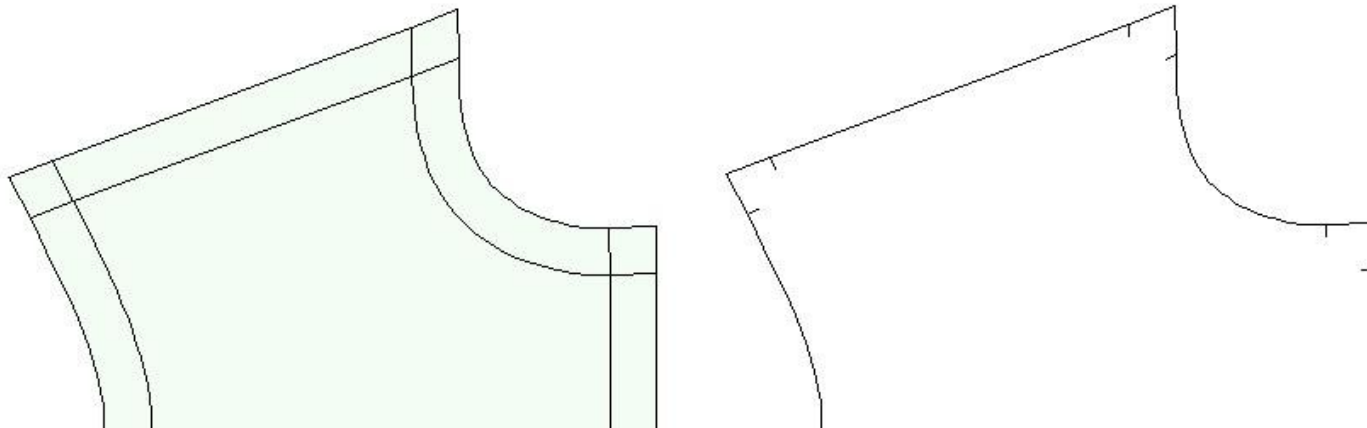


Jaunas funkcijas Fittingly Sew 3

1. Uzlabotas šuvju pielaišanas līnijas.



(a) Šuvju pielaišanas tagad tiek zīmētas ar nepārtrauktu līniju, kas savieno katru segmentu.

(b) Iespēja drukāt tikai griezumta līnijas tagad darbojas ar auduma griezēju ploteriem, un nelieli griezumta ir iekļauti kā šūšanas vadotnes.

2. Anotācijas, ieskaitot automātiskās celtniecības līnijas.

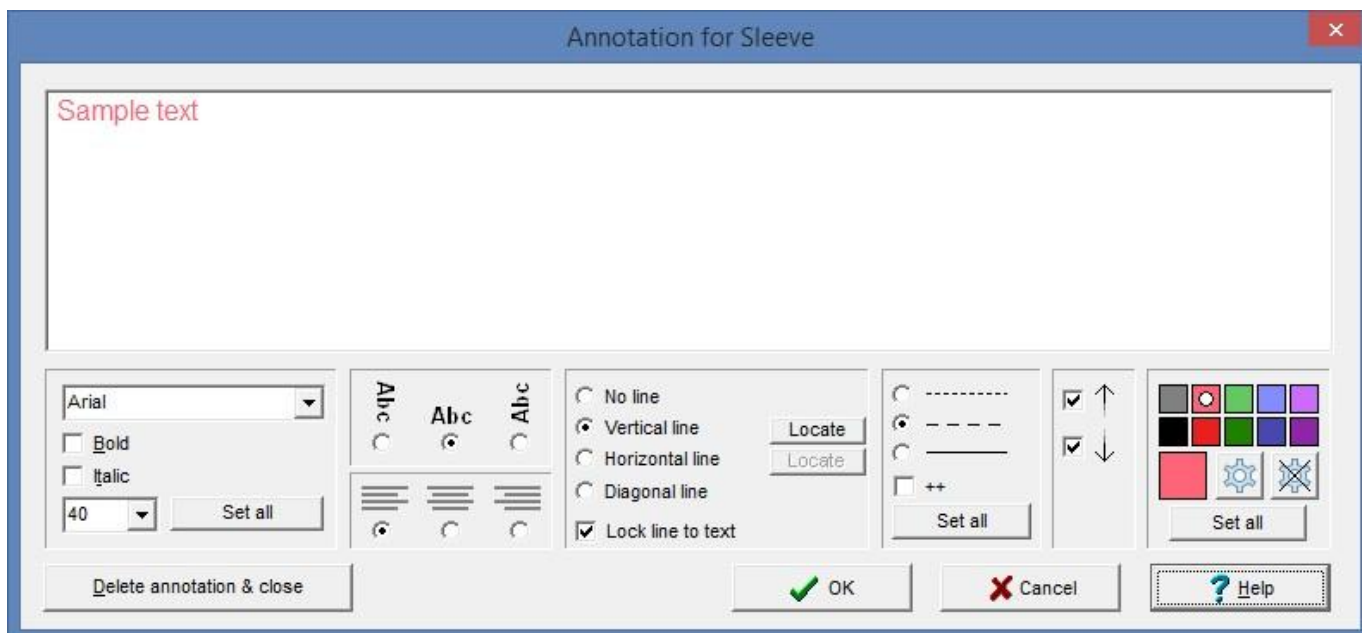
Katrā apģērba gabalā var būt līdz 50 anotācijām. Katra anotācija var būt teksts vai rindiņa, vai gan teksts, gan rindiņa.

Anotācijas ar konstrukcijas līnijām tiek automātiski pievienotas slīpumiem, un konstrukcijas līniju pozīcijas tiek automātiski pielāgotas, kad tiek veiktas izmaiņas virsbūves mērījumos. Konstrukcijas līnijas slīpumos ir mērījumu ilustrācija, tāpēc lietotājam nav iespējams tās mainīt neatkarīgi no mērījumiem.

Anotācijas un konstrukcijas līnijas tiek automātiski pievienotas jauniem raksta gabaliem, kas tiek pievienoti kā veidnes vai slīpuma gabali. Vēlāk mainot izmēru datus, būvniecības līniju novietojums netiek mainīts.

Raksta gabali, kas pievienoti, izmantojot rakstu / jaunu gabalu, sākas ar vertikālu viduslīniju.

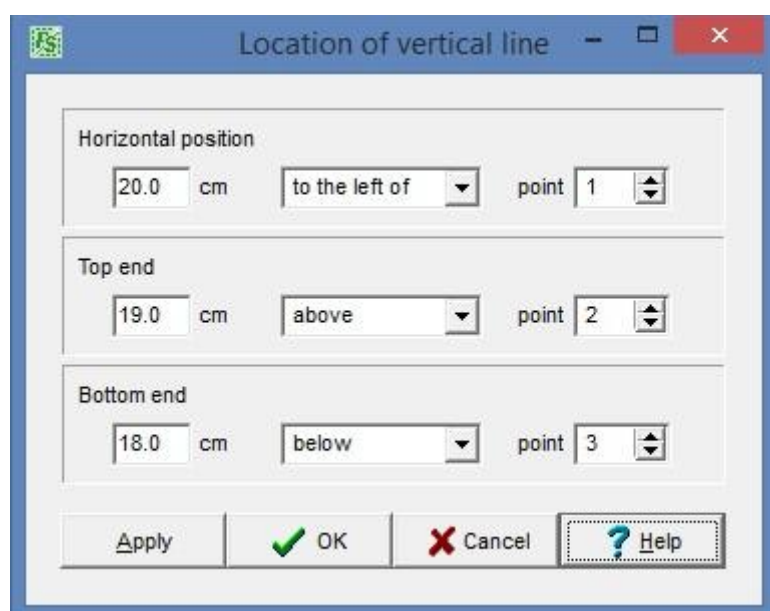
Raksta gabaliem, kas tika izveidoti ar jebkuru metodi, izmantojot agrāku Fittingly Sew versiju, nav automātisku anotāciju vai būvniecības līniju, bet tos var pievienot manuāli. Anotācijas var pievienot aktīvajam raksta gabalam, atlasot Gabals / Pievienot anotāciju. Tiek parādīts logs Anotācijas rekvizīti...



Anotācijas teksts tiek ievadīts loga augšējā daļā. Pārējās funkcijas ir šādas no kreisās uz labo pusi:

1. Anotācijas tekstam izmantotais fonts un tā rekvizīti. Poga lestatīt visu lieto šo fontu un tā rekvizītus katrai esošajai anotācijai katrā apgērba gabalā pašlaik atvērtajā raksta failā.
2. Fonta orientācija un pamatojums. Nav iespējas tos lietot citām esošajām anotācijām.
3. Vai anotācijā ir vertikāla, horizontāla vai diagonāla līnija. Ja kāds no tiem ir atlasīts, ir arī iespēja bloķēt anotācijas līniju anotācijas tekstam, lai, vēlāk velkot kādu no tiem galvenajā raksta logā, abi elementi tiktu vilkti kopā.

Vertikālām un horizontālām līnijām ir pogas Atrast. Tie atver atrašanās vietas logu, kas ļauj līniju novietot attiecībā pret pašreizējā gabala punktiem.



Iepriekš redzamajā ekrānuzņēmumā ir parādīts, kā veidlapa izskatās pēc vertikālas līnijas. Vertikālās līnijas horizontālo stāvokli var ievadīt kā attālumu pa kreisi vai pa labi no noteikta punkta numura. Tās augšējā un apakšējā gala vertikālo stāvokli līdzīgi var ievadīt

kā attālumu virs vai zem noteikta punkta numura. Loga formulējums mainās atkarībā no līnijas orientācijas.

Kad tiek parādīts šis logs, punktu numerācija tiek automātiski ieslēgta pašreizējā modeļa logā.

Līnijas novietojumu var ievadīt, izmantojot šo logu, vai arī to var pielāgot, velkot līnijas tagus raksta logā pēc anotācijas loga aizvēršanas. Velkot atsauces punktu numurus, netiks atjaunināti attālumi utt., kas redzami logā Atrāšanās vieta. Atgriežoties šajā logā un noklikšķinot uz Lietot, anotācijas līnija tiks atjaunināta, lai tā atbilstu jaunajai punktu pozīcijai, atjaunojot attiecības starp anotācijas līniju un tās atsauces punktiem.

4. Līnijas stils: punktēts, punktēts vai nepārtraukts. Opcija ++ padara līniju īpaši smagu (ieskaitot izdrukas). Vertikālai līnijai pirmā bultiņas gala opcija pievieno bultas galu līnijas augšējā galā, bet otrā - apakšējā galā. Horizontālai līnijai bultu galotnes tiek zīmētas atšķirīgi, un pirmā bultiņas gala opcija pievieno bultiņas galvu līnijas kreisajā galā, bet otrā - labajā galā. Poga Iestatīt visu lieto šo līnijas stilu un biezumu katrai esošajai anotācijas rindiņai katrā apgērba gabalā pašlaik atvērtais raksta failā.
5. Pašreizējo anotācijas krāsu, kas tiek parādīta kā lielāks krāsainais kvadrāts, var iestatīt šeit, vai nu atlasot vienu no desmit krāsām, vai noklikšķinot uz lielāka krāsu kvadrāta un rediģējot RGB vērtības. Ja viena no desmit krāsām atbilst pašreiz izvēlētajai krāsai, tā tiek atzīmēta ar nelielu baltu apli.

Katru no desmit krāsām var arī rediģēt, noklikšķinot uz tās un pēc tam izmantojot iestatījumu (zobrata) pogu, lai rediģētu RGB vērtības. Iestatījumu poga (atzīmēta ar melnu krustiņu) pieprasa apstiprinājumu un pēc tam atjauno 10 krāsu komplektu programmas noklusējuma krāsās (kas parādītas iepriekš). Šīs 10 krāsas tiek saglabātas kā daļa no FS3 noklusējuma iestatījumiem, un tās var arī rediģēt, izmantojot *redigēšanas / noklusējuma preferences*.

Ja šeit ir iestatīta anotācijas krāsa, rediģējot tās RGB vērtības vai atlasot vienu no 10 krāsu kopas, tas netiek ietekmēts, ja 10 krāsu kopa tiek mainīta vēlāk. Tātad, piemēram, ja anotācijas krāsa ir iestatīta uz 2. krāsu un ir sarkana, un pēc tam 2. krāsa tiek mainīta uz citu krāsu, anotācija paliek sarkana.

Galvenajā raksta logā aktīvā apgērba gabala anotācijas tiek parādītas norādītajās krāsās, bet neaktīvo apgērba gabalu anotācijas parasti tiek parādītas gaiši pelēkā krāsā. Tas ir līdzīgi kā zilais tekstlodziņš Informācija par gabalu. Tomēr, ja apgērba gabala kontūras nav vienādas krāsas, anotācijas tiek parādītas izvēlētajās krāsās. (Tas ir nepieciešams, lai raksti, kas satur dažādus izmērus, kas sakrauti viens virs otra, var tikt skaidri parādīti, katram gabalam izmantojot vienu un to pašu krāsu kodu kontūrai un anotācijām.)

Anotācijas tekstam un anotācijas rindiņai nav iespējams atlasīt dažādas krāsas.

Poga Iestatīt visu lieto atlasīto krāsu katrai esošajai anotācijai katrā apgērba gabalā pašlaik atvērtais raksta failā.

Jaunā anotācija tiek parādīta modeļa logā un tiek atjaunināta, kad tiek atlasīta katra opcija logā Anotācijas rekvizīti.

Tikko pievienota anotācija pēc noklusējuma tiek ievietota apgērba gabala centrā. Pēc loga Anotācijas rekvizīti aizvēršanas visas jaunās vai esošās anotācijas var vilkt pozīcijā. Kad pele tiek pārvietota virs kāda anotācijas teksta centra, tiek parādīta neliela atzīme, piemēram, atzīme, kas tiek izmantota, lai pārvietotu informāciju par gabalu. Tekstu var pārvietot, velkot atzīmi.

Līdzīgi, kad pele tiek pārvietota pāri anotācijas rindiņas galam vai tās centram, parādās atzīme, ko var izmantot, lai pielāgotu līniju.

Līnijas novietojumu var korigēt, velkot tās centrālo birku, un garumu var regulēt, velkot beigu birku. Horizontālai līnijai beigu atzīmes var pārvietot tikai horizontāli, bet vertikālai līnijai beigu atzīmes var pārvietot tikai vertikāli. Diagonālām līnijām galus var pārvietot jebkurā virzienā. Kamēr tiek pielāgots līnijas garums vai pat ja peles kursora tiek pārvietots virs kāda no tās tagiem, garums tiek parādīts pašreiz atlasītajās vienībās galvenās rīkjostas statusa apgabalā.

Ja līnija jānovieto precīzā attālumā no viena no apgērba gabala galapunktiem, galapunkts jāizvēlas pirms līnijas vilkšanas. Kamēr tiek vilkts horizontālās līnijas vidējais tags, statusa apgabalā tiek parādīts līnijas vertikālais attālums no atlasīta galapunkta. Velkot vertikālās līnijas vidējo atzīmi, tiek parādīts līnijas horizontālais attālums no atlasīta galapunkta. Iespējams, būs nepieciešams tuvināt, lai iegūtu nepieciešamo precizitātes pakāpi, kas tiks parādīta statusa apgabalā.

Vertikālās un horizontālās līnijas var novietot, velkot atzīmes vai izmantojot pogas Atrast logā Anotācija. Diagonālās līnijas var novietot tikai velkot.

Turot nospiestu taustiņu Control un velkot teksta tagu vai centrālās līnijas tagu, oriģinālā anotācija tiek atstāta vietā un tiek vilkta tās kopija.

Anotācijas tekstu var vilkt uz citu apgērba gabalu, izmantojot teksta tagu, un anotācijas līniju var vilkt uz citu apgērba gabalu, izmantojot centrālās līnijas tagu. Pēc tam anotācija tiek piestiprināta pie otra gabala un pārvietojas kopā ar to, kad otrs gabals tiek pārvietots. Ja anotācijas teksts un rindiņa ir jāpārvieto uz citu gabalu, tie vispirms jābloķē kopā oriģinālajā gabalā, pretējā gadījumā tie veidos nesaistītas anotācijas, kuras vēlāk nevar bloķēt kopā.

Atzīmi var arī pārvietot, novietojot peles rādītāju virs tās un pēc tam izmantojot tastatūras bulttaustiņus.

Vienu vai vairākas anotācijas var īslaicīgi saistīt ar vienu galapunktu, līknes kontroles punktu vai šautriņu vai tuck virsotnes punktu. Pārvietojot punktu, saistītā anotācija tiek pārvietota par tādu pašu summu. Procedūra ir peles rādītāja pārvietošana virs nepieciešamās anotācijas, lai kāds no tā tagiem parādītos īsi. Pēc tam saistīto galapunktu (vai cita veida punktu) var vilkt, turot nospiestu taustiņu Shift, un anotācija automātiski pārvietosies kopsolī ar punktu. Ja taustiņš Shift nav uz leju, punkts pārvietosies, bet anotācija paliks tajā pašā vietā.

Veicot dubultklikšķi uz jebkuras cilnes, tiek atvērts logs Anotācijas rekvizīti un tiek iespējots mainīt jebkuru no līdzekļiem.

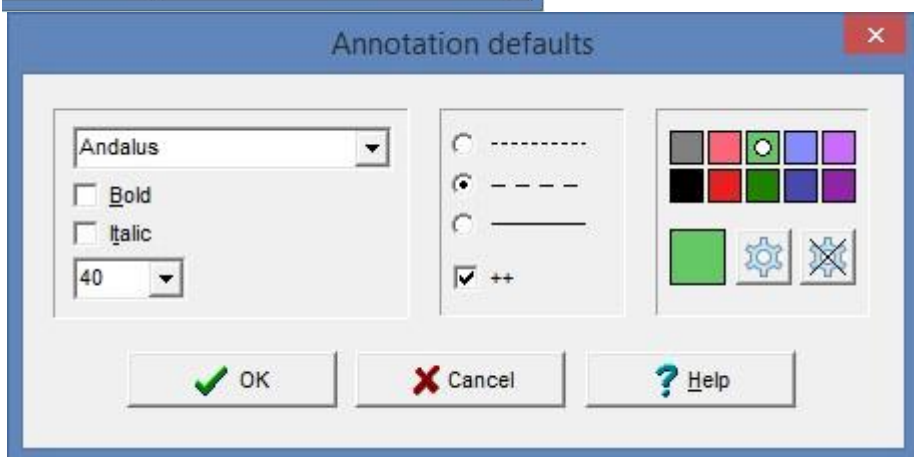
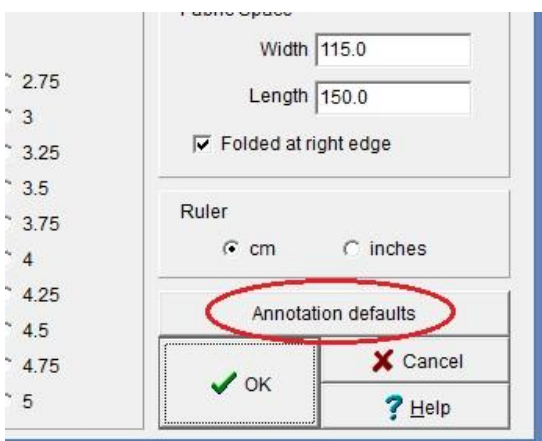
Celtniecības līnijas

Būvniecības līnijas ir īpaši gadījumi, kad anotācijas tiek automātiski izveidotas uz slīpumiem un slīpuma gabaliem, kas tiek pievienoti rakstiem, kā norādīts tālāk.

- (a) Vidukļa līmenis ir novietots vidukļa centrā uz priekšējās un aizmugurējās ķermeņa.
- (b) Plecu līmenis ir novietots plecu punktā uz aizmugurējās ķermeņa (bet ne uz priekšējās ķermeņa).
- (c) Krūšu līmenis ir novietots uz priekšējās un aizmugurējās ķermeņa krūšu punktā. Aizmugurējā ķermeņa līmenī krūšu līmenis ir novietots tādā pašā attālumā no aizmugurējā ķermeņa vidukļa līmeņa, kā krūšu punkts ir no priekšējā ķermeņa vidukļa līmeņa.
- (d) Krūškurvja līmenis ir novietots uz muguras ķermeņa slīpuma, pusceļā starp krūšu līmeni un plecu līmeni.
- (e) Krūškurvja līmenis tiek uzzīmēts uz priekšējā ķermeņa slīpuma, $1 / 2,1666$ no ceļa no krūšu līmeņa līdz pleca kakla malai.
- (f) Vertikālā krūšu līnija ir novietota uz priekšējā ķermeņa slīpuma.

Anotācijas noklusējumi noklusējuma preferencēs

Noklusējuma preferenču logā tagad ir atļauts ievadīt fonu un līniju rekvizītu noklusējuma iestatījumus. Tie tiks izmantoti jaunām anotācijām, kas pievienotas modelim, kā arī visām slīpuma konstrukcijas līnijām.



Desmit krāsu kopa ir tāda pati kopa, kas tiek parādīta logā Anotācija, un tās var rediģēt jebkurā logā. Noklusējuma krāsu, kas tiek parādīta kā lielāks krāsainais kvadrāts, var iestatīt šeit, vai nu izvēloties vienu no desmit krāsām, vai noklikšķinot uz lielāka krāsu kvadrāta un rediģējot RGB vērtības. Ja šeit ir iestatīta noklusējuma krāsa, tā netiek ietekmēta, ja vēlāk tiek mainīta 10 krāsu kopa. Katrs raksta gabals saglabā arī savu piešķirto krāsu, kas tiek saglabāta uz nenoteiktu laiku. Katru no desmit krāsām var arī rediģēt, noklikšķinot uz krāsas un pēc tam izmantojot iestatījumu (zobrata) pogu, lai rediģētu RGB vērtības. Un tādā pašā veidā anotācijas krāsām

poga, kas apzīmēta ar melno krustu, atjauno 10 krāsu kopu programmas noklusējuma krāsās (kas parādītas iepriekš).

3. Lietotāja definējami griezumumi.

Katrā apģērba gabalā var būt līdz 50 lietotāja definējamiem griezumumiem. Katrs griezumums ir noteikts attālums gar šūšanas līniju, virzoties pulksteņrādītāja virzienā vai pretēji pulksteņrādītāja virzienam no noteikta segmenta sākuma punkta. Griezums var sastāvēt no viena, divkārša vai trīskārša gājiena.

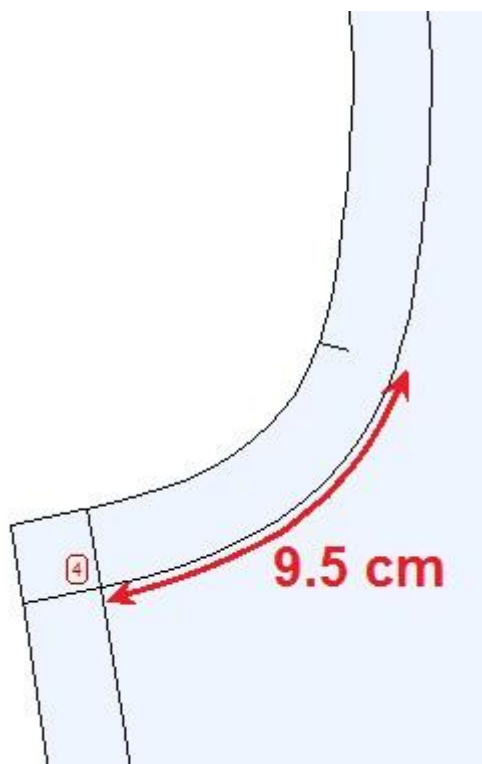
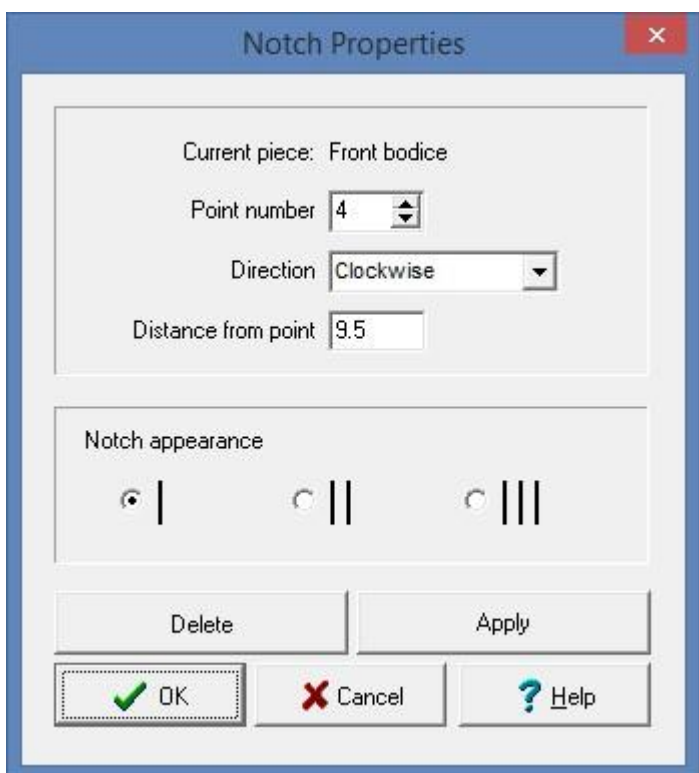
Griezumumi tiek automātiski uzzīmēti uz slīpumiem (izveidoti, izmantojot jebkuru Fittingly Sew versiju). Tie tiek uzzīmēti arī uz ķermeņa un piedurkņu gabaliem, kad tiek pievienota blūzes veidne vai kad šie slīpuma gabali tiek pievienoti rakstam.

Priekšējā ķermeņa rokas caurums un piedurknes vāciņa priekšējā mala ir marķēta ar viena gājiena iegriezumiem, bet aizmugurējā ķermeņa rokas caurums un vāciņa aizmugurējā mala ir marķēti ar dubultiem griezumumiem.

Piedurknes vāciņam ir nedaudz lielāks perimetrs nekā rokas caurumam, un Fittingly Sew pieņem, ka papildu audums uz piedurknes vāciņa tiks uzņemts uz pleca. Tāpēc iegriezumi uz rokas cauruma un piedurknes vāciņa ir tieši tādā pašā attālumā no paduses punkta, nepievienojot papildu attālumu palielinātajam piedurknes vāciņam.

Raksta gabaliem, kas tika izveidoti ar jebkuru metodi, izmantojot agrāku Fittingly Sew versiju, nav automātiski pievienotu griezumumu, bet tos var pievienot manuāli, izmantojot šo opciju.

Aktīvajam raksta gabalam var pievienot griezumumu, atlasot Gabals / Pievienot griezumumu. Tiek parādīts logs Notch Properties...



Kad tiek parādīts šis logs, punktu numerācija tiek automātiski ieslēgta pašreizējā modeļa logā.

Iepriekš minētajā piemērā viengājiena griezumums ir noenkurots 4. segmenta sākuma punktā. Ja ir atlasīta Lietot vai Labi, no 4. punkta pulksteņrādītāja virzienā pa šūšanas līniju tiek veikts 9,5 cm mērījums, un griezumums tiek novilkts tuvākajā griezumuma līnijas punktā.

Var gadīties, ka norādītais mērījums sniedzas ārpus pašreizējā segmenta un iegriež griezumumu citā segmentā no sākotnējā sākuma punkta. Segmentu skaits, uz kuriem mērījums var paplašināties, nav ierobežots.

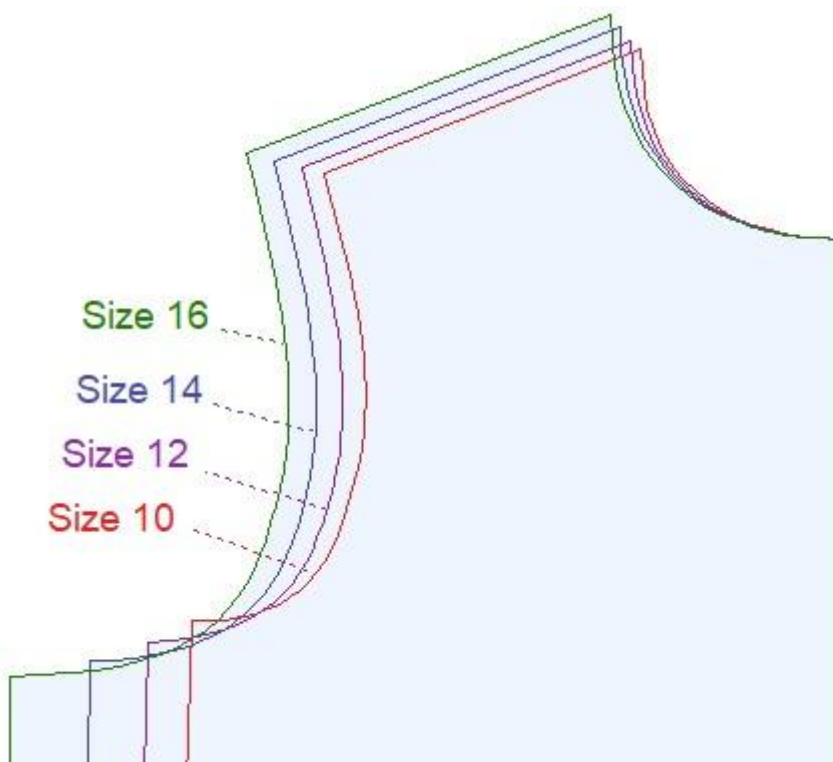
Kad tiek uzzīmēts dubultais griezumums, tas tiek uzzīmēts tā, lai divu griezumumu gājienu viduspunkts iezīmētu izmērītā garuma beigās. Līdzīgi izmērītā garuma beigās tiek uzzīmēts trīskāršs griezumums ar centrālo griezumumu.

Kad logs Notch Properties ir aizvērts, esošos griezumumus var rediģēt vai dzēst modeļiem (bet ne slopers). Novietojot kursoru virs lietotāja definēta griezumuma galvenajā raksta logā, tiek parādīts tags. Noklikšķinot uz taga, tiek atkārtoti atvērts logs Griezumuma rekvizīti un iespējo griezumuma rediģēšanu vai dzēšanu. Iegriezumuma rekvizītu logu var atvērt slīpumam, lai varētu apskatīt datus, bet tajā nav iespējams veikt izmaiņas.

Kad gabals tiek mainīts, izmantojot Piece / Rescale Piece, tiek mainītas arī jebkuru iegriezumumu pozīcijas.

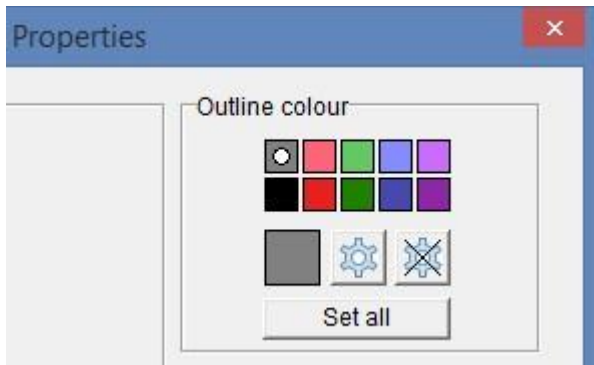
4. Krāsainas gabala kontūras.

Tas ir īpaši noderīgi, ja dažādu izmēru apģērba gabali ir sakrauti kopā...



Šeit krāsainajiem gabaliem ir anotācijas ar atbilstošām krāsām. Visas krāsas ir definējamas lietotājam.

Dialogā Gabala rekvizīti tagad ir iespēja atlasīt kontūras krāsu, kas tiek izmantota gabalu malām un šuvju pielaides līnijām gan ekrānā, gan izdrukās. Desmit krāsu kopa darbojas līdzīgi kā kopa, kas tiek parādīta logā Anotācija un Noklusējuma iestatījumi, taču tās var mainīt neatkarīgi no anotācijas krāsām.



Pašreizējo kontūras krāsu, kas parādīta kā lielāks krāsainais kvadrāts, var iestatīt šeit, vai nu izvēloties vienu no desmit krāsām, vai noklikšķinot uz lielāka krāsu kvadrāta un rediģējot RGB vērtības. Ja viena no desmit krāsām atbilst pašreiz izvēlētajai krāsai, tā tiek atzīmēta ar nelielu baltu apli.

Ja kontūras krāsa šeit tiek iestatīta ar kādu no metodēm, vai nu rediģējot tās RGB vērtības, vai izvēloties vienu no 10 krāsu kopas, tas netiek ietekmēts, ja vēlāk tiek mainīta 10 krāsu kopa. Tātad, piemēram, ja anotācijas krāsa ir iestatīta uz 1. krāsu un ir pelēka, un pēc tam 1. krāsa tiek mainīta uz citu krāsu, anotācija paliek pelēka.

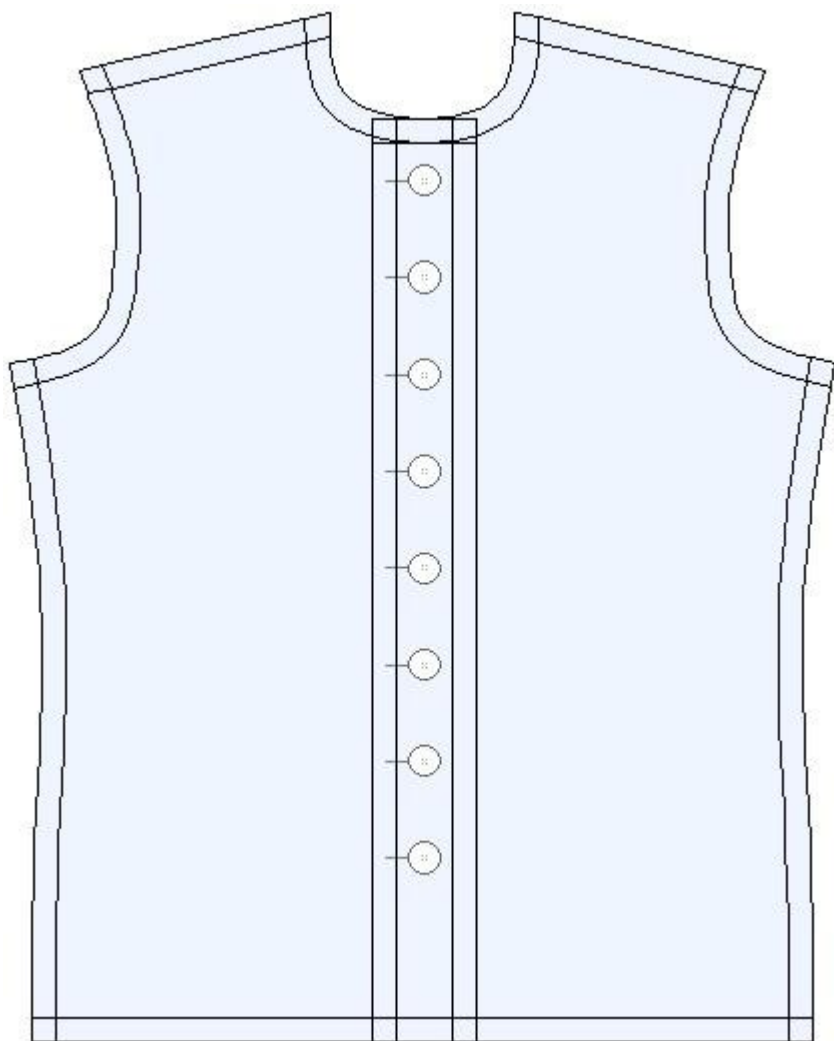
Katru no desmit krāsām var arī rediģēt, noklikšķinot uz tās un pēc tam izmantojot iestatījumu (zobrata) pogu, lai rediģētu RGB vērtības. Un tādā pašā veidā anotācijas krāsām iestatījumu poga ar melnu krustu lūdz apstiprinājumu un pēc tam atjauno 10 krāsu komplektu programmas noklusējuma krāsās (kas parādītas iepriekš). Šīs 10 krāsas tiek saglabātas kā daļa no FS3 noklusējuma iestatījumiem.

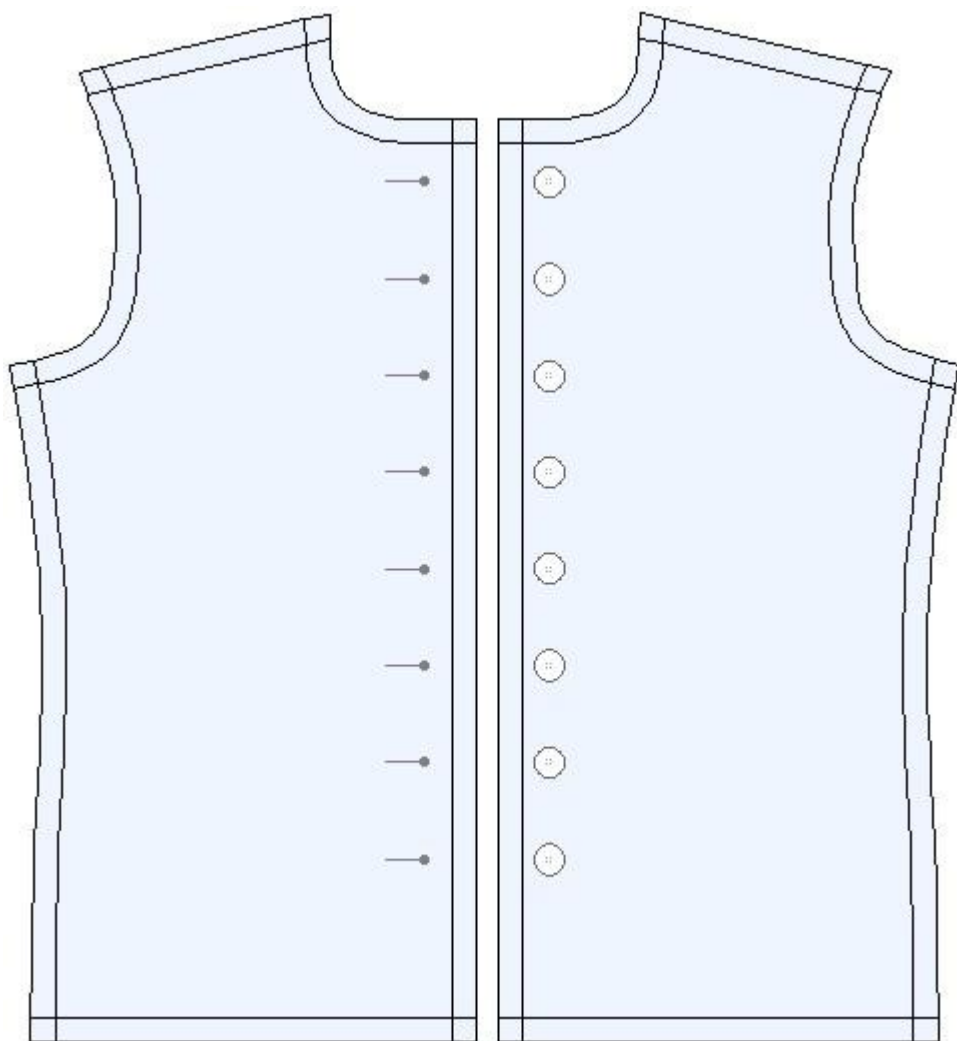
Poga *Iestatīt visu* lieto atlasīto krāsu katram esošajam apgērba gabalam pašlaik atvērtajā raksta failā.

Krāsas numurs 6 standarta krāsu komplektā ir melns. To izmanto visiem sloper gabaliem un jauniem rakstiem.

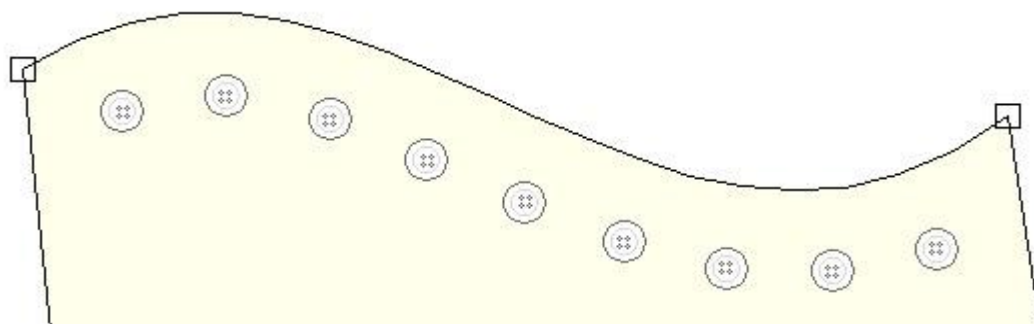
Ja dažādiem gabaliem ir atšķirīgas kontūras krāsas un gradēti gabali tiek novietoti uz "kaudzes", ir vieglāk atšķirt līnijas, kas pieder katram gabalam. Ja darbiem ir dažādu krāsu kontūras, visas anotācijas tiek parādītas arī dažādās krāsās - neatkarīgi no tā, vai darbs ir aktīvs vai nē.

5. Pogas un pogcaurumi.

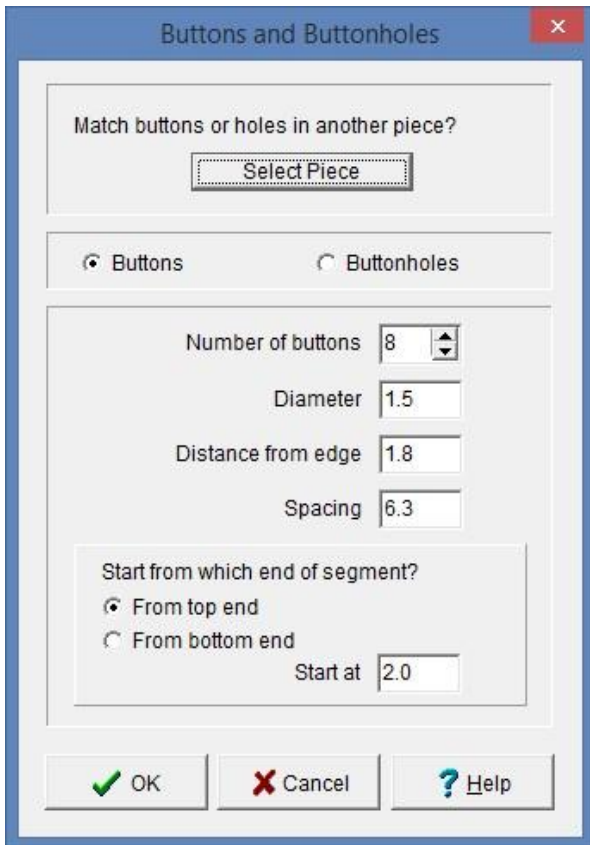




Pogu vai pogcaurumu līnija seko taisnā vai izliektā segmenta slīpumam, pie kura tie ir piestiprināti, un var būt jebkurā leņķī...



Lai segmentam pievienotu pogu vai pogcaurumu komplektu, ir nepieciešams izcelt šo vienu segmentu un izvēlēties Gabals / Pogas un Pogcaurumi. Pēc tam tiek parādīts šāds logs:



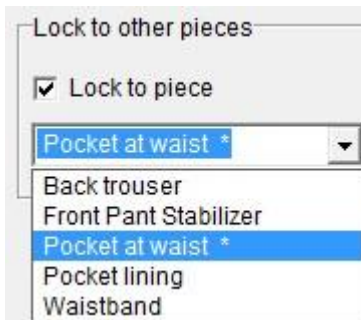
Ja viens gabals ir jāsavieno ar citu gabalu, pogu *Atlasīt gabalu* var izmantot, lai norādītu otru gabalu, kuram šim gabalam jāatbilst. Ja otrs gabals satur pogu komplektu, aktīvajam gabalam tiks pievienots pogcaurumu komplekts, kuru novietojums, izmērs un numurs atbilst otram gabalam. Līdzīgi, ja otrā gabalā ir pogu caurumu komplekts, aktīvajam gabalam tiks pievienots pogu komplekts.

Galvenokārt vertikālu pogu vai pogcaurumu komplektu var novietot norādītajā attālumā no segmenta augšas vai apakšas, izmantojot opciju *Sākt no kura segmenta gala?* Līdzīgi segmentiem, kas galvenokārt ir horizontāli, formulējums ir "*No kreisā gala*" un "*No labā gala*".

Kad pogas vai pogcaurumi jau ir novietoti uz gabala, tos var mainīt, noklikšķinot uz jebkuras pogas vai pogcauruma. Tie tiek izcelti rozā krāsā, lai parādītu, kurš pogu vai pogcaurumu komplekts ir izvēlēts.

6. Gabalu bloķēšana kopā

Dialogā *Gabals / Rekvizīti* tagad ir iespēja bloķēt pašreizējo gabalu ar citiem gabaliem. Piemēram, nelielu gabalu, kas attēlo kabatu, var piestiprināt pie lielāka apģērba gabala, vai dimanta formas gabalu var izmantot, lai attēlotu iekšējo šautriņu.



Šī dialoga apakšā ir nolaižamais apģērba gabalu saraksts. Ja rakstā ir citi gabali, vienu no tiem var atlasīt no saraksta, un opcija *Bloķēt uz gabalu* bloķē vai atbloķē atlasīto gabalu pašreizējā. Sarakstā visi gabali, kas ir bloķēti pašreizējam gabalam, tiek atzīmēti ar zvaigznīti.

Nav svarīgi, vai gabals A ir bloķēts ar gabalu B vai otrādi: rezultāts ir tāds pats: nav hierarhijas, kurā vienam gabalam pieder citi gabali.

Kad divi vai vairāki gabali ir bloķēti kopā, velkot vienu vai otru gabalu, izmantojot peli vai bulttaustiņus, pārvietojas gabali kopā. Ja gabals, kas ir bloķēts pie citiem gabaliem, tiek apgriezts vai pagriezts, visi bloķētie gabali tiek apgriezti vai pagriezti kopā. Ja tiek dzēsts, importēts vai ielīmēts gabals, kas ir bloķēts citiem gabaliem, tiek izdzēsts, importēts vai ielīmēts tikai viens gabals.

Mazus gabalus, kas atrodas aiz liela gabala, var atlasīt ar vienu vai vairākiem kontroles klikšķiem, neatkarīgi no tā, vai gabali ir bloķēti kopā vai nē.

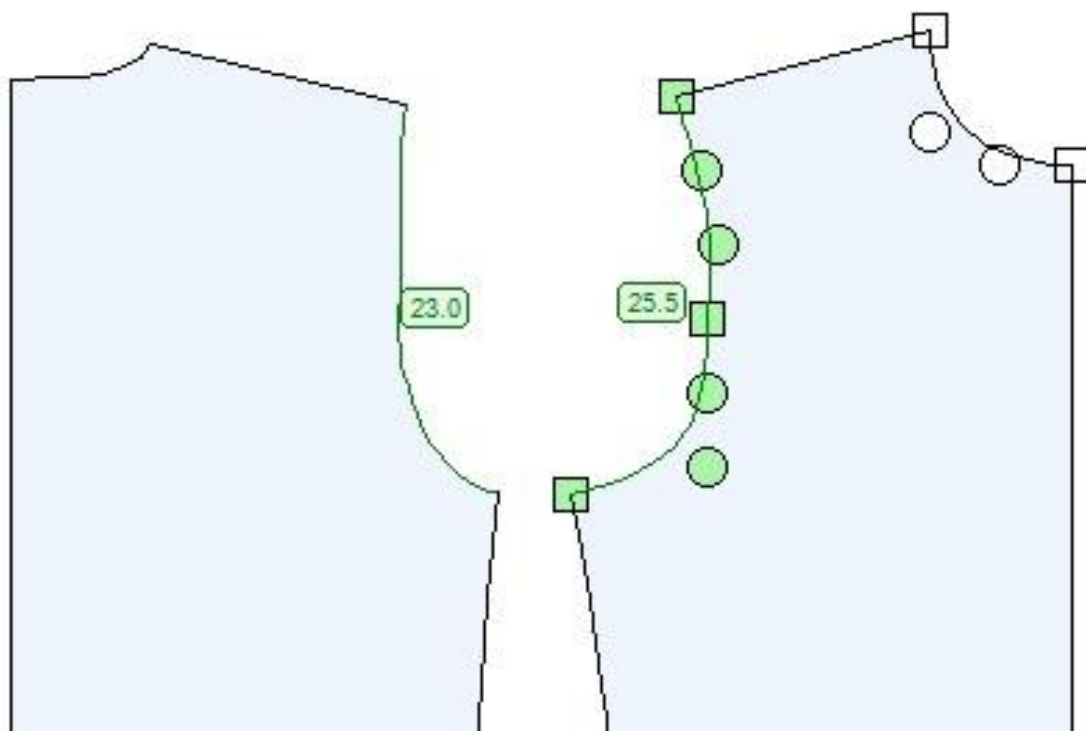
Bloķēšanu var īslaicīgi salauzt, turot nospiestu taustiņu Alt; Pēc tam atlasīto gabalu var vilkt, izmantojot peli vai bulttaustiņus, neatkarīgi no gabaliem, kuriem tas parasti ir bloķēts. (Alt taustiņš tika izvēlēts Control vai Shift taustiņu vietā, jo pēdējiem jau ir funkcija, pārvietojot gabalu, izmantojot bulttaustiņus.)

Ja Alt taustiņš tiek turēts nospiests un gabals, kas ir bloķēts otrajam gabalam, tiek vilkts no otrā gabala un uz trešā gabala, tas tiek bloķēts uz trešo gabalu, nevis uz otro.

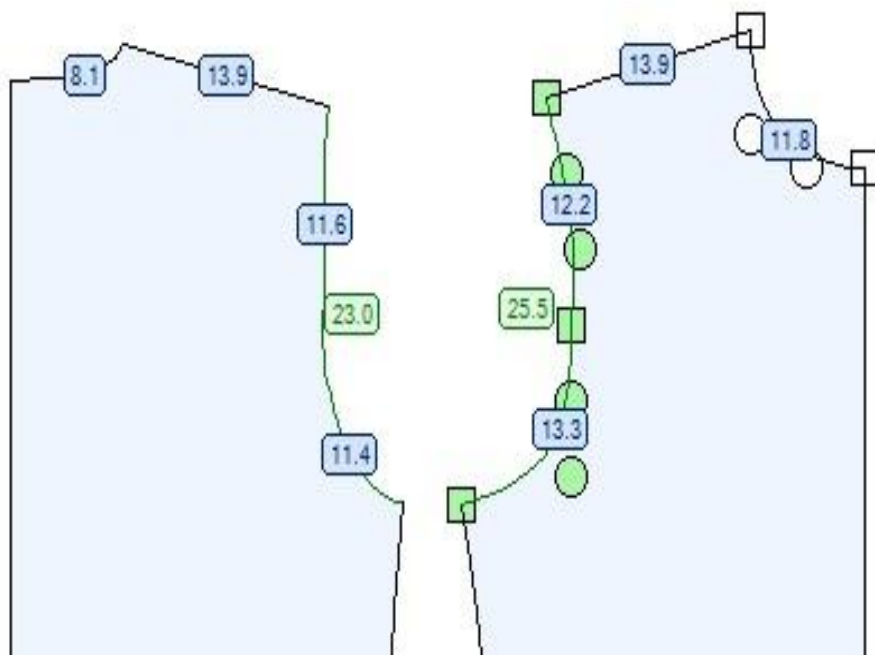
Ja bloķētajām detaļām ir dažādas krāsas, lietotājs var izvēlēties izmantot *Gabala / Gabala pasūtīšanu*, lai novietotu nelielu gabaliņu galvenās detaļas aizmugurē (vai zem tās), lai tā atšķirīgā krāsa nebūtu redzama (ja vien lietotājs to neizvēlas). Alternatīvi, gabala krāsu kodu var mainīt, lai tas atbilstu galvenā gabala krāsu kodam (dialogā *Gabals / Rekvizīti*).

7. Jauna opcija izvēlnē Skats: Kombinētie segmentu garumi.

Ja šī opcija ir atlasīta, atlasītās segmentu kontūras tiek uzzīmētas zaļā krāsā un tiek parādīti blakus esošo atlasīto segmentu kombinētie garumi...



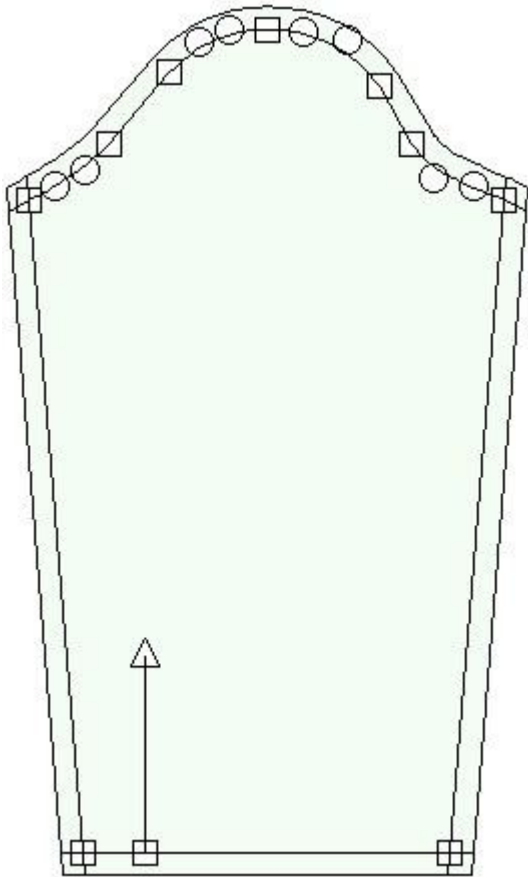
Lai atšķirtu kombinētos segmentu garumus no garumiem, kas parādīti izvēlnes opcijā *View / Segment Lengths*, pēdējie tagad tiek parādīti zilā krāsā, nevis zaļā krāsā...



Šīs jaunās opcijas dēļ izvēlnes opcija *Gabals Rādīt segmenta garumu* nepiedāvā neko papildu un tāpēc ir noņemta.

8. Jauna opcija izvēlnē *Gabals*: **Pārslēgt Placket**

Šī jaunā opcija ir iespējota, ja ir atlasīts vismaz viena segmenta galapunkts vai ir atlasīta vismaz viena placket virsotne. Virsotnes tags vizuāli ir tāds pats kā tuck vai šautriņu virsotnes tags, un to var izcelt un vilkt tādā pašā veidā. Katram segmenta sākuma punktam var būt tikai viena vieta.

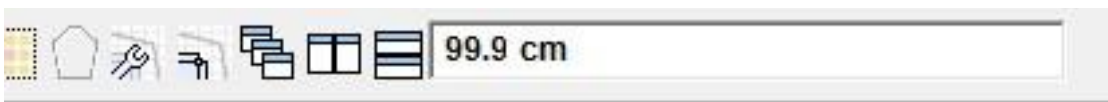


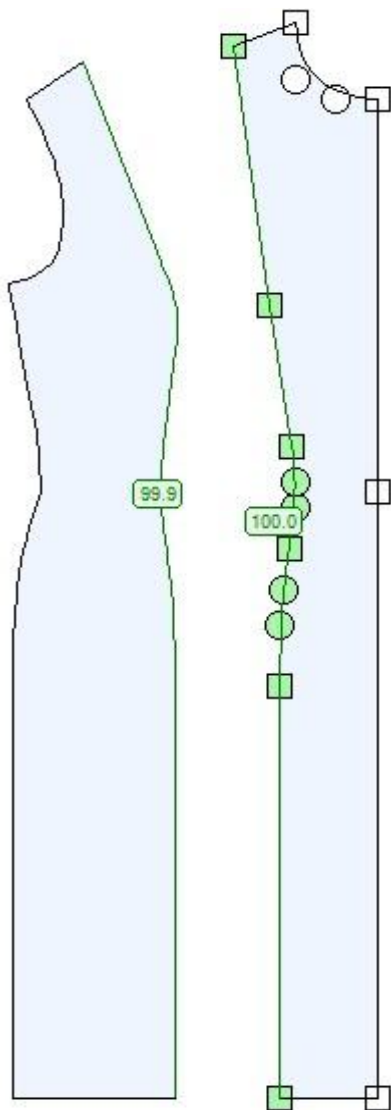
Visi rakstu faili, kuros bija nulles platuma šautriņas vai tukšumi, tagad tiek atvērti ar šautriņu vai tukšo segmentu, kas automātiski tiek aizstāts ar placket.

9. Detaļu saderības nodrošināšana – jauna vilkšanas iespēja

Dažreiz ir vēlams veikt korekcijas vienā punktā, kamēr kombinētie segmentu garumi joprojām ir redzami. Parasti atlasīto punktu grupu var vilkt kopā tikai kā kopu, bet tagad, turot nospiešu taustiņu Shift, vienu atlasīto punktu var vilkt ar peli. Jaunais kombinētais garums tiek nepārtraukti parādīts statusa lodziņā rīkjoslās labajā pusē, kamēr punkts tiek vilkts.

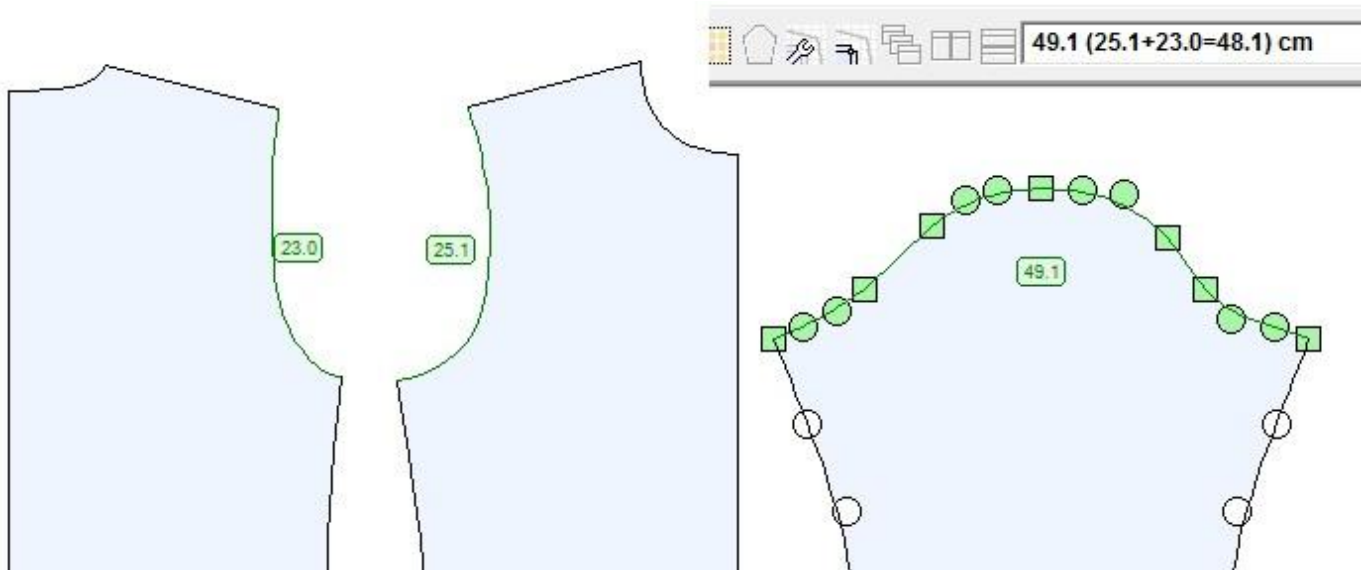
Ja divi gabali ir jāsašuj kopā, tagad var pārbaudīt, vai tie sader kopā. Segmenti, pa kuriem tie savienojas, jāizvēlas abos gabalos. Kamēr tiek vilkts jebkurš atsevišķs punkts aktīvajā gabalā, statusa lodziņā tiek parādīts jaunais kombinētais izvēlētais šuves garums, ko lietotājs var salīdzināt ar kombinēto garumu neaktīvajā gabalā...



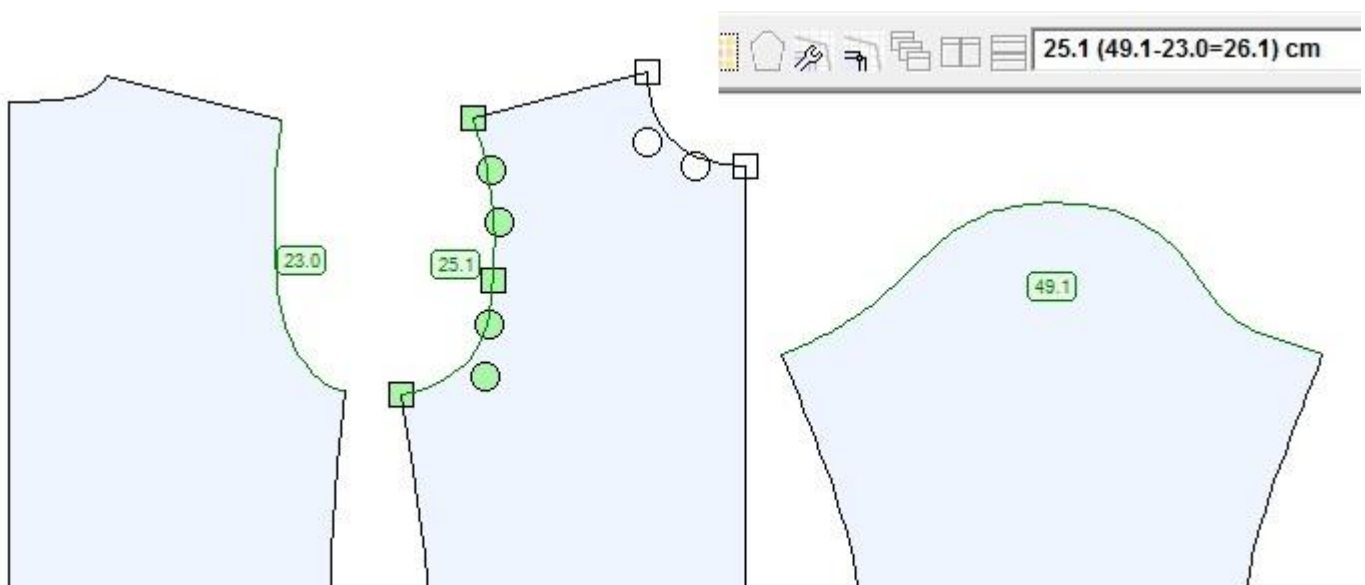


Ja katrā no 3 apģērba gabaliem ir blakus esošo atlasīto segmentu kopa, statusa lodziņā tiek parādīta papildu informācija. Ja izvēlēto šuvju kopējais garums uz aktīvā gabala ir garāks nekā uz neaktīvajiem gabaliem, Fittingly Sew parāda arī neaktīvo gabalu kopējo garumu summu. Pretējā gadījumā tas parāda atšķirību starp diviem neaktīvajiem gabaliem.

Tā mērķis ir nodrošināt mērķa mērījumu, uz kuru lietotājs var mērķēt, pielāgojot aktīvo gabalu. Piemēram, ja roku caurumi ir atlasīti priekšējā un aizmugurējā ķermenī un tiek regulēta piedurknes galva, statusa lodziņā tiek parādīts mainīgais strāvas piedurknes galvas perimetrs (49.1), kā arī roku caurumu summa. Šajā piemērā mērķa vērtība ir 48,1, lai precīzi atbilstu. Tomēr precīza piemērotība ne vienmēr ir ideāla. Piemēram, piedurknes vāciņam jābūt nedaudz lielākam par rokas caurumu, un, veidojot slīpumus un veidnes, Fittingly Sew padara piedurknes vāciņa perimetru par 2% lielāku nekā rokas caurumu. Tāpēc zemāk redzamās blūzes veidnes vāciņa perimetrs ir 1.02×48.1 vai 49.1.



Pielāgojot rokas caurumu, statusa lodziņā tiek parādīts mainīgais strāvas rokas cauruma perimetrs (25.1 zemāk redzamajā piemērā), kā arī atšķirība starp piedurknes galvu un otras ķermeņa daļas rokas caurumu. Šeit vērtība, uz kuru jātiecas, ir 26,1 precīzai atbilstībai vai 25,1, ja aprēķinā jāiekļauj 2% skaitlis.

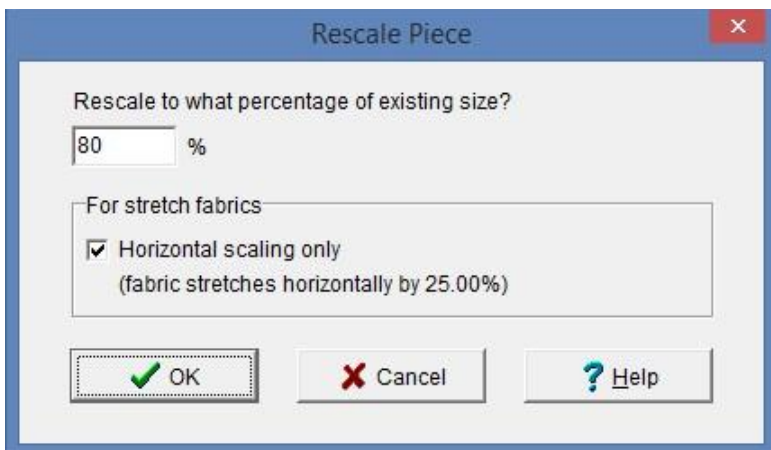


Lai padarītu taustiņu Shift pieejamu šim īpašajam vilkšanas līdzeklim, Shift vairs netiek izmantots, lai padarītu līknes simetriskas. Šai funkcijai tagad tiek izmantots taustiņš Alt: izvēloties vienu līknes kontrolpunktu un velkot to ar nospiestu taustiņu Alt, neizvēlētais kontrolpunkts spoguļattēlā pārvietojas uz atlasīto, lai līkne kļūtu simetriska.

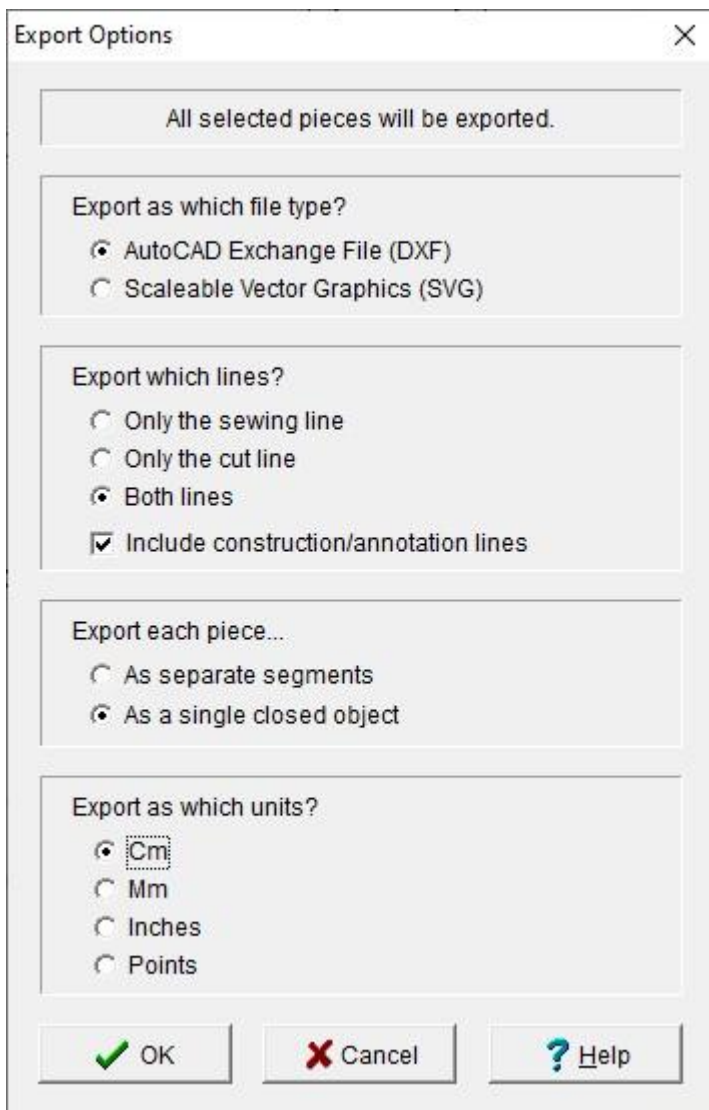
10. Elastīgu audumu pielāgošana

Skalas maiņas logam ir bijušas dažas izmaiņas. Tagad ir iespējams saspiest gabalus horizontāli, nespiežot arī vertikāli, lai tie būtu piemēroti horizontāli stiepjamiem audumiem.

Skalas maiņas apjoms tagad tiek ievadīts procentos, un vērtība 100 nenozīmē nekādas izmaiņas. (Iepriekš tika ievadīta proporcija ar 1.000, kas nenozīmē nekādas izmaiņas.) Anotācijas līnijas tagad ir mērogotas tādā pašā proporcijā kā apģērba gabala kontūra.



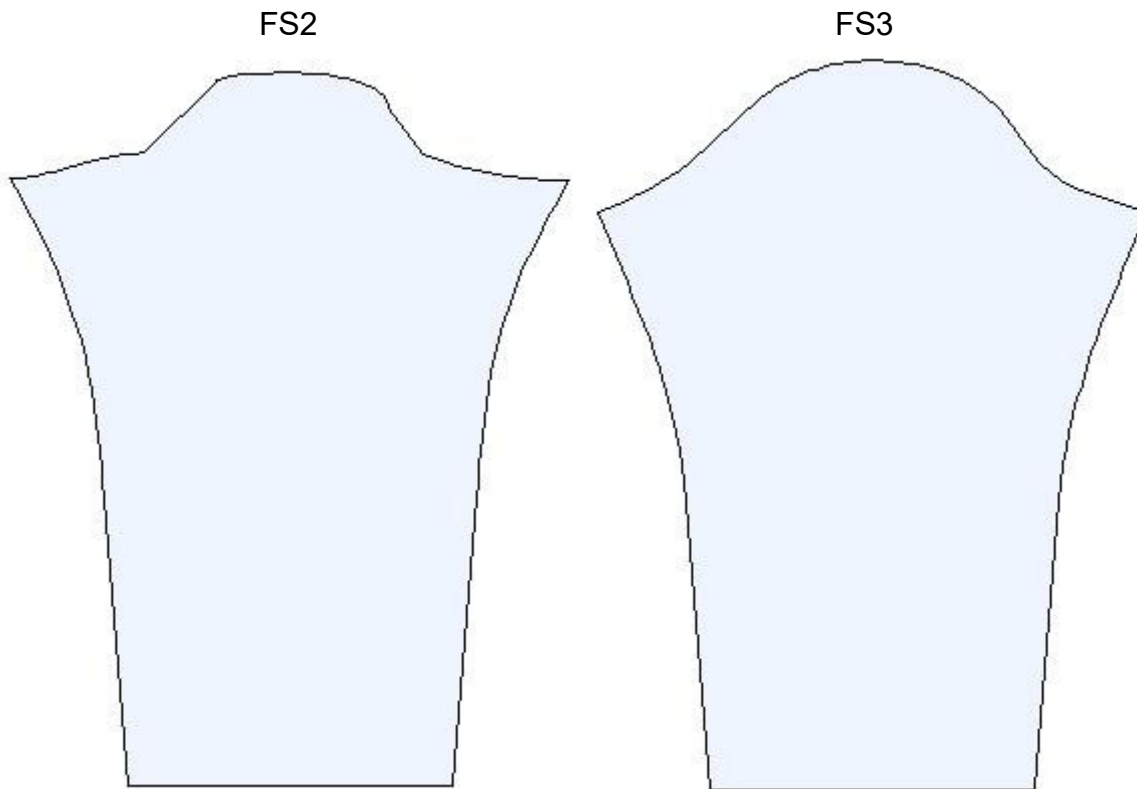
11. Eksportēšana uz citiem failu formātiem



Izvēlnē Fails tagad ir jauna opcija Eksportēt, kas parāda iepriekš minēto logu un pēc tam faila saglabāšanas dialogu.

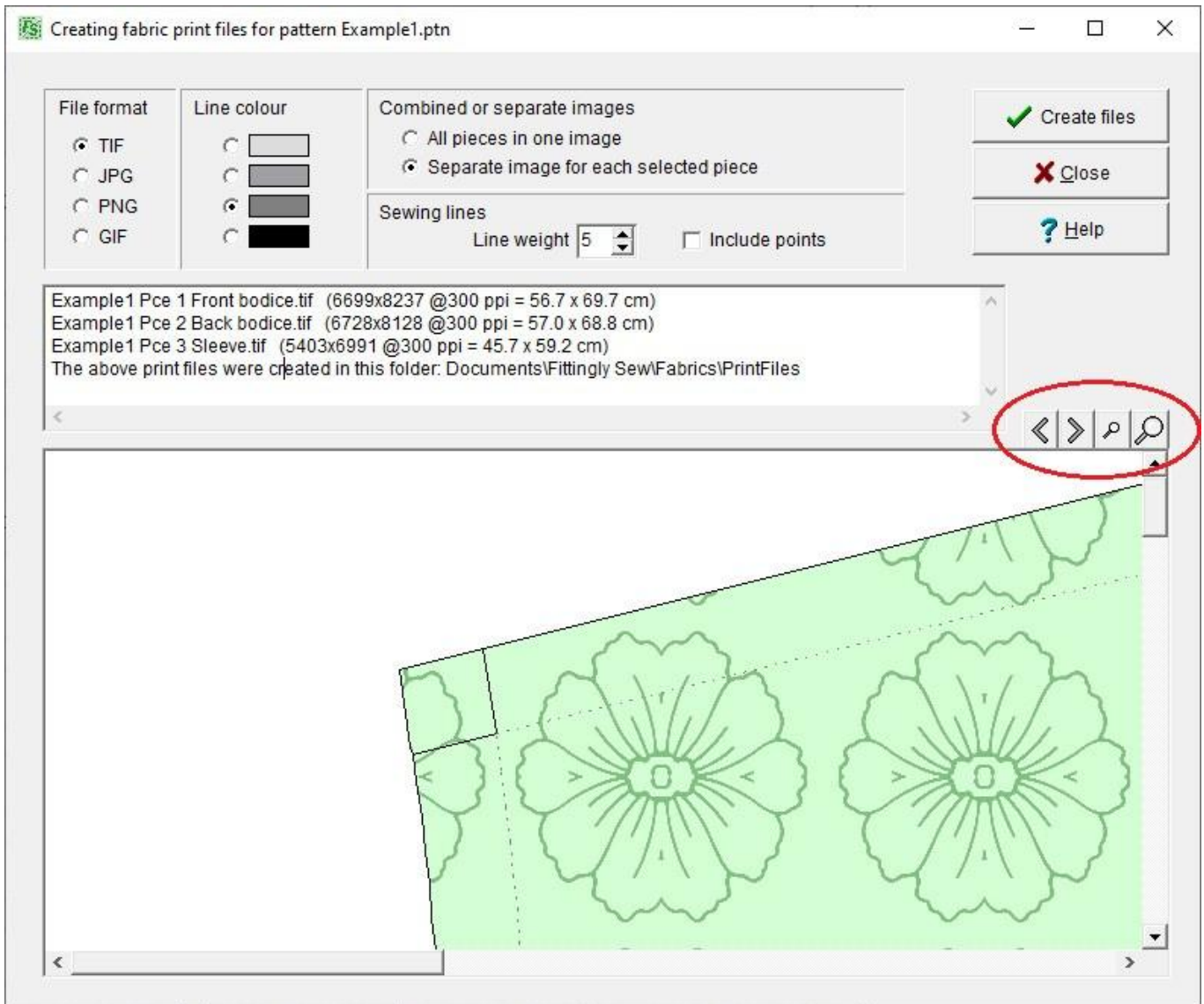
12. Citas izmaiņas

- (a) Skaitļdati vācu, franču un krievu valodas versijās tagad tiek parādīti ar komatiem, nevis decimāldaļām. Skaitliskos datus var ievadīt ar komatiem vai decimālzīmēm jebkurā valodas versijā.
- (b) Blūzes veidne ir uzlabota ar gludāku piedurkņu vāciņu, kas ciešāk pieguļ rokas caurumam. Arī priekšējā ķermeņa rokas cauruma forma ir padarīta noapaļotāka.

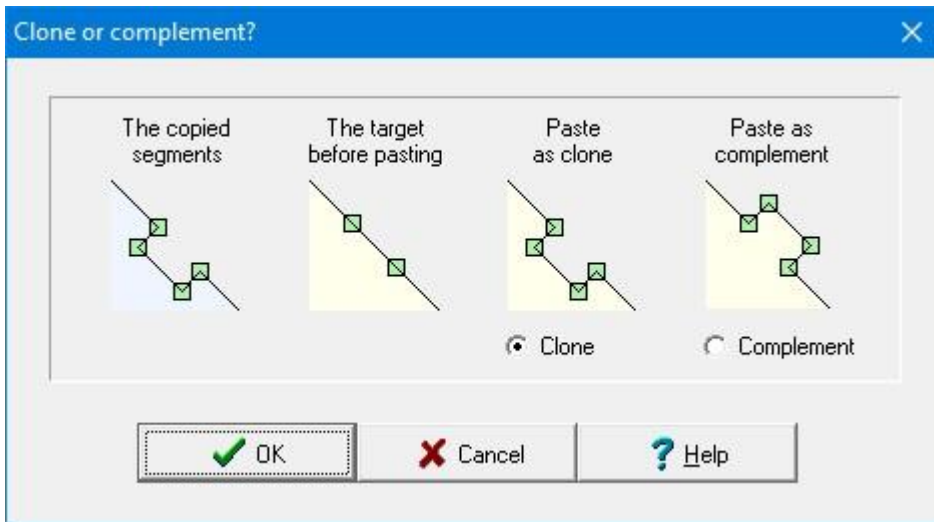


- (c) Priekšējā daļa plisēto bikšu šablons
- (c) Galvenais raksta logs tagad parāda izmēru datus virsrakstjoslā kā standarta izmēru vai slīpuma faila nosaukumu.
- (d) Opcija Skatīt / Segmenta garumi tagad parāda arī šautriņu kāju garumus.
- (e) Ja rakstā ir vairāki gabali, kuriem ir viens un tas pats gabala nosaukums, dublētajiem nosaukumiem tagad tiek piešķirts sufikss; Piemēram, divi gabali, ko sauc par priekšējo ķermeņa, kļūst par priekšējo ķermeņa un priekšējo ķermeņa-a. (Tas bija nepieciešams, lai bloķēšanas detaļu funkcija darbotos pareizi.)
- (f) Kad objekts tiek vilkts vai tiek izmantota mērlente, attālums tiek parādīts statusa lodziņā rīkjoslas labajā pusē. FS2 lodziņš tika nekavējoties notīrīts, tiklīdz peles poga tika atbrīvota. FS3 skaitļi paliek, līdz kaste tiek izmantota vēlreiz. Noklikšķinot lodziņā vai nospiežot taustiņu Esc, lodziņš tiek notīrīts.

- (g) Tālummaiņa, izmantojot peles riteni vai rīkjoslas nolaižamo sarakstu, tagad pielāgo tālummaiņas līmeni ap raksta vai slīpuma loga centru, nevis ap tā augšējo kreiso stūri. Arī ... ja taustiņš Control tiek turēts nospiegts, kamēr tiek izmantots peles ritenis, skats tiek tuvināts līdz peles rādītāja pašreizējai pozīcijai, atvieglojot tuvināšanu noteiktā raksta vai slīpuma apgabalā.
- (h) Auduma drukas logs ir uzlabots. Ja ir atlasīti vairāki apģērba gabali un ir izmantota iespēja izveidot atsevišķu attēlu katram gabalam, pēc drukas failu izveides tagad ir iespējams tos ritināt, izmantojot rīku pogas, kas ir iezīmētas sarkanā krāsā:



- (i) Atsauksana ir uzlabota, kad apģērba gabali vai punkti tiek vilkti, turot nospiegtu tastatūras bulttaustiņu. Iepriekš katrai mikroskopiskai pozīcijas korekcijai tika izveidots atsevišķs atsauksanas punkts, un ātri tika sasniegts 20 atsauksanas operāciju ierobežojums. Tagad atsauksanas punkts tiek izveidots tikai tad, kad bulttaustiņš pirmo reizi tiek turēts nospiegts. Kad atslēga tiek atbrīvota un pēc tam tiek izmantota atsauksana, modelis tiek pilnībā atgriezts vienā atsauksanas operācijā. Šo izmaiņu blakusefekts ir tas, ka gabalu vai punktu vilkšana ir kļuvusi ātrāka.
- (j) Punktu ielīmēšana kā klons vai kompliments ir kļuvusi mazāk noslēpumaina, un šis jaunais logs tiek parādīts ielīmējot:



Agrāk papildinājuma atlase tika veikta, ielīmēšanas laikā turot nospiestu taustiņu Shift.