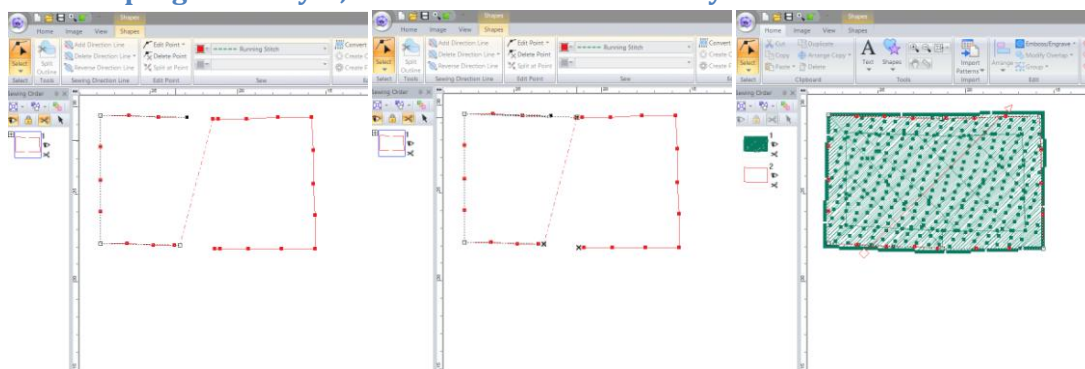
DIRECTION LINE - nově přibyla možnost nastavení libovolného náklonu plošné výplně. Tuto funkci považuji za vynikající nástroj, značně ulehčující práci, neboť dříve bylo nutné toto dělat pouze přes funkci "manual punch" a u složitějších objektů bylo téměř nemožné věrně kopírovat jejich tvar.



FUNKCE SPLIT - nová možnost jak jednoduše upravovat objekty. Vyberete objekt, použijete funkci "split" a ručně vyklikáte která část objektu se má oddělit jako samostatný objekt.



SPOJOVÁNÍ OBJEKTŮ - velmi elegantní nástroj na spojování samostatných objektů. Vyberete objekt, dáte editaci bodů, chytne za libovolný bod, podržíte klávesu ALT a bod připojíte na libovolný bod jiného objektu. Tímto dojde k jejich vzájemnému propojení. Tato funkce funguje i opačně a tak můžeme objekt rozdělit na více samostatných objektů, když při editaci bodů objektu klikneme na funkci "split at point". Velmi užitečný nástroj, který známe především z podpůrné aplikace Design Center. Již delší dobu si říkám, že tato funkce v programu chybí, takže za mě autorům veliký dík.



Další funkce zůstávají buď beze změn, případně obdržely drobná vylepšení.

Autoři hovoří zejména o lepší a přesnější konverzi z vektorového formátu (kromě původního WMF, byly ještě doplněny formáty EMF a SVG). Dle testů nejlepších výsledků dosahuje asi formát EMF (Enhanced Windows Metafile).

Funkce převodu obrázku na fotosteh obdržela několik drobných vychytávek a rovněž by měla být zase o něco preciznější. Zda tomu tak je či nikoli, musí každý posoudit sám dle konkrétní situace. Mnou zkoušené situace však naznačují, že to o tolik jiné nebude.

Každopádně jako u předchozí verze NEXT doporučuji vytvoření vlastní nástrojové lišty, do které si poskládáte všechny funkce, které využíváte. Dojte tím jednak k velkému zpřehlednění programu a navíc se docela znatelně zvětší prostor pro samotnou práci.

ZÁVĚREČNÝ VERDIKT

Závěrem bych chtěl říci, že jsem byl k nové verzi zpočátku velmi skeptický a nějak jsem nedoufal, že by mohla přinést tolik novinek a zásadních vylepšení. Až po podrobnějším prozkoumání a vyzkoušení mohu zodpovědně říct, že jsem velmi mile překvapen a autorům píši velikou jedničku.