**Needlework Editor. Інструкція для користувача**

**Needlework Editor** (далі - програма) – програмне забезпечення для створення зображень ручної вишивки. У даній інструкції описуються дії, які можливо виконувати за допомогою програми, як зберігати результати роботи, змінювати параметри системи тощо.

Програма складається з наступних компонентів:

1. Меню
2. Панель для малювання.
3. Панель інструментів.
4. Редактор голки
5. Кнопка для …

1. Створення зображення

У правій частині вікна програми є список дій. Для додавання елементів зображення оберіть дію «**Відрізок**» або «**Дуга**». Якщо ви обрали дію «**Дуга**», то ви матимете можливість задати кількість точок, через які буде проведена дуга. Далі послідовно клацайте лівою кнопкою миші по тих клітинках, через які має проходити створюваний елемент. Коли всі точки буде задано, програма намалює елемент.

1. Зміна порядку зображення елементів.

В ході малювання може виникнути ситуація, коли декілька елементів можуть перекривати одне одного в одній точці. Для того, щоб змінити порядок малювання елементів в конкретній точці:

* 1. Наведіть курсор на точку, в якій необхідно змінити порядок елементів.
  2. Клацніть правою кнопкою миші.
  3. Оберіть пункт «Змінити порядок ниток».

1. Редагування існуючих елементів.

Для того, аби змінити існуючий елемент, клацніть по ньому лівою кнопкою миші. Програма створить спеціальні точки, які задають обраний елемент, які ви можете перетягнути у довільну точку полотна.

Затиснувши кнопку Control, Ви можете обрати декілька елементів. Обрані елементи матимуть зелені границі. Використовуючи кнопки зі стрілками, ви можете переміщати обрані елементи по полотну. Використавши комбінацію клавіш Ctrl+V обрані елементи відтворяться у верхньому лівому куті робочої області.

1. Додавання голки.

Для створення голки натисніть на кнопку «Намалювати голку». Оберіть Дві точки, які задають голку. Програма намалює голку, а також створить механізм для зміни кута нахилу нитки.

1. Редагування полотна

За замовчуванням на фоні зображення малюється сітка з кроком 5 пікселів, а розміри вікна складають 700х500 пікселів. Для зміни параметрів полотна оберіть пункти меню: Налаштування – Редактор полотна. Програма створить нове вікно, у якому ви зможете задати розміри робочої області, відстань між клітинками, а також області, які не будуть малюватись, зображуючи мереживне полотно. Для зображення мережива кліками лівою кнопкою миші оберіть зони, що не малюватимуться. Після завершення редагування натисніть кнопку ОК, оберіть розташування для збереження файлу з полотном. Створене полотно автоматично буде застосоване до поточного рисунку.

Для того, аби відкрити вже існуюче полотно, оберіть пункти меню Налаштування – Обрати полотно, та відкрийте необхідний файл.