

USER GUIDE



JANOME

JANOME Artistic Digitizer

Software Manual

The contents of this manual and the associated software are the property of DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. No parts of this publication or the accompanying software may be reproduced, adapted, copied or distributed, transmitted, transcribed, stored in a retrieval system or translated into any human or computer language, in any form or by any means, electronic, mechanical, magnetic, manual, or otherwise, or disclosed to any third party.

Trademarks: DRAWstitch is a trademark and/or registered trademark of DRAWstitch International Ltd.

Janome and Artistic are trademarks and/or registered trademarks of JANOME Sewing Machine Co., Ltd. (Japan) and/or its licensors.

Other products, fonts and company names and logos may be trademarks or registered trademarks of their respective companies.

Patent Protection: Certain features and tools of JANOME Artistic Digitizer are protected by US Patent 8,694,146 B2. Additional patents may be pending in the U.S. and elsewhere.

Important:

Your use of the Software is subject to the DRAWSTITCH INTERNATIONAL LIMITED End-User License Agreement (EULA). To view the EULA, please refer to the **Help > About** dialogue of the Software.

Notice, Warranties and Disclaimers:

All information is provided "as is" without warranty of any kind, either express or implied, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, or non-infringement. DRAWSTITCH INTL. LTD assumes no responsibility for errors or omissions in the information, or software, or other documents, which are referenced by or linked to this manual.

References to corporations, their services and products, are provided "as is" without warranty of any kind, either express or implied. In no event shall DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD or its officers, employees or affiliates be liable for any special, incidental, indirect or consequential damages of any kind, or any damages whatsoever, including, without limitation, those resulting from loss of use, data or profits, whether or not advised of the possibility of damage, and on any theory of liability, arising out of or in connection with the use or performance of this information.

The information contained in this manual is provided for informational purposes only, and while DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD is confident in its accuracy, please note that this manual could include technical or other inaccuracies or typographical errors. Changes are periodically added to the information herein; these changes will be incorporated in new editions of this manual without prior notice.

DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD may make improvements and/or changes in the product(s) and/or the program(s)/software described in this manual at any time.

Printing:

You may print out this Software Manual provided that:

- (a) You print out a single copy of the Manual for your personal use;
- (b) You do NOT remove or alter the copyright notices or other means of identification or disclaimers as they appear in this Software Manual;
- (c) You do NOT systematically make printed or electronic copies of the Software Manual for any purpose;
- (d) You do NOT display or distribute any part of the Software Manual on any electronic network, including without limitation the Internet and the World Wide Web;
- (e) You do NOT use all or any part of the Software Manual for any commercial use.

For more information visit

www.drawstitch.com

Contact DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2018 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

All rights reserved.

Last update, June 2018

1. Commencer	8
1.1 Installation	10
1.2 Maintenance	13
1.3 Clé logicielle	14
1.4 Mise à jour logicielle	15
1.5 Connecter des périphériques externes	16
1.6 Obtenir de l'aide	18
1.7 Visite de l'espace de travail	20
1.8 Démarrage rapide	24
1.9 Carte de référence rapide	28
2. Travailler avec des fichiers	31
2.1 Créer un dessin	32
2.2 Importer une image	33
2.2.1 Importer des images vectorielles	34
2.2.2 Importer des images bitmap	35
2.2.3 Importer des fichiers de broderie	38
2.2.4 Image du scanner	40
2.2.5 Image de la webcam	42
2.3 Ouvrir dessin	44
2.4 Parcourir	46
2.5 Ouvrir en tant que modèle	48
2.6 Enregistrer dessins	51
2.7 Imprimer dessins	52
2.7.1 Imprimer dessin	54
2.7.2 Imprimer image	58
2.8 Exporter dessin	59
2.8.1 Exporter vers Dropbox	60
2.8.2 Exporter une image de broderie	67
2.8.3 Exporter en SVG	69
2.9 Envoyer à la machine	70
3. Sélections	74
3.1 Sélection avec la souris (clic)	76
3.2 Sélection avec les raccourcis	78
3.3 Sélection par type de points	80
3.4 Sélection par couleur	81
3.5 Sélection sur le gestionnaire de séquence	81

4.	Afficher vos dessins	83
4.1	Outils de Zoom	85
4.2	Mesure	87
4.3	Affichage du dessin	88
4.4	Montrer les épaisseurs de la broderie	89
4.5	Régler la source lumineuse	90
4.6	Afficher la grille	91
4.7	Afficher le cadre de broderie	91
4.8	Dessiner lentement (Maj+F11)	92
4.9	Lignes de guide	94
5.	Modifier les objets	97
5.1	Positionner les objets	100
5.2	Couper - Copier et Coller	101
5.3	Transformer les objets	102
5.3.1	Echelle - Taille des objets	105
5.3.2	Mettre en biais - Incliner les objets	107
5.3.3	Rotation des objets	109
5.3.4	Objets en miroir	111
5.4	Grouper - Séparer le groupe	113
5.5	Combiner - Dissocier	114
5.6	Annuler - Rétablir	114
5.7	Supprimer les superpositions	115
6.	Editer les points de broderie	116
6.1	Sélections dans l'éditeur de points de broderie	118
6.2	Déplacer les points de broderie	120
6.3	Mouvements guidés	121
6.4	Insérer des points de broderie	122
6.5	Supprimer des points de broderie	122
6.6	Afficher/Masquer les points piqués	123
7.	Lettrage	124
7.1	Pour ajouter du texte	125
7.2	Editer un texte	126
7.3	Changer la police et la taille	127
7.4	Abréviation de texte	127
7.4.1	Utiliser les abréviations	129
7.4.2	Création - Modification des abréviations	130

7.5	Editer la mise en forme du texte	132
7.6	Texte sur un chemin	133
7.7	Texte dans une enveloppe	139
7.8	Monogramme	140
7.8.1	Editer le monogramme	142
7.8.2	Editer le modèle de monogramme	143
7.8.3	Zones de chevauchement	146
8.	Travailler avec les couleurs	148
8.1	Onglet couleur	152
8.2	Dé finir les couleurs par défaut	153
8.3	Sélection par couleur	154
8.4	Gestionnaire de couleurs	155
8.5	Harmonies	157
9.	Ré organiser le dessin	160
9.1	Ré organiser les objets	162
9.2	Gestionnaire de sé quences	164
10.	Outils	167
10.1	Insé rer un symbole	169
11.	Broderie - Cré er un dessin de broderie	171
11.1	Types de points - Types de broderies	173
11.2	Sélection du tissu	176
11.3	Proprié té s	179
11.4	Proprié té s de la surface	180
11.4.1	Illustration	180
11.4.2	Bourdon	181
11.4.3	Remplissage	186
11.5	Proprié té s du serti	190
11.5.1	Illustration	190
11.5.2	Piqûre	191
11.5.3	Bourdon sé riel	192
11.6	Outils Division et Direction	195
11.7	Proprié té s du dessin	197
11.7.1	Gé né ral	198
11.7.2	Options d'optimisation	200
11.8	Changer le cadre de broderie	205
11.8.1	Ajouter plusieurs cadres de broderie	208
11.9	Sé quence de broderie	211

11.9.1	Sé quence de broderie automatique	212
11.9.2	Sé quence de broderie manuelle	216
12.	Pré fé rences du logiciel	219
12.1	Gé né ral	221
12.2	Outils	222
12.3	Ecran	223
12.4	Affichage	224
12.5	Impression	226
12.6	Organiser les palettes	227
12.7	Cadres de broderie personnalisé s	228
Index		230

Commencer

Artistic digitizer est un logiciel de broderie é quipé d'un environnement de travail de nouvelle gé né ration qui sé duira par son design innovant, son inté gration 3D, sa convivialité intuitive et sa qualité de broderie é poustouflante.

Chaque cré ation de broderie demande moins de temps et d'efforts, ce qui vous laisse plus de temps pour profiter de vos cré ations.

Tout cela sur deux plateformes, MS Windows® et Mac OS®. Plus de dilemme du système d'exploitation.



Installation

La première étape pour commencer à utiliser le logiciel est l'installation. L'installation a pour but de monter le logiciel sur votre ordinateur. Avant de continuer assurez-vous que votre système répond à la configuration requise. Les exigences minimales des systèmes doivent être respectées afin de pouvoir installer le logiciel.

Les systèmes d'exploitation autres que ceux indiqués ci-dessous ne sont pas pris en charge.

Configuration minimale requise:

Système d'exploitation:	Windows 7, 8 ou 10 avec les derniers Service Packs MacOS dernière version et version précédente, par rapport à la date de sortie de ce logiciel
CPU:	Processeur 2,0 GHz Intel ou AMD
RAM:	4 GB de mémoire RAM
Disque dur:	1.5 GB d'espace libre non compressé
Carte graphique:	3D DirectX 9c accelerator avec au moins 1 GB de RAM, couleur 32-bit (Windows seulement)
Résolution d'écran:	1366 x 768
Connexion Internet:	Requise

Installation du logiciel

Assurez-vous que vous êtes connecté en tant qu'utilisateur disposant de privilèges d'administration.

Fermez toutes les applications, y compris tous les programmes de détection de virus et les applications ouvertes dans la barre d'état système ou dans la barre des tâches Windows. Ne pas le faire peut augmenter le temps d'installation et interférer avec l'installation.


Installation sous MS Windows

Insérez le DVD d'installation de Artistic Digitizer dans votre lecteur de DVD-ROM. Il est recommandé de fermer tous les programmes en cours d'exécution avant de continuer.

Si la fonction DVD-ROM AUTORUN n'est pas activé e sur votre ordinateur, ouvrez l'Explorateur Windows et exécutez le programme "setup.exe" à partir du lecteur de DVD-ROM.

Si vous disposez d'un lien pour télécharger le fichier d'installation, vous pouvez le taper dans le champ URL d'un navigateur Web et télécharger le fichier. Extrayez le fichier d'installation du fichier zip téléchargé en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant «Extraire tout ...» Suivez les instructions pour extraire le fichier d'installation, puis allez dans ce dossier et lancez le fichier en double-cliquant dessus.

Si vous exécutez l'installation sur un système d'exploitation Windows 7 / 8.1 / 10, un «écran de sécurité» apparaîtra avec des informations sur le nouveau logiciel et vous demandera si vous l'autorisez à l'exécuter. Vous devez vous connecter en tant qu'administrateur ou sélectionner "Autoriser" si vous êtes déjà connecté en tant qu'administrateur.


1. Le cas échéant, gardez votre «clé USB matérielle» et le cordon branché pendant l'installation du logiciel. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
2. Lorsque la fenêtre avec le contrat de licence s'ouvre:
Cliquez pour cocher la première case de la fenêtre, confirmant que vous acceptez les termes du contrat de licence. (ATTENTION! VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES TERMES ET CONDITIONS DU CONTRAT DE LICENCE). Cliquez ensuite sur le bouton "Suivant>".
3. Dans la boîte de dialogue suivante, vous pouvez spécifier où vous souhaitez installer le logiciel. Vous pouvez changer le "dossier d'installation" en cliquant sur le bouton "Parcourir ..." et en sélectionnant un autre répertoire. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
4. Dans la boîte de dialogue suivante, vous pouvez sélectionner les composants logiciels que vous souhaitez installer. Par défaut, tous les composants seront installés. Décochez ceux dont vous n'avez pas besoin. Cliquez sur "Suivant>" pour continuer.
5. Le logiciel est maintenant prêt à être installé. Cliquez sur "Installer" pour commencer l'installation. Pendant l'installation, vous pouvez cliquer sur le bouton Afficher les détails pour afficher le processus d'installation.
6. Au cours du processus d'installation, plusieurs boîtes de dialogue peuvent apparaître demandant l'accès pour installer les pilotes de la machine à broder. Cliquez sur "Installer" pour continuer.
7. À un moment donné, vous serez informé que l'installation est terminée. Cliquez sur "Terminer" pour terminer l'installation.
8. Exécutez le logiciel en double-cliquant sur le raccourci (Artistic Digitizer 1.0) que vous trouverez sur le bureau.
9. Un message apparaîtra vous informant que vous devez brancher votre clé USB ou appuyez sur «OK» pour entrer le code d'activation de la clé logicielle. Cliquez sur "OK" pour continuer.
10. La fenêtre "Clé logicielle" apparaîtra. Tapez le numéro de série de votre clé et le code d'activation dans les champs respectifs et cliquez sur Activer. Si le processus aboutit, le message "Clé mise à jour avec succès" apparaîtra dans la zone des messages.
11. Exécutez le logiciel une fois de plus en double-cliquant sur le raccourci  (Artistic Digitizer 1.0) que vous trouverez sur le bureau.
12. La fenêtre "Informations d'enregistrement" apparaîtra. Cette fenêtre est un formulaire que vous devez remplir avec des informations valides et terminer en cliquant sur le bouton "Enregistrer".
13. Tout est prêt! Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel.

Installation sous MAC OS

Insérez le DVD d'installation de Artistic Digitizer dans votre lecteur de DVD-ROM. Il est recommandé de fermer tous les programmes en cours d'exécution avant de continuer. Le dossier du DVD s'ouvre à partir duquel vous devez exécuter le "Artistic.dmg" en double-cliquant dessus. Aller directement à l'étape 5.

Si vous disposez d'un lien pour télécharger le fichier d'installation, vous pouvez le taper dans le champ URL d'un navigateur Web et télécharger le fichier. Le fichier d'installation est également disponible via la page Web suivante:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. Dans la zone de téléchargement, vous pouvez en voir la progression.
2. Une fois le téléchargement terminé, l'icône de téléchargement se modifie.
3. Si vous cliquez sur l'icône "Téléchargements", une liste avec les derniers fichiers téléchargés apparaît en haut. Cliquez sur le fichier "Artistic.dmg". Vous aurez un avertissement que ce logiciel a été téléchargé à partir d'Internet, cliquez sur "Ouvrir" pour continuer. Cela se produit uniquement la première fois que vous exécutez l'application.
4. Le fichier que vous avez téléchargé est une image disque et en cliquant sur "Artistic.dmg" il est monté sur votre Mac et vous pouvez voir son contenu. Sur votre bureau, il y a une icône pour l'image disque montée. Si vous fermez accidentellement la fenêtre du Finder, vous pouvez recommencer en double-cliquant sur l'icône "Artistic Digitizer" sur votre bureau.
5. Pour effectuer l'installation de "Artistic Digitizer", vous devez faire glisser l'icône sur l'icône du dossier "Applications" que vous pouvez voir.
6. Faites glisser l'application "Artistic" sur l'icône du dossier des applications.
"Attention": ne double-cliquez pas sur les icônes car cela va exécuter le programme à travers le support monté et il ne sera pas installé.
7. L'installation est terminée et à ce stade, vous pouvez "éjecter" le support d'installation en le glissant à la corbeille.
8. Pour lancer le logiciel, ouvrez une nouvelle fenêtre dans le "Finder" et accédez au dossier "Applications" et localisez "Artistic"  icône.
9. La fenêtre de connexion "Clé logicielle" apparaîtra. Maintenant, vous devez taper le "numéro de série" et le "code d'activation" dans les champs respectifs. Pour procéder à l'activation, vous devez être connecté à Internet. Après avoir tapé la clé et le code d'activation, appuyez sur Activer.
10. Après l'activation réussie, vous obtenez un message "Clé mise à jour avec succès".
11. Maintenant vous êtes prêt à démarrer "Artistic Digitizer", allez dans le dossier "Applications" et localisez Artistic  Double-cliquez sur cette icône une fois de plus pour démarrer le logiciel.
12. Vous êtes prêt à utiliser Artistic Digitizer.

Maintenance

Modifier l'installation sous MS Windows

Pour activer les options de maintenance du programme, insérez le DVD Artistic Digitizer dans votre lecteur de DVD-ROM et il exécutera automatiquement ou double-cliquez sur le fichier d'installation que vous avez téléchargé.

Une autre façon d'activer la maintenance du programme est la suivante: "Démarrer> Tous les programmes> Artistic Digitizer sélectionnez "Déinstaller Artistic Digitizer 1.0".

Si le "Contrôle de Compte Utilisateur" est activé, vous devrez peut-être vous connecter en tant qu'administrateur (si vous n'êtes pas déjà administrateur) ou sélectionner "Autoriser" dans la boîte de dialogue d'avertissement qui vous informe d'un logiciel nécessitant des droits d'administrateur pour continuer avec la maintenance du programme. La boîte de dialogue qui apparaîtra vous permet d'ajouter ou de supprimer des composants, de mettre à jour les composants et de supprimer tous les composants en sélectionnant l'option correspondante.

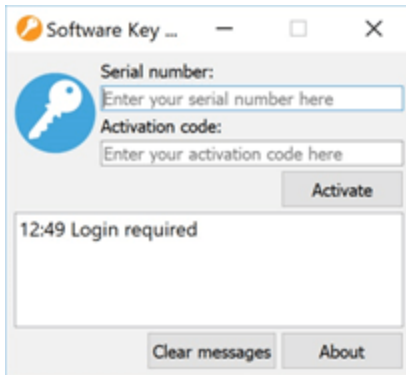
Sélectionnez l'option de maintenance souhaitée et cliquez sur "Suivant>" pour continuer. Suivez les étapes de la boîte de dialogue pour terminer le processus.

Modifier l'installation sous MAC OS

Pour modifier l'installation de MAC OS, la seule chose que vous pouvez faire est de démarrer "Finder" et de naviguer dans le dossier "Applications". Trouvez l'icône "Artistique" et faites-la glisser dans la corbeille. Ensuite, vous devez suivre le processus d'installation normal décrit ci-dessus.

Clé logicielle

Avec le logiciel, vous obtiendrez une clé logicielle composée d'un code "Numéro de série" et d'un code "Activation". Ces deux numéros peuvent être trouvés dans l'emballage du logiciel et ils doivent être insérés dans les champs respectifs de l'outil Clé logicielle. L'outil Clé logicielle est installé avec le logiciel et se trouve dans le coin inférieur droit de la barre des tâches sur MS Windows (à côté de l'antivirus) et dans le coin supérieur droit de la barre de menus du MAC. La couleur de l'icône varie en fonction de son état. Pour activer la "Clé logicielle", vous devez insérer le "Numéro de série" et le "Code d'activation" respectif.



Généralement au démarrage du logiciel (si vous n'avez pas encore activé la clé du logiciel), vous êtes invité à saisir votre numéro de série et votre code d'activation afin d'activer le logiciel. Afin de procéder à l'activation, vous devez avoir une connexion Internet active. Après avoir tapé la clé et le code d'activation, appuyez sur "Activer" pour continuer. Si vous obtenez un message de réussite, le numéro de série a été activé et le logiciel est prêt à démarrer. Exécutez le logiciel une fois de plus pour le démarrer.

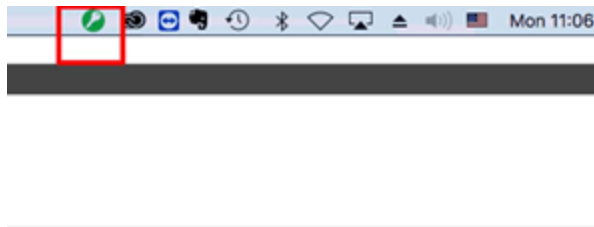
À ce stade, nous devons mentionner que la clé logicielle est un utilitaire qui a été installé sur votre ordinateur et vous pouvez y accéder sur votre barre d'état système. Dans le cas où le logiciel ne peut pas être démarré, faites apparaître la clé du logiciel et vérifiez l'état de votre clé. Si la clé est inactive, vous devez taper votre code d'activation et le réactiver.

Utilisez le logiciel sur un autre ordinateur

1. Vous devez cliquer sur l'outil "Clé logicielle" que vous trouverez en bas à droite de votre antivirus (sous Windows) et en haut à droite de la barre de menus du MAC. Cliquez sur "Déconnexion" pendant que vous êtes connecté à Internet.



Windows



Mac OS

2. Vous serez déconnecté immédiatement


3. Vous pouvez maintenant aller sur l'autre PC et ouvrir l'outil de connexion "Clé logicielle" en exécutant simplement le logiciel Artistic Digitizer.
4. Tapez a "Numé ro de sé rie" et "Code d'activation" dans le champ correspondant.
5. Puis cliquez sur "Activer" et la Clé logicielle sera activé e sur l'autre PC.
6. Maintenant vous pouvez travailler avec le logiciel sur l'autre PC.
7. Pour revenir au premier PC ou à tout autre PC, vous devez ré pè ter le même processus.

Rappelez-vous juste à chaque fois que vous voulez changer de PC que vous devez d'abord vous dé connecter d'un PC, puis vous connecter à l'autre.

Mise à jour logicielle

Le logiciel vé rifie pé riodiquement les mises à jour et vous informe s'il y a de nouveaux ajouts. Maintenant, vous serez toujours à jour et utilisez toujours le logiciel avec ses dernières fonctionnalités.

MS Windows

Le logiciel est mis à jour ré gulièrement et l'utilisateur est automatiquement averti que de nouvelles mises à jour sont disponibles.  L'icône des mises à jour apparaîtra vous avertissant qu'il existe des mises à jour disponibles pour le logiciel.

En cliquant sur l'icône, l'assistant d'installation s'ouvrira pour vous informer des mises à jour disponibles. Vous pouvez suivre les é tapes d'installation pour les installer.

Vous pouvez é galement vé rifier les mises à jour manuellement. Cliquez sur le menu "Aide" du logiciel et sélectionnez les options "Vé rifier les mises à jour"

MAC OS

Chaque fois que le logiciel démarre, il vé rifie les mises à jour. Si une mise à jour est disponible, une boîte de dialogue apparaîtra avec toutes les informations né cessaires à la mise à jour. Là, vous avez la possibilité de "Installer la mise à jour", "Rappelez-moi plus tard" et "Ignorer cette version". Cliquez sur le bouton "Installer la mise à jour" pour installer les dernières mises à jour du logiciel. Si vous souhaitez que ce processus se fasse automatiquement, cochez la case "Té lè charger et installer automatiquement les prochaines mises à jour", puis cliquez sur le bouton "Installer la mise à jour".

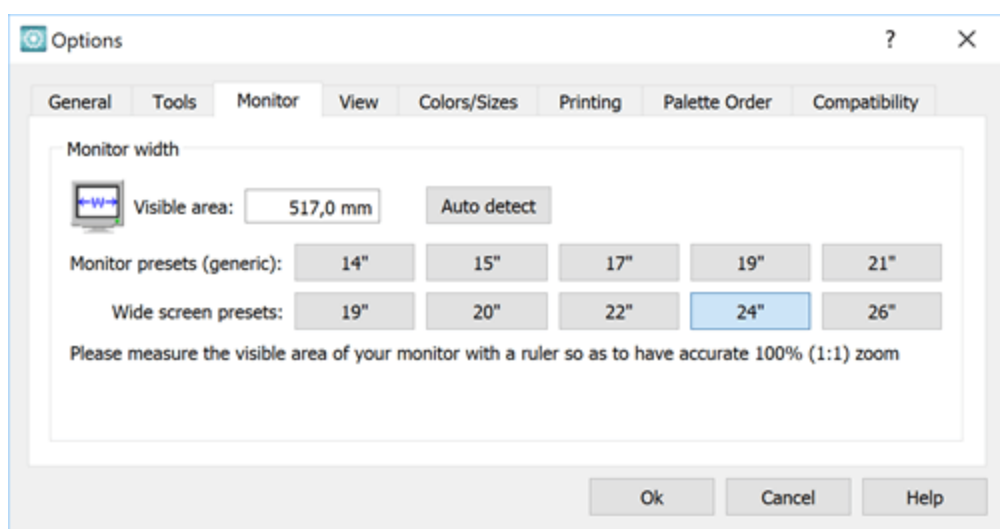
Connecter des périphériques externes

Le logiciel peut être connecté à de nombreux périphériques externes tels que des machines à broder, des cutters, des imprimantes, etc. Certains d'entre eux doivent être configurés à l'intérieur du logiciel avant de les utiliser.

Étalonnage de l'écran

Le calibrage du moniteur est important pour pouvoir voir la taille réelle du motif que vous créez dans votre écran chaque fois que vous déterminez le zoom sur 100%.

Pour ce faire, vous devez ouvrir le logiciel Artistic Digitizer, puis sélectionner l'option "Options ..." dans les outils. La boîte de dialogue "Options" apparaîtra. Cliquez sur l'onglet "Moniteur".

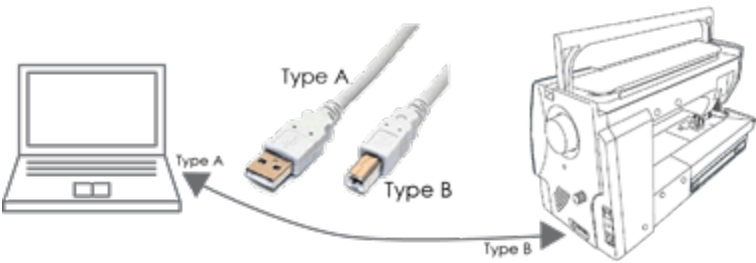


Mesurez la zone visible (largeur) du moniteur, comme indiqué dans l'icône de la boîte de dialogue et tapez-la dans le champ correspondant. Cliquez sur "Ok" pour appliquer le changement. La prochaine fois que vous sélectionnez le réglage 100% de l'affichage, vous verrez le dessin dans sa taille réelle sur l'écran.

Connexion d'une machine à broder

MS Windows

Utilisez le câble USB pour connecter la machine à broder au PC. L'assistant matériel MS Windows démarre automatiquement la recherche des pilotes respectifs afin d'installer la machine sur le système. Pendant l'installation du logiciel, de nombreuses machines Janome seront installées. Si MS Windows n'est pas en mesure de trouver le pilote de la machine à broder, vous devrez peut-être installer le pilote à partir du CD fourni avec la machine à broder. Après l'installation réussie de la machine à broder, vous êtes prêt à envoyer des dessins à partir d'Artistic Digitizer.



MAC OS

Utilisez le câble USB pour connecter la machine à broder à l'ordinateur. MAC OS connectera automatiquement l'appareil. Vous pouvez ensuite envoyer un motif de broderie à votre machine à l'aide d'Artistic Digitizer. Si la machine n'est pas détectée par le logiciel, toutes les options d'exportation seront désactivées.

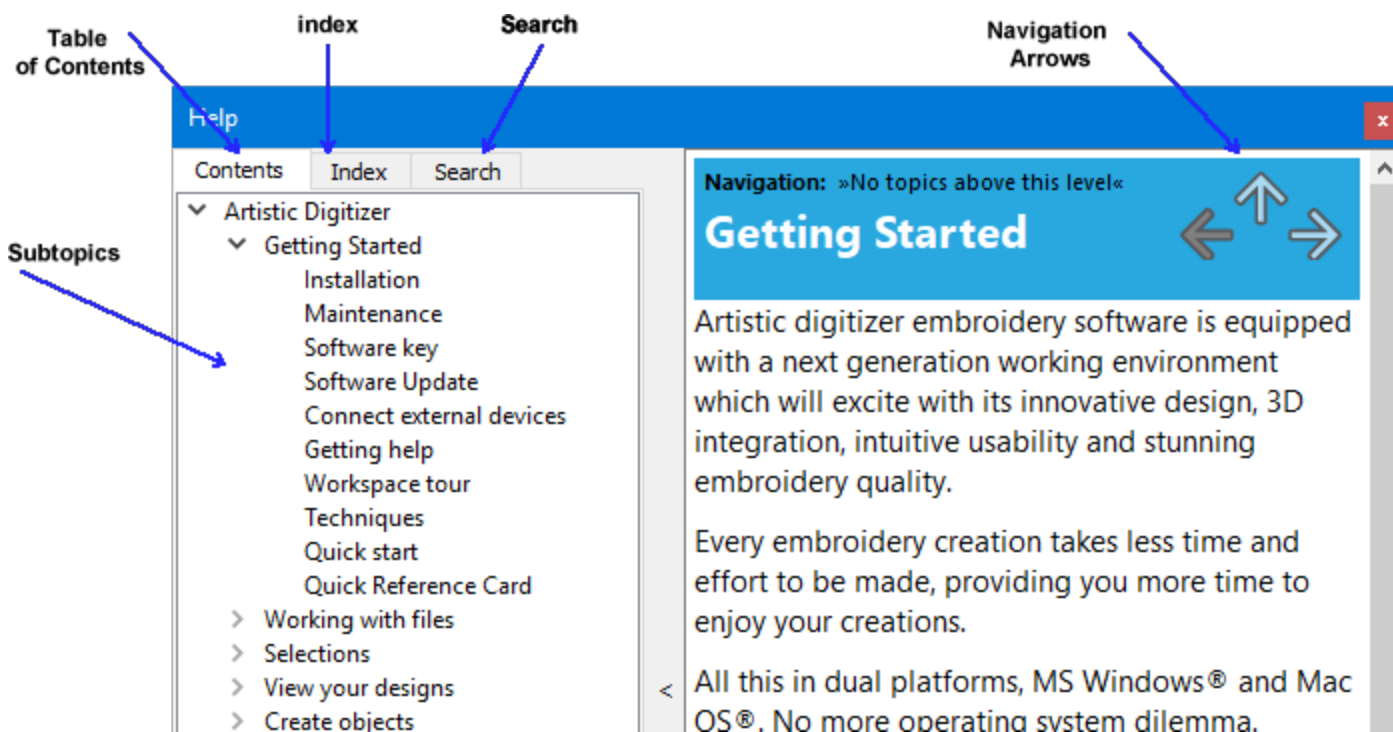
Machines à broder supportées

Artistic Digitizer prend en charge de nombreuses machines avec différents types de connexion. Les types disponibles sont: USB, Direct et connexions WiFi. Consultez la liste des machines prises en charge ci-dessous:

Machine	Connexion Direct	Clé USB	WiFi
MC15000	•	•	•
MC14000/eXpressive920	•	•	
MC12000/eXpressive900	•	•	
MC11000/Elna9600	•	•	
MC9900/eXpressive860		•	
MC500E/eXpressive830	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E/Elna8100		•	
NS-1		•	
MB-4	•	•	
MB-4S/eXpressive940	•	•	
MB-7/eXpressive970	•	•	
SKYLINE s9, atelier 9	•	•	•

Obtenir de l'aide

Vous trouverez le "Guide de l'utilisateur" dans le menu "Aide" du logiciel. Il est appelé "Rubriques d'aide" et vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche de raccourci "F1". Pour naviguer dans cette aide



- Table des matières: permet de voir toutes les informations organisées par sujet. Cliquez sur les entrées de niveau supérieur pour afficher les sous-rubriques.
- Index: vous permet de rechercher des termes ou concepts spécifiques par ordre alphabétique. Tapez un mot ou une phrase.
- Recherche: vous permet de rechercher le texte intégral de l'aide pour un mot ou une phrase

Vous pouvez également naviguer dans le mode d'emploi à l'aide des flèches de navigation



Le même manuel est inclus dans le format de fichier pdf et peut être consulté en utilisant l'option "Aide imprimable" du menu "Aide".

Une autre ressource d'aide est le "Afficher l'aide sur" qui peut également être accessible depuis le menu "Aide" ou en appuyant sur la touche de raccourci "Maj + F1".

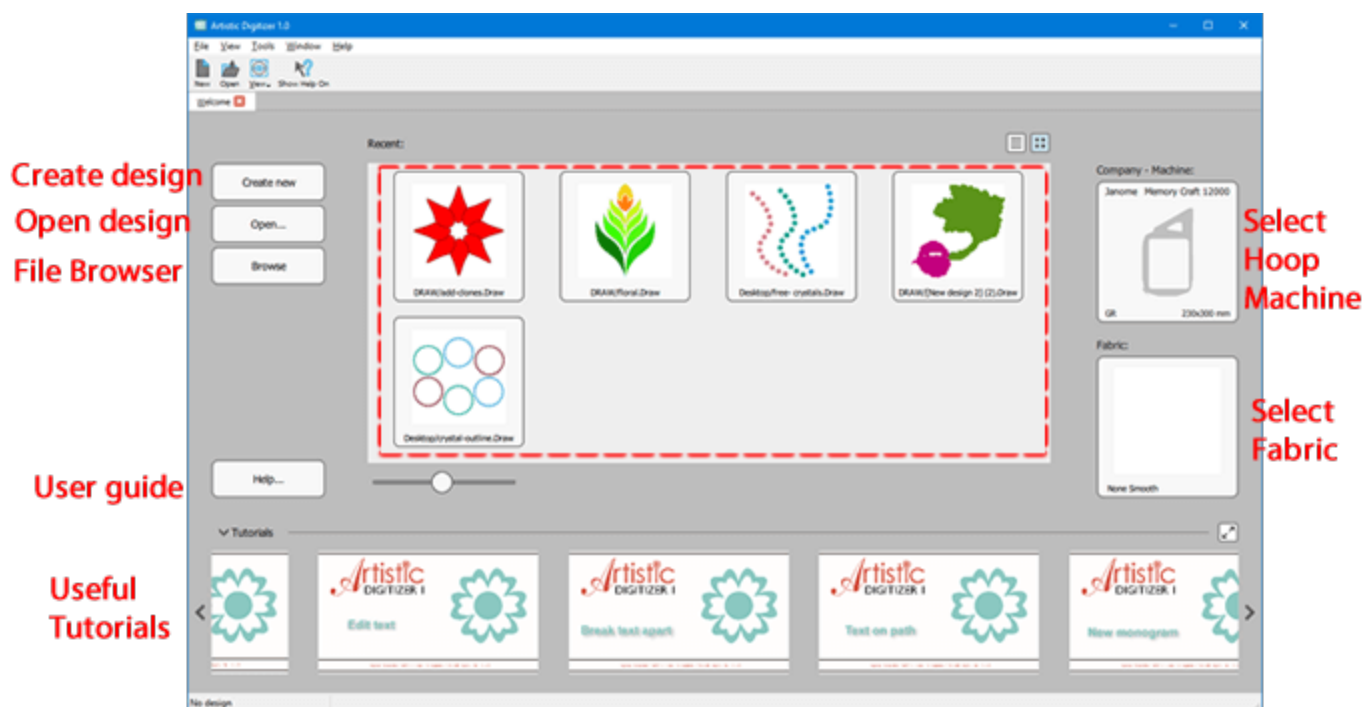
- Afficher l'aide sur: peut fournir de l'aide pour un outil, une zone ou une fonction spécifique. Lorsque vous activez l'option «Afficher l'aide», le pointeur de la souris se transforme en pointeur avec un point d'interrogation. Cliquez sur n'importe quelle fonction que vous voulez dans Afficher l'aide et le sujet sera affiché.

Enfin, les info-bulles fournissent des informations utiles sur les contrôles d'application lorsque vous placez le pointeur sur des icônes, des boutons et d'autres éléments de l'interface utilisateur.

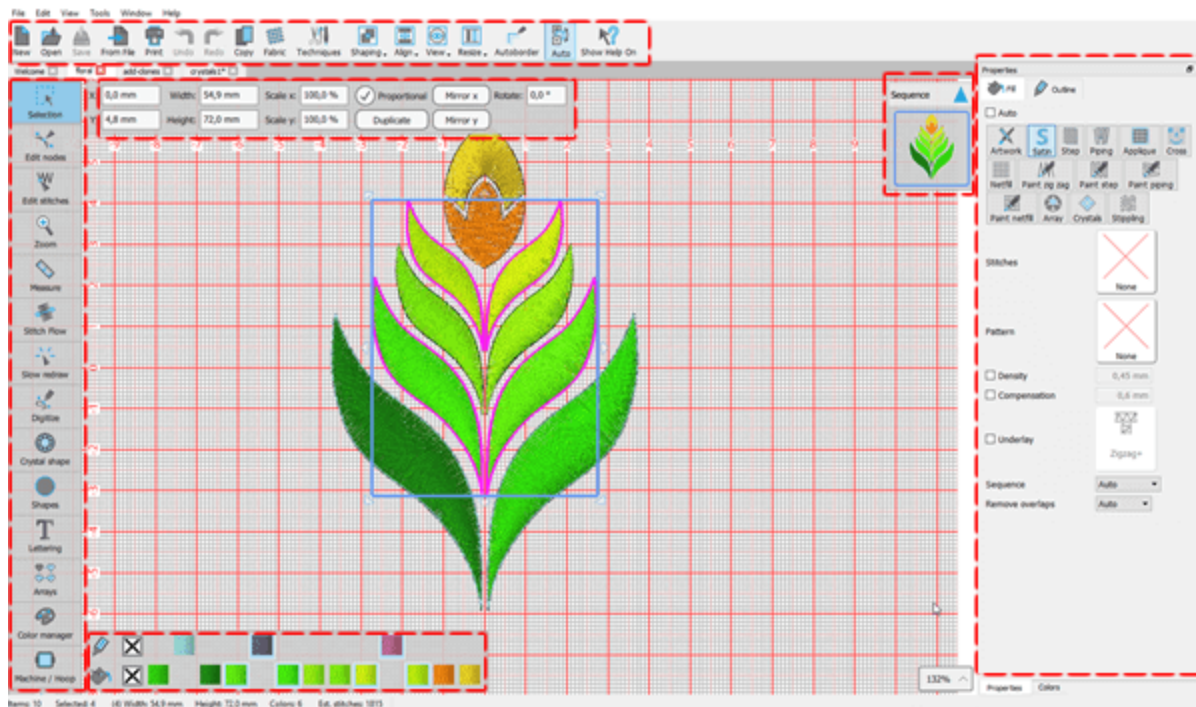
Visite de l'espace de travail

La fenêtre principale de l'application se compose d'une variété de menus, de barres d'outils et de différentes barres de propriétés. Tout cela avec les onglets de conception sont appelés un espace de travail. Un espace de travail est une combinaison des composants ci-dessus. La façon dont les composants et les fenêtres de l'espace de travail sont placés est entièrement personnalisable. Lorsque vous ouvrez l'application pour la première fois, tous ces outils sont placés par défaut de manière à vous aider à vous concentrer sur votre tâche (création, modification et affichage de conceptions). Faites n'importe quel arrangement sur les composants de l'espace de travail afin d'avoir un espace de travail qui correspond à vos préférences personnelles. Plus d'informations sur la personnalisation de l'espace de travail seront fournies plus loin dans ce chapitre. Prenez le temps d'utiliser tous les composants d'espace de travail disponibles. À mesure que vous vous familiariserez avec les outils et leur utilisation, vous améliorerez votre productivité. Jetons un coup d'œil sur les outils et leur placement par défaut.

Lorsque le logiciel démarre, l'onglet "Accueil" vous donne un accès facile aux ressources de l'application et vous permet d'effectuer rapidement des tâches courantes. Les principales options sont "Créer un nouveau dessin", "Ouvrir un dessin existant" ou "Parcourir". Vous pouvez également charger rapidement tous les dessins ou le dessin récemment créé qui apparaît dans une liste. Vous pouvez également sélectionner un "Machine et un Cercle de broderie" par défaut et un "Tissu". Enfin, vous pouvez ouvrir le guide d'utilisation du logiciel ou visionner les tutoriels de formation.



Nous allons maintenant découvrir les composants d'espace de travail disponibles et les moyens de les personnaliser. Dans la partie supérieure de la fenêtre de l'application, vous pouvez voir la barre de titre, le menu principal, la barre d'outils standard et la barre "Options d'outils". Sur le côté gauche de la fenêtre de l'application, vous pouvez voir la barre d'outils "Outils". Vous pouvez également voir la barre "Couleurs utilisées" et la barre "Etat" dans la partie inférieure de la fenêtre. Sur le côté droit de la zone de conception, vous pouvez voir l'onglet Propriétés, l'onglet "Couleurs" et l'onglet "Aide". La barre de propriétés est une barre contextuelle car elle fournit des propriétés pour l'objet que vous avez sélectionné. Chaque objet peut avoir différentes propriétés selon sa taille et sa forme. Jetons un coup d'oeil de plus près à tous ces composants.



Barre de titre

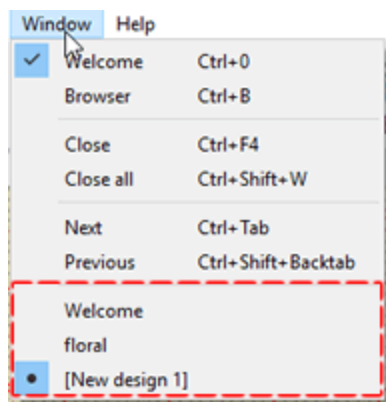
Cette barre se trouve en haut de la fenêtre de l'application. La plupart des applications Windows fournissent des informations sur les fichiers et des contrôles de manipulation des fenêtres via cette barre. L'emplacement par défaut se trouve en haut de la fenêtre d'une application. En double-cliquant sur la barre de titre, l'application passe de l'état maximal à l'état de fenêtre aux dimensions personnalisées.

Barre de menu principal

Sous la barre de titre se trouve la barre de menu principal. Cette barre donne accès à la plupart des commandes qui contrôlent les fonctionnalités principales du logiciel. Il se compose de plusieurs menus, cliquez sur l'un d'eux (par exemple, Fichier, Modifier, Affichage, Outils) pour voir les commandes de menu incluses.

Onglets dessin

En appuyant sur le dessus de n'importe quel onglet, vous pouvez sélectionner le design actif. Une autre façon de sélectionner le design que vous voulez être actif est de le choisir dans la liste des dessins ouverts du menu "Fenêtre".



Barre d'outils standard

Barre d'outils standard, cette barre d'outils est une collection de boutons qui servent de raccourcis aux fonctionnalités de base de l'application. La plupart de ces icônes implémentent les mêmes fonctionnalités dans la majorité des applications Windows. Si vous connaissez une application Windows, vous avez souvent utilisé des outils tels que Nouveau dessin, Ouvrir dessin, Enregistrer, Couper ou Coller. En plus de ces opérations de base, vous pouvez utiliser les outils de façonnage (Fusion, Découpe et Intersection), Sélectionner le tissu et ajuster les options d'affichage.

Barre d'options des outils

Ce volet "Options des outils" est une barre d'outils contextuelle. Il change en fonction de l'outil que vous avez sélectionné dans la boîte à outils. Il contient également des contrôles que vous pouvez utiliser pour modifier les propriétés de l'objet sélectionné. Certains des outils disponibles ont des paramètres supplémentaires qui apparaissent dans ce volet "Option des outils", à chaque fois que vous les sélectionnez.

Zone de dessin

Le cœur du logiciel est la zone de dessin. Tous les outils, menus et fonctions existent pour fournir des fonctionnalités utiles lors de la conception d'un dessin. La zone de dessin est la zone rectangulaire à l'intérieur de la fenêtre d'application. Cette zone est utilisée pour créer et éditer des dessins. Tout outil que vous utilisez depuis n'importe quelle barre d'outils affecte la création à l'intérieur de la zone de dessin. Vous pouvez avoir plusieurs dessins chargés dans la même fenêtre. Chaque dessin a sa propre zone de conception. Plusieurs dessins peuvent être chargés dans différents onglets. En appuyant sur l'un de ces onglets, vous pouvez sélectionner le motif que vous souhaitez voir visible.

Barre d'outils Outils

Barre d'outils Outils, cette barre d'outils contient des raccourcis pour la plupart des outils de visualisation et de dessin. Modes de sélection (Rectangle et Lasso), Modifier les points nodaux, Sélectionner les pré réglages d'affichage (Zoom avant, Zoom arrière, Zoom tout, Décentrer), Redessiner lentement, Créer des formes à main levée ou Insérer des formes prédéfinies, Créer un Texte, Outil de Répétitions (Circulaire ou Rectangulaire) et le "Gestionnaire de couleur". Les outils et leur utilisation seront décrits plus tard chacun dans une section séparée.

Propriétés

Le volet Propriétés contient toutes les propriétés qui peuvent être personnalisées dans l'aspect broderie du dessin. Il est composé de deux onglets Remplissage et Contour. À l'aide des options fournies, vous pouvez facilement changer le type de point du dessin en cliquant simplement dessus. Le volet Propriétés contient tous les paramètres disponibles pour chaque type de point. Vous pouvez voir et modifier les paramètres des objets sélectionnés. Il suffit de cliquer sur un paramètre pour changer sa valeur. Lors de la sélection d'un objet, le volet Propriétés affiche les propriétés de l'objet sélectionné. Chaque type de point a un ensemble de paramètres différents. Les paramètres disponibles et la manière appropriée de les affecter seront décrits plus loin dans ce manuel, dans une section différente. Si la fenêtre Propriétés n'est pas visible, vous pouvez l'activer en sélectionnant dans le menu Affichage -> Barres d'outils, puis Propriétés.

Gestionnaire de séquences

Cet outil fournit une représentation graphique de la séquence de broderie d'un dessin. Il y a des signes pour séparer les différents types d'objets (broderie, appliqué). Il est souvent nécessaire de changer cette séquence afin d'améliorer la qualité de la broderie. Tout élément sélectionné dans le gestionnaire de séquence est sélectionné dans la zone de travail. La capacité supplémentaire de cet outil est que vous pouvez réorganiser l'ordre de broderie du dessin actif et sélectionner un objet. Par conséquent, vous pouvez organiser les séquences de votre dessin de broderie de la manière que vous préférez.

Menus contextuels

Le terme de menu contextuel (menu contextuel ou menu déroulant) est couramment utilisé pour les menus qui apparaissent lorsque vous faites un clic droit sur un élément à l'intérieur de la zone de dessin, offrant une liste d'options. Les options disponibles varient en fonction du contexte de l'action et de l'élément sélectionné. Par exemple, différentes options apparaissent lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet du dessin dans le mode "Sélection" ou lorsque vous cliquez sur le même objet dans le mode "Editer points nodaux". Les menus contextuels disponibles sont hiérarchisés, ce qui permet de naviguer à travers les différents niveaux de la structure du menu. Certaines fonctionnalités de l'application ne peuvent être réalisées que par des menus contextuels spécifiques. Ce type de logique sépare les actions disponibles pour chaque type d'objet. Sélectionnez n'importe quel objet, faites un clic droit dessus et sélectionnez une fonction dans le menu qui apparaît, ainsi vous pouvez effectuer un certain nombre de tâches de conception dans votre dessin.

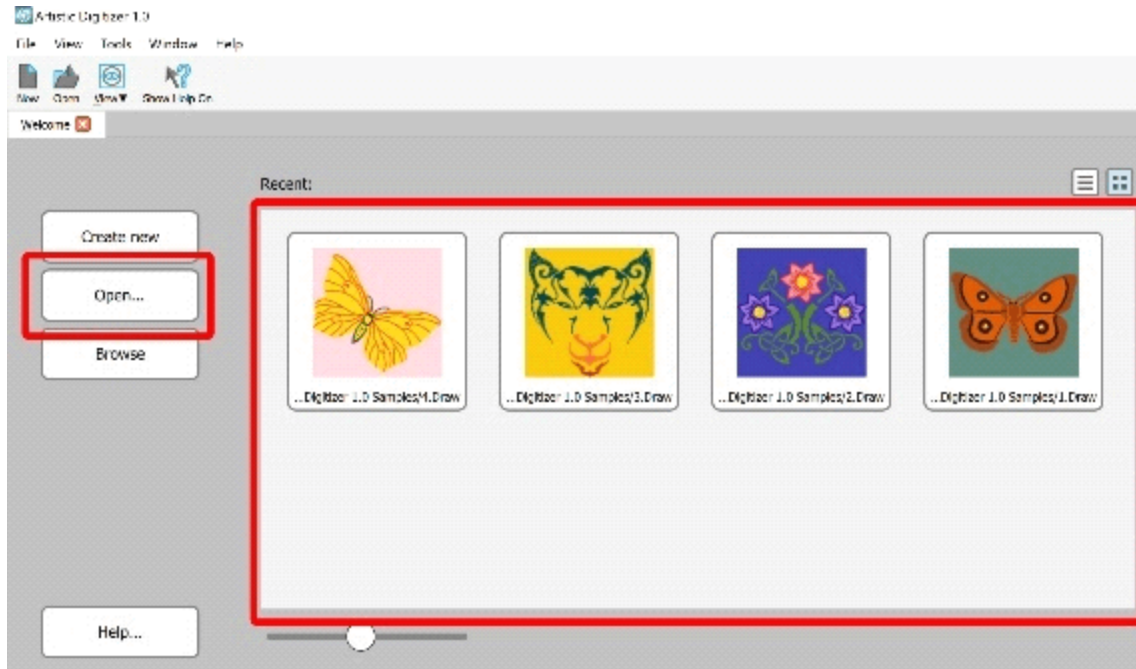
Barre d'état

La barre d'état affiche des informations sur les objets sélectionnés (tels que Largeur, Hauteur et Nombre de points). Il affiche également des informations lors de la transformation d'objets sur l'angle, etc., informations qui aident à des transformations plus précises.

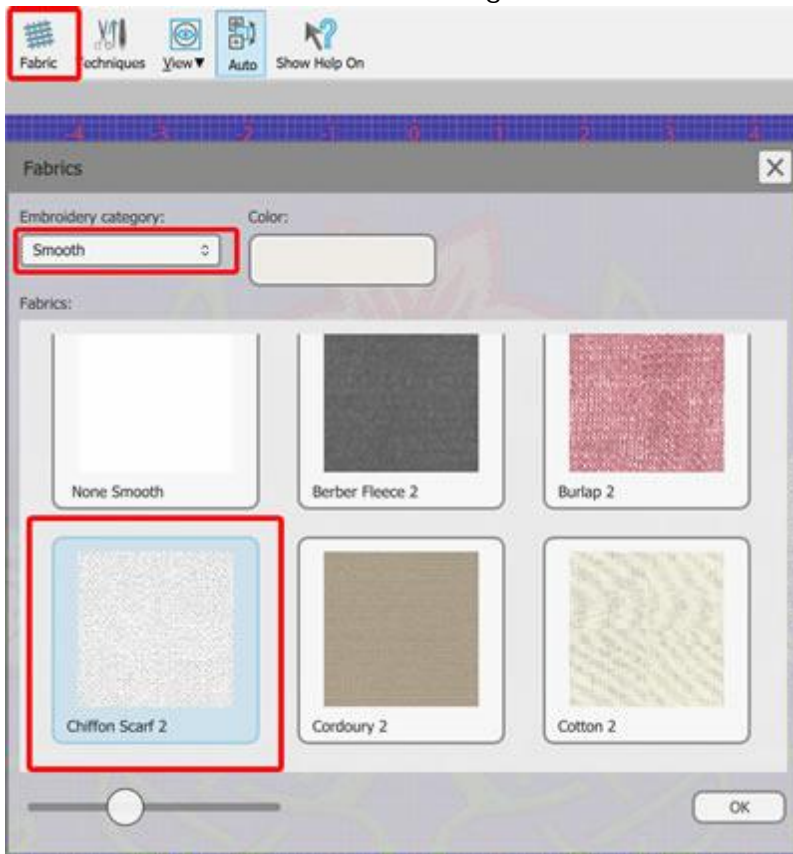
Dé marrage rapide

La manière la plus simple de commencer avec le logiciel est d'ouvrir un design existant et de l'envoyer à la machine. Vous pouvez ouvrir n'importe lequel de vos propres motifs de broderie ou les dessins inclus dans le logiciel.

1. Dans la page "Accueil", sélectionnez l'un des motifs "ré cents" ou cliquez sur le bouton "Ouvrir ..." pour sélectionner l'un de vos propres motifs de broderie.



- Le dessin s'ouvrira à l'intérieur de l'espace de travail du logiciel et sera prêt à être exporté vers la machine à broder. Avant de faire cela, sélectionnez le "tissu" que vous utiliserez, réglez la catégorie Broderie sur Smooth et, si vous le souhaitez, changez la couleur du tissu.



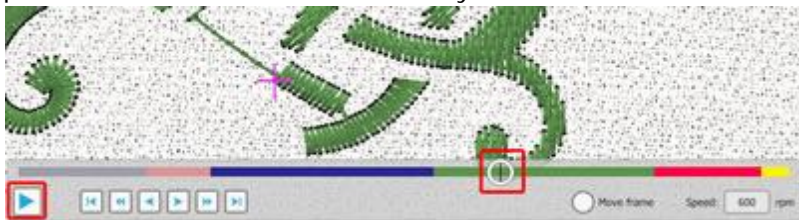
- Sélectionnez le "Cercle à broder" que vous utiliserez en cliquant sur le bouton "Machine / Cadre" dans la barre "Outils".



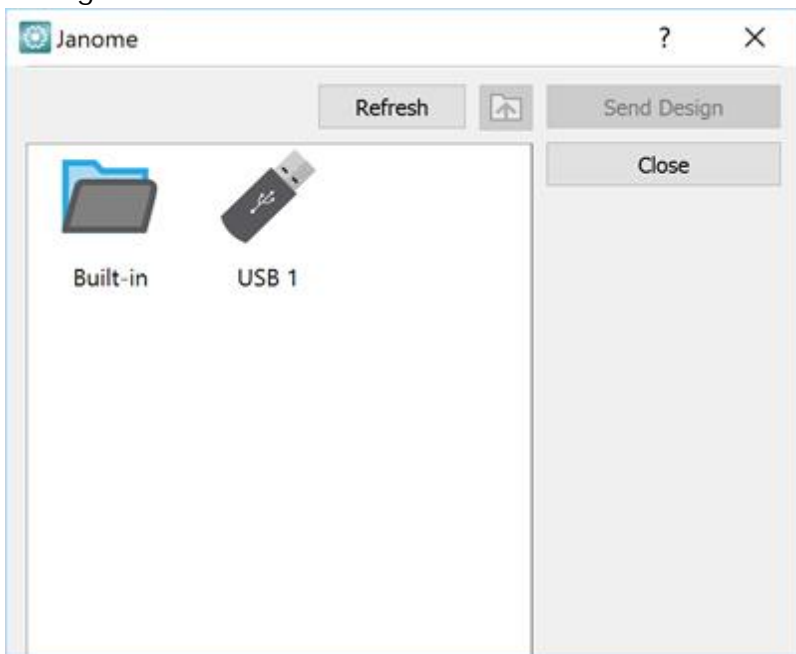
- Le gestionnaire de séquence se transformera en "Gestionnaire de cercle". Double-cliquez sur le "cercle" actuel pour le changer.



5. Après avoir réglé le cercle, cliquez sur l'option "Redessiner lentement" de la barre "Outils" pour simuler le processus de couture avant d'envoyer le dessin à la machine.



6. Cliquez sur l'icône "lecture" pour voir la broderie point par point ou faites glisser le "Curseur de point" pour l'afficher plus rapidement.
7. Si vous êtes satisfait de la façon dont la broderie s'exécute, vous êtes prêt à exporter le dessin vers la machine.
8. Cliquez sur l'icône "Imprimer" de la barre standard et imprimez le dessin. Il sera utile pendant la broderie.
9. Enfin sélectionnez Fichier > Exporter > Vers USB et une boîte de dialogue apparaîtra vous permettant de sauvegarder le motif directement dans la machine ou sur une clé USB.



10. Vous êtes prêt pour commencer à broder !

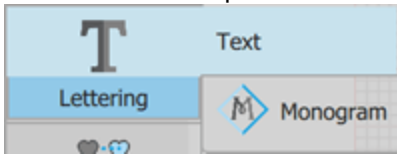
Créer un lettrage

Après avoir brodé votre premier dessin, vous pouvez maintenant créer votre premier motif de lettrage. Créer des dessins de lettrage est très facile, c'est comme taper du texte dans un document. Les transformations peuvent être appliquées immédiatement pour modifier l'angle et la courbure du texte.

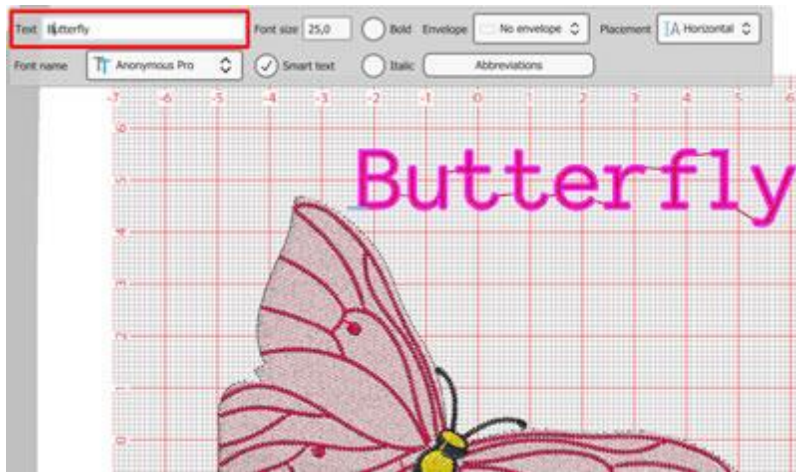
Pour créer un motif de lettrage, procédez comme suit :

1. À partir de la page "Accueil" du logiciel, ouvrez un dessin ou utilisez l'un des motifs existants.

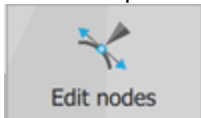
2. Cliquez sur l'outil "Lettrage" de la barre "Outils" pour l'activer. La barre d'outils "Option d'outils" apparaîtra avec toutes les options de lettrage.



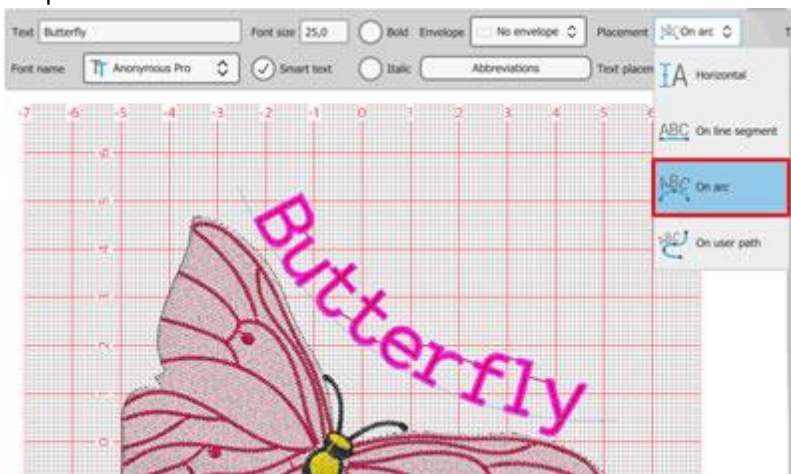
3. Tapez le texte que vous voulez dans le champ "Texte". Il sera automatiquement placé dans la zone de travail.



4. Pour placer le texte sur une courbe / arc, vous devez sélectionner l'option "Sur un arc" dans le menu déroulant "Placement".
5. Ensuite, vous devez cliquer sur l'outil "Editer les points nodaux" pour modifier la courbe / l'arc sur lequel le texte est placé. Cliquez et faites glisser les nœuds de la courbe pour la changer.



6. Utilisez les "Options d'outil" de l'outil "Texte" pour effectuer d'autres ajustements sur le texte en fonction de vos préférences.



7. Changez les couleurs des objets de la barre "Couleurs utilisées" et vous êtes prêt à broder le motif que vous avez créé.

Carte de référence rapide

<i>Général</i>		
	MS Windows	MAC OS
Nouveau document	Ctrl+N	Cmd+N
Ouvrir document	Ctrl+O	Cmd+O
Enregistrer document	Ctrl+S	Cmd +S
Enregistrer sous document	Ctrl+Maj+S	Cmd +Maj+S
Imprimer document	Ctrl+P	Cmd +P
Exporter en image	Ctrl+Maj+E	Cmd +Maj+E
Exporter en SVG	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Vers Dropbox	Ctrl+D	Cmd +D
Aide	F1	F1
Montrer l'aide sur...	Maj+F1	Maj+F1

<i>Sélection</i>		
	MS Windows	MAC OS
Sélectionner tout	Ctrl+A	Cmd+A
Inverser la sélection	Ctrl+Maj+I	Cmd+Maj+I
Objet du début	Ctrl+Début	Cmd+Home
Objet final	Ctrl+Fin	Cmd+End
Objet suivant	Tab	Tab
Objet précédent	Maj+Tab	Maj+Tab

<i>Modifications</i>		
	MS Windows	MAC OS
Annuler	Ctrl+Z	Cmd+Z
Ré tablir	Ctrl+Maj+Z	Cmd+Maj+Z
Sé lectionner un tissu	Ctrl+F	Cmd+F
Options	Ctrl+T	Cmd+T
Options d'optimisation	Ctrl+Maj+J	Cmd+Maj+J
Ré pé ter la dernière modification	Ctrl+R	Cmd+R
Grouper	Ctrl+G	Cmd+G
Sé parer le groupe	Ctrl+U	Cmd+U
Combiner	Ctrl+L	Cmd+L
Dissocier	Ctrl+K	Cmd+K
Convertir en objet indé pendant	Ctrl+Q	Cmd+Q
Mettre après cette sé quence	Page Haut	PgUp
Mettre avant cette sé quence	Page Bas	PgDn
Au dé but du dessin	Fin	End
A la fin du dessin	Dé but	Home
Directions	Ctrl+Maj+D	Cmd+Maj+D
Divisions	Maj+D	Maj+D
<i>Editer les points de broderie</i>		
	MS Windows	MAC OS
Insé rer des points de broderie	Entré e	Return
Supprimer des points de broderie	Retour arrière	Backspace

Dessiner

	MS Windows	MAC OS
Insérer un symbole	Ctrl+F11	Cmd+F11
Supprimer les objets	Suppr	Delete
Texte	F8	F8

Affichage

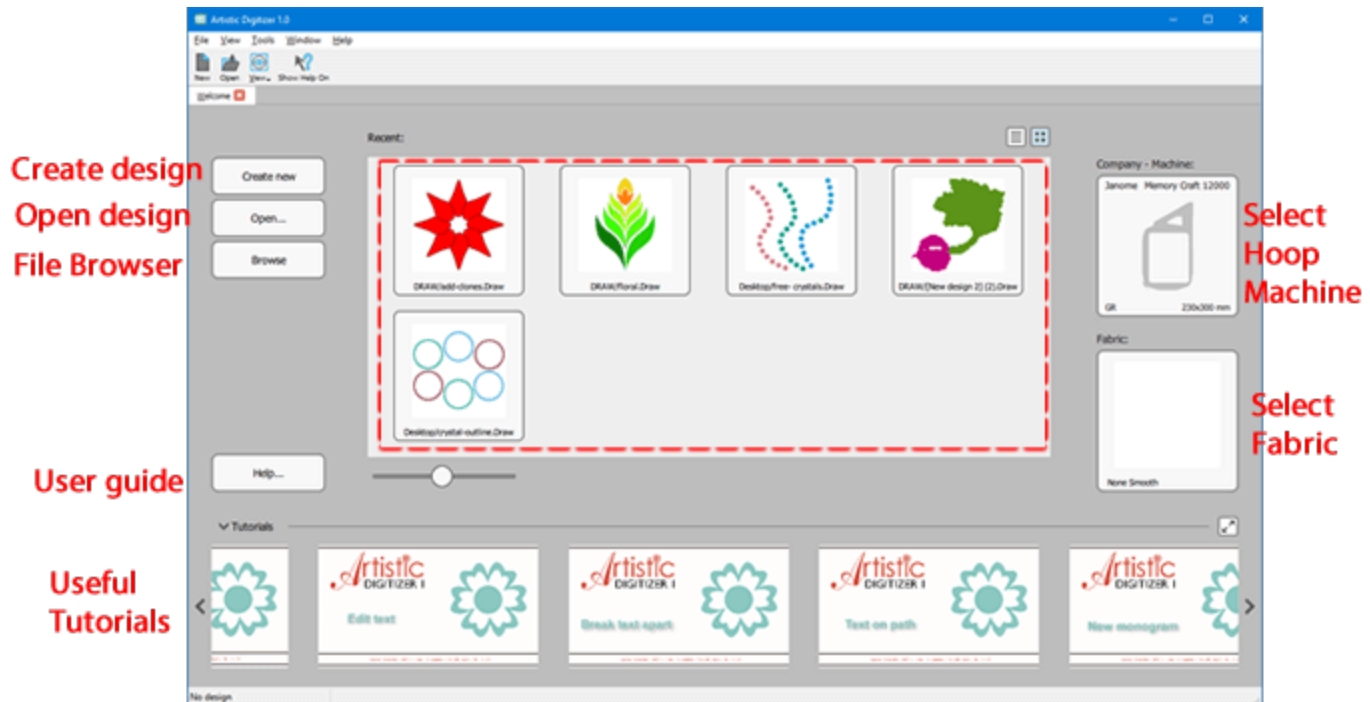
	MS Windows	MAC OS
Propriétés	Alt+Entrée	Alt+Enter
Zoomer	Z	Z
Zoom précédent	F3	F3
Dessin entier	F4	F4
Décentrer	H	H
Mesurer	F9	F9

Image de fond

	MS Windows	MAC OS
Masquer	Alt+1	Alt+1
Derrière la broderie	Alt+2	Alt+2
Contours accentués	Alt+3	Alt+3
Dessus la broderie	Alt+4	Alt+4


Travailler avec des fichiers

Lorsque le logiciel démarre, l'écran d'accueil vous permet d'accéder facilement aux ressources de l'application et vous permet de terminer rapidement les tâches courantes. Les options principales sont "Créer un nouveau dessin", "Ouvrir un dessin existant" ou lancer le "Navigateur, Parcourir". Vous pouvez également charger rapidement le dessin ou le dessin récemment créé qui apparaît dans une liste. Vous pouvez sélectionner une machine à broder et un type de cercle ou de tissu et sa couleur. Enfin, vous ouvrez le guide de l'utilisateur du logiciel ou affichez l'une des vidéos de formation.



Créer un dessin

Lorsque vous démarrez le logiciel, vous pouvez créer un nouveau dessin via l'écran de bienvenue en utilisant l'option "Créer nouveau". Dans l'écran d'accueil, vous pouvez également définir la machine que vous utilisez et sélectionner un cadre pour le motif créé. De plus, vous pouvez sélectionner un tissu pour le dessin et une couleur pour celui-ci. Lorsque vous appuyez sur "créer nouveau" un canevas vierge est créé avec le cerceau et le tissu sélectionnés. Vous pouvez également créer un nouveau dessin à tout moment en utilisant l'option

"Nouveau" du menu Fichier ou en cliquant sur l'icône Nouveau  sur la barre d'outils standard. Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + N pour commencer un nouveau dessin (Mac OS utilise Cmd + N). Vous êtes maintenant prêt à créer à partir de zéro en utilisant tous les outils de conception ou à importer des illustrations en utilisant l'une des options d'importation.

Importer une image

Le logiciel peut importer des fichiers créés dans d'autres applications et les convertir en illustrations. Il existe de nombreux types de fichiers pris en charge, nous pouvons séparer les fichiers pris en charge en 3 catégories, les fichiers de broderie, les illustrations vectorielles et divers autres fichiers bitmap. En utilisant l'option "À partir du fichier" du menu "Fichier-Importer", une boîte de dialogue Parcourir apparaît et vous devez sélectionner le fichier à importer. Vous devez d'abord choisir le dossier dans lequel le fichier est stocké. Vous pouvez filtrer les fichiers visibles en sélectionnant un type de fichier. Par exemple, si vous voulez importer une image ".JPG", vous pouvez sélectionner l'option correspondante dans le menu déroulant "Type de fichier" et maintenant, pendant la navigation, vous ne pouvez voir que les images ".JPG". De la même manière, vous pouvez filtrer par catégorie de fichiers. Par exemple, si vous souhaitez importer des fichiers de broderie, vous pouvez sélectionner l'option "Toutes les broderies" et seul le type de broderie pris en charge sera répertorié. En sélectionnant un fichier, vous avez un aperçu dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Selon le type d'illustration, le logiciel peut gérer différemment.

Illustration

Pour les types d'illustrations, il faut mentionner qu'il y a 2 types principaux de fichiers images, des images "Vectorielles" et des images "Bitmap". Les graphiques vectoriels utilisent des équations mathématiques pour dessiner vos motifs. Ces équations mathématiques sont traduites en points qui sont reliés par des lignes ou des courbes, également connus sous le nom de chemins vectoriels, et ils constituent toutes les différentes formes que vous voyez dans un graphique vectoriel. Cela permet d'adapter les graphiques vectoriels à n'importe quelle taille sans sacrifier la qualité de l'image. Les types de fichiers (*.CMX), (*.EPS), (*.SVG) et (*.AI) sont des types d'image vectorielle.

L'autre type d'images est constitué de «graphiques bitmap», constitués de minuscules carrés appelés pixels. Une fois qu'une image bitmap est créée à une certaine taille (c'est-à-dire un nombre fixe de pixels), il ne peut pas être mis à l'échelle sans perte de qualité d'image. Les images bitmap sont celles que nous capturons avec notre appareil photo ou ce que nous trouvons habituellement sur Internet. Les formats de fichiers bitmap largement utilisés sont .jpg, .png, .gif, .bmp et .tiff. Le logiciel gère chaque type d'image d'une manière différente. Les images vectorielles peuvent être directement converties en un motif de broderie, tandis que les images bitmap doivent être converties et le résultat de l'opération dépend de la qualité de l'image sélectionnée. Nous décrirons la conversion des images bitmap et vectorielles dans les rubriques suivantes en détail.

Broderie

Pour les fichiers de broderie, nous devons mentionner que le logiciel peut importer la plupart des formats de fichiers de broderie disponibles. Sélectionnez n'importe quel fichier de broderie que vous aimez (".dst", ".pes", ".jef" etc) et il sera importé tel quel dans votre motif. Le dessin de broderie n'est pas converti, il est juste placé dans votre motif et vous pouvez ajouter - retirer des morceaux du dessin et broder de nouveau. De plus, il est possible de convertir la broderie en un dessin vectoriel, puis de modifier complètement le dessin.

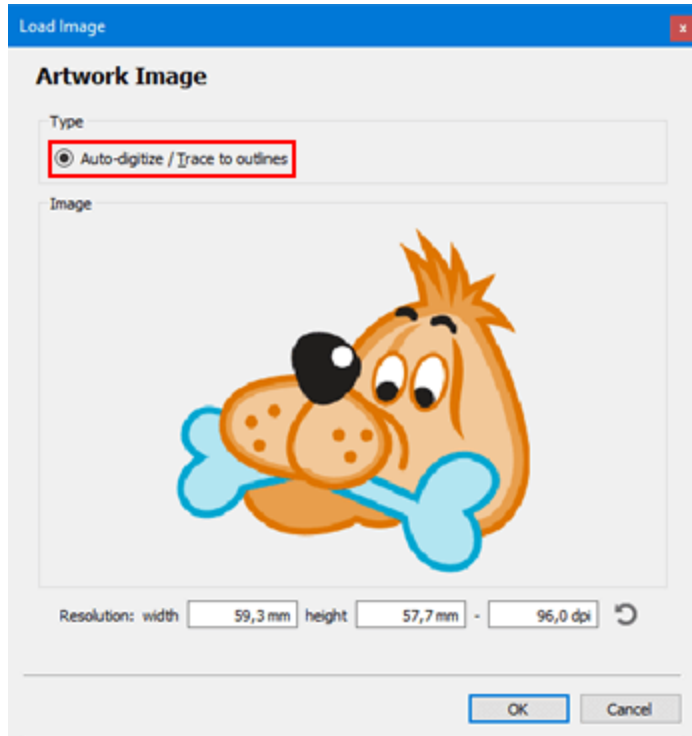
Importer des images vectorielles

Vous pouvez facilement importer des fichiers vectoriels et les convertir directement en dessin. Lorsque vous sélectionnez un fichier vectoriel en utilisant la boîte de dialogue ouverte ou en utilisant l'option "A partir du fichier" du menu "Fichier-Importer", le logiciel reconnaît et visualise automatiquement toutes les informations mathématiques du fichier vectoriel qui déterminent la position, la longueur et la direction des lignes et les courbes qui constituent les formes sont dessinées. Une fois que vous avez appuyé sur la touche pour confirmer votre sélection, le fichier vectoriel importé est directement converti en contours dans votre dessin.



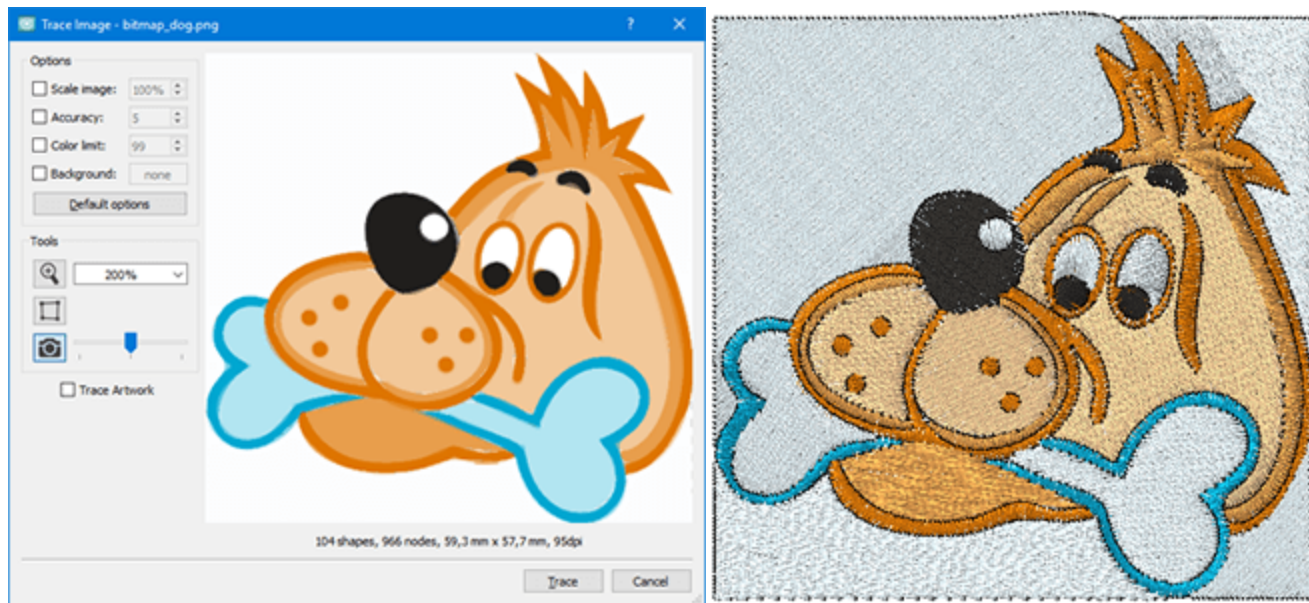
Importer des images bitmap

Lorsque vous importez des graphiques Bitmaps, ils doivent être convertis afin d'être importés dans le dessin. Il existe différentes options de conversion: "Vectoriser automatiquement / Tracer les contours", "Ouvrir comme point de croix", "Ouvrir comme broderie photo". Vous pouvez voir un aperçu du fichier graphique sélectionné, sa résolution, sa largeur et sa hauteur et la valeur ppp.

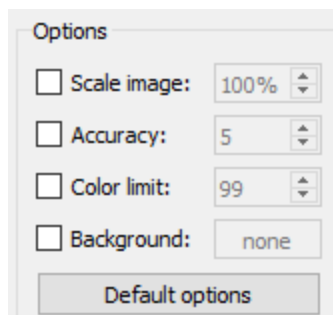


Vectoriser automatiquement - Tracer les contours

La première des options de conversion disponibles consiste à "vectoriser automatiquement" l'image. Le logiciel a la capacité de convertir des images bitmap en courbes via le traçage, en utilisant l'outil Trace puissant intégré. L'opération de traçage convertit une image Bitmap en un dessin vectoriel, qui est automatiquement converti en un dessin de broderie. La vectorisation d'une image n'est pas une chose facile à faire, la qualité de l'image tracée dépend de la qualité de l'image. Les courbes créées peuvent avoir des milliers de nœuds en fonction de la complexité de l'image. La trace réelle d'une telle image peut prendre un certain temps et lorsqu'un objet très complexe est créé, la gestion de post-conversion peut être difficile pour votre ordinateur. Sur la droite se trouve une fenêtre de prévisualisation, qui peut vous donner une idée rapide de ce à quoi ressembleront les analyses finales.



La boîte de dialogue Vectoriser une image peut être agrandie afin que les ajustements soient plus faciles à observer. Cliquez sur la case, maintenez le bouton enfoncé dans le coin inférieur droit et tirez en diagonale pour remplir l'écran ou la mettre à la dimension souhaitée. L'onglet Vectoriser une image contient des options qui peuvent vous aider à produire les résultats souhaités. Les voici :



Echelle de l'image:

La vectorisation automatique du contour d'une image bitmap s'ouvrira toujours à la valeur par défaut 100% - la taille d'origine du bitmap. Pour agrandir ou réduire la taille du motif produit, cliquez d'abord sur "Echelle de l'image", puis tapez une nouvelle valeur au-dessus ou au-dessous de l'option 100%. Vous pouvez également modifier la taille de l'image en cliquant sur les flèches haut et bas (maintenez la touche enfoncée pour effectuer un changement rapide). Peu importe comment vous le faites, la mise à l'échelle sera toujours proportionnelle: Une conception de 35 mm x 60 mm deviendra une conception de 70 mm x 120 mm alors que vous l'ajustez dans Vectoriser l'image. Toute modification des valeurs est automatiquement modifiée dans Aperçu.

Précision:

L'option "Précision" vous permet de choisir le nombre de détails de l'illustration originale dans votre motif de broderie final. Cliquez sur la boîte pour éditer cette option, qui s'ouvrira avec une Valeur par défaut 5. Si vous voulez que votre motif brodé apparaisse comme illustration, cliquez jusqu'à Valeur 8 - le plus haut degré de précision. Attention: Selon le dessin d'origine, une valeur 8 peut ne pas produire de meilleurs résultats pour la broderie en raison de détails excessifs. À l'autre extrémité de l'échelle de précision, une option de valeur 1 peut ne pas avoir suffisamment de détails pour vous plaire. Vous constaterez que la valeur de précision varie considérablement entre les images bitmap, vous devez donc essayer différentes valeurs de précision pour obtenir le résultat souhaité. Chaque fois que vous modifiez une valeur, vous pouvez la voir dans Aperçu.

Nombre maximum de couleurs:

La case Nombre maximum de couleurs vous donne le choix du nombre de couleurs que vous voulez dans votre image vectorisée. Cliquez sur la case. Elle s'ouvre toujours avec la valeur du nombre maximum de couleurs, mais il y a plusieurs facteurs à considérer. Si vous avez une machine à broder à 6 aiguilles, vous pouvez changer la valeur 6 avec six fils. Le nombre de fils affecte la façon dont l'image bitmap sera convertie en design vectoriel. Dans l'aperçu, vous pouvez voir les changements de valeur. Une autre option: Vous pouvez aller de l'avant et créer votre dessin vectoriel avec 20 couleurs, puis réduire les couleurs en utilisant le "Gestionnaire de couleurs". Avoir un fichier de 20 couleurs vous donne la possibilité de broder plus tard votre dessin, le jour où vous aurez une plus grosse machine à broder, vos fichiers seront prêts!

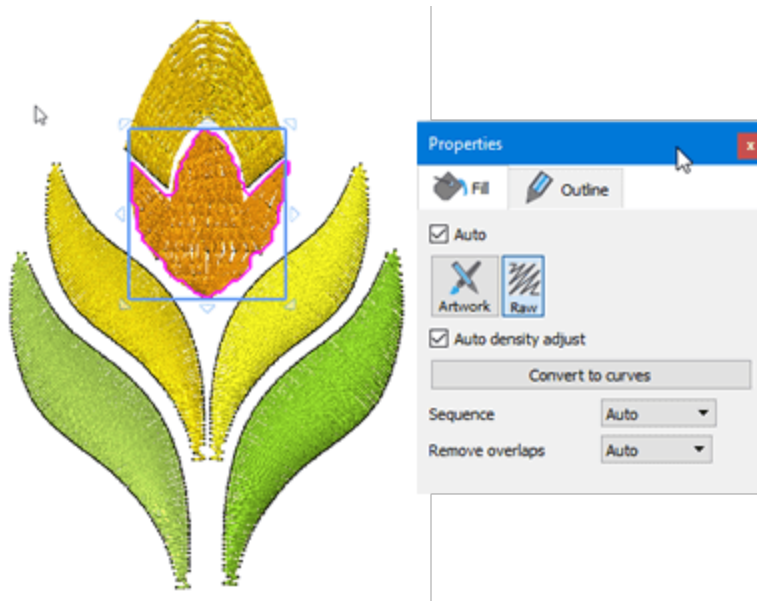
Arrière plan:

Avec l'option Utiliser l'arrière-plan, vous pouvez rendre la couleur / l'objet que vous choisirez dans la zone d'aperçu transparent. C'est un moyen facile de supprimer une couleur / un objet spécifique de l'image Bitmap. Pour modifier cette option, cliquez sur la case à cocher. Déplacez le curseur de la souris sur l'aperçu et il sera automatiquement remplacé par un outil Pipette. La couleur que vous allez sélectionner dans la zone d'aperçu à l'aide de l'outil Pipette deviendra automatiquement transparente et remplira l'onglet Couleur à côté de l'option Utiliser l'arrière-plan. Un seul objet de couleur deviendra transparent à partir de l'image bitmap. Vous pouvez rendre une couleur différente transparente en sélectionnant une couleur différente avec l'outil Pipette dans l'illustration.

Important: Le logiciel ne peut importer que des images Bitmap créées avec des couleurs RVB (Rouge, Vert et Bleu). Toute image bitmap créée avec CMJN (Cyan, Magenta, Jaune et Noir) ne sera pas convertie correctement.

Importer des fichiers de broderie

Lorsque vous choisissez de sélectionner l'importation d'un fichier de broderie, le fichier est importé tel quel dans la zone de dessin. Ce n'est pas un objet contour normal, comme vous pouvez le voir sur Propriétés, il s'agit d'un objet "brut". Cela signifie que les points du motif importé sont importés tels quels, vous ne pouvez pas modifier le type de point ou appliquer un style. Dans le cas où vous auriez besoin d'agrandir ou de réduire l'une des pièces de broderie importées, assurez-vous que l'option "Régler automatiquement la densité" est activée. Lorsque cette option est activée, le logiciel ajuste automatiquement la densité de la pièce importée afin de convenir à la nouvelle taille.



Convertir en dessin vectoriel

Vous pouvez laisser le dessin importé tel quel et y ajouter de nouvelles parties, mais vous pouvez également convertir le dessin importé en un dessin vectoriel en utilisant l'option Convertir en courbes. Vous pouvez appuyer sur le bouton correspondant sur "Propriétés" ou utiliser la même option via le menu contextuel. Il y a aussi une touche de raccourci Ctrl + Q. Lorsque vous convertissez en courbes, vous disposez de capacités d'édition complètes. Le motif de broderie est automatiquement converti en un motif vectoriel pouvant être modifié. Vous pouvez également convertir uniquement une ou deux parties et avoir des objets Point avec des objets Vector dans le même fichier. Vous pouvez convertir des parties spécifiques du motif de broderie en objets vectoriels, effectuer les modifications dans ces objets, puis les broder et conserver le reste du motif de broderie inchangé. Ainsi il est facile de donner vie à vos anciens modèles. En éditant vos fichiers de broderie importés, vous pouvez donner vie à vos anciens motifs.

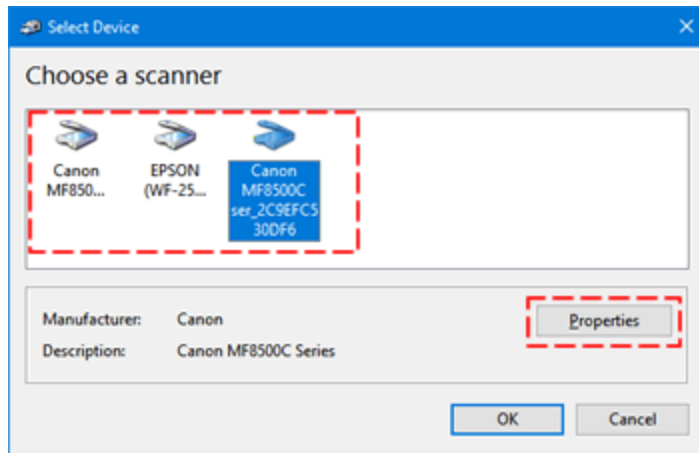
Dans ce cas, vous ne souhaitez peut-être pas afficher les objets de point et de vecteur. Vous pouvez désactiver l'option Points du menu Affichage pour masquer temporairement tous les objets en point. Vous pouvez également masquer toutes les objets vectoriels en désactivant l'option Contours du dessin du menu Affichage. Dans ce cas, si l'option Points est activée, vous ne pouvez voir que les objets de points disponibles. En utilisant ces options d'affichage, vous serez en mesure d'éditer vos objets Points et Vectoriels plus facilement.

Importer un fichier de broderie .ngs

Il existe également certains types de fichiers qui incluent à la fois des données vectorielles et des données de points dans le même fichier. Les fichiers de broderie ngs du logiciel modular de Wings sont un exemple typique. Lorsque vous importez un fichier .ngs, vous n'avez pas besoin de le convertir en courbes. L'importateur lit les données du fichier importé et vous pouvez modifier le motif et recalculer le résultat de la broderie. Les données de contour du fichier ngs importé seront automatiquement reconnues à partir du logiciel et seront importées en tant que données vectorielles. Par conséquent, le motif vectoriel de broderie sera directement modifiable. Certains fichiers ngs ne peuvent contenir que des données de points. Cela peut se produire si vous ouvrez un fichier .dst, par exemple, qui contient uniquement des données de point, puis l'enregistrez en tant que format de fichier .ngs. Pour que le fichier ngs contienne les données du plan, il doit être entièrement créé dans Wings 'modular.

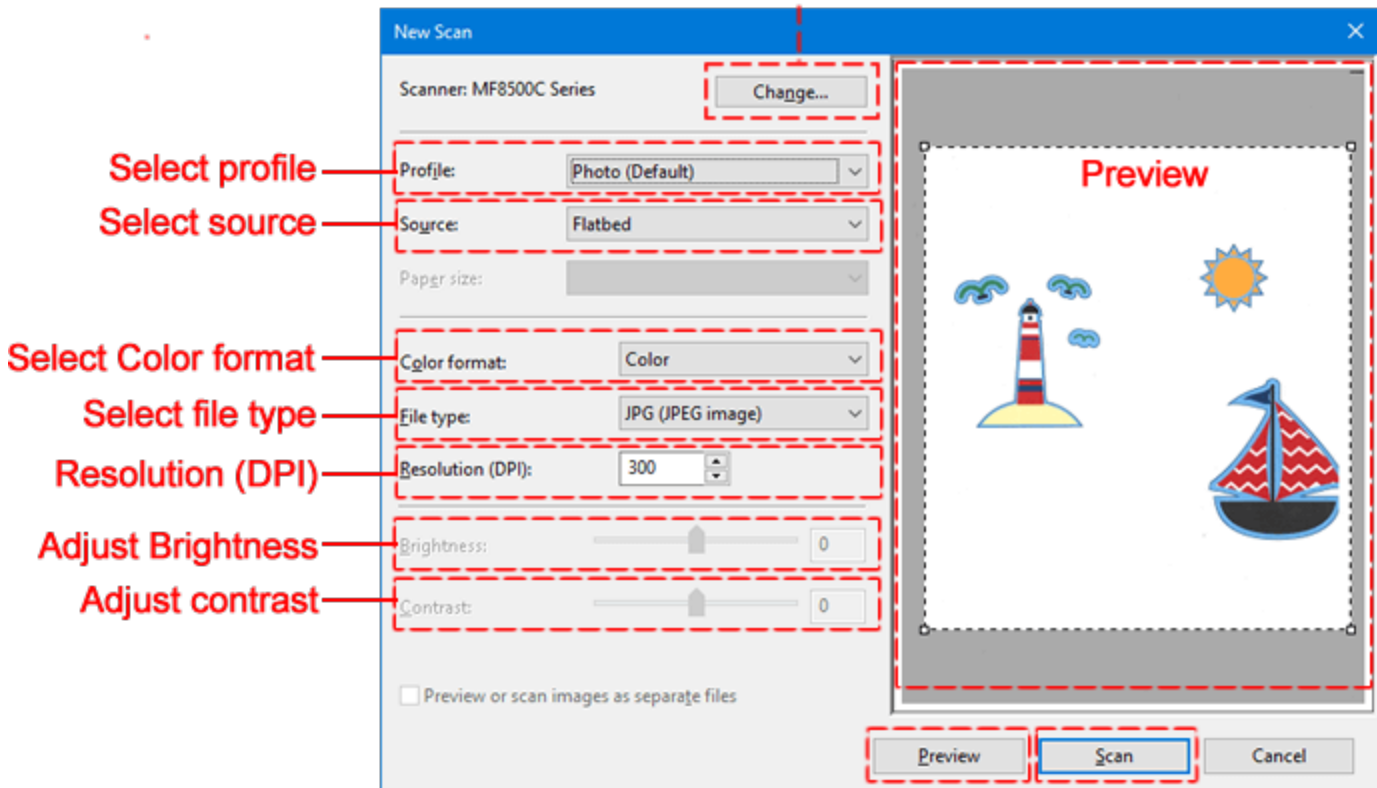
Image du scanner

Le logiciel comprend un mécanisme qui vous aide à acquieser une image en utilisant votre scanner. Il est facile d'importer n'importe quelle image à l'aide de votre scanner et, comme cela, vous pouvez importer diverses images à partir de documents imprimés. Tout d'abord, assurez-vous que vous avez placé l'image souhaitée dans votre scanner et que votre scanner est allumé. Utilisez l'option "Importer" - "Depuis le scanner" du menu "Fichier" pour démarrer l'opération de numérisation. Vous devez d'abord sélectionner un scanner si plusieurs d'entre eux sont connectés à votre ordinateur.



La boîte de dialogue "Nouvelle numérisation" apparaît pour vous aider à numériser tout ce qui est placé sur le scanner. Cette boîte de dialogue vous permet de personnaliser les options de numérisation et de prévisualiser l'image numérisée. Tout d'abord, vous pouvez changer le scanner sélectionné si vous en avez sélectionné un par erreur. Selon les capacités du logiciel du scanner, certaines options de cette boîte de dialogue peuvent apparaître désactivées. Pour le scanner que nous avons utilisé, il existe différents profils de balayage, n'importe quel autre scanner peut avoir des profils différents. Ensuite, vous devez placer le papier à numériser, soit sur le scanner à plat, soit sur le chargeur de documents du scanner, et assurez-vous que "Source" est réglé pour numériser depuis l'emplacement de votre choix. Ensuite, vous pouvez être en mesure de sélectionner le "Format de couleur", le "Type de fichier" produit, la résolution en DPI.

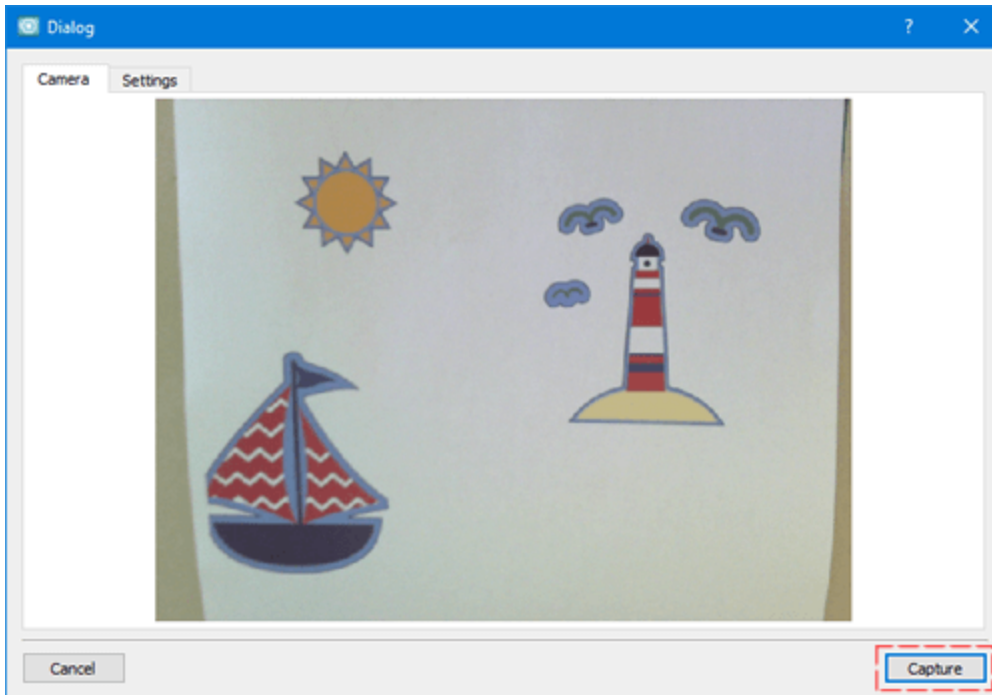
Select scanner



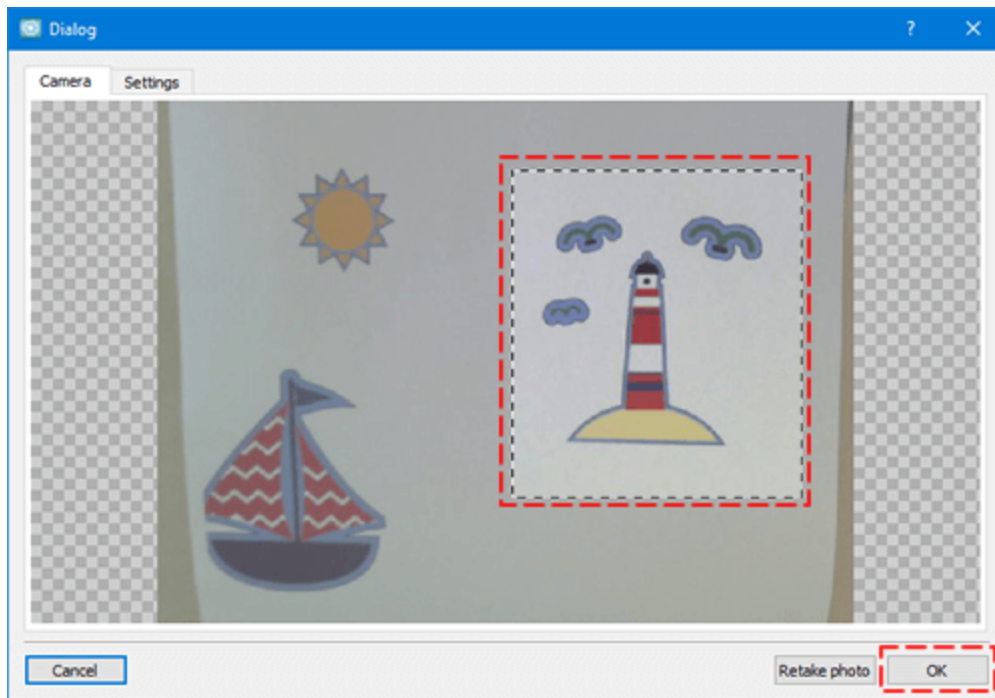
À ce stade, vous devez appuyer sur le bouton «Aperçu» pour effectuer un balayage d'aperçu et vous verrez un aperçu de l'image numérisée. Vous pouvez régler "Luminosité" pour éclaircir ou assombrir l'image, ou "Contraste" pour rendre l'image plus nette et si vous réessayez l'aperçu, vous obtiendrez un aperçu actualisé. Vous pouvez également modifier le format de couleur, par exemple passer de la couleur à la numérisation en échelle de gris et en appuyant sur Aperçu, vous pouvez voir l'image numérisée. Si vous changez une option, puis "pré visualiser", une nouvelle opération d'analyse se produira avec les nouveaux paramètres. Pour certains scanners, vous pouvez avoir un rectangle au-dessus de la zone d'aperçu, que vous pouvez redimensionner pour définir la zone numérisée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur "Numériser" pour continuer. Lorsque vous appuyez sur le bouton "Numériser", l'image est numérisée une dernière fois et enregistrée dans le dossier "Images" de votre ordinateur. Lorsque la numérisation et l'enregistrement sont terminés, le programme ouvre automatiquement l'image numérisée comme si elle était importée "Image Bitmap" et vous êtes invité à choisir comment utiliser l'image numérisée.

Image de la webcam

Une autre façon d'importer une illustration consiste à capturer un instantané à l'aide d'une caméra connectée à votre ordinateur. En utilisant l'option "Importer depuis la Webcam" du menu "Fichier-Importer", vous pouvez prendre un instantané avec votre caméra et l'importer comme lors de l'importation d'une image bitmap. Afin de capturer une image, assurez-vous que votre appareil photo est branché sur votre ordinateur et utilisez l'option "Importer depuis la webcam". La boîte de dialogue Capturer une image / Prendre une photo apparaît comme sur l'image suivante et vous pouvez facilement capturer tout ce que vous voyez sur l'aperçu en direct en appuyant sur le bouton "Capture". Grâce à cette boîte de dialogue, vous pouvez prendre des instantanés de tout ce que vous voulez.



Une fois que vous appuyez sur "Capturer" sur la zone d'aperçu, vous pouvez voir l'image capturée à la place de l'aperçu. Maintenant, vous pouvez appuyer sur "Recapturer" si la photo capturée n'est pas ce que vous avez souhaité et revenir à l'aperçu en direct pour capturer une nouvelle image. Une fois que vous êtes satisfait de l'image capturée, vous pouvez cliquer et faire glisser sur l'image pour sélectionner une partie de l'image à conserver et en appuyant sur le bouton "OK" l'image capturée est enregistrée en tant qu'image bitmap. Lorsque l'image capturée est enregistrée, elle est automatiquement importée et vous êtes invité à sélectionner la façon de la gérer. Les options de conversion disponibles sont les mêmes que lors de l'importation d'une image bitmap.




Dans l'onglet "Paramètres", vous pouvez sélectionner une caméra, si vous en avez plusieurs connectées, et ajuster la qualité de l'image en faisant glisser la barre "Qualité d'image".



Ouvrir dessin

Comme dans tout logiciel de création, il existe un format de fichier (.draw) dans lequel le logiciel conserve toutes les informations sur la conception du dessin. Vous devez toujours avoir à l'esprit qu'il faut enregistrer vos dessins dans ce format de fichier. Lors du chargement d'un fichier .draw, vous avez le même dessin que lors de sa création.

Vous pouvez ouvrir un fichier de plusieurs façons, utilisez l'option "Ouvrir" de l'écran "Accueil", l'option "Ouvrir" du menu "Fichier" ou en appuyant sur l'icône Ouvrir  sur la barre d'outils standard.

Le logiciel peut également ouvrir divers autres types qui sont en réalité importés dans un nouveau design. Vous pouvez ouvrir des fichiers "graphiques" ou "broderies", mais ceci est une tâche de conversion. Lorsque vous enregistrez un fichier .pes à envoyer à une machine à broder, ce format ne contient que les informations de points, aucune information sur l'illustration. Donc, si vous ouvrez un fichier .pes par exemple, qui est un fichier de broderie, il est importé dans un nouveau design, mais ce dessin ne contient aucune information sur les formes, il ne montre que des points. Si vous souhaitez modifier sa taille, les résultats peuvent ne pas être conformes aux attentes et vous ne pouvez pas appliquer un nouveau style ou modifier les propriétés de point. Mais si vous chargez le fichier .draw initial à partir duquel ce fichier .pes a été exporté, vous disposez d'un ensemble complet d'options disponibles.

Lorsque vous utilisez l'option "Ouvrir", une boîte de dialogue Parcourir apparaît et vous devez sélectionner le fichier à ouvrir. Vous devez d'abord choisir le dossier dans lequel le fichier est stocké. Vous pouvez filtrer les fichiers visibles en sélectionnant un type de fichier. Par exemple, si vous voulez importer une image ".JPG", vous pouvez sélectionner l'option correspondante dans le menu déroulant "Type de fichiers" et ensuite, pendant la navigation, vous ne verrez que les images ".JPG". De la même manière, vous pouvez filtrer par catégorie de fichiers. Par exemple, si vous souhaitez importer des fichiers de broderie, vous pouvez sélectionner l'option "Toutes les broderies" et seul le type de broderie pris en charge sera répertorié. En sélectionnant un fichier, vous avez un aperçu dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Selon le type d'illustration, le logiciel peut devoir gérer différemment. Par exemple, si vous ouvrez des fichiers de broderie, la procédure est la même que si vous importiez un fichier de broderie. De la même manière, lorsque vous ouvrez des fichiers graphiques, la procédure est la même que importer des images vectorielles ou Importer des images bitmap. La seule différence est que lors de l'ouverture d'une image bitmap, vous avez une option pour placer l'image en toile de fond. De cette façon, l'image est placée sur l'arrière-plan de la zone de travail et vous pouvez créer un dessin à partir de zéro en utilisant l'image comme guide.

Vous pouvez sélectionner de multiples fichiers en utilisant les touches "Ctrl" (sur Mac OS "Cmd") ou "MAJ" et les dessins apparaîtront dans des onglets séparés.

Sur l'écran de d'accueil, il y a une liste avec les derniers fichiers que vous avez enregistrés ou récemment ouverts. Pour ouvrir l'un de ces fichiers, cliquez sur l'un d'entre eux.

Remarque: Si un avertissement de perte de données apparaît, cela signifie que vous essayez d'ouvrir un fichier .draw créé à partir d'une version précédente du logiciel. Si vous tentez d'ouvrir le dessin, il s'ouvrira mais vous risquez de perdre des informations sur l'illustration .draw. Par conséquent, chaque fois que vous souhaitez ouvrir un fichier .draw à partir d'une version précédente du logiciel, vous devez l'enregistrer avec un nouveau nom de fichier afin que le fichier d'origine reste inchangé. En suivant cette procédure, vous serez en mesure de travailler avec différentes versions du logiciel et d'éviter de perdre votre illustration.

Parcourir

Il est facile de localiser les fichiers et de les ouvrir, si vous vous rappelez où ils sont sauvegardés. Vous pouvez également ouvrir en un seul clic l'un des fichiers de la "liste récente" de l'onglet "Accueil". Mais la seule façon de découvrir facilement les fichiers sur votre disque est d'utiliser la fonction "Parcourir / Navigateur". Vous pouvez démarrer le "Navigateur" en appuyant sur le bouton "Parcourir" de l'onglet "Accueil" ou en utilisant l'option "Parcourir" du menu "Fenêtre". À l'aide de l'onglet "Parcourir / Navigateur", vous pouvez accéder à n'importe quel dossier sur votre ordinateur et voir les icônes d'aperçu de tous les fichiers pris en charge dans ce dossier. Pour chaque icône sur laquelle vous cliquez, vous avez un aperçu du motif dans la zone d'aperçu.







Le "navigateur" ressemble beaucoup au navigateur de fichiers disponible sur tous les systèmes d'exploitation. Vous pouvez naviguer dans votre disque et rechercher les fichiers que vous souhaitez utiliser. La principale différence est que le navigateur ne peut voir que les fichiers supportés par le logiciel. En un seul clic, le dessin est sélectionné et vous pouvez voir un aperçu sur la zone d'aperçu. Si vous double-cliquez sur un fichier, il est ouvert dans un nouvel onglet.

Vous pouvez sélectionner plusieurs motifs en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée (Windows) ou la touche "Cmd" (Mac OS), puis cliquez sur les motifs que vous voulez sélectionner. Si vous maintenez la touche "Maj" enfoncée, cliquez sur un dessin, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un autre dessin. Tous les dessins entre le premier et le second sont maintenant sélectionnés. Si vous faites un clic droit sur l'une des icônes, vous avez différentes options de gestion comme dans l'explorateur de fichiers. Vous pouvez imprimer, sélectionner, renommer, copier, coller, supprimer et enfin vous pouvez voir les propriétés du dessin.

Si vous faites un clic droit sur un espace vide, vous obtenez également une option pour "Créer un dossier". Si vous faites un clic droit sur un dossier, vous avez la possibilité d'ajouter ce dossier aux favoris. Enfin, nous devons mentionner que le logiciel analyse par défaut votre système pour localiser les dossiers qui contiennent des fichiers pris en charge et les ajoute à la barre des favoris. Si vous faites un clic droit sur l'un des favoris, vous pouvez choisir de supprimer une entrée des favoris ou demander une nouvelle analyse du système pour les dossiers de dessin. À tout moment, vous pouvez ajouter un dossier que vous aimez aux favoris, en utilisant l'option "Ajouter aux favoris" qui apparaît lorsque vous faites un clic droit sur un dossier. Utilisation de l'icône

"Dossier précédent"  vous pouvez accéder au niveau précédent dans l'arborescence de navigation et

utiliser l'icône de  rafraîchissement pour vérifier les nouveaux fichiers ajoutés. Vous pouvez également localiser un dessin en tapant un mot de recherche. Enfin, vous pouvez personnaliser l'affichage de l'onglet du navigateur de différentes manières.

- Vous pouvez ajuster la taille des icônes d'aperçu en faisant glisser la barre de réglage du zoom.
- Vous pouvez masquer la zone de navigation en cliquant sur l'icône  dans "Options d'affichage". Si vous cliquez à nouveau sur la même icône, la zone de navigation redevient visible.
- Vous pouvez masquer la zone d'aperçu en cliquant sur l'icône  dans "Options d'affichage". Si vous cliquez à nouveau sur la même icône, la zone d'aperçu redevient visible.
- Vous pouvez passer en affichage double navigateur en appuyant sur cette icône  sur "Options d'affichage". Vous pouvez fermer l'une des parties de la vue partagée afin de revenir au navigateur unique.

Ouvrir en tant que modèle

Comme déjà mentionné dans "Ouvrir un dessin" Si vous sélectionnez une image bitmap dans la boîte de dialogue "Ouvrir", vous avez la possibilité d' "Ouvrir en tant qu'image de fond". Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez importer l'image bitmap et l'utiliser comme guide pour dessiner un motif. Ceci est très utile pour les images bitmap complexes qui ne peuvent pas être facilement tracées ou si vous ne souhaitez broder qu'une partie d'entre elles. Avec cette technique, vous pouvez créer le dessin exactement comme vous voulez le broder. Les graphistes professionnels trouvent cette fonctionnalité très utile.

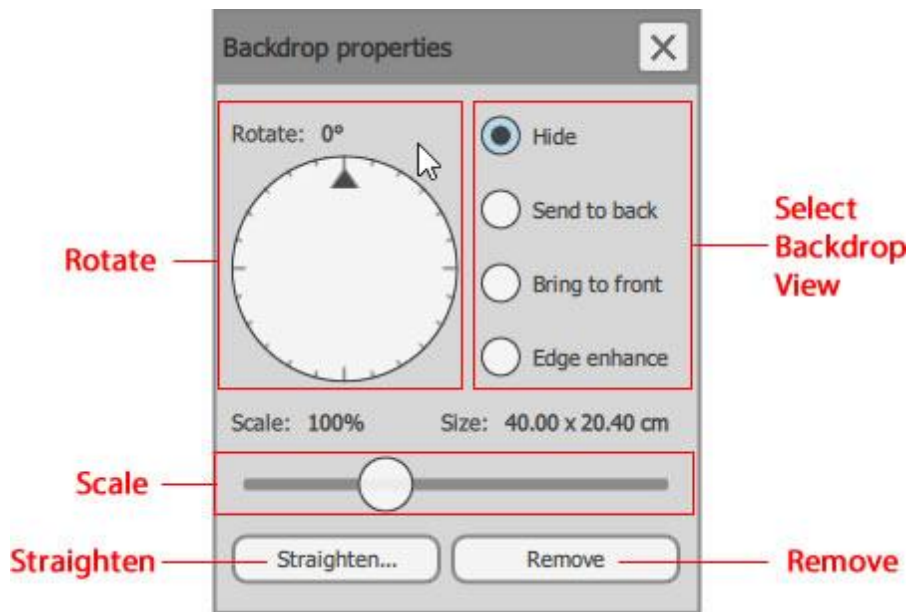
Le fichier image apparaîtra dans la zone de dessin en tant qu'image de fond (vous ne pouvez pas le modifier). Vous ne pouvez importer qu'une image de fond bitmap, au cas où vous voudriez importer plusieurs images de fond, vous devrez utiliser un éditeur d'image et transformer les images multiples en une seule image en les combinant, puis importer l'image combinée en arrière-plan.

Une fois qu'une image a été ajoutée en arrière-plan, il existe plusieurs façons de l'afficher. Vous pouvez sélectionner une option d'affichage en utilisant l'option "Image de fond" du menu "Vue".

- Afficher - Masquer l'image de fond, utiliser l'option "Masqué" ou appuyer sur la touche de raccourci Alt + 1 - vous pouvez masquer temporairement l'image de fond. L'option Masqué peut vous aider à visualiser le motif de broderie que vous avez créé sans le confondre avec l'image de fond à l'arrière.
- En dessous de la broderie, en utilisant cette option, vous pouvez rendre le fond visible et le positionner en dessous du motif que vous créez. Chaque fois que vous importez une image bitmap en arrière-plan, l'image est automatiquement positionnée sous le motif de broderie. Vous pouvez également activer cette option en appuyant sur les touches de raccourci Alt + 2 du clavier.
- Lavé, en utilisant cette option, vous pouvez faire apparaître les couleurs du fond d'écran comme délavées. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme qui aura la même couleur avec l'image de fond. En outre, une autre façon d'activer cette option consiste à appuyer sur les touches de raccourci Alt + 3 du clavier.
- Au-dessus de la broderie, en utilisant cette option, vous pouvez positionner l'image en arrière-plan pour qu'elle apparaisse au-dessus du dessin que vous avez créé. C'est très utile. Vous pourrez voir l'image de fond et être capable de concevoir les objets qui seront sur les objets plus grands que vous avez déjà conçus. En outre, une autre façon d'activer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt + 4 du clavier.

Propriétés de l'image de fond

L'option Propriétés de l'image de fond n'est disponible que si vous avez inséré une image de fond bitmap dans la zone de travail. En sélectionnant l'option Propriétés dans le menu Affichage, une boîte de dialogue contextuelle 3D s'affiche à l'écran avec différentes options liées à l'image déjà insérée.



La boîte de dialogue Propriétés de l'image de fond inclut les options suivantes:

- "Affichage de l'image de fond", en sélectionnant l'une des options disponibles, vous pouvez choisir la façon dont l'image de fond sera affichée.
 - Tout d'abord vous pouvez "masquer" l'image de fond temporairement (Alt + 1).
 - En utilisant "Placer derrière", l'image de fond est placée derrière la broderie que vous créez. Cette option est activée par défaut lorsque vous importez une image Bitmap en arrière-plan et positionne l'image sous le dessin de broderie. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est en appuyant sur les touches de raccourci "Alt + 2" du clavier.
 - En utilisant l'option "Placer devant", vous pouvez faire apparaître les couleurs du fond d'écran comme délavées. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme qui aura la même couleur avec l'image de fond. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt + 4 du clavier. En utilisant l'option "Place devant", vous pouvez positionner l'image en arrière-plan pour qu'elle apparaisse au-dessus du motif de broderie que vous avez créé. Ceci est très utile pour voir l'image de fond et être capable de concevoir les objets qui seront sur les objets plus grands que vous avez déjà conçus.
 - Bords accentués: lorsque vous sélectionnez cette option d'affichage les couleurs de l'image de fond apparaissent délavées et le logiciel améliore les bords. Cela signifie que les couleurs de l'image de fond auront des tons plus clairs et que les bords seront améliorés. Ceci est très utile lorsque vous essayez de dessiner une forme (avec l'un des outils de dessin disponibles) qui aura la même couleur avec l'image de fond. En outre, une autre façon d'appliquer cette option est d'appuyer sur les touches de raccourci Alt + 3 du clavier.
- Pivoter, en utilisant cet outil, vous pouvez faire pivoter votre image librement en cliquant et en faisant glisser l'indicateur. Cet outil permet de redresser l'image de votre arrière-plan avant de commencer à dessiner le motif de broderie. Le cercle de rotation s'ouvre toujours à la position zéro. Cet outil peut vous aider à redresser votre image de fond avant de commencer à dessiner le motif de broderie basé dessus.

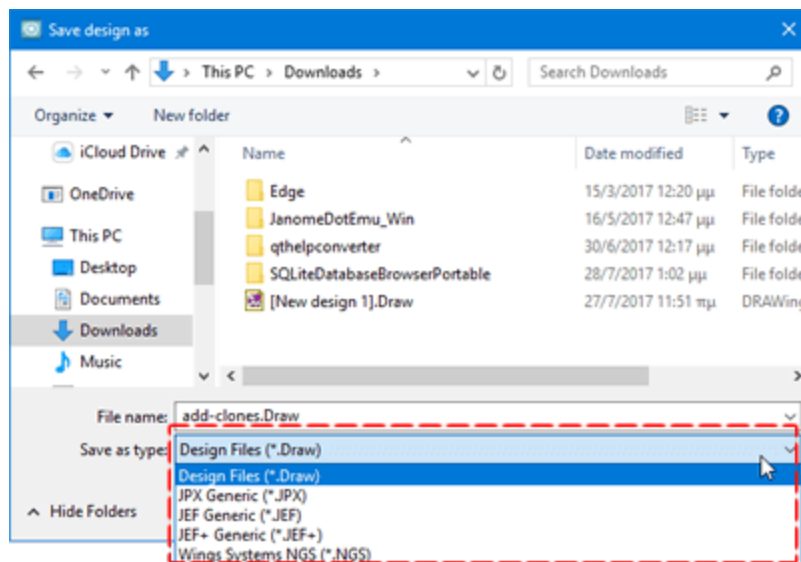
- Mettre à l'échelle, en utilisant le barre du sélecteur d'échelle, vous pouvez changer la taille de l'image de fond. Faites glisser la barre du sélecteur vers la gauche pour réduire l'image et faites-la glisser vers la droite pour agrandir l'image de fond. Vous pouvez réduire l'image à 50% minimum de sa taille initiale et agrandir l'image avec un maximum de 300%. L'outil d'échelle est très utile pour vous aider à changer la taille de l'image de fond sans avoir besoin d'un autre logiciel. Par conséquent, vous n'avez pas besoin d'utiliser un logiciel de traitement d'images Bitmaps pour ajuster la taille de vos images de fond.
- Redresser, en utilisant cette option, vous pouvez redresser l'image de fond. Appuyez sur l'option Redresser et vous devez cliquer deux fois sur la souris pour définir une ligne droite virtuelle à partir de laquelle votre motif s'ajustera. Par exemple, si vous créez une ligne droite en diagonale sur le bitmap, le bitmap sera pivoté et transformera la ligne droite en diagonale en une ligne droite horizontale. Vous pouvez appliquer l'option Redresser l'image bitmap autant de fois que nécessaire pour amener l'image de fond à la position droite.
- Supprimer: appuyez sur ce bouton pour supprimer l'image de fond importée.

Enregistrer dessins

Vos dessins doivent toujours être sauvegardés en 2 formats:

- le format "DRAW" est un format natif du logiciel et c'est le seul format qui contient toutes les informations du dessin (conception et propriétés). Si vous chargez un fichier "DRAW" vous pouvez continuer là où vous en étiez et créer d'autres variations de votre dessin. C'est le seul format sans perte.
- vous devez ensuite enregistrer votre dessin dans un fichier de points pris en charge par votre machine. Le logiciel prend également en charge de nombreux formats de fichiers de points ou de machines tels que JEF, SEW, DST, EXP et autres.

Vous pouvez enregistrer un dessin en utilisant l'icône "Enregistrer" de la barre d'outils standard, en utilisant les options "Enregistrer" - "Enregistrer sous" du menu "Fichier" ou en utilisant les touches "Ctrl + S" (pour MacOS Cmd + S). La boîte de dialogue de la figure suivante apparaît et vous pouvez sélectionner un emplacement à enregistrer, définir un nom de fichier et en utilisant le menu déroulant "Type", sélectionner un format à enregistrer.



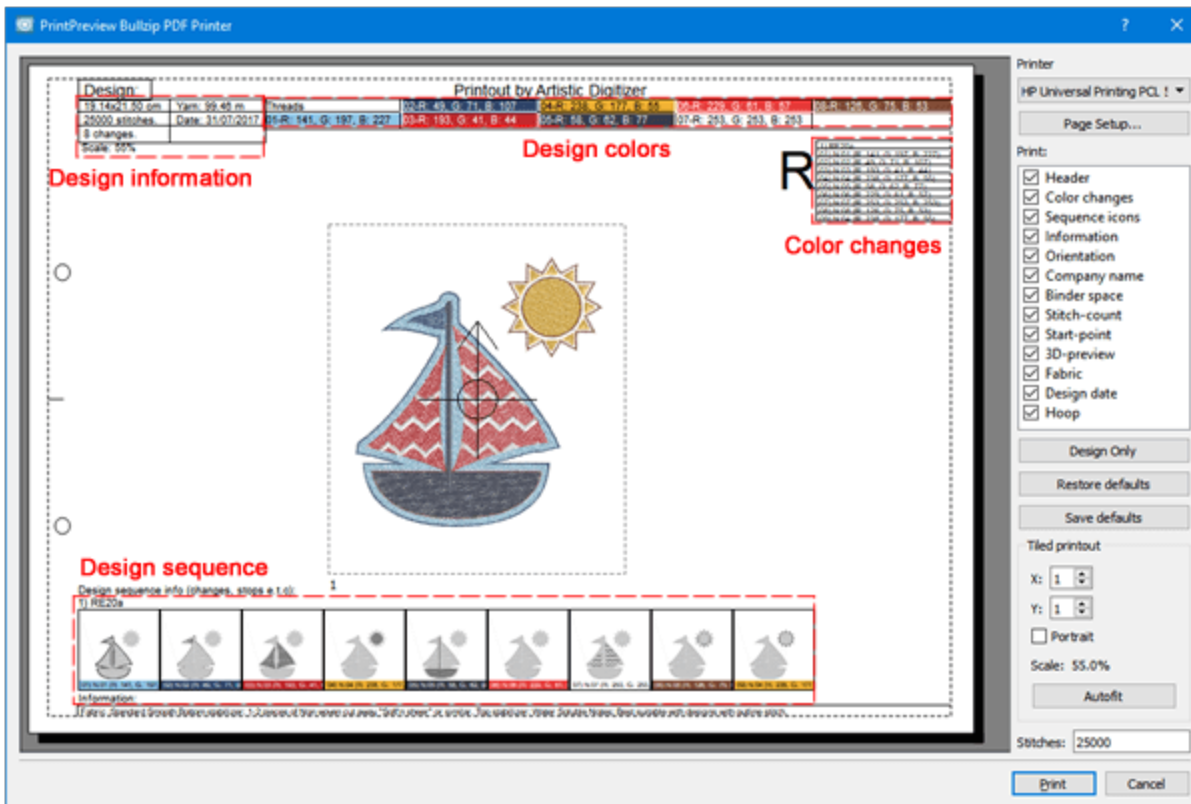
Dans la liste déroulante "Type", seuls les formats supportés par votre machine sont disponibles. Sur l'onglet "Accueil" en appuyant sur l'icône "Cadre", vous pouvez sélectionner la "machine à broder" que vous utilisez et un "cadre". Votre sélection est enregistrée par défaut et elle est utilisée dans tous les motifs que vous créez. Ainsi, lorsque vous enregistrez un dessin, vous ne pouvez sélectionner que les formats pris en charge par votre appareil. Par exemple, les machines Janome supportent (".jef", ".jpx", ".jef +")

En général, le logiciel prend en charge les formats de fichiers suivants:

Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")	Janome (".jef", ".sew", ".jpx")
Tajima TBF (".tbf")	Janome JEF+ (".jef+")
SEF xp (".sef")	Juki (".M3")
SWF (".sst")	Toyota (".100")
Pfaff (".ksm", ".pcs", ".pcm")	Laesser (".mst")
Singer (".xxx")	QuiltCAD (".hqf")
Happy (".tap")	PC Quilter (".txt")
Melco expanded (".exp")	Statler Stitcher (".qli")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")	CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Husqvarna (".hus")	Mitshubishi HD (".1??")
Husqvarna Viking (".vip")	Barudan FDR (".U??")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")	ZSK TC (".Z??")
Viking Designer 1 (".shv")	

Imprimer dessins


Une étape importante pour passer en revue un dessin avant la production est la "Fiche technique imprimée". En imprimant un dessin, vous obtenez des informations précieuses sur votre motif, des informations d'assemblage, des séquences de broderie, des changements de couleur, des couleurs de fil ou des codes. Vous pouvez imprimer le dessin avec beaucoup d'informations qui sont utiles pour le processus de broderie ou imprimer l'illustration afin de voir clairement le dessin sans aucune autre information.

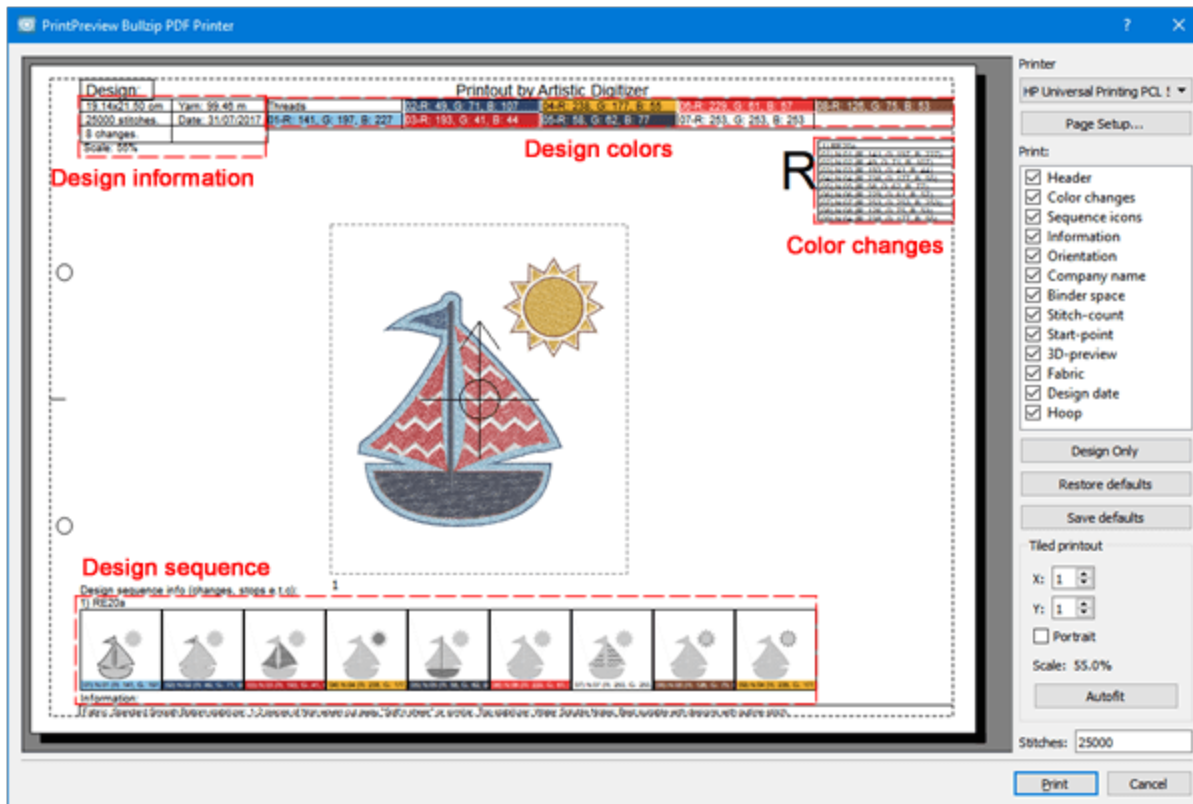


Imprimer dessin

Imprimer dessin

L'impression du dessin fournit des informations nécessaires pour l'évaluer avant d'envoyer un dessin pour la production ou à un client pour voir s'il correspond à ce qu'il désire. Pour imprimer un dessin, vous pouvez

appuyer sur l'icône d'impression  qui se situe sur la barre d'outils standard, utilisez l'option "Imprimer" du menu "Fichier" ou utilisez la touche de raccourci Ctrl + P (Mac OS Cmd + P). La boîte de dialogue suivante apparaît, vous pouvez voir un aperçu de l'impression d'un dessin.



Dans la fenêtre d'aperçu avant impression, nous pouvons voir un aperçu du motif avec les informations fournies. Sur la partie droite, nous pouvons voir diverses personnalisations de l'impression. En fait, vous pouvez sélectionner les parties qui seront visibles dans l'impression et personnaliser les options de l'impression.

- En utilisant le bouton "propriétés", vous pouvez sélectionner une imprimante et personnaliser les options d'impression.
- En utilisant "Enregistrer au format JPG", vous pouvez enregistrer l'impression sous la forme d'un fichier image au cas où vous ne souhaitez pas imprimer à ce stade, mais que vous souhaitez l'enregistrer pour une utilisation ultérieure.
- Dans la section "Imprimer", vous pouvez sélectionner les parties qui seront visibles. Cliquez sur l'une des cases à cocher pour activer / désactiver les éléments d'impression.
- En utilisant "Dessin seulement", vous pouvez créer une impression rapide du motif uniquement.
- Si vous avez personnalisé les éléments d'impression et que vous souhaitez les annuler, utilisez «Restaurer les paramètres standards» pour revenir à l'impression par défaut.
- Si vous souhaitez que cette sélection d'éléments visibles soit la valeur par défaut pour toute conception, vous pouvez utiliser le bouton "enregistrer les paramètres standards".

- Dans la section "Impression en mosaïque", vous pouvez personnaliser certains aspects de l'impression, le nombre de pages, l'orientation et l'écaille.

Éléments d'impression

Maintenant, passons un peu de temps à décrire les éléments de la section "imprimer". Chaque élément de l'impression peut être activé ou désactivé en cliquant sur le carré à gauche de sa description. Si l'élément est activé, les modifications peuvent être visualisées dans la zone d'aperçu.

- En-tête: L'en-tête est en haut de la page, indiquant la taille, les changements de couleur, le nombre de points, la quantité de fil nécessaire, les couleurs du motif et leur position.

Design:		Printout by Artistic Digitizer							
19.14x21.50 cm	Yarn: 99.46 m	Threads	02-R: 49, G: 71, B: 107	04-R: 238, G: 177, B: 55	06-R: 229, G: 61, B: 57	08-R: 126, G: 75, B: 53			
25000 stitches	Date: 31/07/2017	01-R: 141, G: 197, B: 227	03-R: 193, G: 41, B: 44	05-R: 58, G: 62, B: 77	07-R: 253, G: 253, B: 253				
8 changes									
Scale: 55%									

- Changements de couleur: La boîte affiche la séquence des changements de couleur. Cette information est vraiment utile dans le cas où la broderie sera enregistrée dans un format de fichier qui utilise "stop" au lieu de la commande de changement de couleur.

1) RE20a
01) N01 (R: 141, G: 197, B: 227)
02) N02 (R: 49, G: 71, B: 107)
03) N03 (R: 193, G: 41, B: 44)
04) N04 (R: 238, G: 177, B: 55)
05) N05 (R: 58, G: 62, B: 77)
06) N06 (R: 229, G: 61, B: 57)
07) N07 (R: 253, G: 253, B: 253)
08) N08 (R: 126, G: 75, B: 53)
09) N09 (R: 238, G: 177, B: 55)

- Icônes de séquence: Les icônes de séquence se trouvent au bas de la page. Vous pouvez voir l'ordre de broderie des différentes parties du dessin avec leur fonction spéciale comme le changement de couleur, applique ou arrêt. Au bas de l'icône, vous pouvez également voir le nom de la couleur à utiliser, ainsi que des commentaires.

Design sequence info (changes, stops e.t.c): 1

1) RE20a



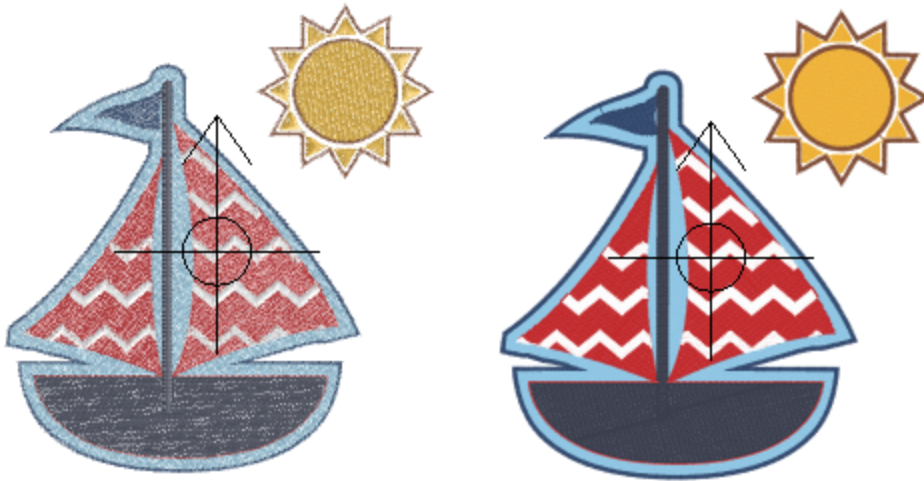
- Information: L'information est au bas de la page. La zone d'informations répertorie et décrit les composants de votre motif de broderie. Les informations sont créées par le programme suivant les préférences que vous avez sélectionnées.
- Nom de la société: Le nom de la société, qui figure en haut de l'impression, peut être modifié à l'aide de l'onglet Impression de la boîte de dialogue Outils > Options.
- Orientation: L'orientation est l'icône affichée avec le caractère "R" dans le coin supérieur droit de l'impression. Ceci est important car il montre comment la page imprimée doit être placée sur la machine à broder pour identifier le point de départ de la broderie.
- Reliure: cette option crée la marge nécessaire (sur le côté gauche de la page) au cas où vous souhaitez placer l'impression dans un dossier.
- Nombre de points: Le nombre de points de votre dessin peut être affiché dans l'en-tête de l'impression. Ce nombre de points est important pour une utilisation commerciale lorsque le nombre de points est utilisé pour calculer le prix de broderie.

- Point de départ: Cette option affiche ou masque le point de départ de la broderie, marqué par cette

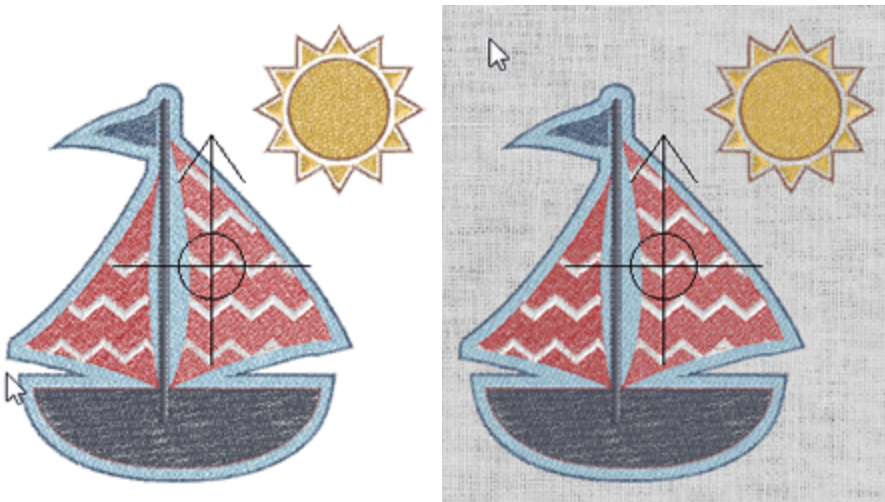


icône.

- Aperçu 3D: Sélectionnez si le motif sera imprimé en mode Aperçu 3D.



- Tissu: Masque ou montre le tissu derrière le motif.



- Date du dessin: La date à laquelle le dessin a été créé peut être visualisée en haut à gauche de l'impression.
- Cerceau: Masque ou affiche la zone de broderie (ligne pointillée) du cercle sélectionné avec une ligne pointillée autour du motif. Si votre dessin est positionné en dehors de cette ligne, vous aurez des problèmes pour broder le dessin sur un cerceau qui a les mêmes dimensions (vous pourriez endommager votre machine).

Mosaïque d'impression

Cette section gère la façon dont votre dessin sera imprimé. Lorsque la boîte de dialogue d'impression est appelée, les deux premiers champs indiquent le nombre de pages nécessaires à l'impression: "X" pour horizontal et "Y" pour vertical; le nombre de motifs imprimés sur chaque page peut être modifié en utilisant les flèches sur le côté droit ou avec la molette de la souris. Les modifications que vous apportez peuvent être visualisées dans l'aperçu avant impression.

L'option Portrait spécifie comment le dessin est positionné sur la page. Si elle est activée, le motif est imprimé verticalement en tant que portrait. Si cette option est désactivée, le motif est imprimé horizontalement en tant que paysage.

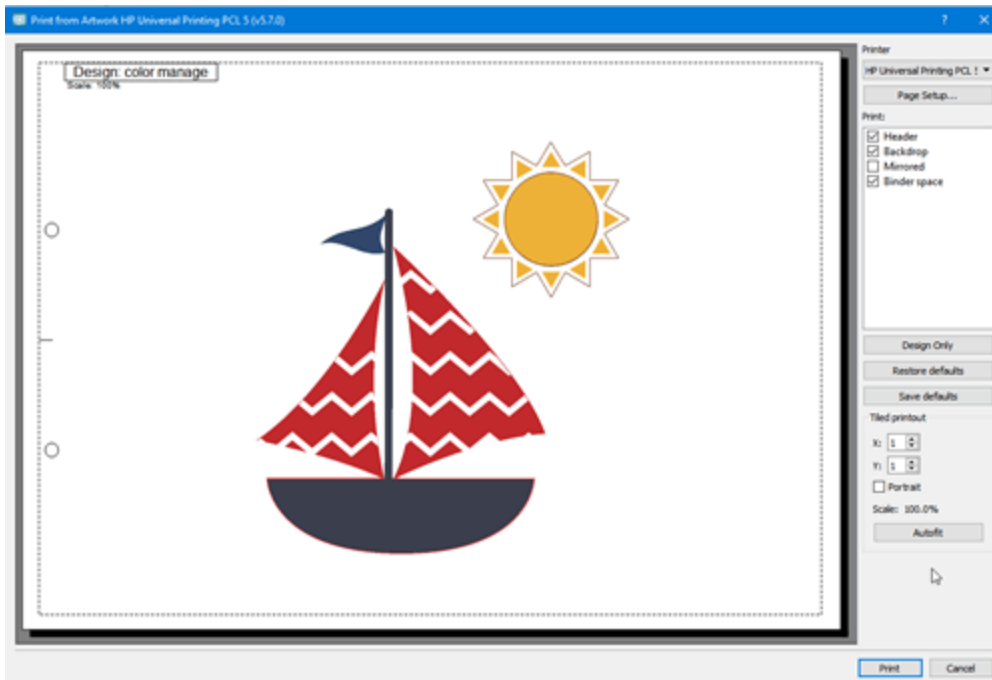
Le champ Echelle indique si le dessin sera représenté plus petit que sa taille réelle et le pourcentage de la réduction. La première fois que la boîte de dialogue d'impression est utilisée, le logiciel trouve le meilleur moyen de montrer le dessin en taille réelle avec le moins de pages possible.

Pour restaurer automatiquement les paramètres indiqués au début de ce processus, vous pouvez cliquer sur l'onglet "Ajustement auto". Si votre motif est prévisualisé sur plus d'une page, vous pouvez les imprimer, couper la bordure de la page qui est déjà marquée et les coller pour que votre dessin soit complet.

Enfin, en bas de la partie droite de la boîte de dialogue Aperçu avant impression se trouve une zone de contrôle que vous pouvez utiliser pour définir le nombre de points que vous voulez voir dans la zone respective de l'impression. Cliquez sur la zone modifiable et tapez la valeur que vous souhaitez afficher dans l'impression.

Imprimer image

En utilisant "Imprimer une illustration" vous avez la possibilité d'imprimer uniquement la construction de votre motif. Vous pouvez utiliser cette option si vous souhaitez imprimer sur un papier spécial pour l'impression sur textile. Ensuite, vous pouvez repasser le papier sur le tissu et appliquer le motif sur le tissu. Vous pouvez également combiner l'impression textile avec la broderie redwork et créer des conceptions uniques et élégantes sur les vêtements. Pour imprimer la conception d'un dessin, utilisez l'option "Imprimer l'illustration" du menu "Fichier". Une boîte de dialogue "aperçu avant impression" apparaît et vous pouvez sélectionner une imprimante, enregistrer dans un fichier JPG et personnaliser les parties visibles comme décrit dans la section précédente.



Le seul ajout est que vous pouvez créer facilement des impressions en miroir. L'option Miroir option vous permet de faire un miroir de l'œuvre que vous souhaitez imprimer afin de le rendre approprié pour l'impression textile ou à toute fin de démonstration.



Exporter dessin

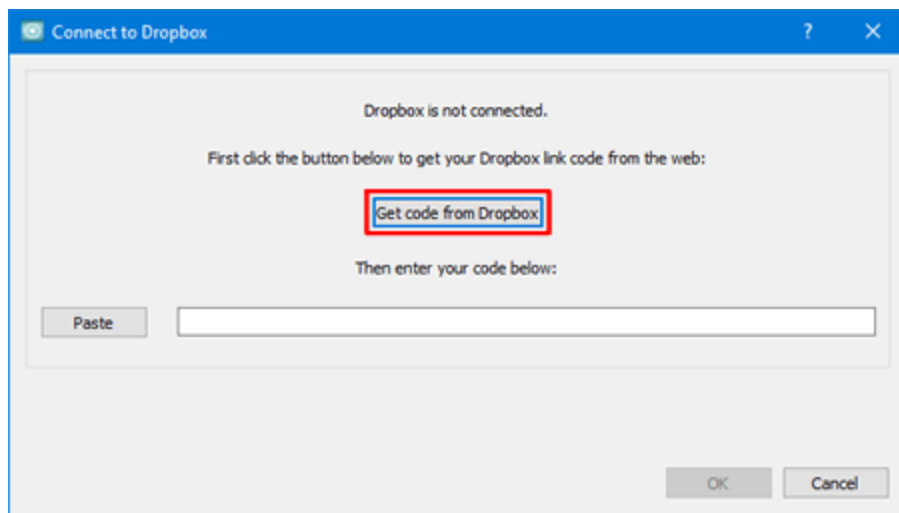
Vous pouvez exporter n'importe quel dessin que vous créez dans de nombreux formats de broderie, en image de broderie, en quilt, en un fichier vectoriel à utiliser par un autre programme.

Exporter vers Dropbox


Le logiciel comprend un mécanisme qui peut être utilisé pour exporter des dessins vers "Dropbox". Ce n'est pas seulement une procédure d'exportation, les conceptions exportées sont synchronisées avec l'application iOS "AcuDesign" pour iPad / iPhone. Les dessins téléchargés sont organisés en packages.

Vous pouvez accéder à ce mécanisme depuis le menu "Fichier" - "Exporter" - "Vers Dropbox" ou utiliser le raccourci clavier Ctrl + D (pour Mac OS Cmd + D).


Pour exporter vers Dropbox, vous devez d'abord autoriser le logiciel à créer un dossier "Artistic" dans le dossier "Applications" de votre compte "Dropbox". La boîte de dialogue qui s'affiche vous informe sur le processus d'autorisation.



1. Cliquez sur le bouton "Obtenir le code de Dropbox" et votre navigateur internet par défaut chargera la page d'autorisation "Dropbox".



Sign in to Dropbox to link with AcuDesign

 Sign in with Google

or

Email

Password

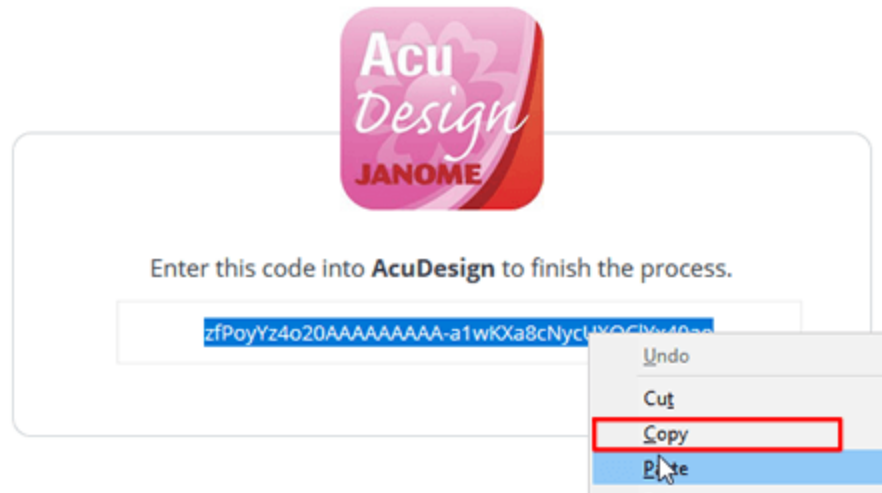
[Forgot your password?](#)

2. Connectez-vous en utilisant vos informations d'identification de compte Dropbox et / ou autorisez l'application en appuyant sur Autoriser.

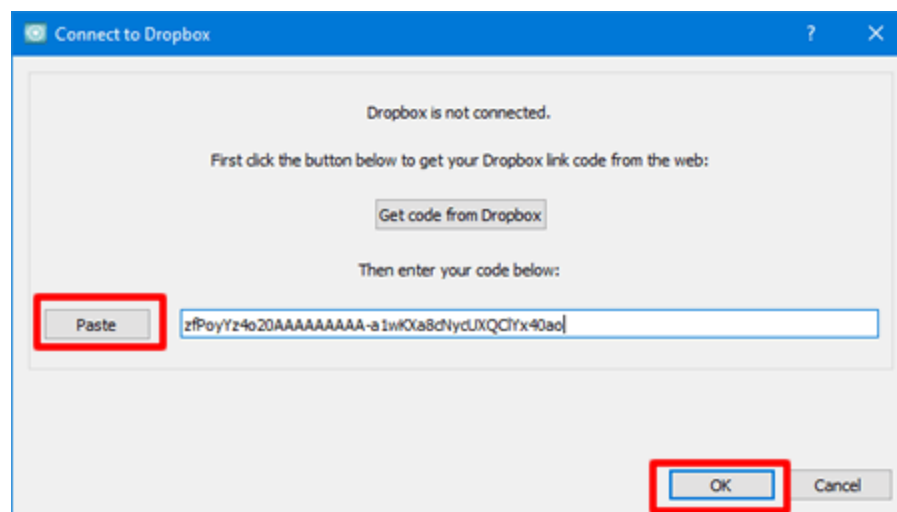


AcuDesign would like access to its own folder,
Apps > **Artistic**, inside your Dropbox. [Learn more](#)

3. Dropbox crée un code d'autorisation que vous devez copier et coller dans la boîte de dialogue "Connexion à Dropbox".



4. Revenez au logiciel et appuyez sur "Coller" pour entrer le code d'autorisation copié dans le champ respectif. Vous devez appuyer sur "OK" et vous êtes prêt à commencer à utiliser la boîte de dialogue Dropbox Upload. Maintenant, l'application est connectée à votre compte Dropbox.

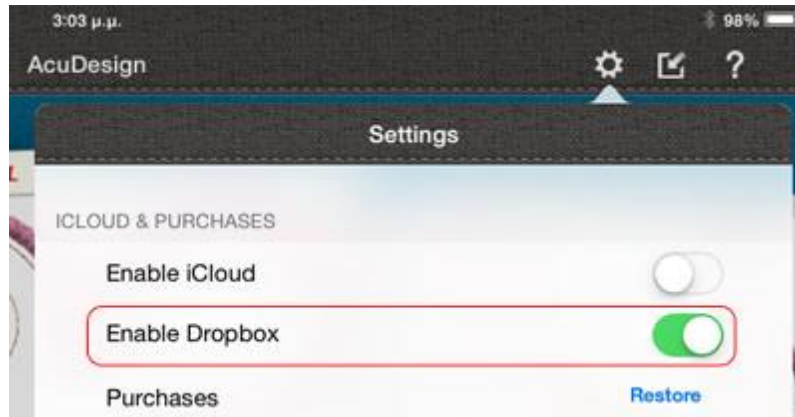


5. Un dossier appelé "Artistic" a été créé dans le dossier "Apps" de votre compte Dropbox. Les broderies exportées sont placées dans ce dossier.



6. Le logiciel a un accès en lecture et en écriture à ce dossier uniquement. Toutes les broderies exportées peuvent être ajoutées / synchronisées avec les broderies de l'application iOS AcuDesign.

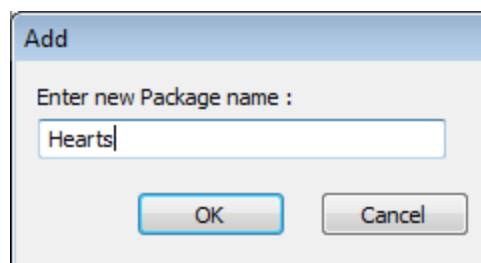
Remarque: Pour que vos fichiers soient synchronisés, assurez-vous que l'option "Activer Dropbox" des paramètres AcuDesign est activée.



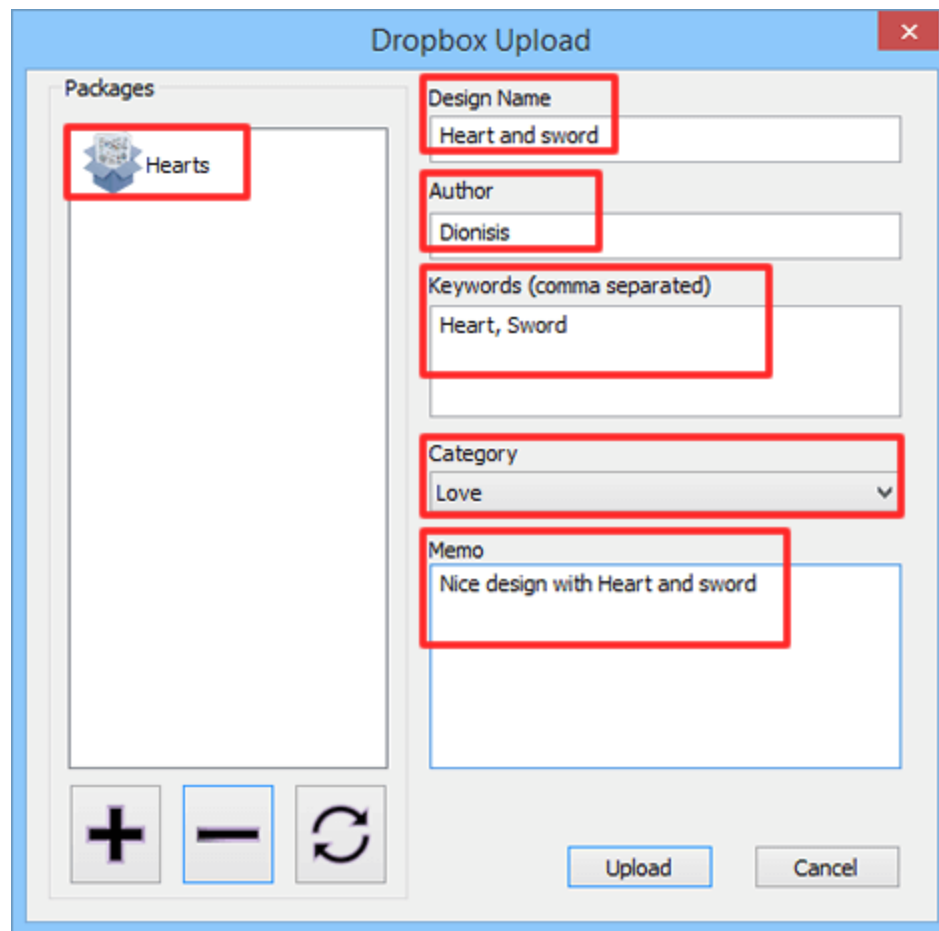
7. Si l'autorisation échoue, le message suivant apparaît. Si quelque chose s'est mal passé et que l'autorisation a échoué, vous devez recommencer en utilisant l'option "Exporter vers Dropbox" du menu "Fichier".



8. Après l'autorisation réussie, la boîte de dialogue Dropbox Upload est grisée. La seule option disponible est la section du signe plus dans les packages. Afin de télécharger un dessin, nous devons d'abord sélectionner un package pour la broderie. Comme nous l'avons déjà mentionné, les broderies téléchargées sont organisées en packages. Un package est une collection de dessins. En utilisant le signe plus vous pouvez créer autant de packages que vous voulez, la seule chose que vous devez définir est le nom du package.



9. Nous avons créé un package appelé "Hearts".



10. Le dessin téléchargé fera partie de la collection "Hearts".

Nous devons d'abord sélectionner un package pour la broderie. Dans notre cas, nous avons seulement un package.

Tapez un nom pour le dessin.

La boîte de dialogue Nom de l'auteur détecte automatiquement le nom d'utilisateur de l'ordinateur, mais nous pouvons le changer si vous le souhaitez.

Tapez les mots-clés, séparés par des virgules, qui peuvent vous aider si vous recherchez un dessin.

Sélectionnez une catégorie à laquelle le motif appartiendra.



Nous pouvons ajouter une courte description de la broderie et s'il y a des choses dont nous devons nous souvenir au sujet de sa production ou de toute autre chose.

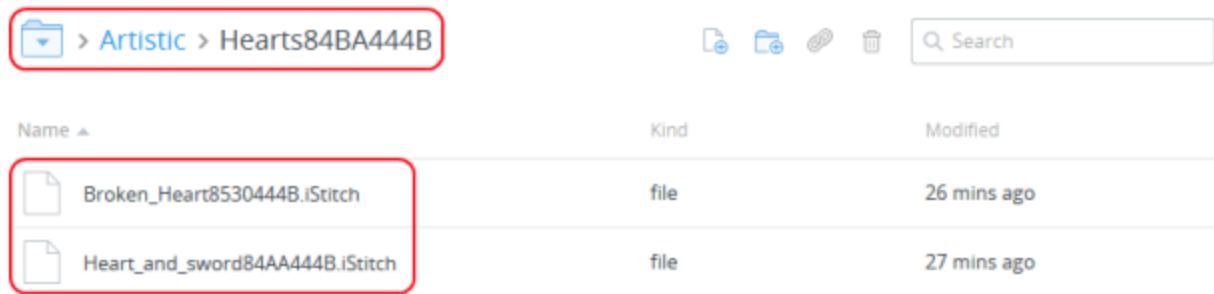
Enfin, nous devons appuyer sur Upload pour envoyer le design à Dropbox.

Memo

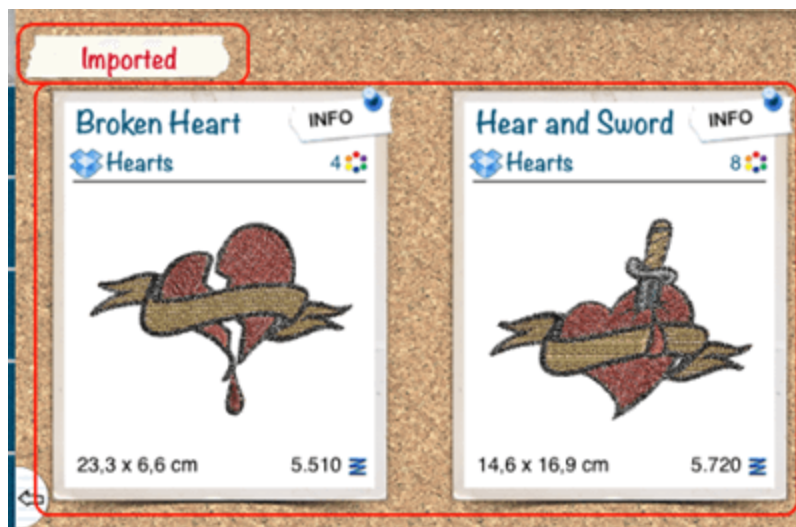
Nice design with Heart and sword

Upload

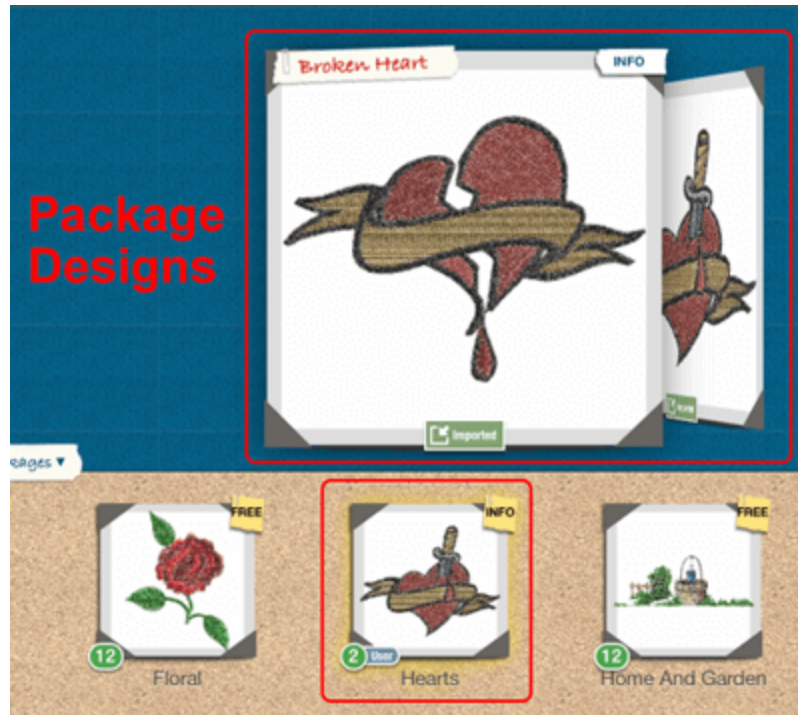
11. Un message de confirmation concernant le succès du téléchargement apparaît. En utilisant l'option Exporter vers Dropbox de Artistic Digitizer nous avons téléchargé un dessin dans Dropbox. De la même manière, nous pouvons télécharger autant de modèles que nous aimons. Comme nous pouvons le voir sur les figures suivantes dans notre compte Dropbox dans Apps - Embroidery, un dossier nommé Summer collection (nom du package) a été créé (partie supérieure de la figure suivante) et les dessins téléchargés ont été placés dans ce dossier (comme nous pouvons le voir sur la partie inférieure de la figure suivante).



12. À partir de maintenant, vous pouvez créer des packages et télécharger des dessins sur Dropbox en quelques clics. Passons à "AcuDesign" pour voir comment ces dessins sont synchronisés avec la collection de dessins de "AcuDesign". Assurez-vous que l'option "Activer Dropbox" de la zone de paramètres est définie sur "ON".
13. Dans l'affichage catégorique "AcuDesign", les broderies téléchargées sont placées dans une section spéciale appelée "Importé". Vous pouvez identifier les modèles importés depuis Dropbox en fonction de l'icône correspondante dans l'aperçu du dessin.



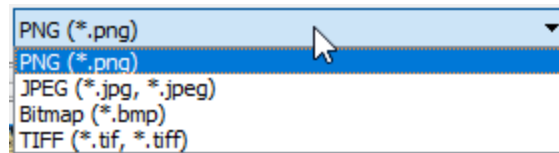
14. Dans le navigateur de packages, nous pouvons voir le package créé et les dessins qui lui appartiennent.



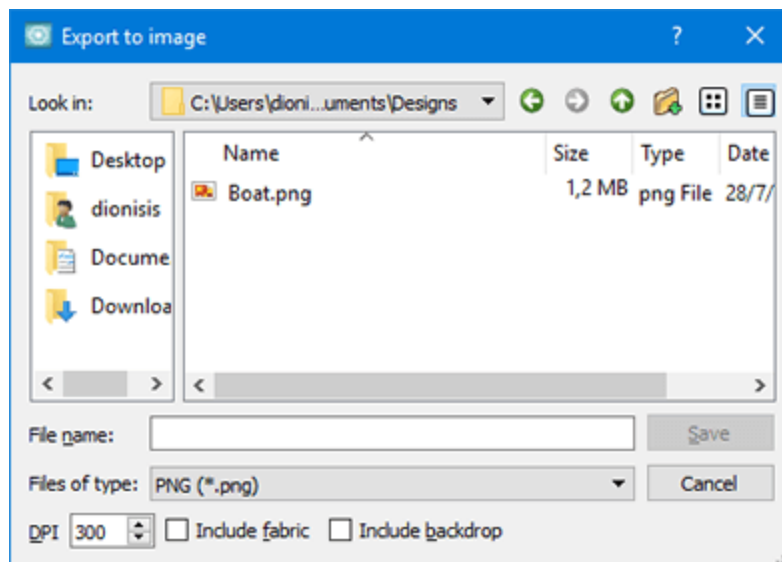
Exporter une image de broderie

Dans de nombreux cas, il est très utile, pour des raisons de décoration ou d'archivage, d'exporter un fichier image. Pour exporter le motif de broderie dans un fichier image, une fois que vous avez créé un motif, vous devez suivre les étapes ci-dessous:

1. Utilisez la fonction "Fichier" - "Exporter" - "Vers un fichier image" ou appuyez sur la touche de raccourci Ctrl + Maj + E (pour Mac OS Cmd+Shift + E).
2. Une boîte de dialogue "Enregistrer en image" apparaîtra, naviguez jusqu'à l'emplacement où vous voulez enregistrer le dessin,
3. Donnez un nom pour le fichier image.
4. Sélectionnez le type de fichier d'image que vous voulez, en utilisant le menu déroulant "Fichier de type". Les options que vous avez sont Tiff (*.tif), PNG (*.png), Jpeg (*.jpg, *.jpeg) et Bitmap (*.Bmp).



5. Il y a aussi d'autres ajustements, DPI, Inclure le Tissu et l'image de fond, une fois que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton "Enregistrer" et l'image de votre broderie a été enregistrée à l'emplacement sélectionné.



Changer la résolution de l'image

Vous pouvez ajuster la résolution de l'image produite en changeant la valeur DPI (Dot Per Inch). Le DPI exprime le nombre de points qu'une imprimante peut imprimer par pouce, ou qu'un moniteur peut afficher, horizontalement et verticalement. La résolution d'une image est mesurée par le nombre de points par pouce qu'elle représente lorsqu'elle est imprimée. La valeur DPI que vous allez choisir affecte la qualité de l'image. La valeur DPI que vous pouvez entrer dans le champ DPI peut varier de 60 à 600. Généralement, les images créées uniquement pour être affichées sur les écrans d'ordinateur sont 72 ou 96 DPI et les images créées pour Internet sont 72 DPI. En outre, les images créées pour l'impression sur des imprimantes de bureau sont comprises entre 150 et 300 DPI, tandis que les images destinées aux imprimantes professionnelles ont généralement une résolution de 300 DPI ou plus. Nous proposons pour de meilleurs résultats d'effets de broderie de définir la valeur ppp de plus de 150 DPI. Avec une résolution proche de 160 DPI, vous serez proche des dimensions réelles de la composition et vous obtiendrez une représentation correcte de l'effet de broderie en évitant de ré-échantillonner l'image originale. Pour l'impression textile, il est préférable d'utiliser la résolution la plus élevée de 600 DPI pour des résultats plus réalistes.

Option Inclure le tissu

Avec l'option Inclure le tissu, vous pouvez décider si vous voulez que l'image exportée ait un fond de tissu ou non. Avec un fond de tissu, vous pouvez avoir un aperçu réaliste de la broderie avec le tissu sélectionné. L'aperçu ressemblera beaucoup à la façon dont le dessin sera brodé sur le tissu réel. Si l'option Inclure le tissu est sélectionnée, le tissu utilisé pour la broderie sera ajouté en tant qu'arrière-plan dans l'image exportée. Si l'option "Inclure le tissu" n'est pas sélectionnée, l'image exportée n'aura pas d'arrière-plan de tissu. Pour les fichiers Bitmap, Jpeg et Tiff, l'arrière-plan sera de couleur noire et les fichiers PNG seront transparents.

Option Inclure l'image de fond

Dans le cas où nous avons dessiné en fonction d'une image de fond, il serait très utile d'exporter le dessin avec l'image de fond utilisée. De cette façon, nous pouvons voir la broderie par rapport à la source de la conception afin d'améliorer le dessin pour coller au maximum à la source. Si cette option est sélectionnée, l'image de fond incluse dans la broderie sera exportée vers l'image comme affichée à l'écran. Pour pouvoir exporter l'image de fond, celle-ci doit être visible.

Les images exportées peuvent être utilisées comme illustrations dans divers projets graphiques. L'image de broderie peut être utilisée par les brodeurs pour présenter leur travail ou en faire la promotion. Ils peuvent l'imprimer sur n'importe quel tissu pour visualiser la taille réelle de leur travail ou créer des brochures avec leurs dessins de broderie. Elles peuvent également être utilisées pour faire des combinaisons d'effet de broderie imprimé sur un T-shirt avec de la broderie réelle. C'est une nouvelle tendance sur le marché qui combine à la fois la broderie et l'impression sur les vêtements. En outre, les images de broderie peuvent également être utilisées pour la décoration d'enveloppes, de cartes d'anniversaire, de cartes de visite ou de toutes autres créations graphiques pouvant avoir des images de broderie.



Exporter en SVG

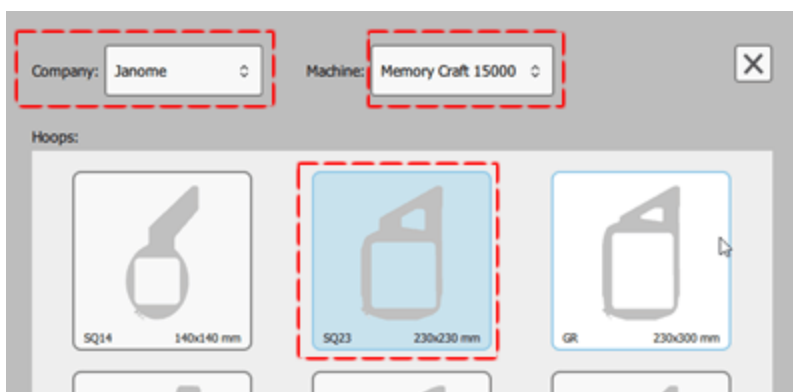
Le dessin que vous créez peut être exporté vers un type de fichier spécial, un fichier SVG, qui ne contient que la conception du dessin, c'est à dire une illustration. Le fichier SVG exporté peut être utilisé à des fins d'impression ou pour créer des combinaisons d'impression de broderie sur des vêtements. Pour enregistrer votre dessin en tant que fichier SVG (Scalable Vector Graphics), vous procédez comme suit:

1. Dans le menu "Fichier", développez le sous-menu "Exporter",
2. Ensuite, utilisez l'option "Vers le fichier SVG". Une autre façon d'activer directement l'option "Vers SVG" consiste à appuyer sur la touche de raccourci Alt + E.
3. Une boîte de dialogue de sauvegarde apparaît, définissez un nom pour le fichier. Indiquez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le motif
4. Cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour exporter le dessin au format de fichier SVG.

Une fois le fichier SVG enregistré, vous pouvez l'éditer dans n'importe quel éditeur de dessin vectoriel. Le dessin peut également être réimporté dans le logiciel et vous pouvez créer une autre variante. En conservant l'illustration séparément, elle est prête à être réutilisée si vous avez besoin de créer un motif de broderie similaire.

Envoyer à la machine

Lorsque vous êtes directement connecté à une machine à broder prise en charge via USB - Wifi, le logiciel offre des options pour exporter le dessin et le transférer directement sur la machine ou sur un périphérique de stockage USB pouvant être connecté à la machine. Pour envoyer directement des fichiers à une machine à broder, vous devez d'abord sélectionner la machine à broder à laquelle vous souhaitez vous connecter. Vous pouvez sélectionner la machine que vous souhaitez connecter via l'onglet "Accueil" en cliquant sur l'icône "Marque - Machine" ou en appuyant sur l'icône "Machine / Cadre" dans la barre d'outils, puis, comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, il vous faut sélectionner le fabricant "Marque", le modèle de la "Machine" et une fois que vous avez sélectionné un cercle, votre sélection est appliquée. Le logiciel se souviendra de votre sélection et à partir de maintenant vous n'avez plus besoin de changer la machine sélectionnée, sauf si vous souhaitez vous connecter à une autre machine.

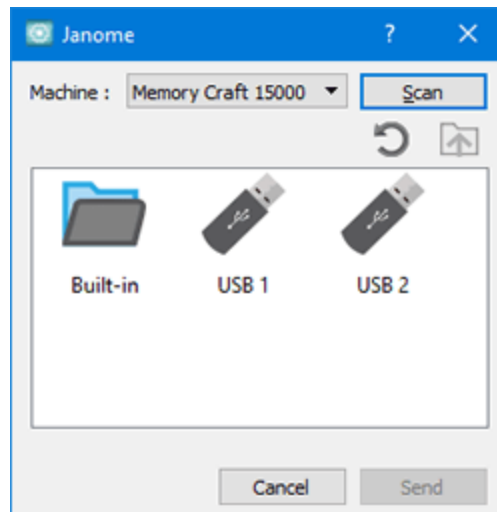


Le choix de la machine détermine les cercles disponibles, les connexions et les types de fichiers à exporter. Maintenant, selon la machine sélectionnée, le logiciel fournit les moyens disponibles pour se connecter à la machine et transférer des fichiers. Par exemple, si vous choisissez de vous connecter à «Memory Craft 1500» de Janome, cette machine prend en charge la connexion USB directe et la connexion sans fil. Si la machine est connectée à votre ordinateur, via USB ou via WiFi sur votre réseau, vous verrez une option "Vers USB" ou "Vers WiFi" sur la barre "standard" et dans la section "Exporter" du menu "Fichier". En utilisant ces options, vous pouvez vous connecter à la machine et transférer des dessins. Le logiciel détecte automatiquement si la machine sélectionnée est actuellement connectée au port USB du PC.

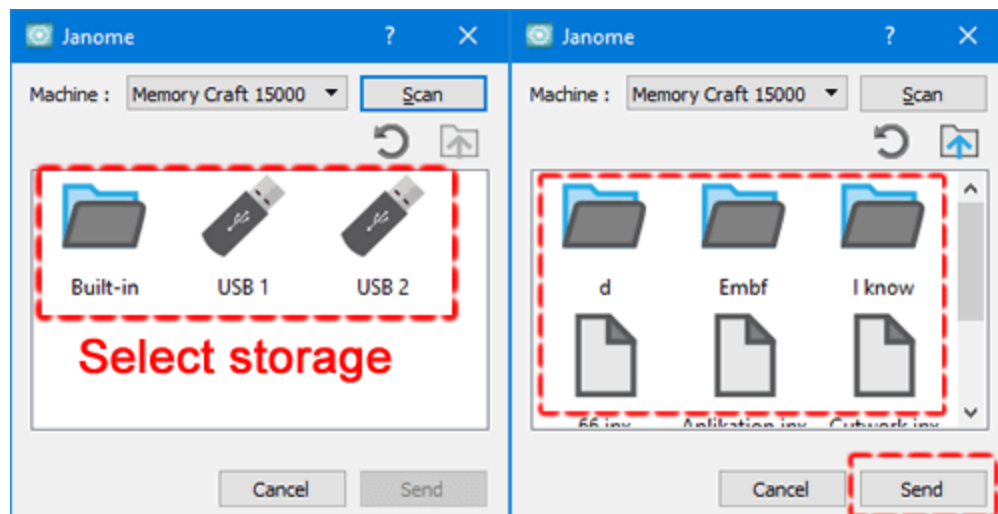


Envoyer via le Wifi

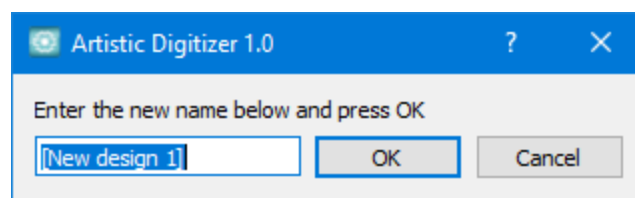
Si vous utilisez l'option "En WiFi", vous pouvez envoyer un design via le WiFi à votre machine. Vous devez d'abord sélectionner votre machine au cas où il y aurait plusieurs machines du même type sur le même réseau. Si aucune machine n'est disponible, assurez-vous que votre appareil est allumé et connecté au réseau sans fil. Ensuite, vous pouvez appuyer sur "Analyser" pour voir si votre machine est disponible.



Lorsque vous êtes connecté à la machine, vous pouvez voir les emplacements de stockage disponibles de la machine. Sélectionnez l'un des emplacements de stockage disponibles sur votre ordinateur et cliquez pour afficher le contenu. Appuyez sur "Envoyer" pour enregistrer le dessin actuel à la machine.

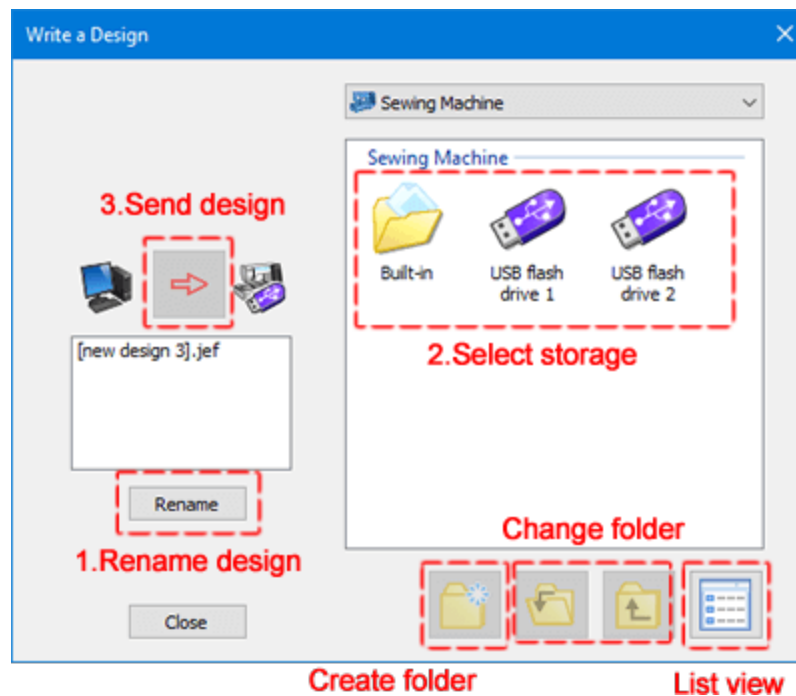


Une fois que vous appuyez sur "Envoyer" vous devez définir un nom pour votre dessin et appuyez sur "OK" pour envoyer le dessin à la machine.

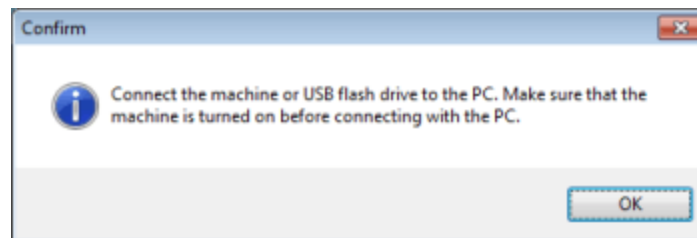


Envoyé à la machine via USB

De la même manière, si vous utilisez l'option "Vers nom machine", la boîte de dialogue de la figure suivante apparaît et vous pouvez envoyer un dessin via USB à la machine. Sélectionnez un nom pour le motif, puis sélectionnez un lieu de destination dans la zone de droite. Maintenant, en appuyant sur la flèche pointant vers la zone de la machine à broder, le dessin est transféré à la machine connectée.

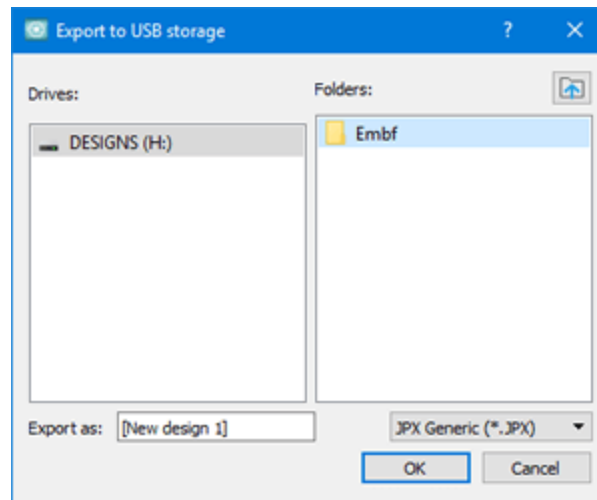


Lors de l'utilisation de l'option "Vers machine", assurez-vous qu'elle soit physiquement connectée à votre PC. S'il y a un problème de connexion, vous verrez un message d'alerte si vous essayez d'envoyer un dessin alors que la machine n'est pas connectée.

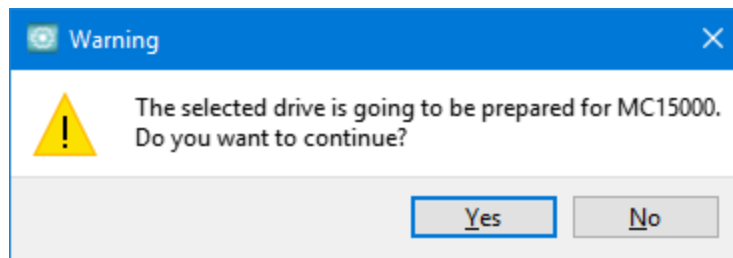


Vers stockage USB

Si votre machine ne prend pas en charge la connexion directe ou s'il n'est pas possible de se connecter directement à la machine, vous pouvez utiliser l'option "Vers le stockage USB" pour envoyer le dessin à un lecteur USB puis brancher ce périphérique de stockage amovible sur la machine à broder. Chargez le dessin que vous voulez. À l'aide de l'option "Vers stockage USB", la boîte de dialogue suivante apparaît et vous pouvez sélectionner l'un des périphériques de stockage connectés et enregistrer votre dessin. Une fois que vous sélectionnez un périphérique de stockage, vous verrez les dossiers disponibles dans la zone droite. Cliquez pour sélectionner un dossier, fournir un nom et en appuyant sur "OK" le dessin est enregistré sur le périphérique de stockage USB.




Si c'est la première fois que ce périphérique de stockage est utilisé, le programme vous invitera à préparer la structure de dossiers nécessaires que la machine prend en charge.



Le périphérique de stockage USB doit être formaté à l'aide du système de fichiers "Fat32" afin de pouvoir enregistrer correctement les dessins pour la plupart des machines à broder.

Sélections

Pour apporter des modifications à votre dessin, vous devez d'abord sélectionner les objets à manipuler. Il

existe plusieurs façons de sélectionner les objets que vous désirez. L'outil "Sélectionner"  est l'outil de sélection le plus fréquemment utilisé, mais il existe également divers autres moyens de sélectionner des objets. En plus d'utiliser la souris pour vos sélections, vous pouvez également utiliser le clavier ou Sélectionner par type de point, lorsque vous voulez sélectionner tous les objets d'un type de point spécifique ou Sélectionner par couleur si vous voulez sélectionner tous les objets qui utilisent une couleur spécifique. Dans les rubriques suivantes, nous présenterons toutes les méthodes de sélection disponibles.

Sélection avec la souris (clic)

Pour éditer des objets, vous devez d'abord les sélectionner. Par défaut lors du démarrage du programme et quand aucun autre outil n'est sélectionné, le programme est dans le mode de sélection Rectangle par défaut.

C'est le mode de sélection par défaut, ce que vous cliquez est sélectionné et si vous formez un rectangle sur la zone de dessin, tous les objets qui sont dans ce rectangle sont sélectionnés. Si vous utilisez un autre outil


et que vous voulez passer en mode de sélection, cliquez simplement sur l'icône de sélection du rectangle. Donc, la façon la plus simple de sélectionner un objet est de simplement cliquer dessus avec votre souris. Un rectangle de mise en évidence apparaît autour de l'objet pour indiquer qu'il est sélectionné. Ceci est utile pour ne pas perdre votre sélection active lorsque vous devez travailler sur un dessin complexe. Cette section couvre la sélection d'objets avec une souris. Pour sélectionner plusieurs objets, maintenez les touches "Maj" ou "Ctrl" enfoncées, puis cliquez sur les objets que vous souhaitez sélectionner. La différence dans l'utilisation des touches "Maj" - "Ctrl" est que lorsque vous appuyez sur la touche "Maj" vous pouvez seulement ajouter à la sélection. Si un objet est déjà sélectionné et que vous cliquez à nouveau, il reste sélectionné. Lorsque vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée, vous pouvez ajouter ou supprimer des objets de la sélection. Si l'objet sur lequel vous avez cliqué n'est pas déjà sélectionné, il sera ajouté à la sélection. S'il est déjà sélectionné, il sera désélectionné.

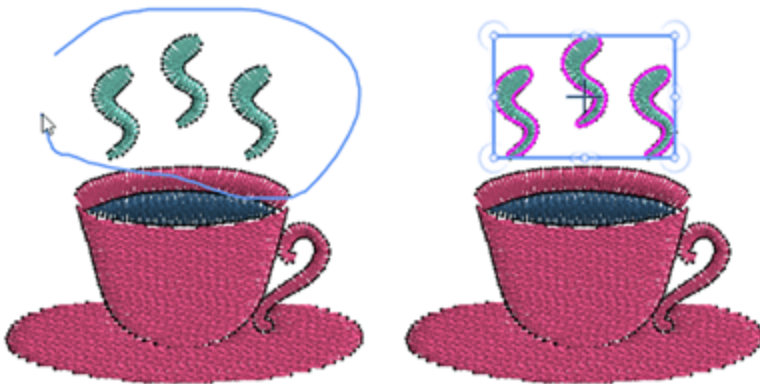


Des sélections multiples peuvent également être créées en formant un rectangle autour des objets que vous souhaitez sélectionner. Maintenez la touche gauche de la souris enfoncée et faites glisser pour former un rectangle autour d'un objet, une fois que vous relâchez la souris, il est sélectionné. De la même manière, s'il y a plusieurs objets à l'intérieur du rectangle formé, ils sont tous sélectionnés. Tous les objets qui se trouvent complètement dans le rectangle formé sont sélectionnés.





si vous maintenez "Alt" tout en formant un rectangle de sélection, les objets qui sont partiels dans le rectangle formé sont également sélectionnés. C'est un moyen facile de sélectionner des objets qui sont grands et ont une forme irrégulière.

Outre l'outil de sélection de rectangle, il y a aussi l'outil de sélection au Lasso.  Si vous déplacez votre souris au-dessus de l'outil de sélection de rectangle, une barre d'outils apparaîtra avec les deux icônes de sélection (Rectangle et Lasso), cliquez pour sélectionner celle que vous voulez utiliser. Quand Lasso est sélectionné au lieu de former un rectangle, vous cliquez et glissez sur la zone de dessin pour dessiner une ligne de sélection à main levée autour des objets que vous voulez sélectionner. Relâchez la souris et tous les objets qui sont entièrement à l'intérieur de la forme sont automatiquement sélectionnés. C'est un moyen facile de sélectionner des objets qui sont grands et ont une forme irrégulière.



Le dernier outil de sélection utilisé est visible dans la barre d'outils. Vous pouvez cliquer sur son icône pour commencer à l'utiliser pour votre sélection, ou passer la souris sur l'icône de sélection et dans le menu déroulant, sélectionner l'outil de sélection alternatif. Vous pouvez également utiliser les touches «Ctrl», «Maj» et «Alt», comme décrit ci-dessus pour effectuer plusieurs sélections à l'aide de la sélection au lasso ou inclure des objets partiellement couverts.

Il y a une option "Autoriser la sélection de polygones avec Lasso" dans la boîte de dialogue Options, onglet Outils. Lorsque cette option est activée, vous pouvez cliquer tout en formant la sélection au Lasso et en spécifiant les nœuds d'une forme, vous pouvez créer une sélection de forme de polygone avec Lasso.

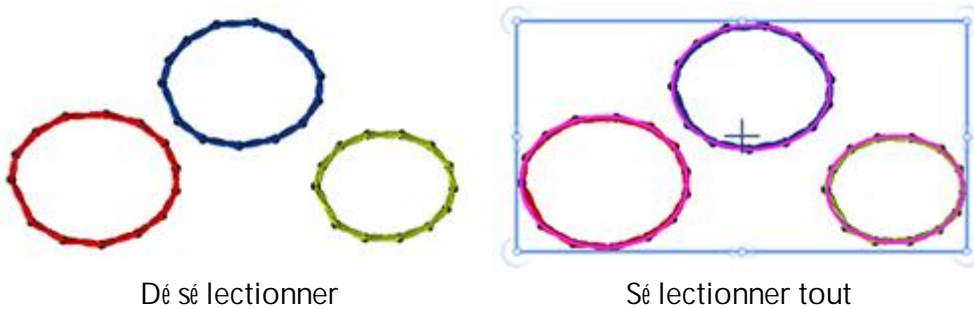
Note: Par défaut, l'outil de sélection Rectangle  est l'outil de sélection par défaut. Vous pouvez définir la sélection au lasso  être l'outil de sélection par défaut de l'onglet Outils de la boîte de dialogue Options qui se trouve dans le menu Outils.

Sélection avec les raccourcis

La plupart des objets sont sélectionnés à l'aide de la souris, cependant, il existe quelques options de sélection prédéfinies auxquelles vous pouvez accéder via le menu "Editer" ou en utilisant des raccourcis clavier pratiques.

Sélectionner tout

En utilisant cette option dans le menu "Editer", ou en cliquant sur la touche de raccourci "Ctrl + A" (pour Mac OS Cmd + A), vous pouvez sélectionner tous les objets du dessin. Cette option est utile lorsque vous souhaitez modifier tous les objets de votre motif en même temps. Toute modification sera appliquée sur tous les objets sélectionnés en même temps.

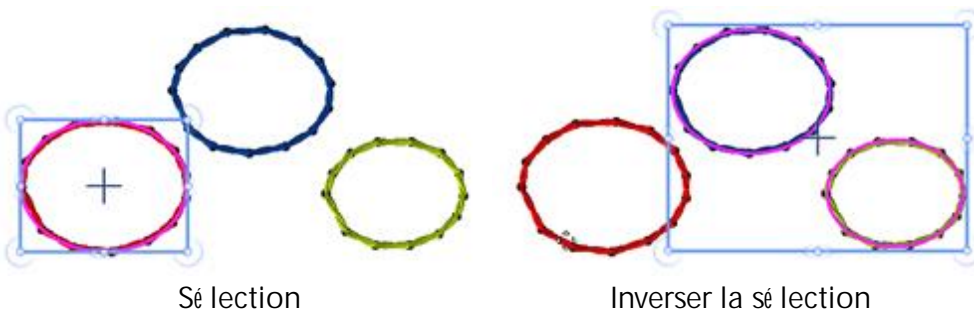


Déselectionner

Sélectionner tout

Inverser la sélection

En utilisant cette option dans le menu "Editer" ou en utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Maj + I" (pour Mac OS Cmd + Maj + I), vous pouvez inverser la sélection d'objet, sélectionner tous les objets non sélectionnés et vice versa. Cette option est utile lorsque vous souhaitez sélectionner une plus grande partie d'un dessin. Sélectionnez un petit objet ou un groupe de ce que vous ne voulez pas, puis choisissez Inverser la sélection pour capturer la plus grande partie. Vous avez sélectionné la partie que vous voulez dans ce processus inverse.



Sélection

Inverser la sélection

Déselectionner

Il y a plusieurs façons de tout déselectionner. D'abord vous pouvez cliquer avec votre souris à n'importe quel point en dehors du dessin créé et tout deviendra non sélectionné. Nous pouvons également utiliser l'option "Déselectionner" du menu "Editer" et rien n'est sélectionné. Cette fonction est l'opposé de la fonction "Sélectionner tout" dans laquelle vous sélectionnez tous les objets dans la zone de travail. Il est utile lorsque vous souhaitez effacer vos sélections du dessin actuel pour faire une nouvelle sélection.


Naviguer à travers les objets

Il existe également un moyen facile de naviguer à travers les objets du dessin en utilisant des raccourcis clavier. La touche de raccourci a les fonctionnalités suivantes:



- En utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Début", vous pouvez sélectionner le premier objet du dessin (pour Mac OS Cmd + Début).
- En utilisant la touche de raccourci "Ctrl + Fin", vous pouvez sélectionner le dernier objet du dessin (pour Mac OS Cmd + Fin).
- En utilisant la touche "Tab", vous pouvez sélectionner l'objet suivant du dessin. Si rien n'est sélectionné, le premier objet du dessin sera sélectionné. Chaque fois que nous pressons la touche "Tab", un objet différent sera sélectionné, et qui est le suivant dans l'ordre de conception du dessin. Si nous appuyons encore sur la touche Tab, nous continuerons à changer d'objet, jusqu'à ce que nous atteignions le dernier objet du dessin.
- En utilisant le raccourci clavier "Maj + Tab", vous pouvez sélectionner l'objet précédent du dessin. Si rien n'est sélectionné, le dernier objet du dessin sera sélectionné. Chaque fois que l'on appuie sur la touche de raccourci "Maj + Tab", un objet différent est sélectionné, qui est le précédent dans l'ordre de conception du dessin. Si nous continuons d'appuyer sur Maj + Tab, nous continuerons à changer d'objet, jusqu'à atteindre le premier objet du dessin.

Sélection par type de points

Parfois, il est très utile de sélectionner tous les objets du même type de point. Par exemple, vous devrez peut-être sélectionner tous les objets en bourdon et appliquer un changement de couleur ou toute autre

transformation. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "Bourdon"  dans la barre d'outils Propriétés et à partir du menu qui s'affiche, utilisez l'option "Ajouter à la sélection". Si d'autres objets ont déjà été sélectionnés, les objets en Bourdon seront ajoutés à la sélection en cours. De la même manière, il est facile de retirer les objets d'un type de point sélectionné d'une sélection. Faites un clic droit sur le type de point que vous souhaitez supprimer et utilisez l'option "Supprimer de la sélection". "Sélections par type" vous simplifie la vie, en particulier pour les grands objets complexes, et applique vos modifications de broderie à l'ensemble de votre sélection.



Quand aucun objet n'est sélectionné, la barre "Propriétés" n'affiche rien. Dans ce cas, afin de sélectionner par un type, vous devez faire un clic droit sur l'icône de l'onglet "Surface"  ou "Serti"  de la barre d'outils Propriétés. A partir du menu qui s'affiche, utilisez l'option "Ajouter à la sélection" et sélectionnez un type de point. Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône de l'onglet Serti, seuls les types «sertis» disponibles apparaissent et lorsque vous cliquez sur l'icône de l'onglet «Surface», seuls les types de surface apparaissent.



De la même manière, il est également possible de supprimer de la sélection tous les objets d'un type spécifique.

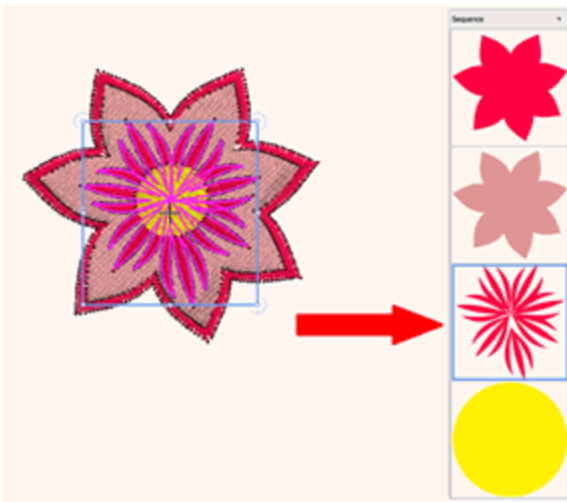
Sélection par couleur

Dans de nombreux cas, il est très utile de sélectionner tous les objets qui utilisent une couleur spécifique. Cette option est très pratique lorsque vous voulez remplacer une couleur par exemple, il n'est pas nécessaire de sélectionner les objets manuellement. Vous pouvez changer la couleur, le type de point, appliquer un style ou toute autre transformation que vous voulez. Vous pouvez sélectionner Couleur de surface, Couleur de serti ou simplement par couleur. Afin de faire une sélection par couleur, vous devez faire un clic droit sur la couleur que vous souhaitez sélectionner sur la barre de palette. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur "Surface", vous pouvez choisir de sélectionner tous les objets remplis avec cette couleur ou tous les objets qui utilisent cette couleur pour la surface ou le serti. De la même manière, si vous faites un clic droit sur une couleur de serti, vous pouvez sélectionner tous les objets qui ont cette couleur de serti ou tous les objets qui ont cette couleur pour la surface ou le serti.

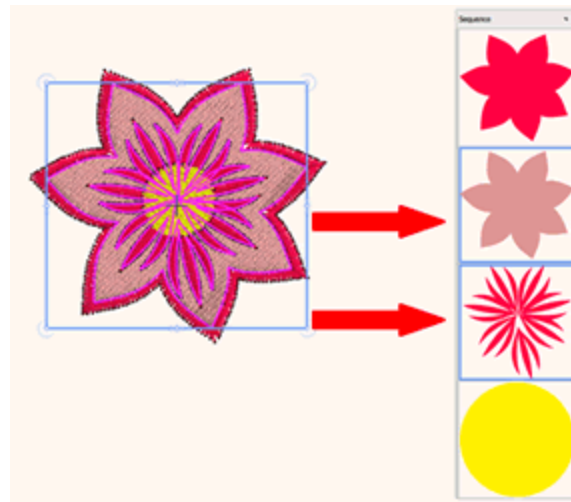


Sélection sur le gestionnaire de séquence

Le gestionnaire de séquence est un outil d'assistance visuelle qui fournit une représentation graphique de l'ordre chevauchant les conceptions. Les fonctionnalités et les capacités du gestionnaire de séquence sont décrites plus loin dans ce manuel. À ce stade, nous ne mentionnerons que les capacités de sélection qu'il implémente. Si vous cliquez sur un élément du gestionnaire de séquence, il est sélectionné dans la zone de conception. Vous pouvez voir l'élément spécifique sélectionné dans la zone de conception avec un rectangle de mise en évidence autour de celui-ci. Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments de séquence en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée et en cliquant sur les éléments à sélectionner (Sous Mac OS, utilisez la touche "Cmd").



1 é l é m e n t d e s é q u e n c e s é l e c t i o n n é







P l u s i e u r s é l é m e n t s d e s é q u e n c e
s é l e c t i o n n é s

Afficher vos dessins


Dans cette section, nous présenterons tous les moyens et outils disponibles pour vous aider à avoir la meilleure vue lors de la création ou de la modification de vos dessins. De plus, nous présenterons les différents modes d'affichage (aperçu 3D, affichage des points, montrer l'épaisseur de votre broderie) et la personnalisation des composants de l'espace de travail. Vous pouvez facilement modifier l'affichage d'un motif en zoomant pour l'examiner de plus près ou en effectuant un zoom arrière pour voir plus d'objets du dessin. Vous pouvez expérimenter une variété d'options de zoom qui vous permettent de déterminer la quantité de détails que vous voulez. Le décentrage et le défilement sont deux façons supplémentaires d'afficher des zones spécifiques d'un dessin. Lorsque vous travaillez à des niveaux d'agrandissement élevés ou avec des motifs de grande taille, vous ne pouvez pas voir l'ensemble du motif. L'option Décentrer et défilement vous permettent de déplacer la page dans la fenêtre du dessin pour afficher les zones précédemment masquées. Vous pouvez utiliser l'outil Décentrer pour faire un panoramique autour d'une grande image et afficher des zones particulières.

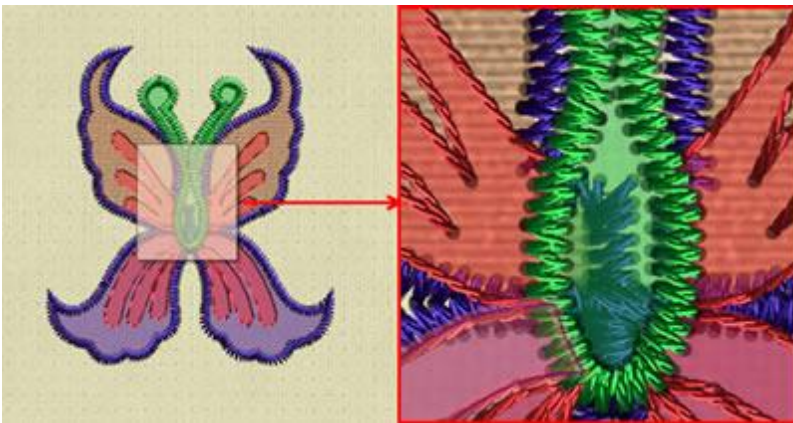
Outils de Zoom

Le moyen le plus simple de changer l'affichage, lors de tout processus de création ou de modification, consiste à utiliser la molette de la souris. Par défaut, si vous utilisez la molette de la souris, la molette défile horizontalement. Dans le cas où vous voulez zoomer et dézoomer en utilisant la molette de la souris, vous devez maintenir la touche "Ctrl" (pour Mac OS "Cmd") pendant que vous déplacez la molette et la molette passe temporairement en mode zoom. Enfin, si vous avez besoin de faire défiler verticalement, appuyez sur la touche "Alt" pendant que vous déplacez la molette. En plus, vous pouvez changer d'affichage en utilisant les



outils de zoom disponibles dans la barre "Outils" (Zoom avant , Zoom précédent , Décentrer , Zoom dessin entier ) ou en sélectionnant une valeur prédéfinie de zoom dans le coin inférieur droit de l'application.

Zoomer

En utilisant l'outil "Zoomer" , vous pouvez zoomer en cliquant et en faisant glisser pour sélectionner une zone spécifique à agrandir. Vous pouvez également accéder à la fonction Zoomer en appuyant sur la touche Z. En utilisant cet outil, vous pouvez agrandir la partie de votre dessin pour vérifier les détails. Sélectionnez l'outil "Zoomer" de la barre "Outils" et le curseur deviendra une loupe. Ensuite, cliquez au point d'où vous voulez que le nouvel affichage commence et faites glisser la souris en maintenant le bouton gauche. La zone que vous avez marquée sera le nouvel affichage.




Zoom précédent


En utilisant l'outil "Zoom précédent"  cette option vous permet d'obtenir la vue zoom précédente de votre dessin. Le nouveau affichage sera le même qu'avant le dernier zoom. Vous pouvez activer "Zoom précédent" 

dans la barre "Outils". Si l'icône n'est pas visible, placez le curseur de la souris sur "Zoom" et tous les outils de zoom apparaîtront. Cliquez pour sélectionner l'outil "Zoom précédent", l'outil Zoom précédent deviendra l'outil actif dans la zone Outils de zoom. Vous pouvez également "Zoom précédent" en utilisant la touche de raccourci F3.

Outil Décentrer

L'outil "Décentrer"  vous permet de déplacer un motif autour de votre écran comme si vous aviez placé un papier sur un bureau avec votre main. Vous pouvez activer la fonction Outil Main (décentrer) à l'aide de l'icône «Décentrer» dans la barre d'outils Outils ou en appuyant sur la touche de raccourci H. Le curseur se transforme en une main comme celle sur l'icône et vous pouvez l'utiliser en cliquant et en faisant glisser sur l'écran. Une autre façon de décentrer est d'utiliser la molette de la souris, si vous faites défiler vers le haut ou vers le bas, vous pouvez bouger vers le haut ou vers le bas et si vous maintenez la touche Alt enfoncée, vous pouvez déplacer vers la gauche.

Dessin entier


En utilisant cette option, vous pouvez voir l'ensemble du dessin dans l'écran visible. Vous pouvez activer la fonction Dessin entier  depuis la barre "Outils", dans la section "Zoom", ou en utilisant la touche F4. Si vous avez un clavier multifonction, assurez-vous que les touches F ne sont pas verrouillées.

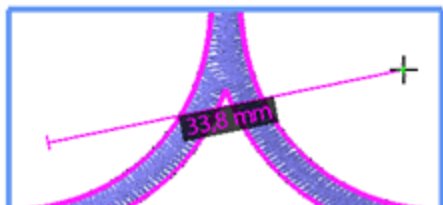
Zoom précédent

Vous pouvez utiliser un zoom précédent en utilisant le menu qui apparaît dans la zone inférieure droite. Les réglages de zoom que vous pouvez choisir sont 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% et 600%. Si vous définissez la taille exacte de votre moniteur, dans l'onglet Moniteur de la boîte de dialogue Options sous le menu Outils, vous verrez le dessin dans sa taille réelle à chaque fois que vous sélectionnez 100% dans les réglages de zoom,

Mesure

L'outil de mesure calcule la distance entre deux points dans la zone de travail. Vous pouvez activer la fonction

Mesurer depuis l'icône de la barre d'outils Outils  ou en appuyant sur la touche de raccourci F9. Avec cet outil, vous serez capable de mesurer chaque fois que vous avez besoin de connaître la taille de votre dessin de broderie, ou une partie de celui-ci. Cliquez et faites glisser depuis n'importe quel point où vous voulez commencer à mesurer jusqu'au point que vous voulez arrêter. Une ligne virtuelle apparaît, du point de départ au point où se trouve le curseur et affiche la distance.



Affichage du dessin

Vous pouvez choisir d'afficher vos dessins de différentes manières, vue "Aperçu 3D", "Points piqués" et "Contour". Par défaut, l'affichage est réglé sur "aperçu 3D", qui consiste en une vue réaliste qui montre à quoi ressemblerait le motif brodé. Le style de points, la couleur du fil et la façon dont le motif sera brodé vous donnent l'impression d'une vraie broderie. Dans l'aperçu 3D, les fils sont beaucoup plus épais que dans la vue Points. Vous pouvez passer de l'aperçu 3D à l'affichage normal en utilisant l'option «Aperçu 3D» du menu «Vue» ou en appuyant sur la touche «P». Lorsque la "pré visualisation 3D" est désactivée, vous passez à "Points". Lorsque vous êtes sur la vue "Points", vous pouvez voir les points comme des lignes sans épaisseur de fil. Vous pouvez également activer-désactiver la vue des points à l'aide de la touche "G". En mode points, vous pouvez également désactiver "Points" et passer à la vue "Contour". Dans cette vue, vous ne pouvez voir que la construction du dessin de sorte qu'il est plus facile de travailler dessus pour le modifier. Cette vue permet également de voir plus facilement toutes les pièces du dessin et de procéder à des ajustements.



Aperçu 3D

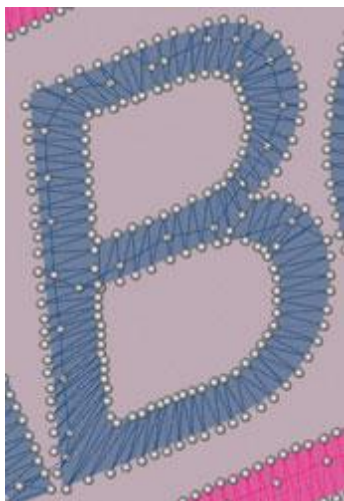


Affichage des points



Affichage des contours

Lorsque vous êtes sur la vue "Points", il existe une option supplémentaire "Points piqués" dans le menu Vue. Lorsque cette option est activée, vous pouvez voir les trous des points réels. L'affichage Points piqués vous montre où l'aiguille de la machine percera le tissu. Avec cette vue, vous pouvez voir la longueur de point, la densité et les emplacements où le tissu sera percé.

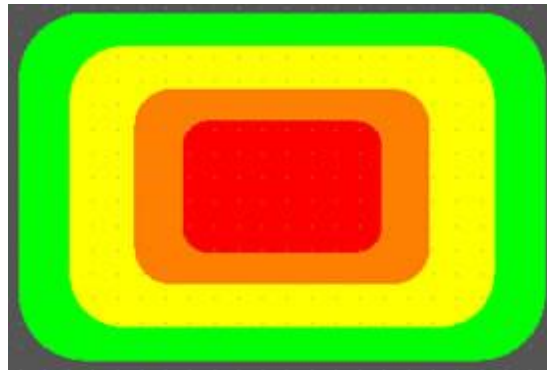


Montrer les épaisseurs de la broderie

Cette option est très utile pour créer des dessins d'allure professionnelle. Les points qui tombent au-dessus des autres points ne créent pas de belles broderies. Nous pouvons intentionnellement laisser cela se produire afin de créer un effet spécial. Mais dans la majorité des cas, nous voulons savoir si plus d'une couche de points tombe l'une sur l'autre, afin d'éviter cela. Vous pouvez activer "Montrer les épaisseurs de la broderie" en utilisant l'option correspondante du menu "Vue", puis vous pouvez voir les éléments du dessin peints en différentes couleurs en fonction des couches de broderie qui sont placées dessus. Lorsque seule une couche de broderie couvre le tissu, on peut voir cette partie avec la couleur verte, 2 couches de broderie sera affichée en jaune, 3 couches de broderie en couleur orange et trop de couches de broderie en couleur rouge. De cette façon, nous pouvons facilement trouver et corriger toutes les zones qui ont trop de couches superposées. Pour revenir à la vue précédente, vous devez cliquer une fois de plus sur la même option.



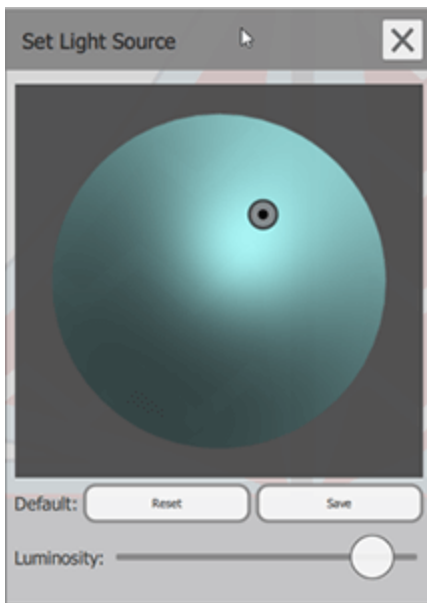
Objets superposés



Montrer les épaisseurs de broderie

Ré gler la source lumineuse

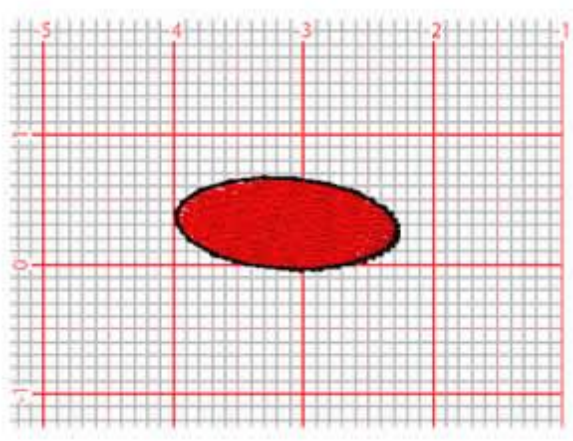
Dans "Aperçu 3D" il y a un moyen de changer la source lumineuse. En utilisant "Ré gler la source lumineuse" du menu Vue, une boîte de dialogue spéciale apparaît avec une boule 3D. Sur la boule 3D, il y a une poigné e qui montre la source de lumière actuelle. Cliquez et faites glisser cette poigné e sur la boule pour changer la source d'où provient la lumière. Vous pouvez é galement ajuster l'intensité de la lumière qui illumine les fils. En cliquant et en faisant glisser la barre de "luminosité " vers la gauche, la lumière diminue et vers la droite la lumière augmente. Sé lectionnez la quantité de lumière que vous souhaitez pour é clarer vos motifs de broderie. C'est un outil 3D qui vous donne la possibilité d'é clarer votre dessin sous diffé rents angles. La meilleure façon d'effectuer le ré glage avec pré cision consiste à charger un motif de broderie avant d'activer l'option «Ré gler la source de lumière». Tout changement que vous effectuez est immé diatement pré visualisé sur le dessin, ce qui vous permet de faire des ajustements pré cis. Vous pouvez é galement utiliser "Enregistrer" cette source lumineuse par dé faut, afin de conserver le ré glage pour chaque dessin. Une fois qu'une valeur par dé faut est sé lectionné e et enregistré e, elle sera utilisé e pour chaque nouveau dessin. Vous pouvez é galement utiliser "Ré initialiser" afin de ré initialiser la source lumineuse à la valeur par dé faut.



Afficher la grille

Vous pouvez activer-déactiver l'affichage de la "Grille" en utilisant l'option correspondante du menu "Vue". Lorsque l'option "Grille - Montrer" est activée, la grille apparaîtra sur la zone de travail. La grille apparaît sous forme de lignes verticales et horizontales avec une règle virtuelle sur le bord de votre zone de dessin. Ces valeurs sur le bord de la zone de dessin, sont les valeurs des axes X et Y virtuels basés sur des unités de centimètre ou de pouce. La grille peut vous aider à dessiner, dimensionner et aligner les objets avec précision et créer le motif que vous voulez. Dans le cas où vous voulez créer un dessin avec le curseur qui se positionne sur la "Grille" automatiquement pour être plus précis, vous pouvez également activer l'option "Grille-Aimanté" du menu "Vue". Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Ctrl + Maj + G pour basculer entre l'affichage et le masquage de la grille (Mac Cmd Maj + G).

Dans le cas où vous sélectionnez le système de mesure "US", dans l'onglet Outils-Options-Général, la grille affichera les informations en US (pouces) et non métriques.



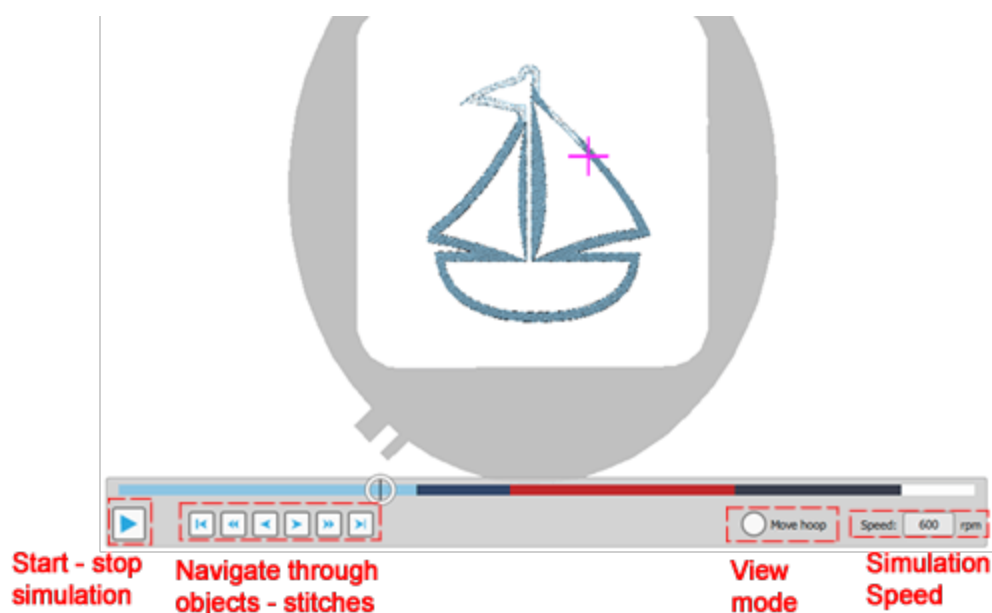
Afficher le cadre de broderie


Vous pouvez activer - déactiver la vue du cerceau en utilisant l'option "Cadre de broderie" du menu Vue. Par défaut, tout motif que vous créez est prévisualisé avec le cadre par défaut que vous pouvez sélectionner dans l'onglet "Accueil". Lorsque le cadre est déactivé, vous ne voyez qu'une ligne grise indiquant la zone utilisable du cadre. Dans le cas où vous souhaitez sélectionner un autre cercle pour ce dessin uniquement alors vous pouvez utiliser l'option "Machine / Cadre" sur la barre "Outils". Le cadre est très utile car il s'assurera que le dessin que vous créez tiendra sur votre cerceau de machine à broder. Il y a une variété de cadre de broderie que vous pouvez sélectionner et vous pouvez même ajouter le vôtre. Plus d'informations sur la façon de travailler avec des cerceaux dans la section Changer le cadre de broderie.




Dessiner lentement (Maj+F11)




Une étape très précieuse avant d'allumer votre machine à broder afin de broder pour la première fois l'un de vos dessin est le processus de simulation. La fonction Dessiner lentement fournit un moyen automatisé de simuler le processus de broderie. Naviguez dans les points d'objets et pré visualisez l'emplacement de chaque point. C'est une bonne occasion de corriger tous les détails de votre dessin.

La fonction Dessiner lentement n'est disponible que si la technique "Broderie" est active. Vous pouvez entrer dans la fonction "Dessiner lentement" en appuyant sur l'icône "Dessiner lentement" dans la barre d'outils ou en utilisant le raccourci clavier "Maj + F11".



Vous devez appuyer sur le bouton Démarrer  pour commencer la simulation visuelle. La simulation commencera dès le début du dessin. Vous pouvez arrêter la simulation en appuyant sur le bouton Stop ou en appuyant sur la touche Echap de votre clavier. Après l'arrêt de la simulation, vous pouvez toujours recommencer et continuer depuis le point où vous avez quitté la simulation. Lorsque la simulation est arrêtée, vous pouvez déplacer l'indicateur de point actuel à n'importe quel point de la ligne de couleurs ou passer d'un point à l'autre à l'aide des boutons à côté du bouton de démarrage. Ces boutons vous aident à sélectionner l'objet ou le point souhaité.

-  Début du dessin, aller au premier point du dessin.
-  Objet précédent, aller au dernier point de l'objet précédent.
-  Point précédent, passez au point précédent.

-  Point suivant, passez au point suivant
-  Objet suivant, passez au premier point de l'objet suivant
-  Fin du dessin, aller au dernier point du dessin

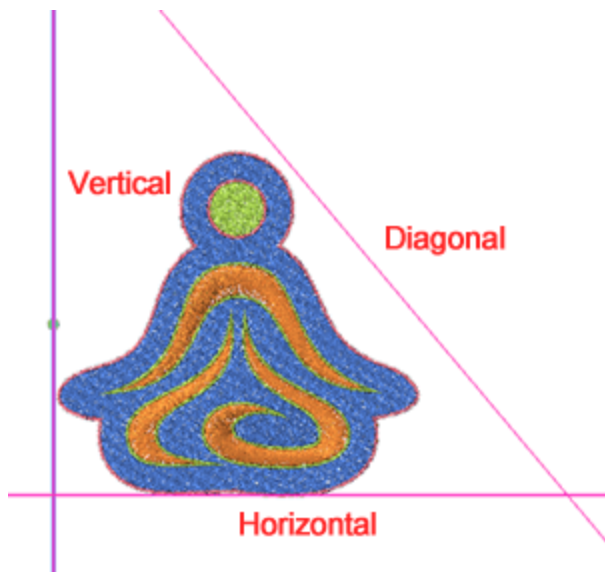
Vous pouvez saisir une valeur "vitesse" si vous souhaitez accélérer ou ralentir la simulation. La vitesse peut prendre des valeurs comprises entre 100 et 4000 tr / min. Enfin, si vous activez l'option "Déplacer le cadre", vous pouvez passer du mode d'affichage par défaut que la tête de la machine se déplace à un mode où la tête reste au même endroit et le dessin (Cadre / cerceau) se déplace sous la tête à broder.

Lignes de guide

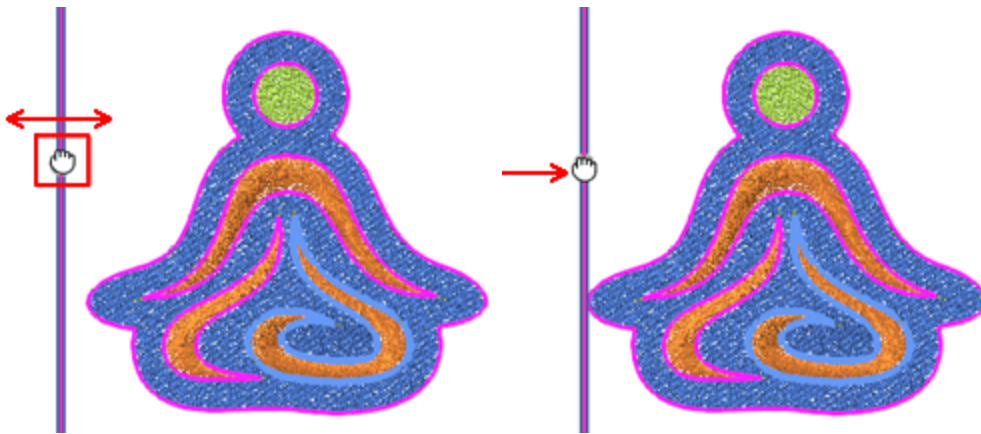
Les lignes de guide sont très utiles lors de la création - l'édification d'un dessin, afin de vous aider à aligner et positionner les éléments du motif. Il existe trois types de lignes de guide: "Verticale", "Horizontale" et "Diagonale".

Vous pouvez "Afficher" - "Masquer" temporairement les lignes de guide en activant - en désactivant l'option "Montrer" du menu "Vue - Lignes de guide".

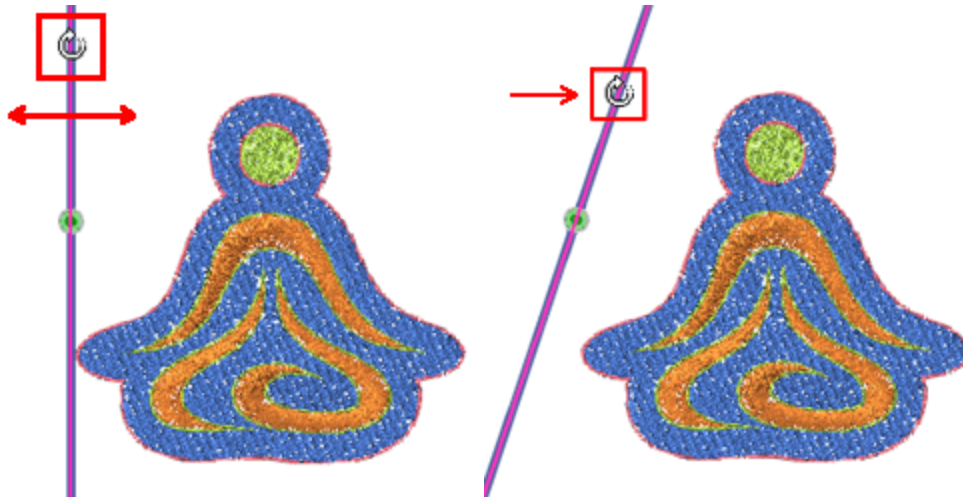
Pour ajouter - supprimer des lignes de guide, vous devez activer le mode «Lignes de guide» en appuyant sur l'icône «Lignes de guide». Lorsque vous démarrez ce mode, vous pouvez cliquer et faire glisser pour ajouter les lignes de guide que vous souhaitez. Maintenant que vous êtes dans ce mode vous ne pouvez pas changer votre dessin, vous pouvez uniquement dessiner, modifier et supprimer des lignes de guide. Cliquez et faites glisser verticalement pour ajouter une ligne de guide verticale, horizontalement pour ajouter une ligne horizontale et en diagonale pour ajouter des lignes de guide diagonales.



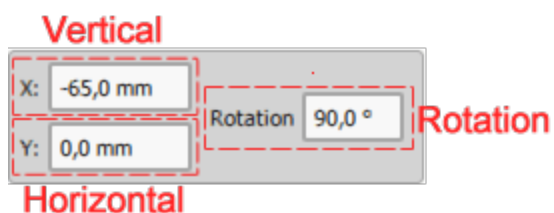
Lorsque vous cliquez sur l'une des lignes de guide, son contour est surbrillance pour signifier qu'elle est sélectionnée. Vous pouvez supprimer cette ligne de guide en appuyant sur la touche "Supprimer". Vous pouvez la déplacer si vous placez la souris au-dessus de la puce qui apparaît en son centre. Ensuite, le curseur se transforme en une main et vous pouvez cliquer et faire glisser pour la déplacer.



Si vous placez la souris ailleurs sur la ligne de guide, le curseur se transforme en poignée de rotation et vous pouvez la faire pivoter. Vous pouvez maintenir la touche "Alt" enfoncée et la rotation s'activera tous les 30 degrés. Vous pouvez également maintenir la touche "Maj" enfoncée et la rotation s'activera tous les 15 degrés. De plus, si vous appuyez sur la touche Ctrl alors que vous n'êtes pas au-dessus de la puce centrale, vous pouvez passer de la rotation à l'opération de déplacement.



Vous pouvez également modifier la position et l'angle de rotation en utilisant des valeurs numériques. Lorsque vous sélectionnez une ligne de guide, vous pouvez voir sur la barre "Options d'outils", la position horizontale verticale de la ligne de guide et l'angle de rotation. En tapant une valeur, vous pouvez changer la position de la ligne de guide et sa rotation. Pour déplacer une ligne horizontale, vous devez ajuster la valeur "Y" et verticalement la valeur "X". Si vous tapez une valeur "Rotation", vous pouvez changer l'angle de la ligne de guide. La rotation est effectuée en fonction de la puce verte qui apparaît sur une ligne de guide lorsqu'elle est sélectionnée. Vous pouvez changer la position de la puce en ajustant la valeur "Y" pour les lignes de guides verticales, la valeur "X" pour les horizontales et "X-Y" pour les lignes diagonales.



Toutes les lignes de guide insérées ont des capacités d'accrochage qui peuvent être très utiles lorsque vous dessinez. Tous les objets peuvent être alignés sur les lignes de guide horizontales et verticales que vous avez placées sur la zone de travail tout en déplaçant les objets vers eux. Ceci est très utile lorsque vous souhaitez aligner les objets du dessin sur une position spécifique et vous facilite la vie lors de la création du motif. En outre, il est possible de faire le contraire et de déplacer les lignes horizontales et verticales vers les objets et ainsi d'aimanter ses bords / côtés.

Si vous voulez que les objets du dessin s'alignent sur les lignes de guide, vous pouvez activer l'option "Aimanté" du menu "Vue - Lignes de guide".

Modifier les objets

Vous pouvez importer des images de différentes manières, importer des images vectorielles, images bitmap ou fichiers de broderies. Vous pouvez également créer des dessins de texte et de monogramme. Dans tous les cas, vous sélectionnez le volet "Options d'outils" dans le coin supérieur gauche de la zone de travail. Ce volet est sensible au contenu. Il montre les propriétés et les options pour tout objet ou outil sélectionné. Lorsqu'un objet est sélectionné, vous avez un accès immédiat à certaines de ses propriétés et vous pouvez les modifier en utilisant les contrôles disponibles. Par exemple, lorsque vous sélectionnez un objet, vous disposez d'un ensemble d'options de base disponibles. En utilisant ces options, vous pouvez déplacer, redimensionner, dupliquer, mettre en miroir et faire pivoter n'importe quel objet sélectionné.

Outre le jeu d'options de base, cette barre peut également contenir des options de configuration pour divers outils de dessin. Par exemple, lorsque vous démarrez l'outil "Texte", vous pouvez voir les options de texte disponibles, que vous devez personnaliser pour le texte inséré. Vous devez taper du texte, puis personnaliser la taille et les différentes options de placement.

Insérer un texte

Les options standard qui apparaîtront lorsque vous sélectionnez un objet sont:

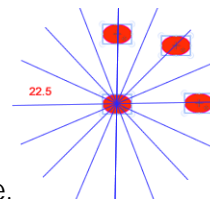
- **Modifier la position** En modifiant les valeurs X et Y, vous pouvez repositionner l'objet dans la zone de dessin. La position de l'objet sélectionné est calculée en fonction de son centre. Par conséquent, toute valeur insérée dans les champs X et Y définira la position dans laquelle vous souhaitez placer le centre de l'objet dans la zone de travail. Pour changer ces valeurs, tapez la valeur que vous souhaitez dans les champs respectifs, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du champ. La modification est automatiquement prévisualisée dans la zone de dessin.
- **Redimensionner** En modifiant les valeurs Largeur et Hauteur, vous pouvez modifier les dimensions de l'objet sélectionné. Les valeurs représentent les dimensions exactes de l'objet et non les dimensions approximatives que vous affichez dans le rectangle de sélection chaque fois que vous sélectionnez un objet. Pour modifier les valeurs Largeur et Hauteur, vous devez cliquer dans le champ relatif et ensuite taper la valeur que vous souhaitez. Appuyez sur Entrée à partir du clavier ou cliquez en dehors du champ pour confirmer la valeur que vous avez entrée. Dans le cas où l'option proportionnelle est cochée et que vous sélectionnez pour changer une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre dimension afin de conserver la même analogie entre la taille horizontale et verticale.

- Échelle, l'échelle X-Y (%) offre la possibilité de mettre à l'échelle l'objet en fournissant un pourcentage d'échelle en fonction de la taille initiale. Vous pouvez mettre l'objet à l'échelle en fonction de la dimension X ou selon la dimension Y. Dans le cas où l'option proportionnelle est cochée et que vous sélectionnez pour changer une dimension, le programme ajuste automatiquement l'autre dimension afin de conserver la même analogie entre la taille horizontale et verticale.
- Dupliquer un objet, appuyez sur ce bouton et une copie exacte de l'objet sélectionné sera créée au-dessus de l'objet initial.
- Objet miroir, les 2 boutons suivants peuvent être utilisés pour mettre en miroir l'objet original basé sur l'axe horizontal ou vertical. C'est comme si l'objet était retourné autour d'un axe horizontal ou vertical situé sur le centre horizontal ou vertical de l'objet.
- Faire pivoter l'objet, en utilisant ce champ, vous pouvez définir un nombre en degrés pour faire pivoter l'objet sélectionné. Tapez une valeur numérique ou utilisez les flèches à côté du champ pour en spécifier une, appuyez sur Entrée ou cliquez hors du contrôle. L'objet est automatiquement pivoté dans le sens des aiguilles d'une montre suivant la valeur de degrés que vous avez spécifiés.

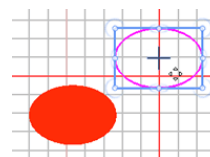
Positionner les objets

Lorsque vous créez ou modifiez un dessin, l'une des tâches les plus utiles est le positionnement des objets. Il existe différentes façons de positionner les objets, vous pouvez simplement les faire glisser vers une nouvelle position, vous pouvez les déplacer en utilisant les touches fléchées de votre clavier et enfin vous pouvez définir les coordonnées horizontales et verticales. Tous les moyens de positionnement peuvent vous aider à travailler plus facilement et plus précisément. Le plus facile est de faire glisser l'objet : appuyez ou cliquez pour sélectionner un objet et faites-le glisser vers n'importe quelle position que vous souhaitez. Pendant le déplacement, vous pouvez voir un aperçu de la nouvelle position et lorsque vous relâchez la souris, l'objet est placé dans la nouvelle position.

Tout en faisant glisser, vous pouvez maintenir la touche "Ctrl" enfoncée, et le mouvement de l'objet s'alignera sur une grille virtuelle de lignes de guide, tous les 22,5 degrés. Cet accrochage peut vous aider à effectuer des mouvements précis. De cette façon, vous pouvez facilement vous déplacer dans la même position horizontale ou verticale si vous déplacez l'objet horizontalement - verticalement, ou en diagonale si vous déplacez l'objet en diagonale. Le point sur lequel vous avez cliqué lorsque vous avez commencé à faire glisser est utilisé comme point central des lignes de guide virtuelles.



En maintenant la touche "Alt" enfoncée tout en plaçant un objet, le curseur s'accroche à la ligne verticale et horizontale la plus proche de la grille. À partir de ce point, vous pouvez placer l'objet à la position souhaitée en fonction de la grille. Les options "Grille" et "Aimenter" doivent être activées dans le menu "Vue" afin de pouvoir utiliser cette option.



Déplacer des objets avec les touches fléchées

La position d'un objet peut également être modifiée en utilisant les touches fléchées du clavier. Sélectionnez un ou plusieurs objets, puis cliquez sur la touche fléchée correspondante à la direction souhaitée. Vous pouvez déplacer les objets jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la position des objets. Chaque fois que vous cliquez sur la touche fléchée, l'objet(s) se déplace de 1mm dans la direction de la flèche. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, puis appuyez sur la touche fléchée, les objets se déplaceront de 5 mm dans la direction de la flèche. Enfin, si vous maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche fléchée, l'objet se déplacera de 0,10 mm dans le sens de la flèche. En utilisant les touches fléchées et ses combinaisons, vous pouvez positionner l'objet(s) exactement à l'endroit que vous voulez.

Déplacer un objet avec les coordonnées X et Y

Une autre façon de changer la position d'une forme, qui est aussi la plus précise, consiste à déplacer un objet en fonction de ses coordonnées X et Y. Lorsque vous sélectionnez un objet, ses coordonnées apparaissent dans la barre d'outils Options de l'outil.



Coordonnées X & Y

Options de l'outil est une barre d'outils qui contient les options de l'objet sélectionné. Pour changer la position de l'objet, vous devez changer ses coordonnées, X et Y et en placer de nouvelles en fonction de la grille de la zone de travail. À partir de la grille, vous pouvez trouver la partie exacte que vous voulez que le dessin soit placé et entrer les valeurs respectives. La règle définit des axes X et Y virtuels et c'est pourquoi vous pouvez entrer des nombres négatifs en tant que valeurs dans les champs X et Y. Les coordonnées spécifiées définissent la position du centre de l'objet.

Tout en déplaçant un ou plusieurs objets à une nouvelle position, vous pouvez appuyer sur la touche "D" et passer en mode dupliqué. Cela signifie que lorsque vous relâchez l'objet déplacé dans la nouvelle position, un objet dupliqué est créé et l'objet initial reste inchangé.

Couper - Copier et Coller

En utilisant "copier-coller", vous pouvez facilement réutiliser des pièces de design à partir de vos dessins ou apporter des motifs à partir de n'importe quelle application de dessin bitmap ou vectorielle. Vous pouvez copier des objets en utilisant les raccourcis clavier (Ctrl + C, Ctrl + X, Ctrl + V), en utilisant l'icône de copie dans la barre d'outils standard ou en utilisant les options disponibles dans le menu "Edition". Par exemple, vous sélectionnez un objet et copiez (Ctrl + C), l'objet est placé dans le presse-papiers, puis vous pouvez utiliser l'option "Coller" pour le placer dans le même dessin ou dans un autre dessin. Puisque le logiciel a des informations sur la position de l'objet, les objets sont toujours placés sur la position d'origine et restent sélectionnés pour le déplacer où vous voulez. En fait, chaque fois que vous copiez coller sur le même dessin, un objet en double est créé. Vous pouvez également obtenir les mêmes résultats en utilisant l'option de duplication dans la barre d'options Outils. Vous pouvez également "Couper" un objet (Ctrl + X), dans ce cas l'objet coupé est placé dans le presse-papiers et il est retiré de la zone de travail. Afin de le faire apparaître à nouveau, vous devez le coller. Vous pouvez "coller" un objet (Ctrl + V) uniquement lorsque vous avez déjà copié quelque chose. Si le Presse-papiers est vide, l'option Coller est désactivée. Les parties copiées restent jusqu'à ce que quelque chose d'autre soit copié. Ainsi, lorsque vous avez copié un objet, vous pouvez le coller jusqu'à ce que vous copiez quelque chose de nouveau et qu'il ne soit plus conservé dans le presse-papiers.

Vous pouvez copier des motifs d'une autre application et les coller directement dans un dessin. L'illustration importée peut être convertie dans certains cas, par exemple lors de la copie à partir d'un logiciel de retouche photo, une boîte de dialogue de conversion peut apparaître.

Supprimer

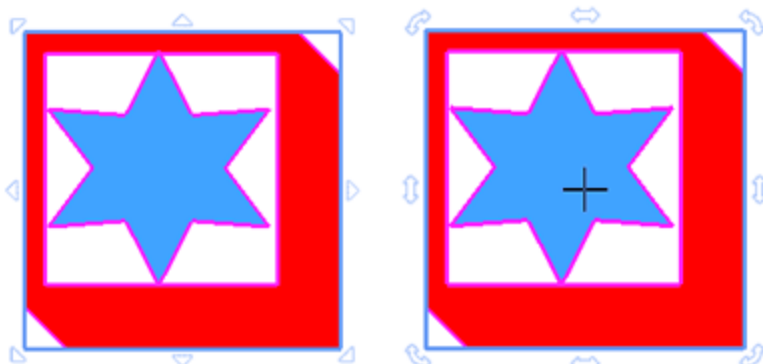
Chaque fois que vous n'avez plus besoin d'un objet, vous pouvez le supprimer. Pour supprimer un ou plusieurs objets sélectionnés, vous devez appuyer sur la touche Suppr ou utiliser l'option "Supprimer" dans le menu contextuel. Les objets sélectionnés seront supprimés du dessin et peuvent être rappelés uniquement en sélectionnant Annuler dans la barre d'outils standard.

Transformer les objets

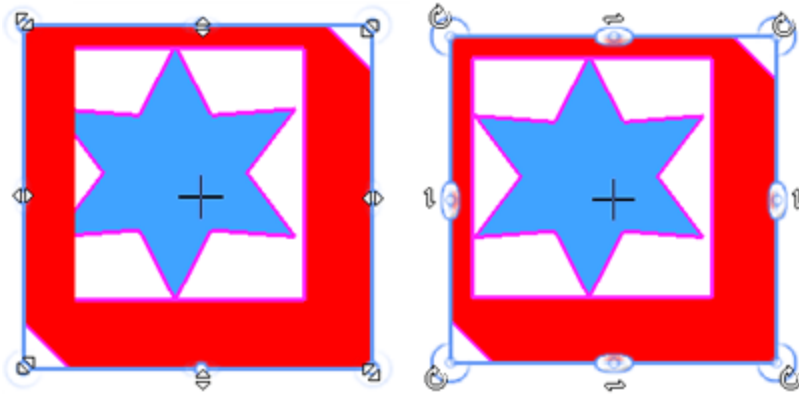
Lors de la création ou de la modification d'un dessin, il est souvent nécessaire de modifier l'apparence des objets. Vous voulez souvent mettre à l'échelle un dessin pour l'utiliser dans un projet différent ou juste ajuster quelque chose que vous ne souhaitez dans la création initiale. Le logiciel fournit des capacités pour transformer des objets du dessin, tout comme un programme graphique. La principale différence est que lors de la transformation d'un objet, le logiciel recalcule automatiquement les types de surface ou de serti. Par exemple, si vous transformez un objet rempli de broderie, tous les points doivent être régénérés. Le moyen le plus rapide de transformer des objets consiste simplement à utiliser la souris. Pour obtenir des résultats plus précis, vous pouvez sélectionner un objet et le transformer en utilisant les options de la barre d'options Outils. Par exemple, vous pouvez spécifier un angle de rotation précis ou spécifier la taille d'un objet. Vous pouvez redimensionner, incliner, faire pivoter et mettre en miroir des objets de diverses manières qui seront présentées en détail dans la section suivante, nous devons maintenant mentionner une variation qui existe pour les poignées de contrôle.

Séparer la fonction Rotation - Redimensionner

Puisque les transformations sont l'une des tâches les plus fréquentes, nous avons pensé qu'il serait préférable de fournir différents modes de fonctionnement, de sorte que les utilisateurs habitués à différents logiciels de dessin vectoriel puissent se familiariser plus facilement avec le nôtre. Chaque fois que vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir un rectangle en surbrillance autour de la sélection avec des puces dans les coins et au milieu des côtés. Ces puces sont en fait les poignées de contrôle pour toute transformation. Si vous placez la souris sur l'une de ces puces, le curseur se transforme en une double flèche. En faisant glisser vers les directions des flèches, vous pouvez redimensionner la sélection. Si vous cliquez une fois sur l'objet sur l'objet, de nouvelles poignées apparaissent. Vous pouvez utiliser ces poignées pour faire pivoter et incliner l'objet.



Pour les utilisateurs qui ne sont pas habitués à cliquer pour commuter les poignées de transformation, il existe une alternative. Si vous passez aux contrôles de transformation alternative, au début lorsque vous sélectionnez un objet, vous ne remarquerez aucune différence. La principale différence est que pour accéder aux poignées de rotation - inclinaison, vous devez placer la souris au-dessus des poignées de contrôle respectives et un peu à l'extérieur du rectangle de surbrillance. Vous pouvez sélectionner un mode de fonctionnement dans "Outils - options", onglet Outils. Vous devez sélectionner l'option "Redimensionnement et rotation par click" et au prochain démarrage du programme, les poignées de contrôle passeront à ce mode.



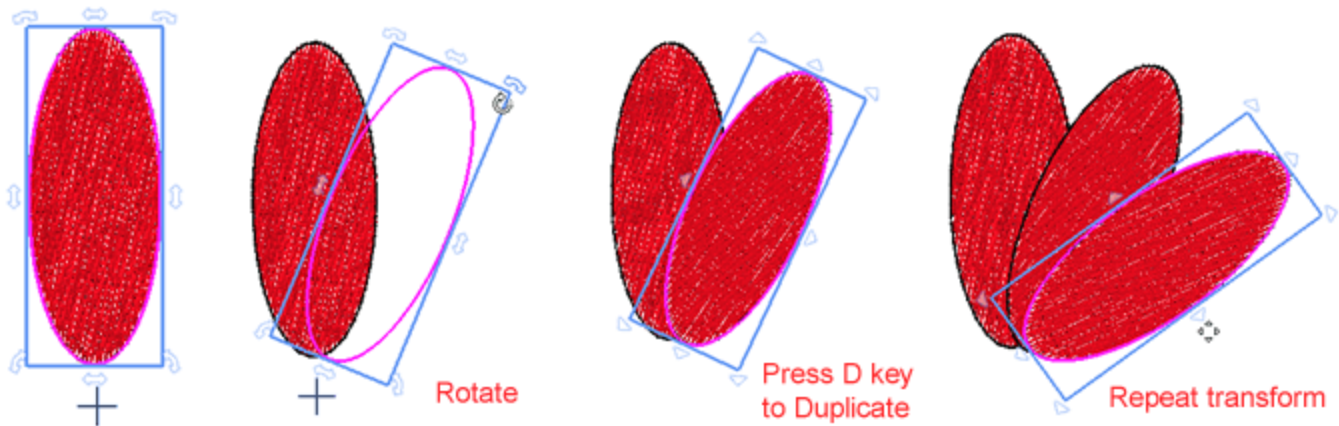
Chacune des méthodes ci-dessus vous permet d'appliquer des transformations à un seul objet ou à plusieurs objets simultanément.



A tout moment, en transformant un ou plusieurs objets, vous pouvez appuyer sur la touche «D» et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la transformation, vous obtiendrez une copie transformée de l'objet initial.

Répéter la modification

Une option qui peut nous économiser beaucoup de temps et d'efforts est la possibilité de "répéter la dernière modification". Si vous voulez répéter votre dernière modification, vous devez sélectionner l'objet auquel vous voulez appliquer la dernière transformation que vous avez effectuée. Puis faites un clic droit sur l'objet et sélectionnez l'option "Répéter la dernière modification" dans le menu qui apparaît. La dernière transformation que vous avez effectuée sera appliquée à l'objet sélectionné autant de fois que vous utiliserez l'option "Répéter la dernière modification". Chaque fois que vous effectuez une modification, elle devient automatiquement la dernière modification et celle-ci sera utilisée lorsque l'option "Répéter la dernière modification" sera appliquée. Par exemple, si vous avez fait pivoter un objet, vous pouvez répéter la dernière rotation autant de fois que vous le souhaitez en utilisant l'option Répéter la dernière transformation dans le menu contextuel ou en appuyant sur les touches de raccourci Ctrl + R du clavier. L'objet sera pivoté en gardant le même angle de rotation avec la dernière rotation effectuée, autant de fois que vous avez utilisé l'option Répéter la dernière modification.

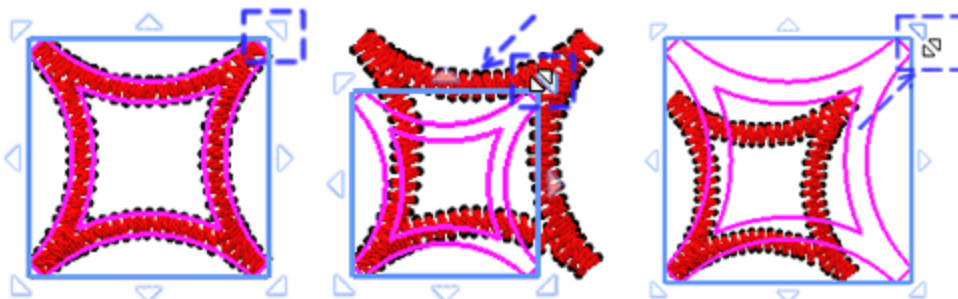


Effacer la transformation

Dans de nombreux cas, vous souhaitez peut-être annuler toutes les transformations appliquées à un objet. Si vous faites un clic droit sur un objet auquel des transformations ont été appliquées, il existe une option pour effacer la transformation. En utilisant cette option, vous pouvez annuler toutes les transformations appliquées. L'option "Effacer la transformation" est disponible pour tout objet qui a été repositionné, redimensionné, incliné, pivoté ou lorsque toute autre transformation a été appliquée. Les transformations inversées peuvent être plus d'une. L'objet est ramené à son état initial et sa position d'origine.

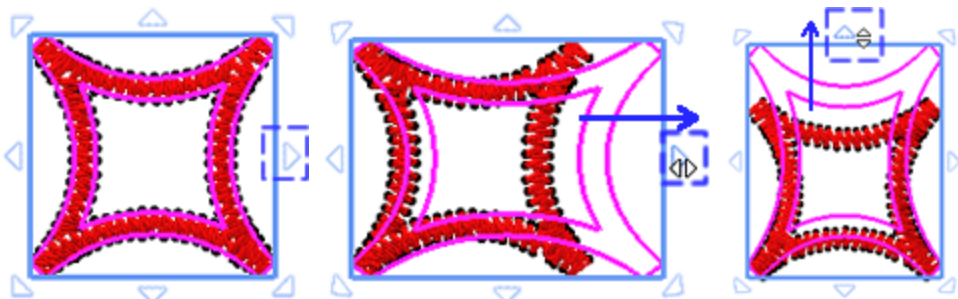
Echelle - Taille des objets

Comme déjà mentionné dans la section précédente, lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, un rectangle de mise en évidence apparaît autour de la sélection avec des poignées de contrôle sur les coins et sur les milieux des côtés. Vous pouvez redimensionner - é tirer la sélection en faisant glisser ces poignées. En utilisant les poignées sur les coins vous mettez à l'échelle proportionnellement, cela signifie que les deux dimensions changent mais l'analogie entre elles est maintenue. Si vous faites glisser vers l'intérieur de l'objet, l'objet est réduit, sinon il est agrandi.



Si vous maintenez la touche "Alt" enfoncée et que vous faites glisser l'une des poignées de coin, vous pouvez mettre à l'échelle les deux dimensions librement, sans conserver la même analogie entre elles.

À l'aide des poignées situées au milieu des côtés, vous ne modifiez qu'une dimension à la fois. En réalité, l'objet est étiré.



Lors de la mise à l'échelle, vous pouvez toujours voir sur la «barre d'état», qui se trouve au bas de la fenêtre de l'application, la nouvelle taille et le pourcentage de la mise à l'échelle en fonction de la taille initiale.



Si vous maintenez la touche "Maj" enfoncée et faites glisser l'une des poignées vous pouvez redimensionner en fonction du centre de la sélection.



Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites glisser l'une des poignées, l'opération d'agrandissement est effectuée sur un pas de 25% de la taille d'origine. Pendant le changement d'agrandissement, l'opération est fixée sur plusieurs tailles de l'objet, 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. Cela fonctionne à la fois lors de la mise à l'agrandissement utilisant les poignées de coin, les deux dimensions étant mises à l'agrandissement de 25% ou lorsque vous étirez un côté, seule la dimension sélectionnée est mise à l'agrandissement par pas de 25%.



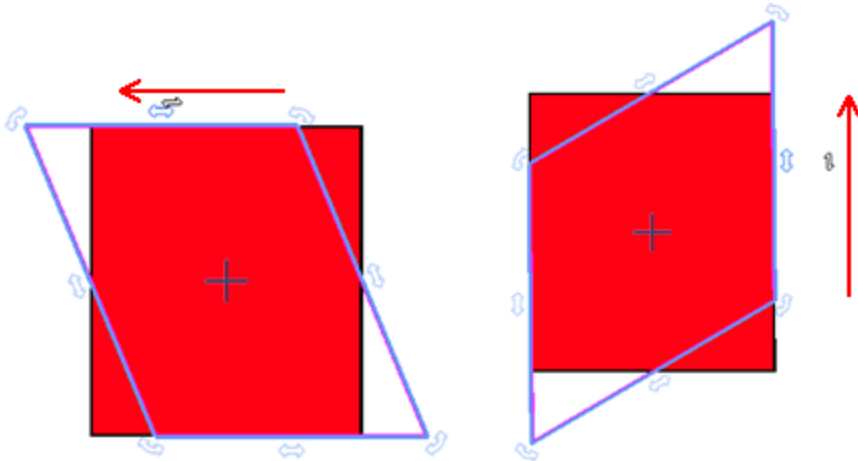
A tout moment, lors de la mise à l'agrandissement d'un ou plusieurs objets, vous pouvez appuyer sur la touche "D" et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la mise à l'agrandissement, vous obtiendrez une copie mise à l'agrandissement de l'objet initial. De cette façon, vous pouvez facilement créer des objets en miroir. Faites glisser dans la direction opposée, jusqu'à ce que vous voyez le changement proportionnel sur la barre d'état atteint le -100%. Ensuite, avant de relâcher la souris, vous pouvez appuyer sur "D" pour produire un objet miroir.

Les objets peuvent également être mis à l'agrandissement plus précisément en tapant la taille ou le pourcentage de mise à l'agrandissement dans la barre d'options Outils. Chaque fois que vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir et sur "Options d'outils" les dimensions, "Largeur, Hauteur" et en tapant une valeur vous pouvez mettre à l'agrandissement les objets sélectionnés. Chaque fois que vous tapez une valeur, vous pouvez appuyer sur "Entrée" pour confirmer. Si l'option "Proportionnelle" est activée, lorsque vous tapez une valeur de largeur, la hauteur est également mise à jour pour conserver la même analogie. Si vous désactivez le paramètre "Proportionnel", vous pouvez étirer les objets en modifiant l'une des dimensions. De la même manière, vous pouvez redimensionner par un pourcentage de la forme originale. Vous pouvez mettre à l'agrandissement les deux dimensions en pourcentage si "Proportionnel" est activé ou étirer en pourcentage si vous désactivez et mettez à l'agrandissement une seule dimension.

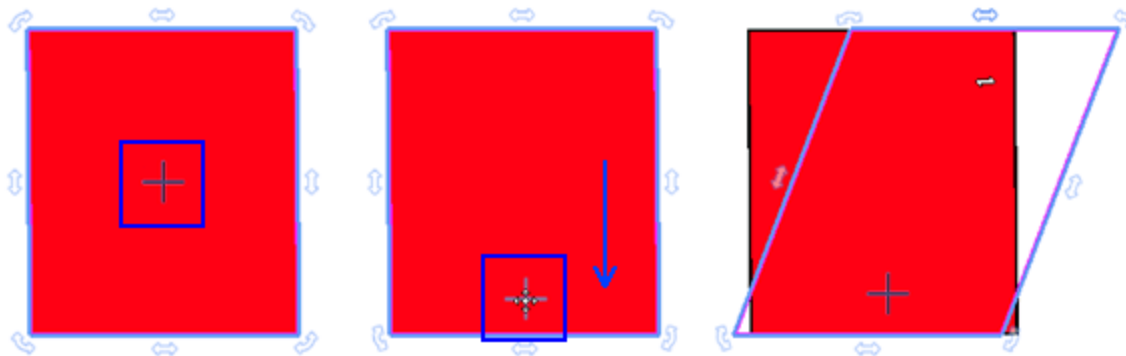
Size	Scale %	Proportional
Width: 15,0 mm	Scale x: 100,0 %	<input checked="" type="checkbox"/> Proportional
Height: 13,1 mm	Scale y: 100,0 %	

Mettre en biais - Incliner les objets

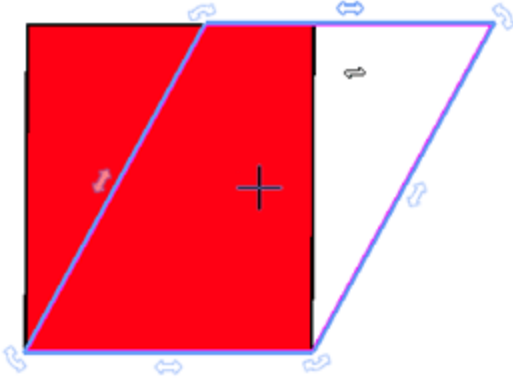
L'inclinaison vous permet d'incliner un objet d'un côté . Pour incliner un objet, vous devez cliquer sur l'objet pour afficher les poignées d'inclinaison et faire glisser l'une des poignées d'inclinaison dans n'importe quelle direction. Au milieu de chaque côté , il y a une poignée en biais.



Par défaut, toutes les transformations d'inclinaison sont effectuées en fonction du centre de la sélection, qui est la croix qui apparaît au centre de la sélection. Vous pouvez déplacer le centre d'inclinaison en cliquant et en le faisant glisser jusqu'à la position souhaitée, même en dehors du dessin. En positionnant le centre du dessin en dehors de celui-ci, vous pouvez déformer le dessin en fonction du nouveau centre.

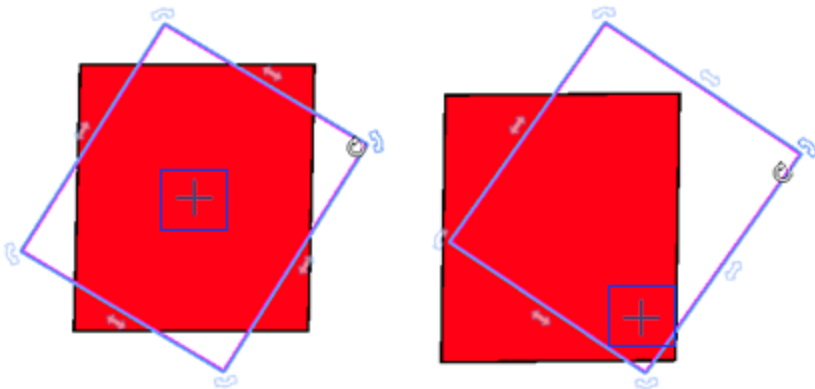


Si vous maintenez enfoncée la touche "Maj" tout en inclinant l'objet, l'opération sera effectuée aussi le côté opposé .

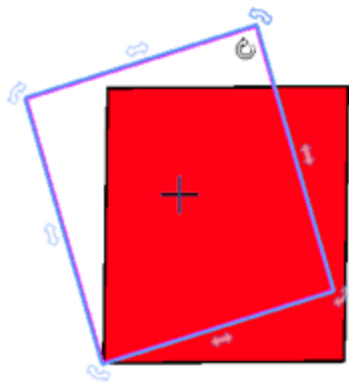


Rotation des objets

La rotation vous permet de tourner un objet autour de son axe central ou un point relatif à sa position. Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs objets, vous pouvez voir les poignées de dimensionnement sur le rectangle de sélection. Cliquez une seconde fois sur l'objet et des poignées de rotation apparaissent aux coins de l'objet et un point d'ancrage s'affiche au centre de l'objet. Cliquez sur une poignée de rotation et faites-la glisser dans le sens horaire ou anti-horaire pour faire pivoter l'objet en fonction du point d'ancrage. Ce pivot de rotation est par défaut au centre de la sélection, c'est en fait le centre de rotation. Toute opération de rotation est effectuée en fonction de ce point. Au besoin, vous avez la possibilité de déplacer ce centre de rotation. Sélectionnez le centre de rotation et faites-le glisser vers la position souhaitée. Si vous voulez, vous pouvez le placer en dehors de la sélection. Une fois que vous avez déplacé le centre de rotation, vous pouvez faire pivoter la sélection en fonction du nouveau centre de rotation.



Si vous maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant tourner l'objet, le pivot de rotation de la sélection changera automatiquement et sera positionné sur la poignée de rotation diagonalement opposée, en fonction de laquelle la rotation sera effectuée.



Si vous maintenez la touche "Ctrl" enfoncée tout en faisant tourner l'objet, la rotation s'effectue par pas de 22,5 degrés en fonction du centre de rotation, ce qui vous permet de faire des rotations plus précises.

Vous pouvez également effectuer une rotation précise des objets en définissant les degrés de rotation exacts dans la barre d'options de l'outil. Pour ce faire, vous devez sélectionner l'objet que vous voulez faire pivoter, modifier le centre de rotation en le faisant glisser jusqu'à la position que vous désirez, et taper les degrés précis de rotation du motif dans le champ Rotation. Appuyez sur la touche Entrée pour appliquer la rotation et l'objet sera tourné les degrés exacts que vous avez définis. L'option Rotation peut prendre des valeurs comprises entre 0 et 360 degrés. Si vous souhaitez faire pivoter le motif dans le sens anti-horaire et entre -0 et -360 degrés si vous souhaitez faire pivoter le motif dans le sens des aiguilles d'une montre.

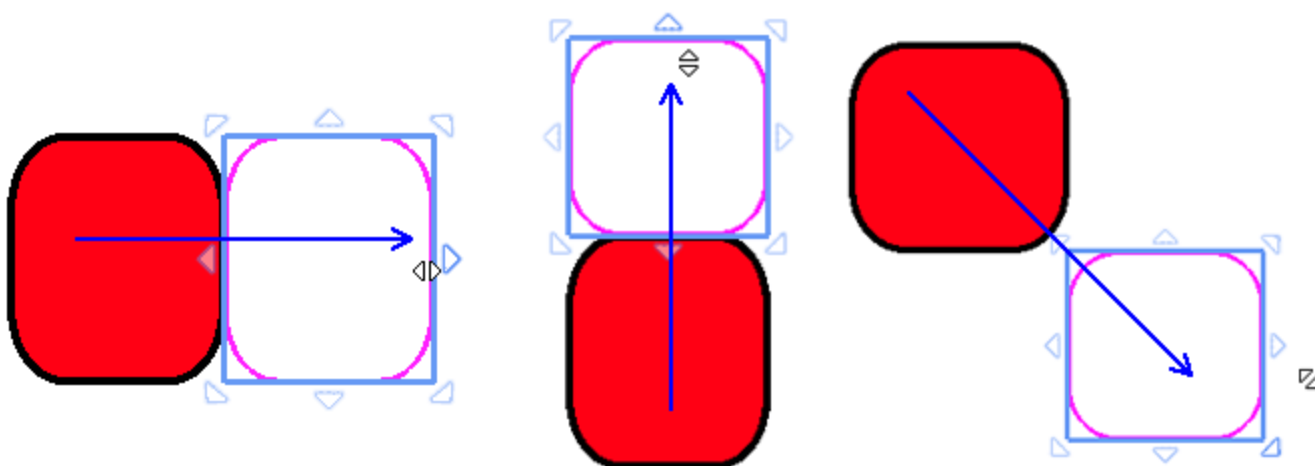


Objets en miroir

Lors de la création d'un dessin, dans de nombreux cas, il est très utile de créer des objets miroir. La mise en miroir d'un objet est similaire à la procédure de redimensionnement. Sélectionnez un objet afin que les poignées de contrôle apparaissent autour de la sélection. Si vous faites glisser l'une des poignées d'angle complètement dans la direction opposée alors un miroir complet de l'objet apparaîtra. Selon le miroir que vous voulez faire, vous devez faire glisser la poignée respective afin d'obtenir le miroir souhaité. Vous pouvez reproduire le dessin verticalement, horizontalement et en diagonale.



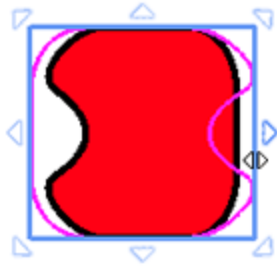
Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée en faisant glisser une poignée de contrôle vers le côté opposé de l'objet, l'opération d'agrandissement s'effectue par pas de 25% de la taille des objets. De cette façon, vous pouvez faire glisser jusqu'à ce que vous voyiez 100% sur la barre d'état, puis vous obtiendrez un miroir avec exactement la même taille.



A tout moment, pendant la mise à l'échelle, vous pouvez appuyer sur la touche «D» et lorsque vous relâchez la souris pour appliquer la transformation, vous obtiendrez une copie à l'échelle de l'objet initial.



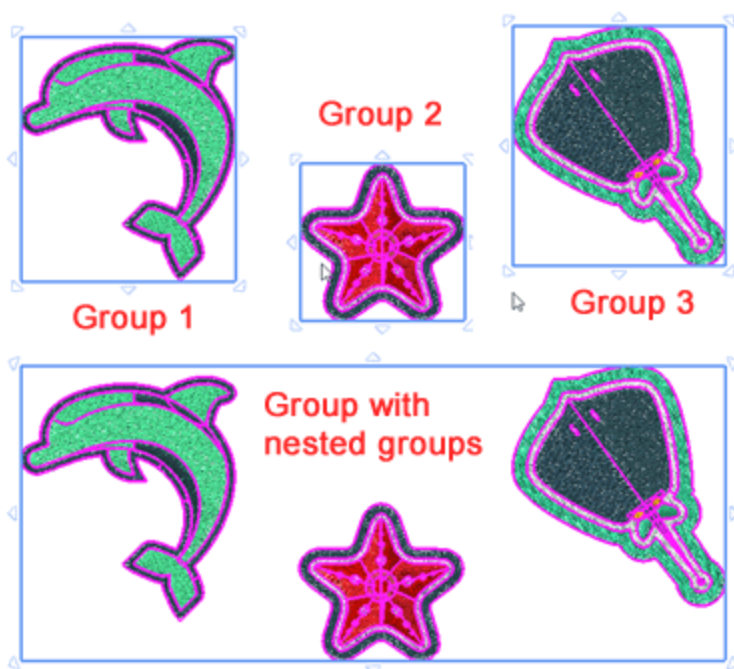
Si vous souhaitez mettre en miroir un objet tout en conservant la même position, vous pouvez maintenir la touche Maj enfoncée et l'objet en miroir sera créé à partir du centre de l'objet et non du côté opposé / poignée du dessin.



Une autre façon d'effectuer un miroir d'une sélection avec précision consiste à cliquer sur les boutons "Miroir X" et "Miroir Y" qui apparaissent dans la barre d'outils. Pour refléter le dessin verticalement, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Miroir X. Le dessin va basculer et vous verrez son miroir vertical. Pour reproduire le motif horizontalement, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Miroir Y. Le dessin va basculer et vous verrez son miroir horizontal.

Grouper - Séparer le groupe

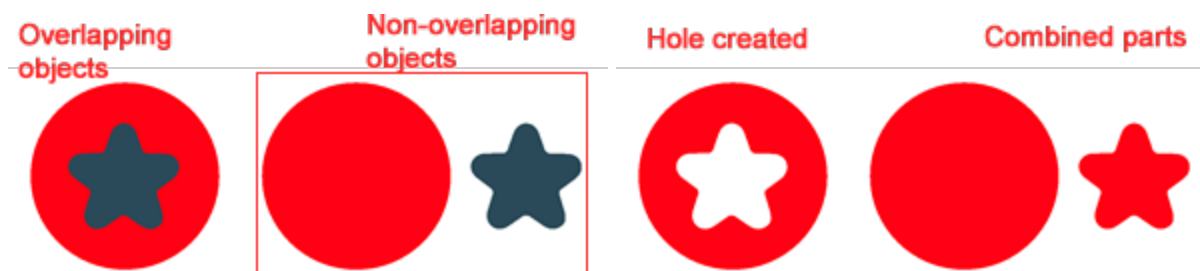
La fonction de groupe est très utile dans les dessins de broderie. Lorsque vous regroupez deux objets ou plus, ils sont traités comme une seule unité mais conservent leurs attributs individuels. Le regroupement vous permet d'appliquer la même mise en forme, les mêmes propriétés et d'autres modifications à tous les objets du groupe en même temps. En outre, le regroupement permet d'éviter les modifications accidentelles de la position d'un objet par rapport à d'autres objets. Vous pouvez également créer des groupes imbriqués en regroupant des groupes existants. Pour créer un groupe, vous devez sélectionner les objets que vous souhaitez regrouper en faisant une sélection multiple d'objets et dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Groupe" ou les touches ou Ctrl + G. Les objets sélectionnés deviendront un groupe et seront traités comme un seul objet. Pour ajouter des objets à un groupe, sélectionnez le (s) objet (s), puis sélectionnez le groupe d'objets. À ce stade, si vous utilisez l'option de groupe, les objets sélectionnés seront ajoutés au groupe. Si vous le souhaitez, vous pouvez regrouper plusieurs groupes et créer des groupes imbriqués. Pour ce faire, vous devez sélectionner deux ou plusieurs groupes d'objets et, à partir du menu contextuel, sélectionner à nouveau l'option Grouper.



Si vous souhaitez modifier des objets individuels dans un groupe, vous devez d'abord les dissocier, modifier les objets souhaités et regrouper l'objet. Afin de dissocier un groupe d'objets ou de groupes imbriqués, vous devez sélectionner le groupe, faites un clic droit et, à partir du menu qui apparaît, sélectionnez l'option "Séparer le groupe". Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + U ensemble pour dissocier. Le groupe d'objets va se séparer et tous les objets seront traités comme des objets individuels. Les groupes imbriqués seront séparés en sous-groupes et seront traités comme des groupes distincts. Vous pouvez continuer à dissocier les sous-groupes des groupes imbriqués jusqu'à ce que tous les groupes deviennent des objets individuels. Pour supprimer un objet d'un groupe, vous devez d'abord le dissocier, supprimer l'objet souhaité, puis regrouper le reste des objets.

Combiner - Dissocier



La combinaison de deux objets ou plus crée un objet unique avec des attributs de surface et de serti communs. Pour combiner deux objets ou plus, vous devez les sélectionner, faites un clic droit et, à partir du menu affiché, utilisez l'option "Combiner". Vous pouvez également utiliser les touches Ctrl + L pour combiner des objets. Les deux objets deviendront un avec des attributs communs de surface et de serti. Si les objets se chevauchent, la forme de l'objet ci-dessus deviendra un trou dans la forme ci-dessous. C'est ainsi que les objets superposés sont combinés. C'est très utile lorsque vous voulez créer des trous à l'intérieur d'un objet. Si les objets ne se chevauchent pas, les objets auront les attributs communs, mais la combinaison n'affectera pas la forme initiale des objets combinés. Les attributs de l'objet combiné appartiennent au dernier objet sélectionné, donc gardez à l'esprit de sélectionner en dernier celui dont vous voulez conserver la couleur et les autres attributs.



Si vous devez modifier les attributs d'un objet qui a été combiné à partir d'objets distincts, vous pouvez sélectionner l'objet combiné, faites un clic droit dessus et à partir du menu, utilisez l'option "Séparer la combinaison". Vous pouvez également utiliser les touches "Ctrl + K" pour les séparer. Les objets seront séparés mais conserveront leurs attributs communs de surface et de serti. Si vous venez de combiner les objets et que vous voulez les récupérer, vous devez "Annuler" votre dernière action.

Les objets combinés qui ne se chevauchent pas dans la broderie sont connectés avec un passage de fil entre eux. Par conséquent, chaque fois que vous voyez deux objets éloignés l'un de l'autre et qu'ils sont connectés avec un fil (ou point sauté), cela signifie qu'ils sont combinés.

Annuler - Rétablir

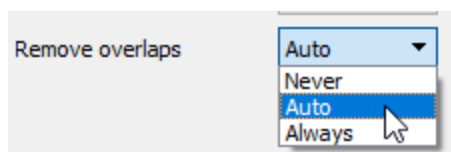
En utilisant cette option dans le menu "Editer", vous pouvez annuler la dernière action que vous avez effectuée. Vous pouvez également accéder à la fonction "Annuler" de la barre d'outils "Standard" en cliquant sur son  icône. Si vous décidez d'annuler l'annulation que vous avez faite, cliquez sur la fonction "Rétablir". En utilisant l'option "Rétablir" du menu "Edition", vous pouvez annuler la dernière annulation que vous avez effectuée. Vous pouvez également accéder à la fonction "Rétablir" depuis la barre d'outils Standard en cliquant sur son  icône.



Vous pouvez également modifier le niveau d'annulation à partir de Outils> Options dans l'onglet Options générales.

Supprimer les superpositions

Le logiciel dispose d'un filtre automatique qui supprime les chevauchements inutiles entre les objets afin d'optimiser vos dessins de broderie. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. L'option "Retirer les superpositions" se trouve dans la barre d'outils Propriétés et apparaît lorsque vous sélectionnez un objet rempli de points Bourdon, Remplissage, Piping, Répète Bourdon sériel ou Piqûre. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". Le "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer automatiquement les meilleurs résultats possibles pour le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne supprimera jamais les points qui sont sous sa surface. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en brodant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées. L'avantage de cette option est qu'elle est appliquée automatiquement lors de la création du dessin sans avoir à s'en occuper. Le logiciel décidera automatiquement quels objets seront éliminés de leurs points et lesquels ne seront concernés par cette règle de broderie.



Editer les points de broderie



Dans le mode "Editer les points de broderie", vous pouvez voir les points de broderie du dessin actif. Vous pouvez effectuer autant de modifications que vous le souhaitez sur les points et créer le motif de broderie qui sera brodé exactement comme vous le souhaitez. En outre, vous apprendrez à sélectionner, déplacer, insérer ou retirer des points et toute combinaison existante peut vous faciliter la vie.

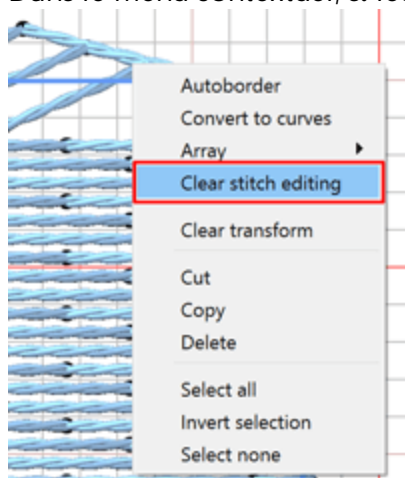
Vous ne pouvez pas modifier les points sur tous les objets.



Pour éditer les points de broderie d'un objet, vous devez soit désactiver la "séquence automatique" ou l'objet doit être un objet en points bruts (données de point, fichier .jef ou .jpx ouvert). En outre, l'objet ne doit contenir qu'un seul type de point. Cela signifie que l'objet ne peut pas avoir le type Surface et Serti en même temps.

Après avoir édité les points de broderie d'un objet, vous avez des limitations sur les outils que vous pouvez utiliser dessus. L'objet modifié est verrouillé et ne change pas d'état même si vous modifiez ses nœuds ou modifiez le type de point. Pour réinitialiser l'état de l'objet modifié et le déverrouiller, vous devez:

1. Sélectionnez l'objet et faites un clic droit dessus.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Annuler l'éditition de points de broderie".



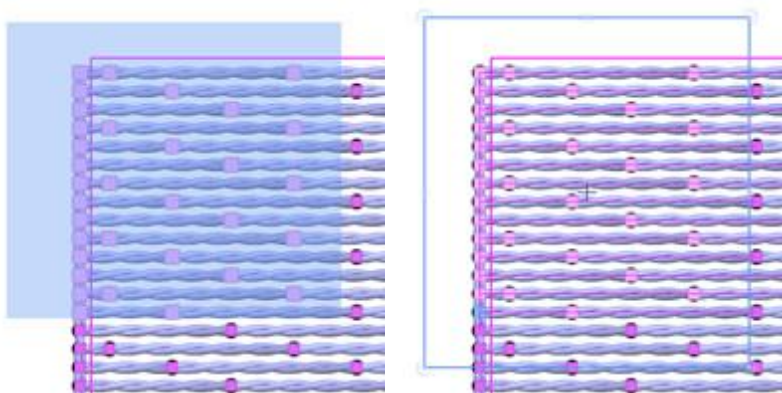
3. L'objet sera réinitialisé et toutes les modifications de points de broderie seront perdues.
4. Vous êtes maintenant en mesure d'appliquer tous les outils disponibles sur l'objet.

Sélections dans l'éditeur de points de broderie

Il y a plusieurs façons de faire des sélections dans l'éditeur de points. Vous pouvez sélectionner simultanément plusieurs points ou un seul, soit en créant un rectangle de sélection, soit en cliquant sur un point spécifique que vous souhaitez déplacer.

Rectangle de sélection

Sélectionnez plusieurs points en dessinant un rectangle qui contiendra tous les points que vous souhaitez sélectionner. Pour ce faire, vous devez cliquer sur l'outil "Editer les points de broderie" dans la barre d'outils "modes", cliquer et faire glisser sur la zone de travail pour dessiner un rectangle sur les points que vous voulez sélectionner et relâcher le clic de souris pour confirmer votre sélection. Après avoir effectué les sélections, vous pouvez les déplacer en cliquant et en faisant glisser sur l'un des points sélectionnés ou effectuer toute autre transformation souhaitée.

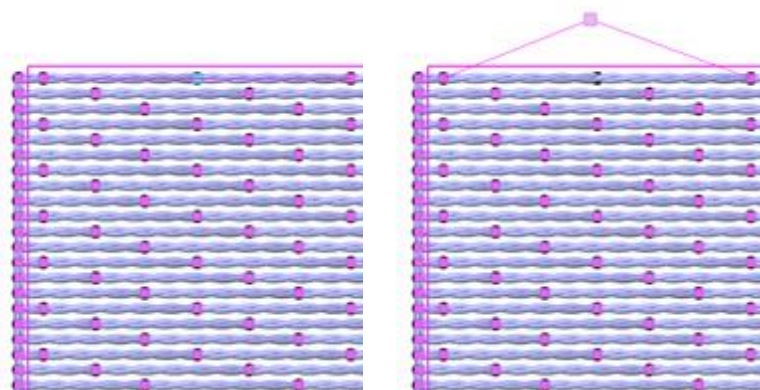


Il existe également des sélections rectangle spéciales que vous pouvez faire en utilisant les touches "Ctrl", "Maj" ou "Alt".

- Maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en sélectionnant un rectangle pour ajouter plus de points à votre sélection.
- Maintenez la touche "Ctrl" enfoncée pour inverser l'état actuel des points sélectionnés
- Maintenez la touche "Alt" enfoncée tout en sélectionnant un rectangle pour les supprimer de votre sélection.

Sélection en un seul clic

Cliquez sur un point que vous souhaitez sélectionner. Le point sélectionné correspond à la pénétration de l'aiguille dans le tissu.



Il existe également des "sélections en un seul clic" spéciales que vous pouvez effectuer en utilisant les touches "Ctrl", "Maj" ou "Alt".

- Maintenez la touche "Maj" enfoncée tout en cliquant sur les points pour ajouter plus de points à votre sélection.
- Maintenez la touche "Ctrl" enfoncée pour inverser l'état actuel des points sélectionnés
- Maintenez la touche "Alt" enfoncée tout en cliquant sur les points sélectionnés pour les supprimer de votre sélection.


Sélectionner tout - Désélectionner - Inverser la sélection

Plus d'options de sélection sont disponibles si vous faites un clic droit sur l'objet sélectionné.



- L'option "Sélectionner tout" sélectionnera tous les points de l'objet sélectionné.
- L'option "Désélectionner" annulera la sélection des points de l'objet.
- L'option "Inverser la sélection" inversera votre sélection actuelle. Si vous avez sélectionné un groupe de points et que vous appliquez l'option "Inverser la sélection", les points sélectionnés seront désélectionnés et les points restants de l'objet seront sélectionnés.

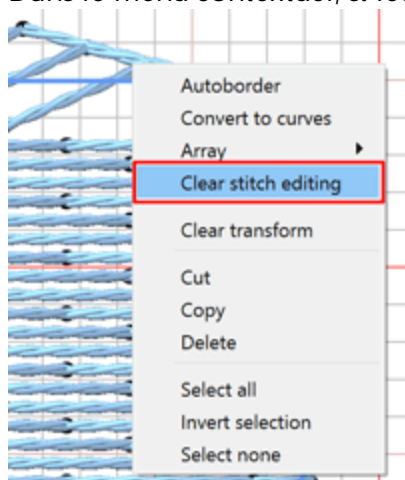
Déplacer les points de broderie

Si vous voulez déplacer un ou plusieurs points de broderie, vous devez d'abord cliquer sur l'outil "Editer les points de broderie"  dans la barre d'outils de gauche pour activer l'éditeur de points de broderie. Ensuite, vous devez cliquer et glisser les points sélectionnés afin de les déplacer vers une nouvelle position. En utilisant les techniques de sélection décrites dans la section précédente, vous pouvez effectuer des mouvements de points complexes qui vous donnent de puissantes possibilités d'édition de points de broderie.

Vous pouvez également déplacer les points sélectionnés en utilisant les touches fléchées du clavier.

Après avoir édité les points de broderie d'un objet, vous avez des limitations sur les outils que vous pouvez utiliser. L'objet modifié est verrouillé et ne change pas d'état même si vous modifiez ses nœuds ou modifiez le type de point. Pour réinitialiser l'état de l'objet modifié et le déverrouiller, vous devez:

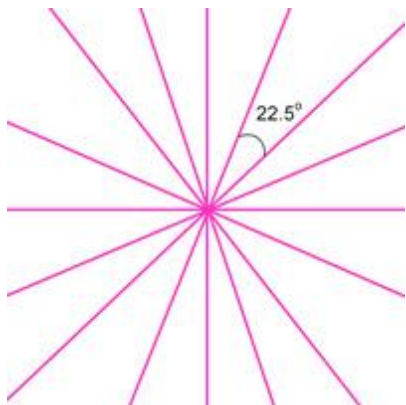
1. Sélectionnez l'objet et faites un clic droit dessus.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Annuler l'édition de points de broderie".



3. L'objet sera réinitialisé et toute modification de point de broderie sera perdue.
4. Vous êtes maintenant en mesure d'appliquer tous les outils disponibles sur l'objet.

Mouvement guidé s

Ce mouvement de points peut être activé en maintenant la touche "Ctrl" enfoncée et tout en déplaçant les points sélectionnés.

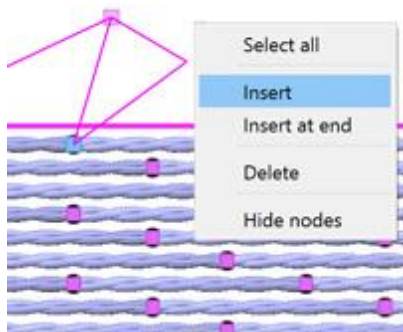


Tout en faisant glisser les points sélectionnés, ils se verrouillent sur des angles spécifiques et vous aident à effectuer des mouvements précis. Les points seront déplacés et guidés sur des intervalles de 22,5 degrés.

Insérer des points de broderie

En utilisant cet outil, vous pouvez ajouter des points au dessin actif. Cette fonction peut être utilisée uniquement lorsque vous êtes en mode "Editer les points de broderie".

Cliquez d'abord sur le point à partir duquel vous voulez commencer à ajouter des points et appuyez sur la touche "Insérer" du clavier (pour les utilisateurs MS Windows) ou l'option "Insérer" du menu clic droit. Chaque clic suivant ajoute un point avant le point que vous avez sélectionné.



Après avoir terminé avec l'insertion de points, vous pouvez simplement faire un clic droit avec la souris et vous sortirez de la fonction.

Si vous voulez ajouter des points à la fin de l'objet courant, cliquez avec le bouton droit n'importe où sur l'objet et sélectionnez l'option "Ajouter à la fin" dans le menu, en suivant la même procédure que celle décrite précédemment.

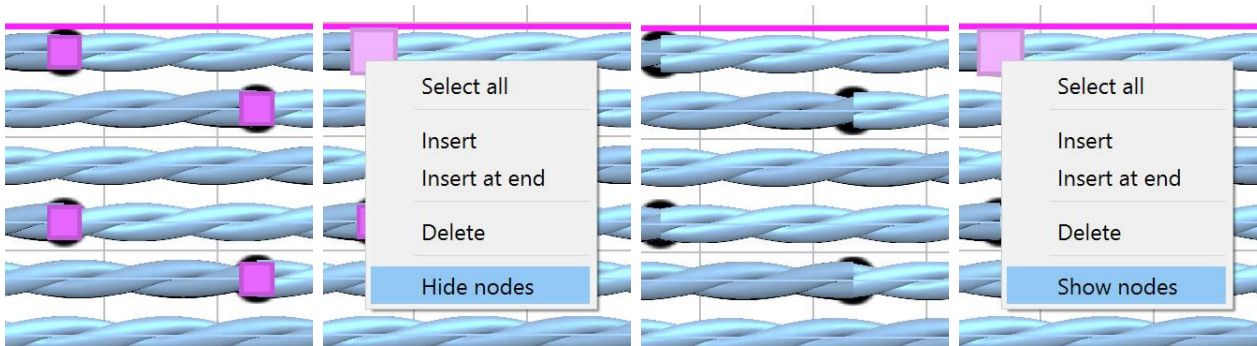
Supprimer des points de broderie

Pour supprimer des points, vous devez d'abord sélectionner les points que vous souhaitez supprimer, en utilisant les options de sélection que nous avons décrites, puis appuyer sur la touche "Supprimer" du clavier ou sélectionner l'option "Supprimer" dans le menu contextuel. Cette action supprimera les points sélectionnés du dessin et recalculera le reste pour s'adapter aux modifications.



Afficher/Masquer les points piqués

Lorsque vous sélectionnez un objet avec le mode "Editer les points de broderie" activé, les points de pénétration de l'aiguille apparaissent sous la forme de petites puces triangulaires. Vous pouvez afficher ou masquer les points piqués. Pour ce faire, vous devez faire un clic droit sur l'objet et dans le menu contextuel, sélectionner "Masquer les points piqués".




Pour rendre les points piqués visibles, vous pouvez cliquer une fois de plus sur l'objet avec le bouton droit de la souris et sélectionner "Montrer les points piqués" dans le menu contextuel.

Lettrage

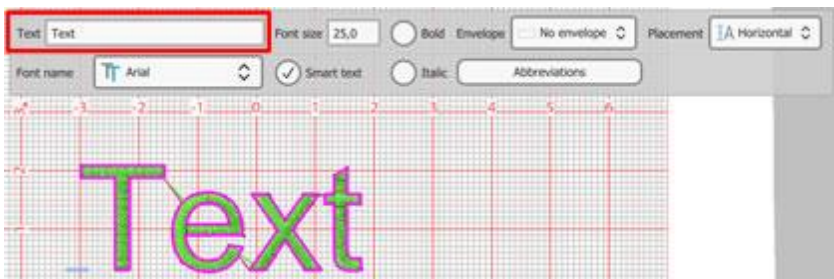
Le lettrage est l'un des outils les plus importants pour vos dessins et vous permet d'utiliser différents outils de texte. Créez des broderies personnalisées avec des tailles de texte variées à l'aide de ce puissant outil "Texte". Vous pouvez facilement fusionner le lettrage avec un dessin existant dans votre stock avec juste quelques clics de souris. Toutes les polices installées dans Windows sont disponibles pour créer facilement des dessins avec un Texte artistique.

- Ajouter un texte
- Editer un texte
- Texte sur un chemin
- Enveloppe
- Monogramme

Pour ajouter du texte

Pour insérer du texte dans la zone de travail, vous devez sélectionner l'outil Texte  dans la barre "Outils" ou en appuyant sur la touche de raccourci "F8" du clavier. Ensuite, vous devez cliquer sur la position sur laquelle vous voulez que le texte soit placé sur la zone de travail. Un marqueur de texte sera placé qui vous montrera où le texte commencera.

Ensuite, vous devez taper ou coller du texte dans le champ "Texte" que vous trouverez dans la barre "Options d'outils".




Pour coller le texte, vous devez sélectionner l'option "Coller" du menu "Editer" ou en sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel. Le texte collé sera inséré vous permettant de l'éditer plus loin.

Le texte inséré apparaît immédiatement sur la zone de travail. Toute modification que vous effectuez dans le champ "Texte" est automatiquement appliquée au texte existant.

Si vous avez activé l'aperçu 3D des points, vous verrez le texte rempli de points, sinon vous verrez le vecteurs de construction du texte.

Editer un texte

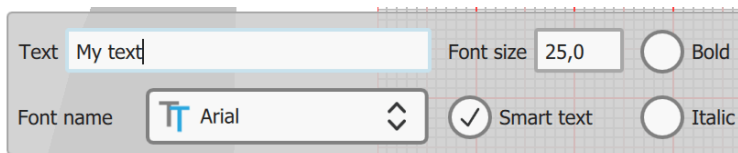
Pour é diter un objet texte, sélectionnez l'objet et lancez l'outil Texte ( ou F8), les "Options d'outils" apparaîtront et seront mises à jour avec les options que vous avez pour l'objet texte sélectionné . Vous pouvez facilement modifier le texte en cliquant dans le champ "Texte" et en changeant le texte comme vous le faites dans un éditeur de texte normal.

Cliquez et faites glisser pour sélectionner une partie du texte dans le champ "Texte". Cliquez sur la position à partir de laquelle vous voulez que la sélection commence, puis sélectionnez les caractères en cliquant et en faisant glisser avec la souris jusqu'à ce que le caractère que vous voulez. Ensuite, vous pouvez taper un texte différent qui remplacera les caractères sélectionnés spécifiques.



Changer la police et la taille

Nous pouvons activer "Outil texte" pour ajouter du texte ou modifier du texte existant. Dans les deux cas, lorsque "Outil Texte" est actif, vous pouvez voir dans le volet "Options d'outils" différentes options du texte. Nous pouvons éditer ces options avant d'ajouter le texte et elles sont appliquées au texte inséré ou les modifier sur un objet texte existant. Vous pouvez changer le "Nom de la police" et la "Taille de la police", vous pouvez également activer l'option de texte "Gras" ou "Italique".



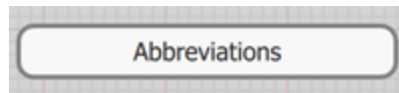
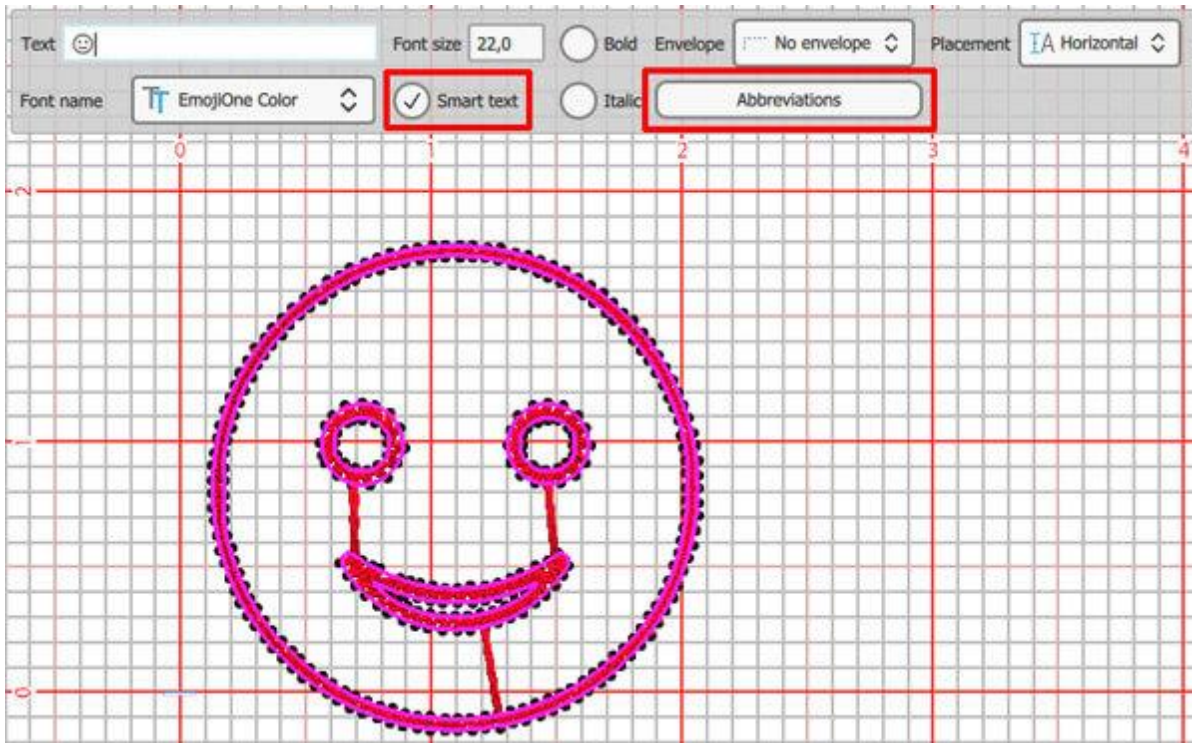
- Pour changer le "Nom de la police" vous devez cliquer sur le menu déroulant dans la barre "Options d'outils" et sélectionner la police que vous voulez. La police changera sur le texte vous permettant de visualiser à quoi ressemblera la broderie avec une police différente. Les types de polices pris en charge sont les polices True Type (TT), Open Type (OT) et Symbol (S).
En outre, il existe de nombreuses polices pré-numérisées disponibles qui ont été créées par des brodeurs professionnels, pour un lettrage de haute qualité. Le nom de chaque police pré-numérisée ressemble à "xpg220". Ces polices sont parfaites pour créer des textes avec des lettres minuscules.
- Pour changer la "Taille de la police", vous devez sélectionner la valeur du champ "Taille de la police" et en saisir une nouvelle. Pour confirmer le changement, vous devez appuyer sur la touche "Entrée" du clavier ou cliquer n'importe où en dehors du champ. La taille du texte sélectionné changera dans la zone de travail.
- Vous avez également la possibilité de rendre le texte inséré "Gras" ou "Italique" (ou Gras et Italique) en cochant les cases respectives de la barre d'outils "Options d'outils". Toute modification est directement appliquée sur le texte inséré.

Abréviation de texte

Nous appelons une abréviation toute combinaison de lettres - caractères qui peuvent être utilisés afin de représenter un caractère spécial que nous ne pouvons pas facilement ajouter en utilisant le clavier. Le logiciel inclut une liste avec des abréviations couramment utilisées qui peuvent être facilement ajoutées à nos dessins de texte.

L'option "Texte intelligent" permet d'activer ou de désactiver l'utilisation des abréviations pour le texte inséré. Par conséquent, si vous voulez utiliser "Abréviations", vous devez vérifier que l'option est active.

Pour voir la liste des abréviations disponibles, vous devez d'abord activer l'outil texte en cliquant sur le bouton "Texte" de la "barre d'outils" ou en appuyant sur le raccourci clavier F8. Lorsque "Outil Texte" est activé, différentes options apparaissent dans la barre "options de l'outil" qui peuvent être utilisées pour personnaliser le texte inséré.



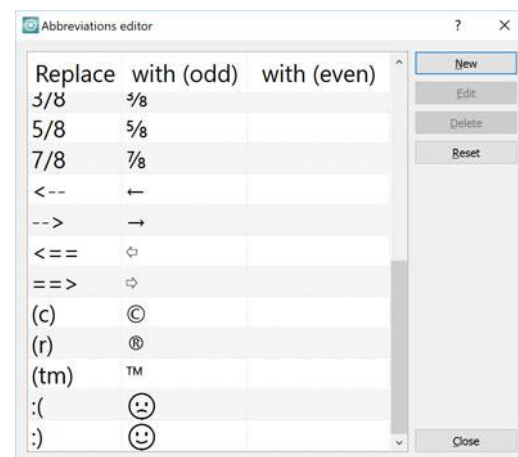
Vous pouvez appuyer sur le bouton "Abbreviations" pour faire apparaître l'éditeur d'abbreviations.

Dans cette boîte de dialogue, nous pouvons voir la liste des abbreviations disponibles.

Nous pouvons également gérer les abbreviations

1. Créer une nouvelle abbreviation
2. Modifier une abbreviation existante
3. Supprimer une abbreviation
4. Restaurer / Réinitialiser

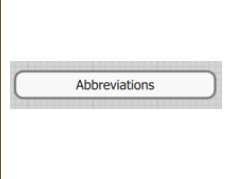
L'utilisation de ces options sera décrite dans une section séparée.

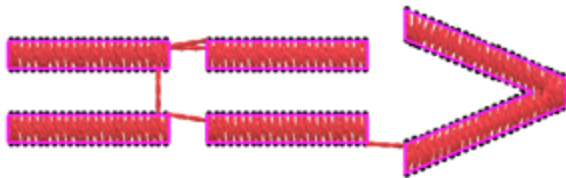


Utiliser les abréviations

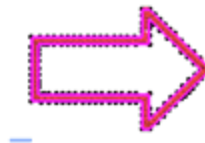
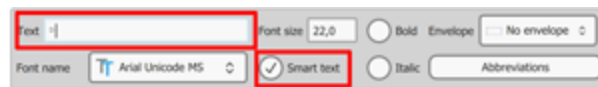
Lorsque vous tapez du texte, nous pouvons utiliser l'une des combinaisons de caractères disponibles afin d'ajouter divers caractères spéciaux. Par exemple si nous tapons "==">" il sera automatiquement converti en "⇒", car il y a une abréviation pour ce type spécial.

De la même manière, nous pouvons utiliser l'une des abréviations disponibles. Le programme reconnaît automatiquement les touches enfoncées et remplace le texte inséré par l'abréviation interconnectée.

	<p>Pour utiliser cette fonction et avoir des abréviations automatiquement appliquées sur le texte inséré, assurez-vous que l'option Texte intelligent est activée. Dans le cas où nous voulons écrire normalement sans appliquer d'abréviations, nous devons désactiver l'option de texte intelligent.</p>
----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Abréviation désactivée



Abréviation désactivée



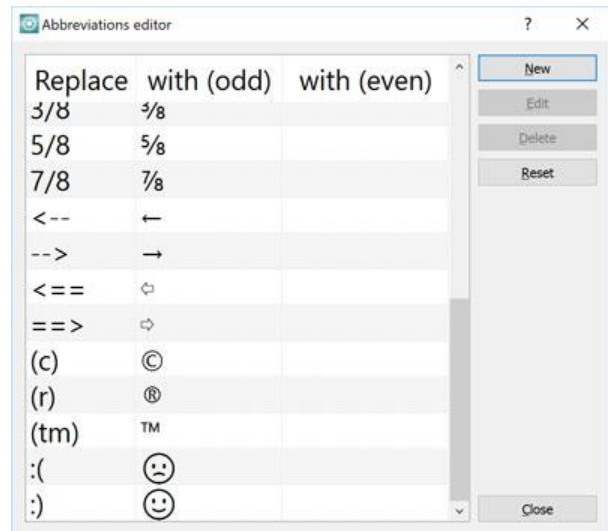
Toutes les abréviations ne sont pas disponibles pour toutes les polices. Si l'abréviation est convertie en un caractère / texte / symbole qui n'est pas celui que vous avez défini, alors la police actuellement sélectionnée ne contient pas le caractère / texte / symbole que vous essayez de produire.

Création - Modification des abréviations

Création des abréviations

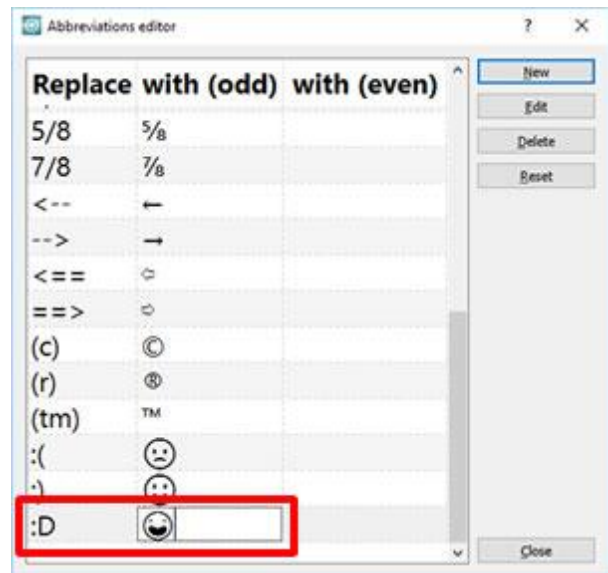
Il y a des caractères spéciaux que nous aimerions utiliser dans nos dessins.

Cliquez sur le bouton "Nouveau" pour créer vos propres abréviations.



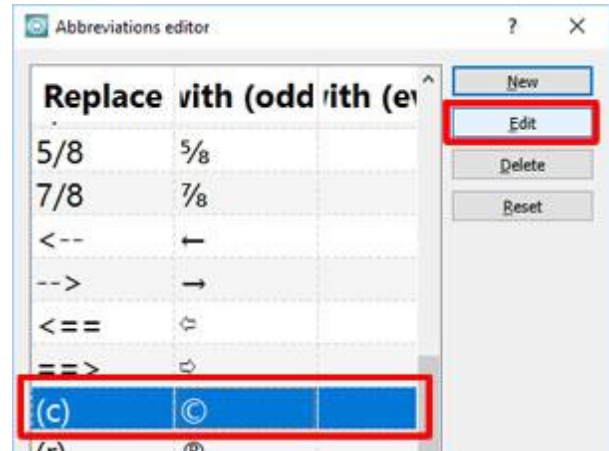
Par exemple

1. Appuyez sur le bouton "Nouveau" dans la boîte de dialogue de l'éditeur "Abréviations".
2. Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue, une nouvelle ligne sera insérée. Double-cliquez sur la cellule vide pour l'éditer.
3. Définissez le texte dans le champ "Remplacer" qui sera remplacé par le symbole / texte que vous définirez dans le champ "avec (impair)".
4. Appuyez sur "Entrée" ("Retour" pour Mac) pour appliquer la nouvelle abréviation.
5. Dans notre cas, lorsque nous avons tapé ": D", il sera remplacé par le rire "😄" signe.
6. Cliquez sur "Fermer" pour appliquer la modification.

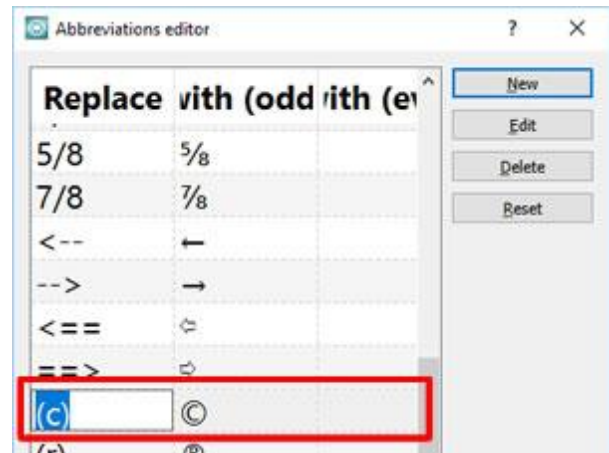


Editer une abréviation

1. Sélectionnez l'une des abréviations disponibles
2. Cliquez sur le bouton "Modifier" ou double-cliquez sur la cellule que vous souhaitez modifier.

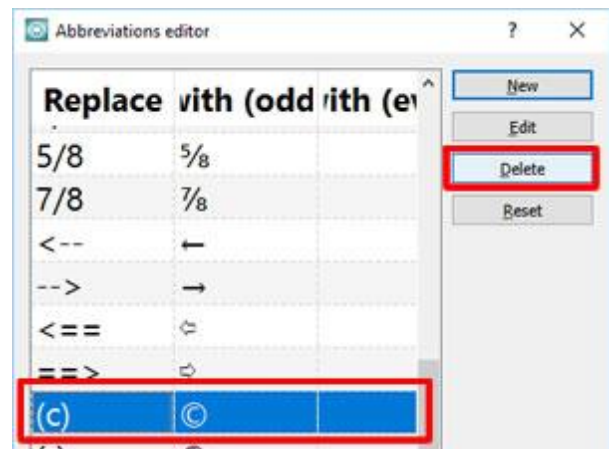


1. La cellule deviendra modifiable.
2. Changer le texte dans la cellule "Remplacer" puis double-cliquez sur la cellule "avec (impair)" ou appuyez sur "Tab" pour changer le caractère spécial.
3. Cliquez sur "Fermer" pour appliquer la modification.




Supprimer une abréviation

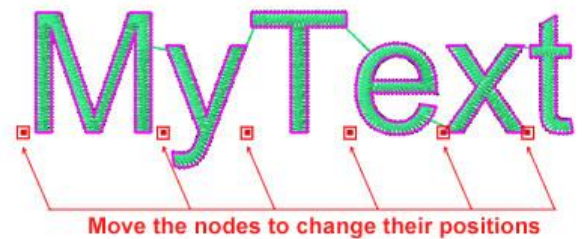
1. Sélectionnez l'une des abréviations disponibles.
2. Cliquez sur le bouton "Supprimer" pour l'effacer



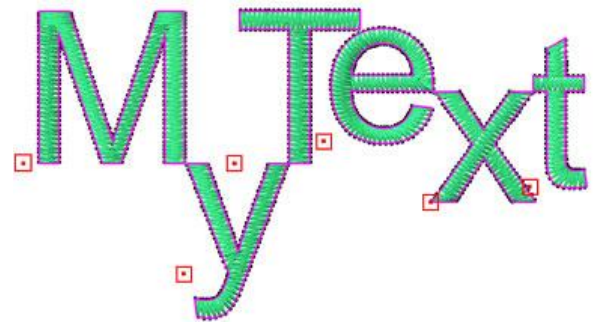
Editer la mise en forme du texte

Dans le mode "Editer les points nodaux"  (F10) vous pouvez modifier la forme des objets de texte. Vous avez la possibilité de modifier la position de chaque caractère Texte et de créer un dessin de texte complexe. Sélectionnez l'objet texte et activez le mode Editer les points nodaux. Dans ce mode, vous pouvez voir une poignée sur la partie inférieure de chaque caractère. Cliquez et faites glisser pour déplacer une lettre dans une nouvelle position. Déplacez n'importe quel caractère à n'importe quelle position que vous voulez et créez un dessin de texte artistique.

Déplacez l'une des lettres.



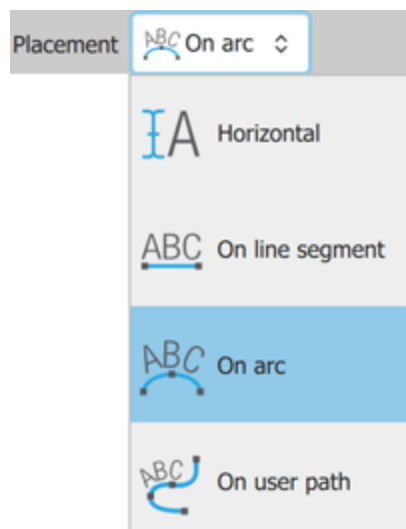
Juste comme ça, vous pouvez repositionner les caractères facilement et créer des dessins de texte artistiques et personnalisés.



Vous pouvez changer la position de chaque caractère tant qu'il reste un objet texte. Dans le cas où un objet texte est converti en courbes, les options de texte sont supprimées et vous pouvez le gérer comme tout autre objet courbe. Une autre façon de séparer les caractères et de les traiter comme des objets séparés est de convertir l'objet texte en courbes, puis de séparer l'objet. Sélectionnez un objet texte, faites un clic droit et sélectionnez l'option "Convertir en courbes" dans le menu qui s'affiche. Ensuite, faites un clic droit une fois de plus sur l'objet et sélectionnez l'option "Scinder la combinaison" dans le menu contextuel. L'objet texte est maintenant divisé en caractères indépendants et peut être manipulé comme n'importe quel objet courbe.

Texte sur un chemin

Avec l'outil Texte, vous pouvez ajouter du texte sur un chemin en sélectionnant l'un des éléments disponibles dans le menu "Placement" de la barre "Options d'outils". Les options de chemin disponibles sont les suivantes:



- Sur une ligne: placez du texte sur une ligne droite à deux points pouvant être ajusté en mode d'édition de points nodaux.



- Sur un arc: placez n'importe quel texte sur un arc à trois points qui peut être ajusté en mode d'édition de points nodaux.



- Sur un chemin personnalisé :



Le texte qui sera ajouté sur le chemin sélectionné et en suivra la courbure pour en faire un texte artistique.

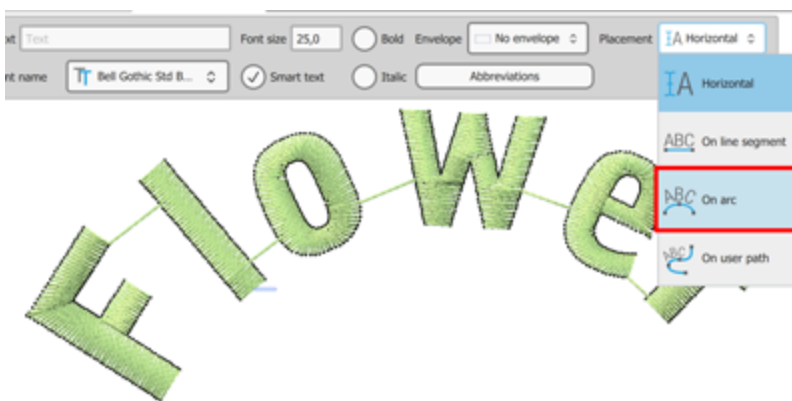
Ajouter un chemin sur le texte


1. Tapez le texte dans le champ "Texte" de la barre "Options d'outils"



Flower

2. Sélectionnez le chemin dans le menu déroulant "Placement". Le chemin sera appliqué sur le texte.



3. Pour ajuster la courbure du chemin, vous devez passer en mode d'édition de points nodaux en cliquant sur "Editer les points nodaux"  de la barre d'outils. Pour modifier la courbure du chemin, vous devez simplement faire glisser les nœuds de la courbe dans la direction souhaitée. Le texte dessus sera automatiquement ajusté.

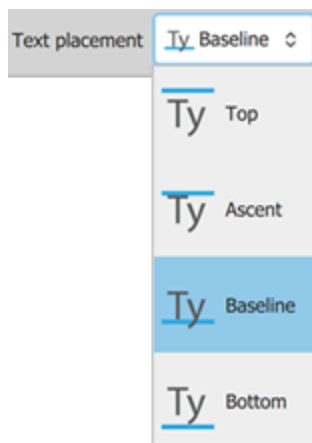


Modifier le texte sur un chemin

Pour modifier le texte qui se trouve sur le chemin, vous devez sélectionner l'objet Texte, puis sélectionner l'outil "Texte" dans la barre "Outils" pour rendre le "Texte" modifiable via la barre "Options d'outils". Vous pouvez modifier le type, la taille, le style (gras ou italique) et ajouter ou supprimer du texte à l'objet texte existant à partir de la barre d'options de l'outil. L'option supplémentaire que vous avez sur le texte qui comporte un chemin est que vous pouvez changer le "Position du texte", "l'Alignement du texte", le "Décalage" et la "Direction" du texte sur le chemin.



Position du texte: Vous pouvez modifier l'emplacement du texte en sélectionnant l'une des quatre positions de texte dans le menu déroulant "Position du texte" de la barre "Options d'outils". Les quatre options définissent la position du texte par rapport au chemin (courbe):



Position du texte

- ❖ Ligne de base (par défaut): L'option Ligne de base est l'option par défaut et positionne le texte sur la courbe de façon à ce que les caractères tels que le petit «g» se posent en partie sous le chemin.



- ❖ Bas: L'option Bas positionne le texte intégralement sur la courbe. La courbe (chemin) sera positionnée en bas du texte. Les caractères tels que le petit «g» seront intégralement positionnés sur la courbe.



- ❖ Remonté : L'option Remonté positionne le texte exactement sous la courbe, avec la lettre majuscule ou des caractères tels que «h», en touchant le bas de la courbe. La ligne de courbe est positionnée exactement au-dessus du texte.



- ❖ Haut: L'option Haut positionne le texte sous la courbe en gardant une petite distance par rapport à la courbe.



Alignement du texte: vous pouvez modifier l'alignement du texte en sélectionnant l'une des trois positions de texte dans le menu déroulant "Alignement du texte" des options de l'outil. Les trois options définissent l'alignement du texte sur un chemin et sont les suivantes:

❖ Gauche: L'option "Gauche" est l'option par défaut et positionne le texte sur la partie gauche du chemin.



Alignement à gauche

❖ Droite: l'option "Droite" positionne le texte sur la partie droite du chemin.



Alignement à droite

❖ Centre: l'option "Centre" positionne le texte sur la partie centrale du chemin.



❖ Justifié : l'option "Justifié" répartit le texte sur le chemin complet.



Offset: Le champ numérique "Offset" spécifie la distance du texte par rapport au début du chemin. La valeur de décalage par défaut est zéro et vous pouvez la modifier en tapant une nouvelle valeur dans le champ, puis appuyez sur la touche Entrée du clavier pour l'appliquer. La valeur "Offset" peut prendre des valeurs positives ou négatives et déplacer le texte sur le chemin en conséquence.



Inverser la direction: Lorsque vous placez du texte sur un chemin ou sur une forme, le texte prend la direction du chemin. Si le chemin a été tracé de gauche à droite, le texte sera également placé de gauche à droite et sur le chemin. D'un autre côté, si le chemin a été tracé de droite à gauche, le texte sera également placé de droite à gauche mais sera positionné en dessous du chemin.



Lorsque le chemin a été conçu de droite à gauche et que le texte que vous avez placé apparaît à l'opposé de ce que vous attendiez, vous pouvez simplement cocher la case "Inverser la direction" et le texte apparaîtra comme vous le souhaitez.

Vous pouvez également modifier la courbe du chemin dans laquelle le texte a été placé. Pour modifier la courbe (chemin), vous devez sélectionner l'option "Editer les points nodaux" dans l'onglet Outils et éditer ses nœuds. Tout changement que vous effectuez sur la courbe (chemin) affecte également la façon dont le texte est placé sur la courbe.

Texte dans une enveloppe

Avec l'outil "Texte", vous pouvez ajouter du texte dans une enveloppe en sélectionnant l'un des éléments disponibles dans le menu "Enveloppe" de la barre "Options d'outils". Les options Envelopes disponibles sont les suivantes:



Pour appliquer une enveloppe sur un texte, vous devez

1. Tapez un texte dans le champ "Texte" de la barre "Options d'outils"




2. puis cliquez sur le menu déroulant "Enveloppe" et sélectionnez la forme d'enveloppe que vous souhaitez appliquer.

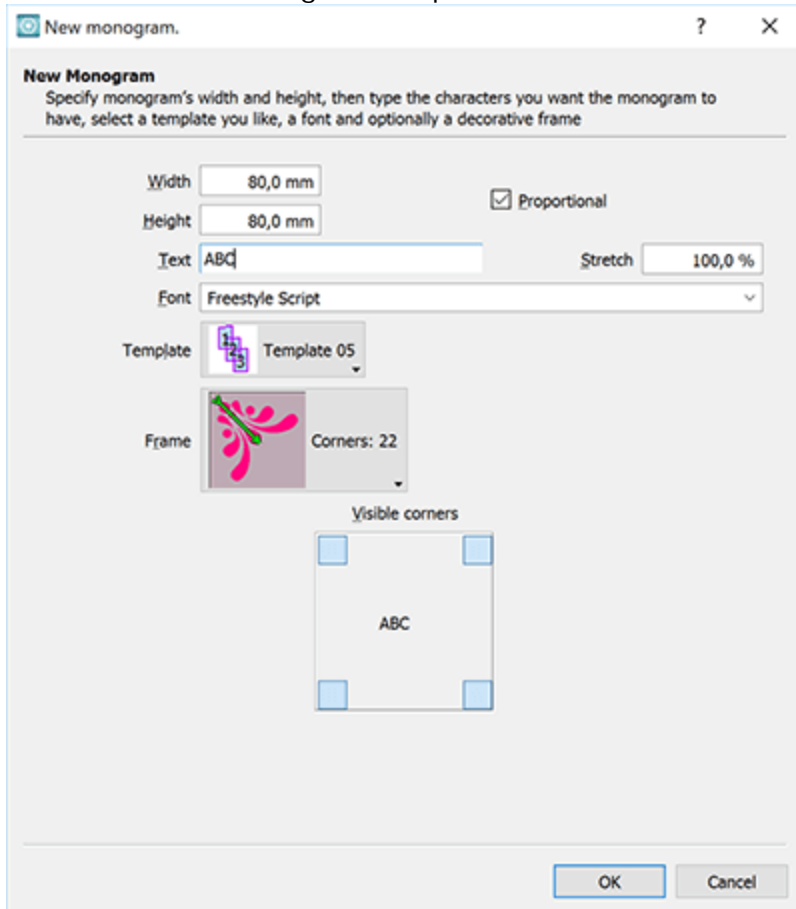


3. After selecting an envelope shape from the list and it will be immediately applied on the text.
4. When applying an envelope shape an extra option "Value" appears under the Envelope dropdown. Using this value you can adjust the shape of the selected envelope. The value can take values from 1 to 100. When the value=1 the shape is rectangle, while the value is increasing the shapes tends to be more like the selected shape.
5. Si vous avez changé d'avis, vous pouvez appliquer une enveloppe différente que vous trouverez dans la liste et voir à quoi elle ressemble.

Monogramme

La création d'un monogramme est très facile avec notre logiciel. Vous pouvez choisir parmi de nombreux modèles différents de modèles et de cliparts décoratifs. Pour créer un Monogramme, vous devez effectuer les opérations suivantes:

1. Cliquez sur l'icône "Monogramme"  qui est située sur la barre "Outils".
2. La boîte de dialogue "Nouveau monogramme" apparaîtra.
3. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez définir les éléments suivants:



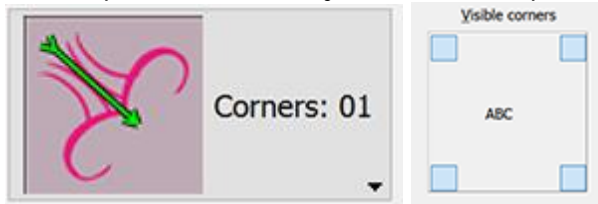
- La "Largeur" et la "Hauteur" de la zone dans laquelle le monogramme sera placé et si les dimensions du monogramme seront "Proportionnelle" ou non.
- Le "Texte" du monogramme. Il y a une limite de 3 caractères que vous pouvez insérer dans le champ.
- La valeur de pourcentage "Etirer" du monogramme "Texte". La valeur par défaut est 100%. En augmentant la valeur "Etirer", le texte du monogramme devient plus grand et se rapproche du cadre décoratif. En diminuant la valeur "Etirer", le texte du monogramme devient plus petit.
- La "police" qui sera utilisée pour le monogramme. Vous pouvez utiliser les polices pré-numérisées, True Type (TT), Open Type (OT) et Symbol (S).

- Le "Modèle" qui sera appliqué sur le texte du monogramme inséré. Il existe de nombreux modèles que vous pouvez sélectionner. Sélectionnez-en un en cliquant dessus. Il sera automatiquement appliqué et pré visualisé sur l'espace de travail du logiciel derrière la boîte de dialogue "Nouveau monogramme".
- Le "Cadre" qui va dé corer le Monogramme. Il y a trois types de "Cadres" : "Bordures", "Coins" et "Côtés".

"Bordures": Les motifs de broderie encadrent le texte du monogramme que vous allez insérer. La flèche en diagonale montre la zone où le texte sera placé.



"Coins" Les motifs de broderie sont-ils appropriés pour les placer aux coins du monogramme? Vous avez la possibilité d'en ajouter de un à quatre en cliquant sur les coches de l'option "Coins visibles".



"Côtés": Les motifs de broderie sont-ils appropriés pour les placer sur les côtés du monogramme? Vous avez la possibilité d'ajouter un à quatre motifs de côtés en cliquant sur les coches de l'option "Côtés visibles".

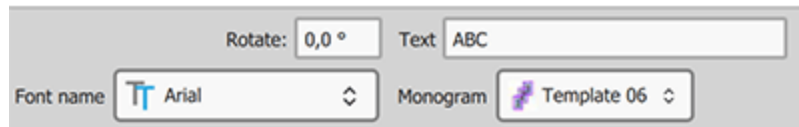


4. Chaque modification effectuée dans la boîte de dialogue "Nouveau monogramme" est pré visualisée dans l'espace de travail derrière la boîte de dialogue. Pour appliquer les modifications, vous devez cliquer sur OK.
5. Le monogramme sera placé sur l'espace de travail prêt à être édité si besoin

Editer le monogramme

Pour modifier le monogramme que vous avez inséré, vous devez effectuer les opérations suivantes:

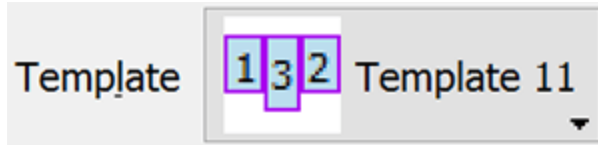
1. Sélectionnez le texte du monogramme.
2. La barre "Options d'outils" change et affiche toutes les options sur lesquelles vous pouvez agir.



3. Dans le champ "Texte", vous verrez les caractères du monogramme que vous avez insérés dans le dessin. Changer les caractères et appuyez sur "Entrée / Retour" pour appliquer le changement.
4. Pour modifier le type de police du monogramme, sélectionnez-en une autre dans le menu déroulant "Nom de la police".
5. Enfin, vous pouvez modifier le modèle à partir du menu déroulant "Monogramme".

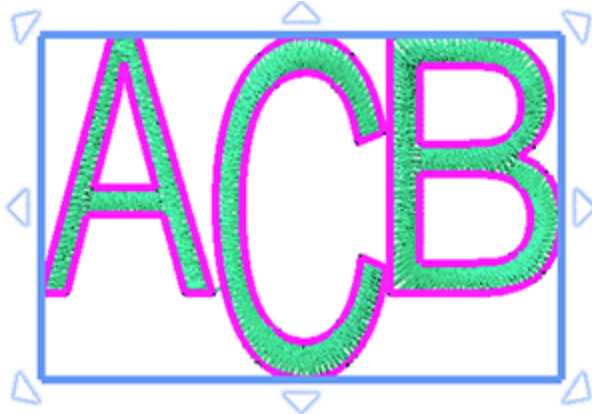
Editer le modèle de monogramme


Le logiciel est livré avec un ensemble de modèles de monogramme. Tous les modèles de monogrammes sont composés de 2 ou 3 zones rectangulaires qui fonctionnent comme des conteneurs pour les caractères du monogramme. Le mécanisme de monogramme ajuste la forme du caractère ajouté dans l'une des zones rectangulaires. Tous les modèles ont des numéros à l'intérieur des zones qui spécifient la position de chaque caractère que vous avez inséré dans le champ "Texte". Par exemple dans le gabarit 11, le troisième caractère sera placé dans la zone rectangulaire du milieu.



Vous avez également la possibilité de personnaliser les conteneurs de monogramme dans le mode "Modifier les points nodaux" pour transformer leur forme. Dans l'exemple suivant, nous éditerons un monogramme créé en utilisant le mode éditeur de points nodaux.

1. Sélectionnez le monogramme appliqué dans le dessin.



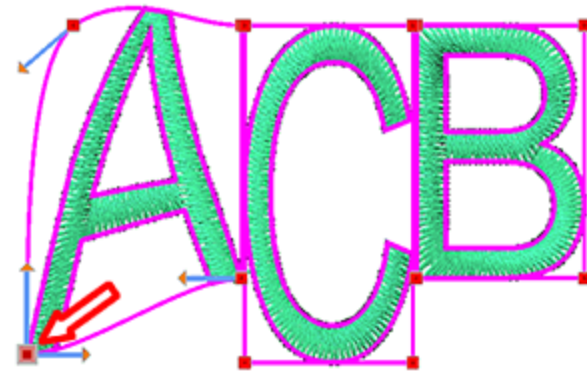
2. Cliquez sur l'outil "Modifier les points nodaux"  depuis la barre "Outils".
3. Tous les caractères de monogramme sont entourés d'un rectangle qui a des nœuds dans les coins. En utilisant les options d'éditio de nœuds, nous pouvons changer complètement la forme et la position de la zone du rectangle. Lors de la modification du conteneur de caractères, le logiciel essaie de placer automatiquement les caractères dans la nouvelle zone éditée.



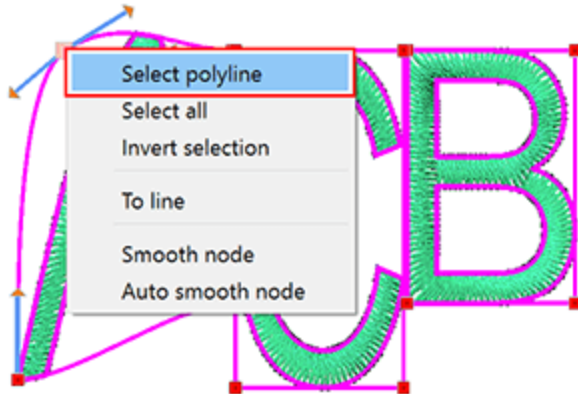
- Si vous cliquez sur l'un des nœuds dans le coin, deux flèches apparaîtront qui vous permettront de changer la courbure de chaque côté. Cliquez et faites glisser les flèches pour les ajuster.



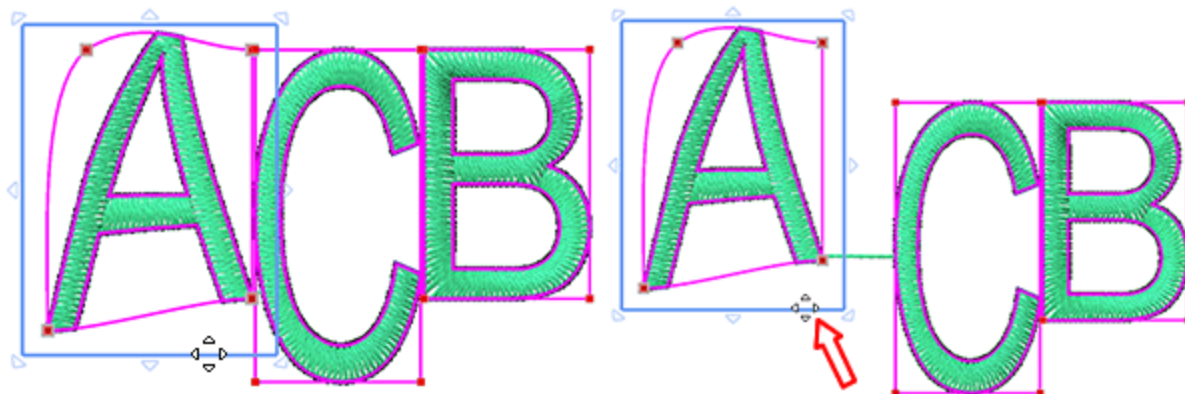
- Vous changez la forme d'un conteneur de caractères en cliquant sur un nœud et en le glissant vers une nouvelle position.



- Vous pouvez changer la position d'un conteneur en sélectionnant un nœud puis, dans le menu contextuel, sélectionner l'option "Sélectionner le polygone". Tous les nœuds du conteneur seront sélectionnés.



7. Placez le curseur sur le contour de sélection du rectangle et déplacez-le vers la direction souhaitée.




Toutes les fonctionnalités d'édition de nœud sont à votre disposition pour créer un conteneur de monogramme personnalisé.

Zones de chevauchement

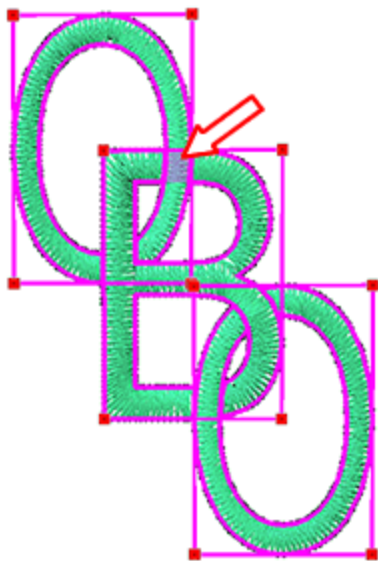
L'outil Monogramme a la capacité de spécifier quelle section d'un caractère sera dessous ou dessus lorsqu'ils se chevauchent.

Pour ce faire, vous devez:

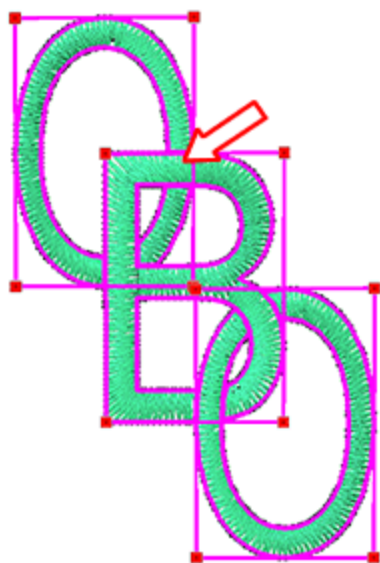
1. passer en mode d'édition de nœud en cliquant sur l'outil "Modifier les points nodaux"  de la barre "Outils".



2. Assurez-vous que le texte du Monogramme est sélectionné. Placez le pointeur de la souris sur toute zone de superposition. La zone sera mise en évidence.



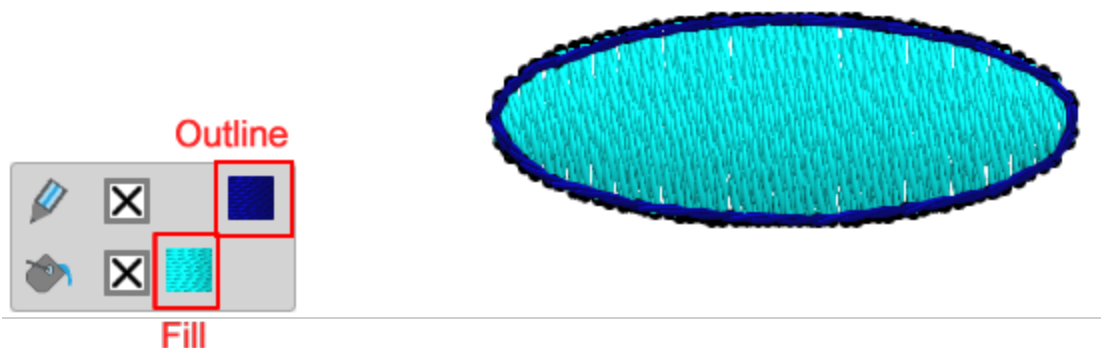
3. "Clic gauche" sur la zone en surbrillance pour changer l'ordre de chevauchement. La partie qui était au dessus est maintenant en dessous.



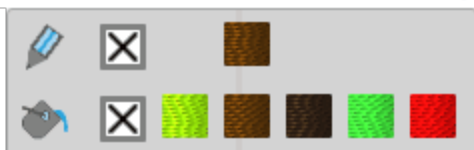
4. En suivant les mêmes étapes, vous pouvez modifier l'ordre de chevauchement aux autres positions possibles.


Travailler avec les couleurs


Dans cette section, nous allons vous montrer comment travailler avec les couleurs pour vos projets. Par défaut, lors de la création d'un nouveau dessin vierge, la barre "Couleurs utilisées", située dans la partie inférieure de l'application, est vide. Lorsque vous créez un objet, les couleurs par défaut de la "surface" et du "serti" sont appliquées automatiquement et vous pouvez les voir sur la barre "Couleurs utilisées".




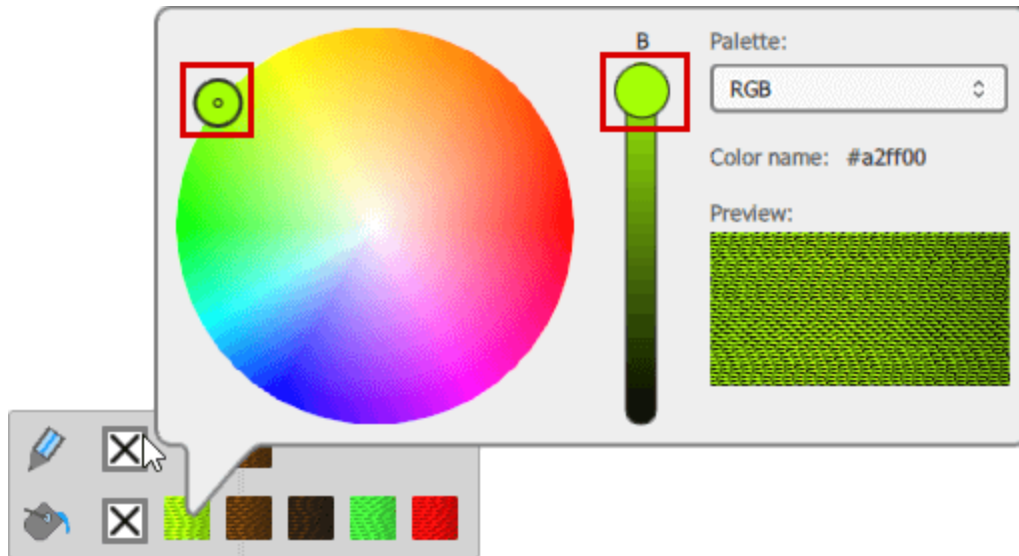
Cette barre contient toutes les couleurs qui sont déjà utilisées sur ce dessin et vous pouvez appliquer n'importe quelle couleur à n'importe quel objet, supprimer une surface ou un serti, sélectionner une nouvelle couleur et modifier n'importe quelle couleur. La rangée supérieure contient les couleurs des "serti" et la rangée inférieure les couleurs des "surfaces". Si vous ouvrez un dessin avec plusieurs objets, vous pouvez voir toutes les couleurs de serti utilisées sur la rangée supérieure et toutes les couleurs de surface utilisées sur la rangée inférieure. Lorsqu'un objet est sélectionné, les couleurs de cet objet apparaissent en surbrillance. Si vous cliquez sur une autre couleur (surface ou serti) que celles déjà appliquées à cet objet, la couleur sur laquelle vous cliquez est automatiquement appliquée à l'objet sélectionné.



Cliquez sur la couleur "sans"  dans la case (surface - serti) pour supprimer la surface ou le serti de l'objet sélectionné.

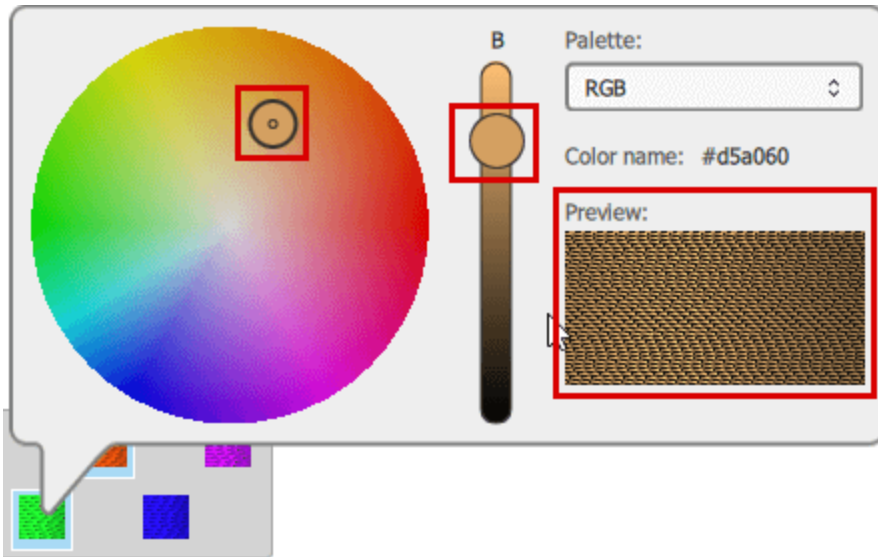
Vous pouvez définir une nouvelle couleur, à l'objet sélectionné, en cliquant sur l'icône "Surface"  ou

l'icône "Sélectionner la couleur" . Le "sélecteur de couleur" apparaît pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'objet sélectionné. De la même manière, si vous cliquez sur l'une des couleurs utilisées, vous pouvez modifier la couleur. Le "sélecteur de couleur" apparaît et vous pouvez changer la couleur. La nouvelle couleur est automatiquement appliquée à tous les objets qui utilisaient la couleur précédente. Vous pouvez également faire un clic droit sur n'importe quelle couleur et utiliser l'option "Modifier la couleur" pour modifier la couleur.

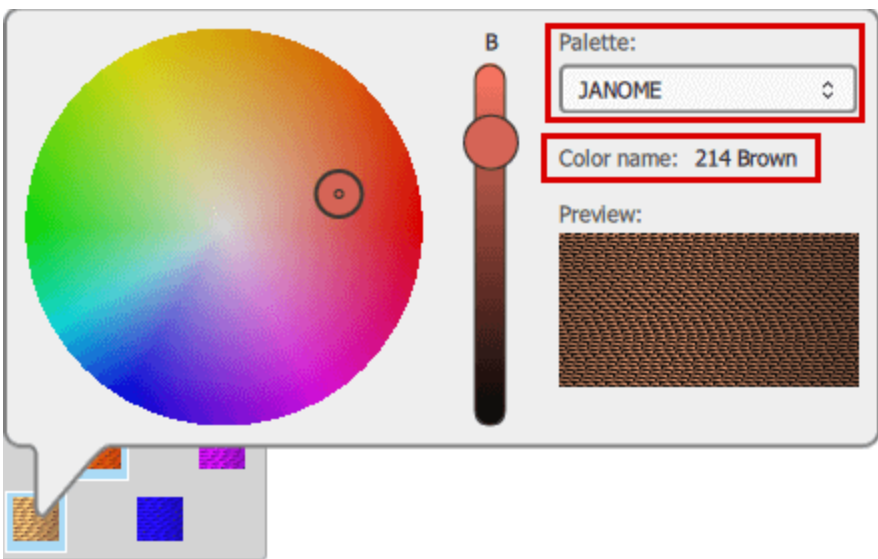


Vous pouvez également sélectionner et appliquer de nouvelles couleurs aux objets du dessin en utilisant l'"Onglet Couleurs", onglet situé sur la zone droite de l'application.

Pour utiliser le "sélecteur de couleur", vous devez déplacer le petit cercle à l'intérieur du cercle des couleurs pour sélectionner toute autre couleur et vous devez également ajuster la luminosité de la couleur, en utilisant la barre verticale qui se trouve à côté du cercle chromatique. Lorsque vous faites glisser cette poignée vers le haut, l'objet devient plus lumineux. À tout moment, vous pouvez voir un aperçu de la couleur sélectionnée dans la zone d'aperçu.



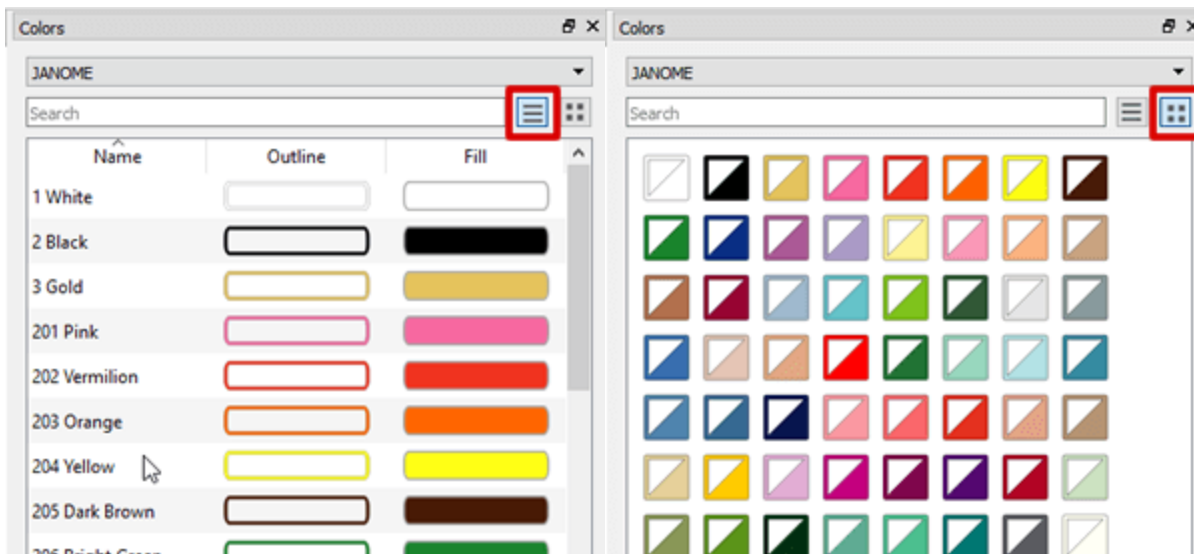
Par défaut, la palette RVB est chargée, mais si vous sélectionnez une palette dans les palettes du fabricant du fil, alors, lorsque vous utilisez le "sélecteur de couleurs", vous pouvez voir les "Codes" des couleurs disponibles de la palette sélectionnée.



Vous pouvez également utiliser le "Gestionnaire de couleurs" pour gérer et réduire les couleurs du dessin.

Onglet couleur

Dans la partie droite de l'application, à côté des "Propriétés" se trouve un onglet "Couleurs". Sur cet onglet, vous pouvez voir toutes les couleurs disponibles pour n'importe quelle palette de fils sélectionnée et appliquer n'importe laquelle de ces couleurs aux objets du dessin. Tout d'abord, vous devez sélectionner l'une des palettes parmi les fabricants de fil, en utilisant le menu déroulant qui est disponible sur la zone supérieure. Vous pouvez rechercher n'importe quelle couleur de la palette en tapant son nom de code. Vous pouvez afficher les couleurs sous la forme d'une liste ou par icônes en appuyant sur les icônes correspondantes.



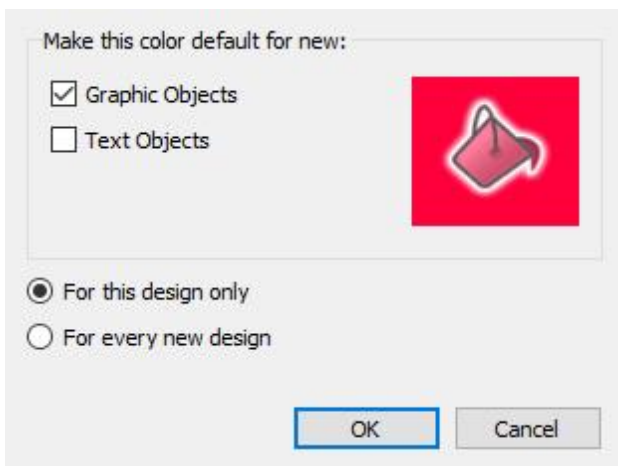
- Lorsque vous êtes en affichage liste, vous pouvez cliquer sur la couleur que vous souhaitez, sur la colonne "serti" si vous souhaitez utiliser cette couleur sur les contours des objets, ou "surface" si vous souhaitez définir cette couleur pour remplir les surfaces. Les codes de couleur se situent à côté de chaque couleur.
- Lorsque vous êtes en mode icône, vous pouvez voir les icônes de couleur dans une grille. Les icônes de couleur sont divisées en deux triangles. Si vous cliquez sur le triangle en haut à gauche, cette couleur sera définie comme couleur de serti pour l'objet sélectionné.



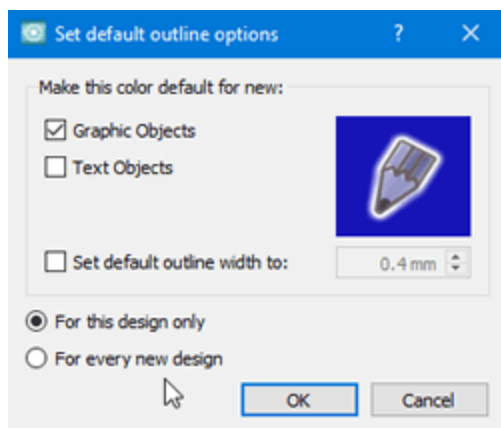
Si l'onglet "Couleurs" n'est pas visible, vous pouvez toujours l'afficher en utilisant l'option "Couleurs" de "Vue - Barres d'outils"

Définir les couleurs par défaut

Comme nous l'avons déjà mentionné lors de la création d'un objet, un ensemble de couleurs "Surface" ou "Serti" par défaut est automatiquement appliqué. Vous pouvez changer le jeu de couleurs par défaut simplement en cliquant sur une couleur "Surface" ou "serti", quand rien n'est sélectionné. Si vous cliquez sur une "couleur de surface", la boîte de dialogue "Définir la couleur de surface par défaut" apparaîtra affichant la couleur que vous avez sélectionnée. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner le type d'objets - objets graphique ou objets texte - sur lesquels cette couleur par défaut sera utilisée. En outre vous pouvez indiquer si ce réglage s'appliquera à ce dessin uniquement ou à tous les dessins à partir de ce moment. Si la couleur que vous souhaitez ne figure pas dans la barre "Couleurs utilisées", vous devez d'abord ajouter la couleur en cliquant sur l'icône "Surface" ou l'icône "Serti".




De la même manière, vous pouvez modifier la couleur du serti par défaut. Si aucun objet n'est sélectionné, cliquez sur n'importe quelle couleur de contour et la boîte de dialogue "Définir la couleur de serti par défaut" apparaîtra, affichant la couleur que vous avez sélectionnée. Vous pouvez sélectionner pour quels types d'objets (Graphique - Texte) la couleur sélectionnée sera utilisée comme couleur par défaut. De plus, vous pouvez choisir si cette couleur de serti ne sera utilisée pour le dessin actuel ou pour chaque dessin à partir de maintenant.



Dans le cas où vous avez sélectionné des objets que vous ne voulez pas désélectionner, mais vous voulez quand même définir une couleur de surface-serti par défaut, vous devez maintenir la touche "Ctrl" enfoncée, puis cliquer sur la couleur Surface-Serti que vous souhaitez définir. La même boîte de dialogue apparaîtra, votre sélection ne sera pas remplie avec la couleur sélectionnée mais la couleur choisie sera définie comme couleur de Surface-Serti par défaut.

À partir de la même boîte de dialogue (serti), vous pouvez également modifier la largeur du serti par défaut. Cochez la case "Définir la largeur du serti par défaut" et tapez la largeur que vous souhaitez dans le champ correspondant. La largeur de serti par défaut sera définie par la nouvelle valeur et la modification sera appliquée sur ce "dessin seulement" ou sur "tous les nouveaux dessins" en fonction de votre choix sur la sélection de la valeur par défaut.

Dans le cas où vous voulez que les objets créés n'aient pas de couleur de surface ou de serti, vous pouvez cliquer par défaut sur "sans"  couleur, sur la ligne "Surface" ou "Serti".

Sélection par couleur

Dans de nombreux cas, il est très utile de sélectionner tous les objets qui utilisent une même couleur. Cette option est très pratique lorsque vous voulez, par exemple, remplacer une couleur par une autre. Il n'est pas nécessaire de sélectionner les objets manuellement. Vous pouvez changer la couleur, le type de point, appliquer un style ou toute autre transformation que vous voulez. Vous pouvez sélectionner Couleur de surface, Couleur de serti ou simplement par couleur. Afin de faire une sélection par couleur, vous devez faire un clic droit sur la couleur que vous souhaitez sélectionner sur la barre de palette. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une couleur "Surface", vous pouvez choisir de sélectionner tous les objets remplis avec cette couleur ou tous les objets qui utilisent cette couleur pour la surface ou le serti. De la même manière, si vous faites un clic droit sur une couleur de serti, vous pouvez sélectionner tous les objets qui ont cette couleur de serti ou tous les objets qui ont cette couleur pour la surface ou le serti.



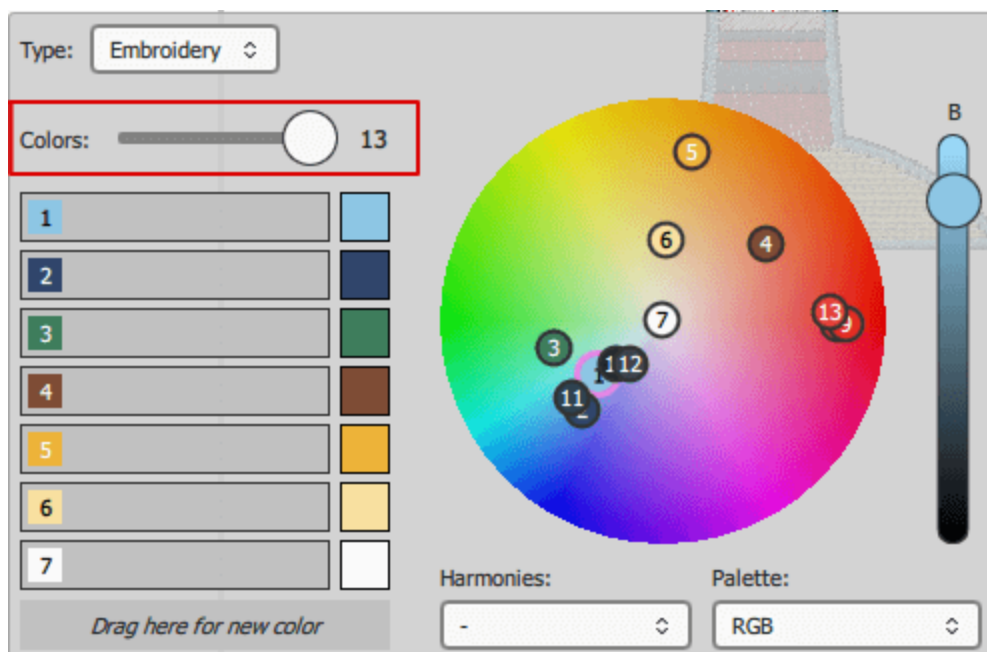
Gestionnaire de couleurs

En gé né ral, vous pouvez facilement importer des images provenant de diverses sources, les fichiers cré é s dans d'autres applications sont importé s et convertis en motifs de broderie. Lorsque vous importez une image à partir d'autres sources, vous devez toujours garder à l'esprit les limitations concernant les motifs de broderie. Si vous importez un dessin vectoriel comportant 50 couleurs, il sera trop difficile de le broder avec autant de changements de couleur. De plus, les couleurs disponibles de chaque palette de fils sont limitè es. Le "gestionnaire de couleurs" peut nous aider à optimiser et gé rer les couleurs d'un dessin. En utilisant le "Gestionnaire de couleurs", vous pouvez:

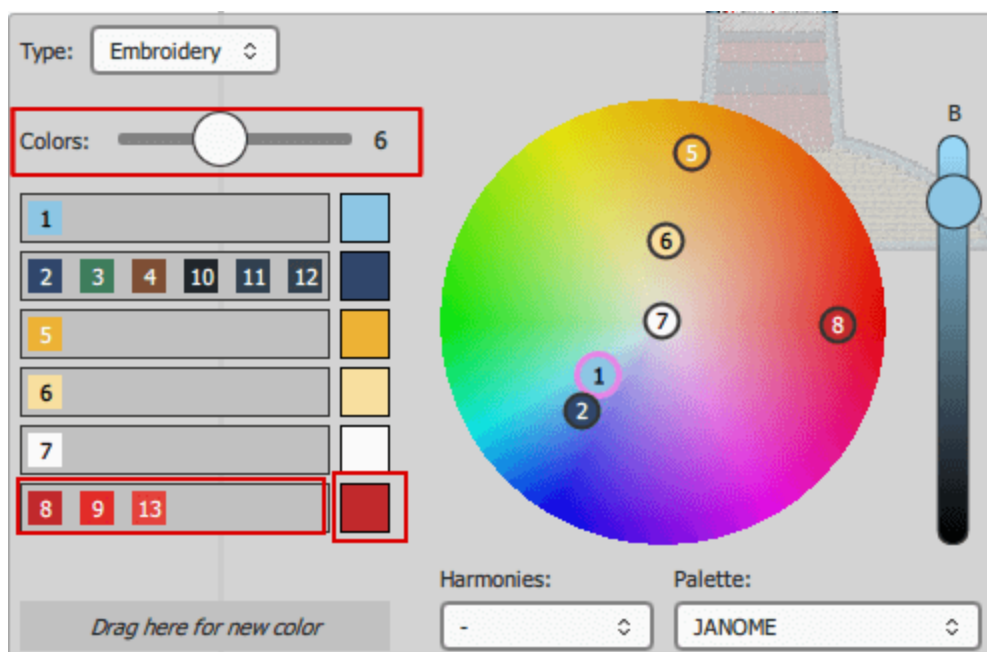
- Ré duire les couleurs d'un dessin
- Editez les couleurs sur le cercle chromatique
- Appliquer une palette de fils à toutes les couleurs de motif
- Appliquer des harmonies de couleurs à toutes les couleurs du dessin.

Ré duire les couleurs

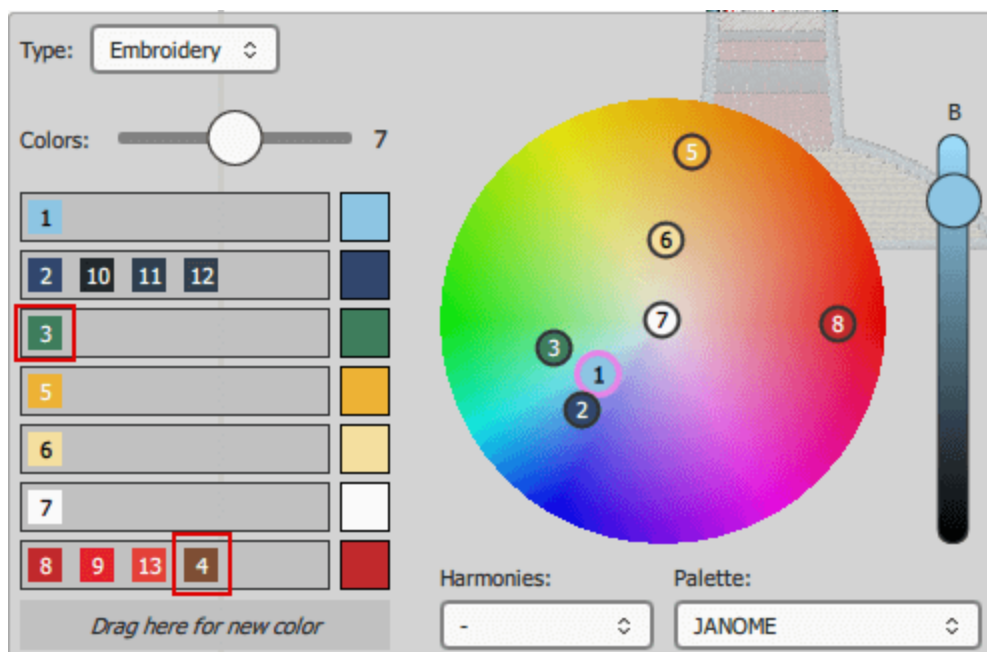
Pour les motifs de broderie, vous devez sé lectionner une palette de fabricants de fils, puis utiliser la barre "Couleurs" pour ré duire les couleurs du motif. Lors de la ré duction des couleurs, le gestionnaire de couleurs associe automatiquement plusieurs couleurs du dessin à une couleur de la palette de fils sé lectionné e. Les changements de couleur sont automatiquement visibles sur le dessin.






Par exemple, si vous avez un dessin avec 13 couleurs, sé lectionnez une palette de fabricant de fils et ré duisez les couleurs à 6, puis le gestionnaire de couleurs regroupe automatiquement plusieurs couleurs et les associe à la couleur la plus proche de la palette de fils sé lectionné e. Comme vous pouvez le voir sur la figure suivante, il y a 3 variations de rouge sur le dessin et la ré duction les associe au rouge disponible le plus proche de la palette de fils sé lectionné e.



Si vous n'aimez pas le regroupement automatique des couleurs, vous pouvez toujours faire glisser une couleur de la liste de gauche vers l'une des autres lignes de couleur ou la faire glisser vers la zone intitulée «glisser ici pour une nouvelle couleur» pour ajouter une nouvelle couleur. Par exemple, vous pouvez faire glisser la couleur verte vers une nouvelle couleur et déplacer la couleur brune vers le groupe de couleur rouge.



Gardez toujours à l'esprit que vous pouvez "Annuler" tout changement que vous avez effectué en cliquant sur l'icône  Annuler (Ctrl + Z) ou en cliquant sur l'icône  Rétablir pour annuler la dernière annulation (Ctrl + Maj + Z) que vous avez faite.

Pour appliquer les modifications, vous devez cliquer sur l'icône de sélection par rectangle . Les couleurs sont réduites de façon permanente, si vous avez changé d'avis, vous ne pouvez que «défaire» l'opération. Si vous ouvrez à nouveau le gestionnaire de couleurs, les couleurs disponibles sont les couleurs réduites. Vous pouvez uniquement créer manuellement de nouvelles couleurs. Vous pouvez sélectionner l'un des nombres situés sur le cercle chromatique et modifier la couleur en la déplaçant vers un autre point et en ajustant la luminosité. Si vous avez trop de couleurs et qu'il n'est pas facile de trouver la couleur à modifier, vous pouvez déplacer le curseur de la souris sur la couleur du motif et cliquer pour le sélectionner. La couleur est alors sélectionnée sur le cercle chromatique et le numéro correspondant à la couleur est en surbrillance.

Utilisation du contrôle des "Harmonies" Vous pouvez remplacer automatiquement les couleurs du dessin en utilisant diverses techniques. Par exemple, si vous appliquez Monochrome, toutes les couleurs de dessin sont remplacées par des couleurs de la même couleur. Plus d'informations sur les harmonies sont fournies dans le sujet Harmonies.



Dessin original

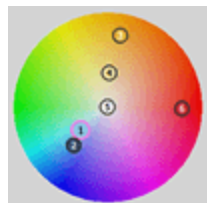
Monochrome

Harmonies

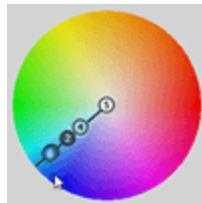
Comme déjà mentionné précédemment, en utilisant "Harmonies" Vous pouvez remplacer automatiquement les couleurs du dessin en utilisant différentes techniques: Sur les figures suivantes, vous pouvez voir comment toutes les harmonies sont appliquées sur le même dessin. Sur toute harmonie de couleur, la couleur portant le numéro 1 est la couleur de base et si vous faites glisser cette couleur, vous pouvez changer toutes les couleurs de l'harmonie sélectionnée à la fois.



Si vous double-cliquez sur l'une des icônes de cercle numérotées représentant les couleurs de dessin, vous pouvez définir cette couleur comme couleur de base et les couleurs d'harmonie sont calculées en fonction de cette couleur. Lorsque vous sélectionnez une harmonie, la couleur portant le numéro 1 est toujours utilisée comme couleur de base. Si vous avez précédemment sélectionné une autre couleur de base et modifié l'harmonie, vous revenez à la valeur par défaut.



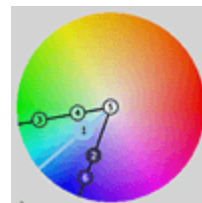
Dessin original



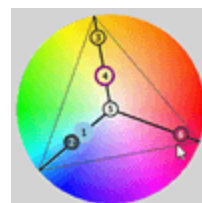
Monochrome: L'harmonie monochrome utilise une couleur de base et le reste des couleurs du dessin sont remplacés par des tons de la même couleur.



Complémentaire: Cette harmonie place toutes les couleurs du dessin l'une en face de l'autre sur le cercle chromatique, donc toutes les couleurs sont considérées comme des couleurs complémentaires (exemple: rouge et vert). Le contraste élevé des couleurs complémentaires crée un look dynamique.



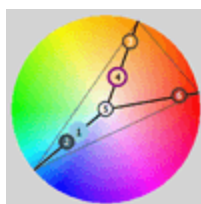
Diadique: L'harmonie de couleur diadique utilise deux couleurs qui sont séparées par une couleur sur la roue chromatique.



Analogue: L'harmonie analogue met les couleurs les unes à côté des autres sur le cercle chromatique. Les couleurs correspondent généralement bien et créent de beaux dessins.



Triadique: L'harmonie triadique place les couleurs sur un triangle et elles sont régulièrement espacées autour du cercle chromatique. Les harmonies de couleurs triadiques ont tendance à être très dynamiques, même si vous utilisez des versions pâles ou insaturées de vos teintes.



Tétradique: L'harmonie des couleurs tétradiques ou rectangle place les couleurs du dessin en deux paires complémentaires et crée un schéma de couleurs riche qui offre beaucoup de possibilités de variation.




Bi-complémentaire: L'harmonie des couleurs bi-complémentaire est une variante du schéma de couleurs complémentaires. En plus de la couleur de base, il utilise les deux couleurs adjacentes en complément. Cette harmonie a le même contraste visuel fort que le schéma de couleur complémentaire, mais avec moins de tension.

Carré : L'harmonie des couleurs carrées est similaire au rectangle, mais toutes les couleurs sont espacées uniformément autour du cercle chromatique.

Ré organiser le dessin

Le logiciel comprend deux façons de ré organiser les objets / formes d'un dessin. Le premier est issu de l'option "Ordre" du menu contextuel et le second de la barre "Sé quence". La première méthode peut être

utilisé e dans tous les cas et la seconde uniquement si la sé quence Auto  est dé sactivé. Nous allons expliquer comment chaque méthode peut être appliqué e dans les sections suivantes.

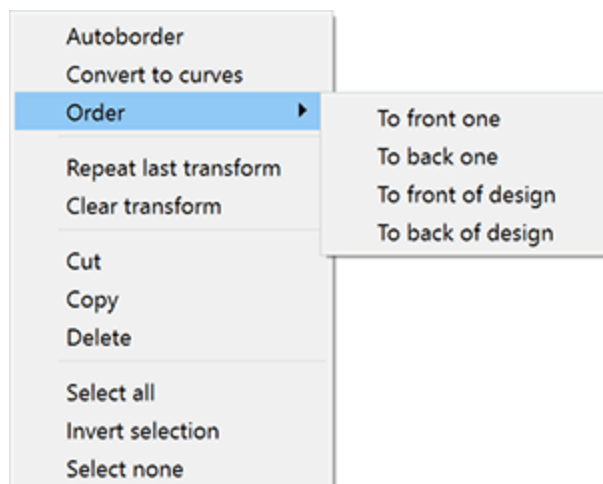
- Ré organiser avec le menu contextuel
- Ré organiser avec la barre "Sé quences"

Ré organiser les objets

Une façon de ré organiser les objets consiste à utiliser l'option de commande dans le menu contextuel. Vous pouvez modifier l'ordre des objets sélectionnés en plaçant l'un vers le début du dessin et l'autre vers la fin du dessin. La ré organisation de dessin que vous effectuez agit sur le dessin dans sa globalité . Alors que la

sé quence est ré glé e sur "Auto", la sé quence de broderie finale sera basé e sur diverses optimisations qui seront appliquées sur le dessin et ne sera pas identique à l'ordre que le dessin avait initialement. Pour gérer complètement l'ordre du dessin, vous devez définir la sé quence sur "Manuel".

Il y a quatre options de ré organisation disponibles qui sont «Dé placer d'une sé quence en avant», «Dé placer d'une sé quence en a arrière», «Placer à la fin du dessin», «Placer au début du dessin». Pour appliquer l'une des options de ré organisation au (x) objet (s), vous devez le sélectionner, puis cliquer avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel. Dans le menu contextuel, développez le sous-menu Ordre et sélectionnez l'une des quatre options de ré organisation.



- Dé placer d'une sé quence en avant: Avec cette option, vous pouvez dé placer l'objet sélectionné vers l'avant par rapport à sa position initiale. Si l'objet sélectionné est positionné à la fin du dessin, l'option Dé placer d'une sé quence en avant ne sera pas disponible. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Page-Up (PgUp) du clavier.
- Dé placer d'une sé quence en arrière: Avec cette option, vous pouvez dé placer l'objet sélectionné vers l'arrière par rapport à sa position initiale. Si l'objet sélectionné est positionné au début du dessin, l'option Dé placer d'une sé quence en arrière ne sera pas disponible. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Page-Down (PgDn) du clavier.
- Place à la fin du dessin: Avec cette option, vous pouvez dé placer le ou les objets sélectionnés devant tous les autres objets du dessin. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche Fin du clavier du clavier.
- Placer au début du dessin: Avec cette option, vous pouvez dé placer le ou les objets sélectionnés derrière tous les autres objets du dessin. Une autre façon d'appliquer directement cette option consiste à appuyer sur la touche de raccourci Dé but du clavier.

Par exemple, dans la figure ci-dessous, nous avons trois cercles; le cercle rose est au niveau le plus bas, le vert au niveau suivant et le jaune au niveau supérieur.



Afin de changer l'ordre des cercles, nous devons sélectionner le cercle rose et, dans le menu contextuel, sélectionner l'option "Ordre > Déplacer d'une séquence vers en avant".



Immédiatement, le cercle du niveau le plus bas passe au niveau supérieur. Nous pouvons aussi faire le contraire en sélectionnant le cercle jaune et dans le menu contextuel, sélectionnez l'option "Ordre > Déplacer d'une séquence en arrière".



Cette option envoie le cercle au niveau le plus bas du dessin, c'est à dire le début du dessin. Les outils de réorganisation peuvent vous aider à créer exactement le motif que vous souhaitez broder.

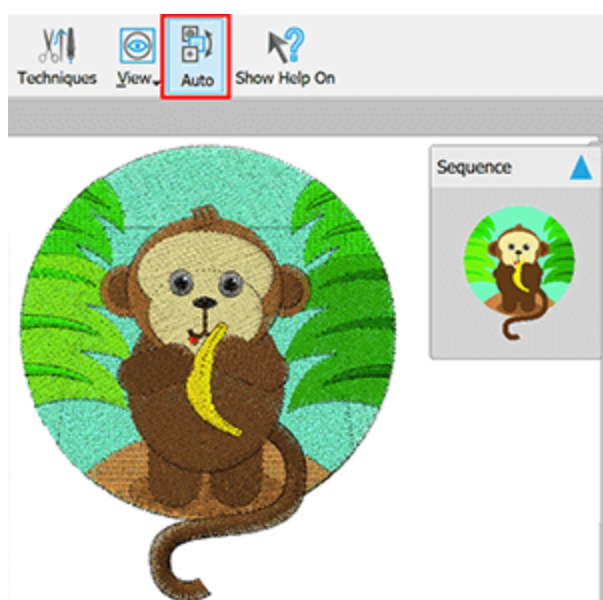
Gestionnaire de séquences

Le gestionnaire de séquence fournit une représentation graphique de l'ordre des objets du dessin et fournit un moyen facile de le changer. Le "Gestionnaire de séquence" se trouve à côté de la barre "Propriétés". Tous les éléments du dessin sont représentés sous forme d'icônes dans une boîte carrée. Le gestionnaire "Séquence"

a deux modes:  "Auto" et "Manuel".

"Auto"

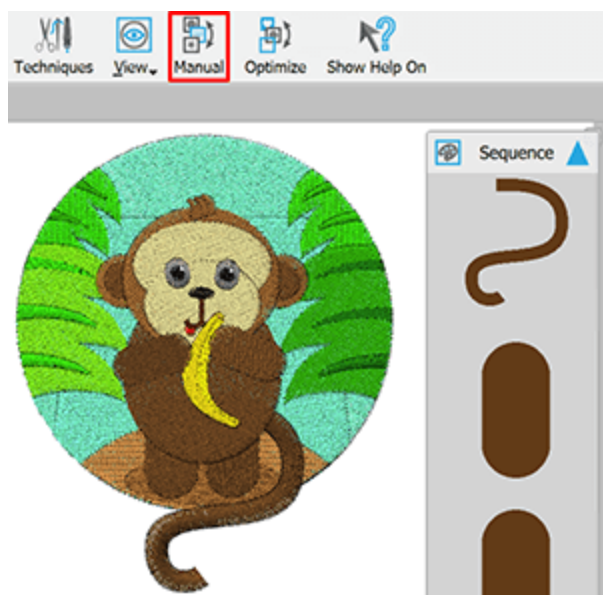
Lorsque la séquence est réglée sur "Auto", le logiciel effectuera des optimisations sur le motif de broderie, afin de produire la meilleure qualité possible. Par conséquent, les objets remplis de points ne peuvent pas être réorganisés et apparaissent groupés dans un objet.



Le programme utilise des mécanismes intelligents pour créer automatiquement la séquence des éléments en points de broderie et vous n'avez aucun contrôle sur l'ordre dans lequel ils seront brodés via le gestionnaire de séquence. Vous ne pouvez spécifier que des préférences d'optimisation pour guider le logiciel sur la façon dont vous souhaitez que le motif soit brodé.

"Manuel"

Lorsque la séquence est réglée sur "Manuel" ou lorsque la "Technique de broderie" est désactivée, vous pouvez voir tous les objets / formes séparément sur le gestionnaire de séquence. Vous pouvez les réorganiser librement en les faisant glisser vers le haut ou vers le bas.



Les objets positionnés plus haut sur le gestionnaire de séquence sont ceux qui seront brodés en premier.

Plus d'informations sur l'utilisation et les personnalisations de la séquence automatique sont fournies dans le chapitre Séquence de broderie.

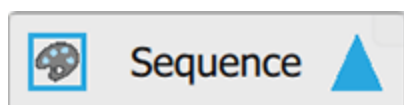
Barre du gestionnaire de séquence

Le gestionnaire de séquence apparaît par défaut dans la partie droite de la fenêtre à côté de la barre "Propriétés". Si vous cliquez sur un élément du gestionnaire de séquence, il est sélectionné et vous pouvez le voir à l'intérieur de la zone de dessin avec un rectangle en surbrillance autour de lui.

En cliquant et en faisant glisser, vous pouvez déplacer n'importe quel élément de séquence vers le haut ou le bas pour changer sa place dans la séquence de broderie.

Pour réduire le gestionnaire de séquence, vous devez cliquer sur l'icône en forme de triangle ▲ située sur le haut de la barre et cliquer de nouveau pour l'agrandir sur cette ▼ icône qui aura la direction opposée.

Lorsque la séquence est réglée sur "Manuel" une icône de palette de couleurs apparaît (groupe par couleur) qui vous permet de regrouper les objets / formes séquentiels avec la même couleur. C'est un bouton à deux états qui, quand il est actif, regroupe les objets par couleur et quand il est inactif, il ne le fait pas. Le groupe par couleur ne regroupe pas les objets / formes ayant la même couleur si ils ont des types de remplissage ou de contour différents.



Le gestionnaire de séquence ne peut être redimensionné qu'à partir du côté gauche et ne peut pas être fermé (peut uniquement être réduit comme décrit ci-dessus).

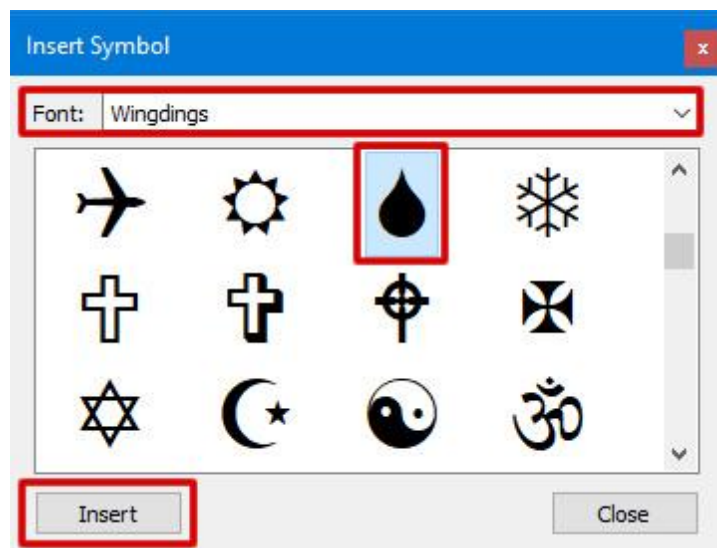
Nous pouvons également changer la séquence des objets du dessin en utilisant les fonctions de l'option **Ordre** qui apparaissent sur le menu contextuel. Ces options de réorganisation seront décrites dans une section séparée. Afin de simuler la séquence de broderie, vous pouvez utiliser l'outil "Dessiner lentement".

Outils

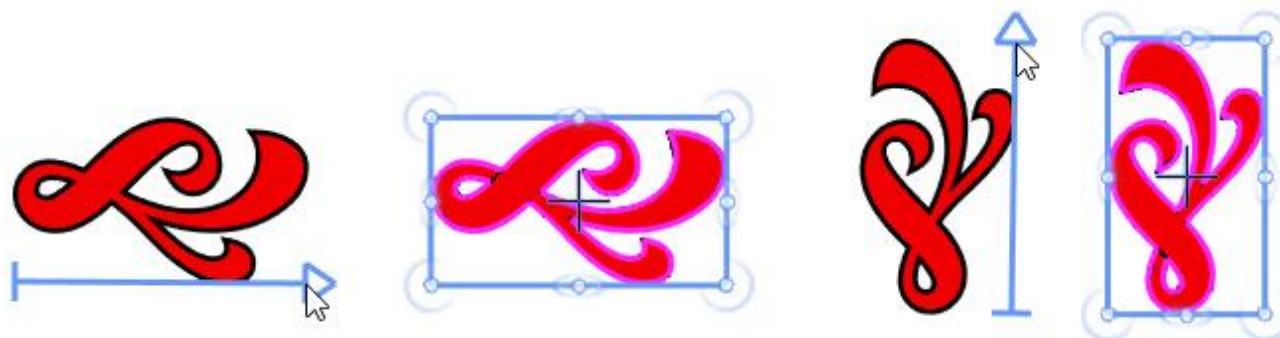
Dans cette section, nous allons présenter l'outil "Insérer un symbole".

Insérer un symbole

Chaque police installée sur notre ordinateur peut inclure des symboles basés sur le graphisme de la police. Ces symboles peuvent être une très bonne source d'illustrations. L'option "Insérer un symbole" permet de les consulter et de les utiliser si vous le souhaitez. Vous pouvez facilement insérer un symbole en activant l'option "Insérer un symbole" dans le menu "Outils". La boîte de dialogue Insérer un symbole apparaîtra où tous les symboles d'une police spécifique seront listés. Sélectionnez n'importe quelle police, en utilisant la liste déroulante, pour voir les symboles disponibles. Vous devrez peut-être faire défiler vers le bas pour voir tous les symboles disponibles.



Une fois que vous avez trouvé le symbole que vous voulez utiliser, vous devez le sélectionner et cliquer sur le bouton Insérer. Vous pouvez également double-cliquer sur n'importe quelle icône. La boîte de dialogue disparaît pour laisser de la place dans la zone de travail. Le curseur se transforme en une croix pour spécifier la position du symbole, cliquez et faites glisser avec la souris pour spécifier la largeur du symbole et l'angle qu'il doit avoir. Après avoir relâché la souris, le symbole apparaît sur la zone de travail avec les couleurs de surface et de serti par défaut et la boîte de dialogue Insérer symbole réapparaît. Vous pouvez insérer autant de symboles que vous le souhaitez en suivant les mêmes étapes.





Vous pouvez également activer la fonction "Insérer un symbole" en appuyant sur les touches "Ctrl + F11" (Cmd + F11 pour Mac OS). Si vous maintenez enfoncée la touche "Maj" pendant que vous faites glisser le curseur, le curseur s'accroche tous les 22,5 degrés, ce qui vous permet d'insérer le symbole sur un angle spécifique. En utilisant la touche "Alt" le symbole inséré est mis en miroir horizontalement.

Broderie - Créer un dessin de broderie

Dans ce chapitre, nous allons décrire toutes les transformations de points que le logiciel peut effectuer. Vous apprendrez les fonctions de la barre "Propriétés", comment vous pouvez ajuster les "Propriétés des objets", comment changer le "Tissu", comment ajouter un ou plusieurs "Cadres de broderie" et comment ajouter des "Divisions" et des "Directions".

Types de points - Types de broderies

Le logiciel comprend plusieurs «types de points», répertoriés dans le tableau suivant:

Types de points

- Bourdon
- Remplissage
- Piqûre
- Bourdon sériel

Types de points

Les types de points de "Bourdon", de "Remplissage" et de "Colonne" sont utilisés par le logiciel pour remplir la surface des formes vectorielles avec des points. Les types de points "Piqûre" et "Bourdon sériel" sont utilisés pour décrire les sertis et les dessins au trait.

Points de Bourdon

Lorsque le type de point Bourdon est appliqué à un objet, des points courent d'un côté de l'objet à l'autre. Ces points sont formés comme des points zigzag serrés le long de la forme de l'objet. Le point de bourdon peut être adapté à n'importe quel angle et avec différentes longueurs de point. En général les objets petits et oblongs seront remplis de points de bourdon.



Objet vectoriel



Bourdon

Point de Remplissage

Le point de remplissage (ou point de tatami) est une série de lignes de points de piqûre fréquemment utilisés pour remplir de grandes surfaces. Différents motifs de remplissage peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la répétition de la séquence des points. Habituellement, les gros objets du dessin sont remplis par des points de remplissage.



Objet vectoriel



Remplissage

Point de Piqûre

Le point de piqûre consiste en un point entre deux points. Il est principalement utilisé pour les serts, les détails fins et certains dessins entiers. Aussi connu comme un point de marche. Tous les dessins au trait et les contours d'objets fins seront créés avec des points de piqûre.



Serti vectoriel fin



Piqûre

Point de Bourdon sériel

Le point de bourdon sériel est appliqué sur les objets avec un contour épais. Il est constitué de points zigzag placés le long de celui-ci. Il est généralement utilisé pour remplir les bordures, les serts épais et les dessins au trait. Tous les dessins au trait épais et les serts épais seront créés avec le point de bourdon sériel.



Serti vectoriel épais



Bourdon sériel

Les mêmes types de points sont utilisés avec les ces mêmes noms ou des noms différents par les brodeurs du monde entier. Pour comprendre à quels types de points nous nous référons avec les noms Bourdon, Remplissage etc., nous allons les décrire pour vous.

Sélection du tissu

La boîte de dialogue de Sélection du tissu ne sert pas seulement à pré visualiser le motif sur le tissu. Le logiciel ajuste automatiquement, en fonction du tissu sélectionné, divers paramètres de broderie. La qualité de la broderie dépend de certains de ces paramètres. La façon dont le tissu est stabilisé sur le cadre de la machine à broder est aussi un facteur de qualité important. Le logiciel suggère les matériaux de support appropriés pour chaque tissu, dans l'impression de chaque dessin. Dans le cas où vous ne voulez pas pré visualiser le dessin sur un tissu, vous pouvez sélectionner l'option "Aucun" qui existe dans toutes les catégories de tissu. Dans ce cas, seule la couleur sélectionnée dans "Boîte de dialogue "Tissus" apparaît en arrière-plan du motif créé.

Les tissus sont classés en groupes de types de broderie avec différents paramètres prédéfinis:

- "Broderie aéré e", commence avec une densité 55 pour le fil normal No 40, avec une sous-couche de maintien légère
- "Broderie normale", commence par une densité 40 pour le fil normal No 40
- "Broderie normale légère", commence avec une densité 40 pour le fil normal No 40, avec une sous-couche plus légère
- "Broderie légère", commence avec une densité 55 pour le fil épais No 30.
- "Broderie ultra légère", commence avec une densité 85 pour un fil épais comme la laine
- "Broderie dense", commence avec une densité 35 pour un fil fin tel que métallique.

Tous les dessins peuvent être pré visualisés sur différents tissus. Il existe différentes couleurs et types de tissus. Lorsque vous décidez de sauvegarder votre dessin, pour le broder sur un vêtement, vous devez être sûr que le tissu que vous avez choisi est similaire à celui qui sera brodé. Sinon, les résultats ne seront peut-être pas les résultats escomptés. Il y a 50 types de tissus de toutes les couleurs répartis dans différentes catégories, parmi lesquels vous pouvez sélectionner le type approprié.



Fenêtre Sélection du tissu

Cette option est accessible à partir du menu "Outils> Tissu ...", à partir de la touche de raccourci Ctrl + F ou de la barre d'outils standard en cliquant sur l'icône "Tissu". Dans la boîte de dialogue Tissus, vous pouvez choisir la "Catégorie de broderie" et la "Couleur" en cliquant dessus. Le menu déroulant "Catégorie de broderie" propose les six catégories disponibles.

Il y a "Aéré", "Ultra Léger", "Léger", "Normal léger", "Normal" et "Dense".



- "Aéré": Dans cette catégorie, vous pouvez choisir l'un des tissus répertoriés. La broderie qui sera placée sur ces tissus sera aérée, légère et lisse. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Tous les tissus ont des paramètres de broderie internes spécifiques nécessaires à la broderie de haute qualité. Les paramètres de broderie sont ajustés à chaque tissu afin que la broderie qui sera placée dessus donne une sensation de douceur et garde le tissu souple.
- "Ultra Léger": Dans cette catégorie vous pouvez choisir entre "Tulle", "Tricot gaufré", "Lainage" et "Standard Ultra Léger". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Ultra léger. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Les trois premiers tissus ont des paramètres de broderie internes spécifiques nécessaires à la broderie de haute qualité. Le tissu "Standard Ultra Light" n'est pas un tissu spécifique mais peut être utilisé comme une alternative pour broder Ultra léger sur n'importe quel tissu que vous voulez. Les résultats de broderie des paramètres "Standard Ultra léger" dépendent du tissu.

- "Lé gère": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Lycra lamé", "Sweat-shirt", "T-shirt 2", "Vinyle 2", "Crêpe de laine" et "Standard Lé ger". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Lé gère. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité faible. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres "Lé gère" dans un tissu qui n'est pas inclus dans la liste, choisissez le modèle "Standard Lé gère" qui contient ces paramètres. Les résultats de la broderie dépendent du tissu utilisé.
- "Normal Lé gère": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Crêpe Polyester", "Denim 1", "Satin de mariée léger", "Lin 1", "Panne de velours", "Rayonne", "Rayonne pré-lavé", "Pull en tricot", "T-shirt 1", "Serviette éponge", "Vinyle 1" et "Standard Normal Lé gère". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera un peu plus lé gère que la "Normale". C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité normale. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres "Normal Lé gère" sur une matière qui n'est pas incluse dans la liste, choisissez l'option tissu "Standard Normal Lé gère" qui contient ces paramètres. Le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.
- Broderie Normal: Dans cette catégorie, vous pouvez choisir un tissu entre "Peau de mouton", "Mousseline de soie", "Velours côtelé", "Coton", "Polaire artisanale", "Denim 2", "Denim 3", "Faille 1", "Flanelle", "Polaire", "Satin de mariée épais", "Tricot flanelle 1", "Tricot flanelle 2", "Lin 3", "Micro Fibre", "Drapeau de nylon", "Coton matelassé", "T-shirt 3" et "Standard Normal". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera Normale. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité normale. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles, si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous d'avoir choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres Normal dans une matière qui n'est pas incluse dans la liste, choisissez l'option "Standard Normale" qui contient ces paramètres. Le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.
- "Dense": Dans cette catégorie vous pouvez choisir un tissu entre "Toile de jute", "Chenille", "Tissu au point de croix", "Faille 2", "Fausse fourrure", "Lin 2", "Lycra maillot de bain", "Lycra vêtements" et "Standard dense". La broderie qui sera placée sur ces tissus sera lourde. C'est pourquoi la broderie sur l'aperçu 3D apparaîtra avec une densité élevée. Chacun de ces tissus a des réglages spécifiques afin de produire les meilleurs résultats possibles, si vous brodez le motif sur le tissu respectif. Assurez-vous que vous avez choisi le bon tissu dans la liste des tissus. Si vous souhaitez broder un motif avec des paramètres Lourds dans un tissu qui n'est pas inclus dans la liste, choisissez le tissu "Standard Lourd" qui contient ces paramètres, mais le résultat de la broderie dépend du tissu utilisé.

Vous pouvez changer la couleur du tissu en cliquant sur le bouton de couleur et en sélectionnant un autre dans la roue chromatique. Si le tissu a deux couleurs, vous pouvez également changer le second en suivant les mêmes étapes.

Cliquez sur "OK" dans la boîte de dialogue pour appliquer les modifications sur le dessin actuel.

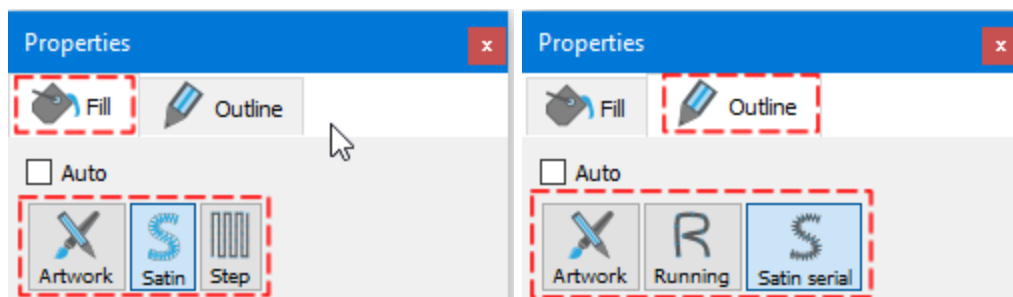
Propriétés

Dans la barre / volet "Propriétés", vous pouvez voir tous les types de points que vous pouvez appliquer sur les Surfaces  et les Sertis  des objets. Les types de broderie disponibles sont répertoriés dans le tableau ci-dessous.

Types de points

- Bourdon
- Remplissage
- Piqûre
- Bourdon sériel

La barre "Propriétés" comprend également tous les paramètres avancés de chaque type que vous pouvez ajuster en fonction des besoins du dessin. Si la barre "Propriétés" n'est pas visible, vous pouvez l'ouvrir depuis l'option de menu "Vue > Barres d'outils > Propriétés" ou avec la touche de raccourci "Alt + Entrée". Son contenu change dynamiquement en fonction du type de l'objet actuellement sélectionné. Vous pouvez définir un type différent en cliquant sur l'icône correspondante dans l'onglet Surface ou Serti des propriétés.




Propriétés de la surface

Cet onglet contient toutes les fonctions pouvant être appliquées aux Surfaces d'un dessin. Les fonctions ne sont pas visibles tant que vous n'avez pas sélectionné un objet dans un dessin ou tout le dessin. Lorsqu'un dessin vectoriel est importé pour la première fois dans le logiciel celui-ci place automatiquement des points pour remplir les Surfaces du motif. C'est pourquoi la case à cocher "Auto", en haut de l'onglet Surface, est cochée. Quand un changement dans l'onglet de surface est fait, la coche "Auto" est décochée. Vous pouvez la cocher à nouveau et le dessin sera restauré automatiquement à l'état initial. Ceci est très utile lorsque vous avez apporté de nombreux changements à un dessin et que vous voulez annuler toutes les modifications que vous avez faites. Il suffit alors d'utiliser cet outil de la barre "Propriétés" pour recommencer depuis le début. Dans l'onglet Surface, il y a dix types de surfaces: Découpe, Bourdon, Remplissage, Colonne, Applique, Point de croix, Rêille, Mosaïque, Labyrinthe et Broderie Photo.



Illustration

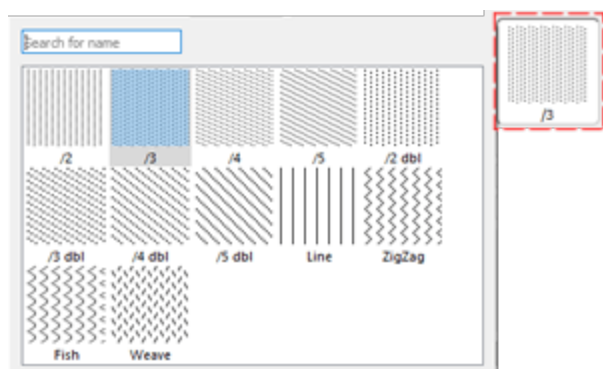
Lorsque cette option  est appliquée, la surface sélectionnée devient une illustration (dessin vectoriel). Tous les points de broderie sont supprimés du dessin. Chaque fois que vous ne souhaitez pas broder une surface spécifique, vous pouvez définir sa surface sur Illustration et supprimer ainsi les points instantanément.

Bourdon

Cette option, lorsqu'elle est appliquée, définit la zone de surface en Bourdon **S**. Tous les points de la surface concernée seront des points de Bourdon, qui sont automatiquement calculés et générés dans le programme. Vous pouvez changer l'aspect du bourdon en changeant ses "Motif". Il y a de nombreux "Motifs" différents que vous pouvez appliquer sur vos dessins de broderie. En outre, vous avez la possibilité de changer le "Maintien", la "Densité" et la "Compensation" de tous les objets en points de Bourdon.

Motif

Le bouton Motif contient tous les Motifs pouvant être appliqués au dessin. Les Motifs sont des formes, créées à partir de points. Vous pouvez créer des combinaisons entre les Points décoratifs et les Motifs pour un effet personnalisé. Certaines combinaisons, lorsqu'elles sont appliquées, peuvent ne pas sembler correctes sur le dessin. Cela arrive parce que les combinaisons ne produisent pas toujours de bons résultats.




Sélectionnez le Motif que vous préférez en cliquant dessus. La sélection ne restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a 195 modèles différents à appliquer à votre dessin de broderie. Si vous souhaitez afficher uniquement le Motif que vous avez sélectionné et non une combinaison avec les "Points décoratifs", vous devez vous assurer que l'option "Points décoratifs" est définie sur "None". Sinon, vous verrez un motif avec des "Points décoratifs".

Trois autres options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du dessin. Comme nous l'avons déjà mentionné dans la section précédente, chaque tissu possède différents réglages qui affectent la façon dont le motif de broderie sera brodé et certains d'entre eux sont visibles au bas de la barre d'outils "Propriétés". Pour le type de point Satin, vous trouverez "Maintien", "Densité" et "Compensation". Ces options peuvent vous aider à effectuer des ajustements utiles sur le motif et à produire les résultats de broderie que vous souhaitez.

Densité :

☒ Density 9,99 mm

Vous pouvez activer l'option "Densité " en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des points bourdon que vous ajoutez. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris  si il y en a une. Les modifications sont pré visualisé es instantané ment sur la zone du dessin et peuvent être appliqué es en cliquant en dehors du champ de densité ou en appuyant sur "Entré e" à partir du clavier.

Compensation:

☒ Compensation

0,8 mm

Vous pouvez activer l'option "Compensation" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de compensation souhaité e avec la limite infé rieure à 0 mm et supé rieure à 2.0 mm. Vous pouvez é galement ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une.

La valeur entré e change la largeur du point bourdon qui sera brodé . La valeur de compensation par dé faut dépend du tissu que vous utilisez. Si vous changez de tissu, la compensation s'ajustera automatiquement. Les modifications sont pré visualisé es instantané ment sur la zone du dessin et peuvent être validé e en cliquant à l'exté rieur du champ "Compensation" ou en appuyant sur "Entré e" à partir du clavier.



Maintien:















☒ Underlay


Zigzag+

Vous pouvez activer l'option "Maintien" en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur le "Maintien" que vous voulez, et il sera immé diatement appliqué sur l'objet sé lectionné . Si vous ne sé lectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sé lectionnera automatiquement celle qui vous convient. Les points de sous-couche sont placé s sur le tissu afin de cré er la base pour les points de recouvrement qui vont suivre. La "Sous-couche" est importante pour la qualité des motifs de broderie.

Pour le type de point Bourdon, les motifs de maintien suivants sont disponibles:

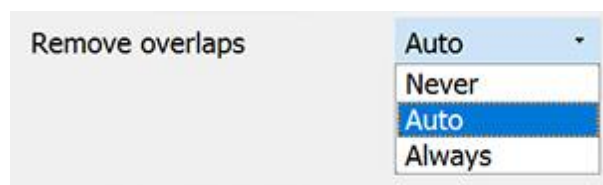
	Sans - Si ce ré glage est sé lectionné , il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre et couvrir la zone avec des points de dessus.
	Simple - Si Simple est sé lectionné , le logiciel cré era une ligne unique avec des points de piqûre près du milieu de la forme de l'objet, puis couvrira celle-ci avec des points de dessus.

	Double - Si vous sélectionnez Double, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne la double sous-couche près du bord du contour.
	ZigZag - Si Zigzag est sélectionné, le logiciel créera un motif ZigZag sophistiqué qui changera automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de recouvrement), puis remplira la forme avec des points de dessus.
	Croix - Si Croix est sélectionné, le logiciel crée un motif ZigZag sophistiqué plus épais qui change automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de dessus), puis remplit la forme avec des points de dessus.
	ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Zig-Zag.
	Croix+ - Est une combinaison du maintien Double et Croix.
	Grille - Si le maintien Grille est sélectionné, le logiciel couvre la zone de l'objet avec un motif ZigZag sophistiqué plus épais, qui change automatiquement les directions (selon la direction des points de dessus) deux fois, puis remplit la forme avec des points de dessus.
	Grille+ - Est une combinaison du maintien Double et Grille.
	Double ZigZag - Si Double Zig-Zag est sélectionné, un maintien Zig-Zag est appliqué dans les deux directions.
	Double ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Double Zig-Zag.
	3D-1 - Premier niveau de points 3D en bourdon
	3D-2 - Deuxième niveau de points 3D en bourdon (Recommandé dans la plupart des cas)
	3D-3 - Troisième niveau de points 3D en bourdon
	3D-4 - quatrième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon
	3D-5 - Cinquième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon

Pour appliquer le look 3D sur les objets Bourdon, vous devez sélectionner l'un des 5 différents Maintiens 3D disponibles. Tous donneront un aspect 3D aux formes sur lesquelles vous les appliquerez. Les sous-couches 3D recommandées sont "3D-2" et "3D-3", ce qui vous donneront d'excellents résultats de broderie.

Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour personnaliser la façon dont le dessin sera brodé. Ce sont les options "Retirer les superpositions" et l'option "Séquence".

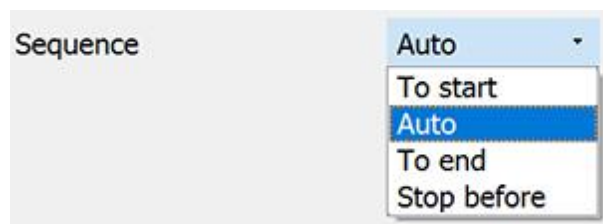
Retirer les superpositions:





C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodées.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Séquence:



Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option

"Séquence Auto" est activée . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.

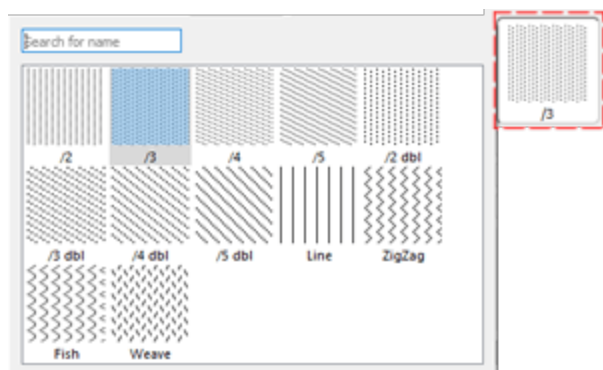
L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Remplissage

Cette option, lorsqu'elle est appliquée, définit la zone de surface en Remplissage. Tous les points de la surface deviennent du Remplissage, qui est calculé automatiquement. Le type de Remplissage généré est celui par défaut. Vous pouvez modifier les Remplissages en changeant ses options "Points de coratifs" et "Motif". Il y a beaucoup de différents "Motifs" que vous pouvez appliquer sur votre dessin de broderie. Vous pouvez aussi changer le "Maintien", "Densité", "Longueur" et "Compensation"

Motif

Le bouton Motif contient tous les Motifs pouvant être appliqués au dessin. Les Motifs sont des formes, créés à partir de points. Vous pouvez créer des combinaisons entre les Points de coratifs et les Motifs pour un effet personnalisé. Certaines combinaisons, lorsqu'elles sont appliquées, peuvent ne pas sembler correctes sur le dessin. Cela arrive parce que les combinaisons ne produisent pas toujours de bons résultats.



Sélectionnez le Motif que vous préférez en cliquant dessus. La sélection none restaurera le type de Bourdon par défaut. Vos sélections sont instantanément affichées dans la zone de travail, ce qui vous permet de juger de l'aspect de votre dessin. Il y a 195 modèles différents à appliquer à votre dessin de broderie. Si vous souhaitez afficher uniquement le Motif que vous avez sélectionné et non une combinaison avec les "Points de coratifs", vous devez vous assurer que l'option "Points de coratifs" est définie sur "None". Sinon, vous verrez un motif avec des "Points de coratifs".

Trois autres options peuvent vous aider à ajuster les paramètres de broderie du dessin. Comme nous l'avons déjà mentionné dans le chapitre précédent, la sélection du tissu, chaque tissu possède différents réglages qui affectent la façon dont le motif sera brodé et certains d'entre eux sont visibles au bas de la barre d'outils "Propriétés". Pour le type de point Remplissage, ils sont "Maintien", "Densité" et "Compensation". Ces options peuvent vous aider à effectuer des ajustements utiles sur le motif et à produire les résultats de broderie optimaux.

Longueur:

☒ Length


3,0 mm

Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur de chaque point de remplissage.

Densité :

☒ Density

9,99 mm

Vous pouvez activer l'option "Densité " en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la densité des points de Remplissage que vous ajoutez. Vous pouvez également ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris  si il y en a une. Les modifications sont pré visualisées instantané ment sur la zone de travail et peuvent être validé es en cliquant en dehors du champ de densité ou en appuyant sur "Entré e" à partir du clavier.

Compensation:

☒ Compensation

0,8 mm

Vous pouvez activer l'option "Compensation" en cochant la case à côté de celle-ci. Dans le champ numérique, vous pouvez entrer la valeur de compensation souhaité e avec la limite infé rieure à 0 mm et supé rieure à 2.0 mm. Vous pouvez é galement ajuster la densité en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une.

La valeur entré e change la largeur du point de remplissage qui sera brodé . La valeur de compensation par dé faut dé pend du tissu que vous utilisez. Si vous changez de tissu, la compensation s'ajustera automatiquement. Les modifications sont pré visualisé es instantané ment sur la zone de travail et peuvent être validé es en cliquant à l'exté rieur du champ "Compensation" ou en appuyant sur "Entré e" à partir du clavier.



Maintien:





☒ Underlay


Packing

Vous pouvez activer l'option de Maintien en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur la sous-couche que vous voulez, et votre changement sera calculé et appliqué dans le dessin actuel. Si vous ne sé lectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sé lectionnera automatiquement celle qui vous convient. Le choix du maintien est important pour obtenir des broderie de qualité .

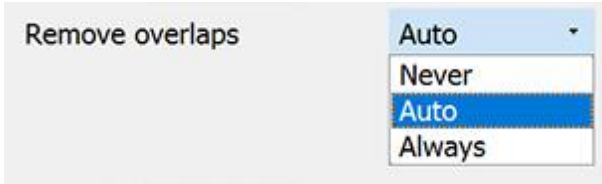
Pour le type de Remplissage, les modèles de maintien suivants sont disponibles:

 Tacking	Sans - Si l'option Sans est sé lectionné e, il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre avant de couvrir la zone avec des points de remplissage.
 Edging	Contour - Si l'option Contour est sé lectionné e, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne le maintien Contour près du bord de l'objet.

 Packing	Perpendiculaire - Si l'option Perpendiculaire est sélectionnée, le logiciel couvre la zone de l'objet avec des points perpendiculaires aux points de remplissage comme l'indique l'icône.
 Netting	Grille - Si l'option Grille est sélectionnée, le logiciel couvre la zone de l'objet avec des points de piqûre à 45° et -45° (selon la direction des points de remplissage) puis remplit la forme avec les points de remplissage.
 Packing+	Perpendiculaire+ - est la combinaison du maintien Contour et Perpendiculaire.
 Netting+	Grille + - est la combinaison du maintien Contour et Grille.

Il y a aussi deux autres options qui sont très utiles pour personnaliser la façon dont le dessin sera brodé . Ce sont les options "Retirer les superpositions" et "Sé quence".

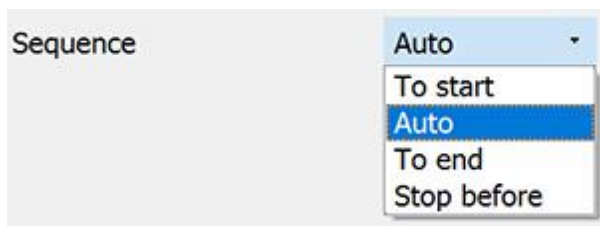
Retirer les superpositions:





C'est un filtre automatique qui supprime tous les chevauchements entre les objets des dessins vectoriels. Ce filtre utilise l'intelligence artificielle et n'est appliqué que lorsque cela est nécessaire. L'application du filtre entraîne la réduction des points qui seront placés sur le tissu. Il est également possible de modifier manuellement l'état de chevauchement de chaque objet. Il y a trois options possibles que vous pouvez appliquer sur un objet spécifique, "Auto", "Jamais" et "Toujours". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle que le logiciel utilise pour créer les meilleurs résultats possibles sur le dessin. Lorsque l'option "Jamais" est appliquée sur un objet, l'objet spécifique ne coupera jamais les objets qui se chevauchent. Cela signifie que tous les objets / formes qui se trouvent sous les objets sélectionnés seront brodés normalement, en plaçant tous leurs points sur le tissu. L'option opposée est "Toujours". Quand il est appliqué à un objet spécifique, il coupe tous les objets qu'il chevauche. Cela signifie que toutes les parties des objets / formes qui se trouvent sous l'objet sélectionné ne seront pas brodés.

Le logiciel utilise cet outil pour broder votre dessin plus efficacement et avoir le meilleur rendu possible. Mais pour que cette fonction fonctionne bien, évitez d'appliquer l'outil "Découper" qui supprime définitivement les points en dessous. Vous devez toujours l'utiliser avec précaution ou après avoir défini l'option "Retirer les superpositions" sur Jamais.

Sé quence:



Avec cet outil, il est possible de changer la séquence de broderie du motif lorsqu'il est réglé sur "Auto" . Des objets spécifiques du dessin peuvent être configurés pour être brodés au début ou à la fin du processus de broderie. Cela vous donne la possibilité de broder les dessins dans l'ordre que vous préférez. Plus précisément, le menu déroulant "Séquence" comporte trois options "Auto", "Au début" et "A la fin". L'option "Auto" est l'option par défaut et celle qui crée les meilleurs résultats de séquence de broderie. Pour modifier manuellement la séquence de broderie, utilisez les deux autres options. L'option "Au début" place l'objet sélectionné à broder en premier. Cela signifie que si il devait être brodé en cinquième dans la séquence de broderie, il sera brodé en premier dans la séquence. Exactement le contraire pour l'option "A la fin". Lorsque ceci est appliqué sur un objet du motif de broderie, il deviendra immédiatement le dernier objet à broder. Les options "Au début" et "A la fin", sont les seules façons de changer la séquence de broderie alors que l'option "Séquence Auto" est activée . Cet outil est vraiment utile pour broder des casquettes et des tissus délicats qui nécessitent un soin particulier en ce qui concerne l'emplacement des objets sur le tissu.

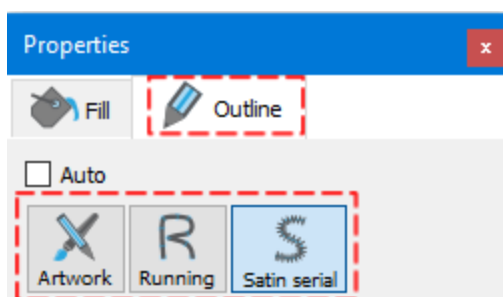
Si vous avez défini plus d'un objet à broder "Au début" et plus d'un "A la fin", le logiciel décidera automatiquement lequel sera le premier et lequel sera le dernier à être brodé.

Par exemple si vous avez un dessin avec 20 objets et que vous avez réglé 5 à broder "Au début" et 5 "A la fin", le logiciel va d'abord broder ceux qui ont été réglés "Au début", en décidant automatiquement leur séquence de broderie, puis ceux (10) mis en "Auto" et enfin ceux mis "A la fin", en décidant automatiquement l'ordre des 5 derniers.


L'option "Stop avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les dessin multi-cerceaux, les appliques, les dessins de Noms en série et toutes les dessins sur lesquels la machine doit s'arrêter pour effectuer une tâche spécifique.

Propriétés du serti

Cet onglet contient toutes les fonctions qui peuvent être appliquées au Serti d'un dessin et à chaque dessin de ligne. Les fonctions ne sont pas visibles tant que vous n'avez pas sélectionné un objet dans le dessin. Lorsqu'un dessin vectoriel est converti en broderie pour la première fois, le logiciel ajoute automatiquement des points de Serti aux objets. C'est pourquoi la case à cocher Auto, en haut de l'onglet de Serti, est cochée. Lorsqu'une modification dans l'onglet de Serti est faite, Auto devient n'est plus cochée. Vous pouvez la cocher à nouveau et ainsi restaurer le dessin à son état initial.



Illustration

Cette option , lorsqu'elle est appliquée, supprime le serti d'un objet. Tous les points du serti sont supprimés et seuls les points de la surface sont conservés. Chaque fois que vous n'avez pas besoin de broder un serti spécifique, vous pouvez définir son serti sur Illustration et ainsi supprimer les points instantanément.

Piqûre

Cette option, lorsqu'elle est choisie, applique une Piqûre sur un serti d'un objet ou sur une ligne. Tous les points de serti et de ligne sont remplacés par une Piqûre, qui est automatiquement calculée et produite à partir du programme. La Piqûre générée est réglée sur les valeurs par défaut. Vous pouvez changer l'aspect de cette piqûre en changeant sa "Largeur du serti" et son "Points de coratifs". Il existe différentes largeurs et points de coratifs que vous pouvez appliquer à toutes vos broderies. En outre, vous avez la possibilité de changer le "Décalage" et la "Longueur".

Largeur du serti

Outline width

0,4 mm

En modifiant cette valeur, vous pouvez ajouter un serti sur l'objet sélectionné ou modifier la largeur d'un serti existant. Si la valeur du champ Largeur du serti est 0 cela signifie que l'objet sélectionné n'a pas de serti. En changeant cette valeur à une valeur supérieure à 0, un contour sera ajouté à l'objet avec la largeur spécifiée. Vous pouvez modifier la valeur de l'épaisseur du serti en mettant en surbrillance la valeur actuelle, puis en tapant la nouvelle. L'ancienne valeur disparaît et la nouvelle prend sa place dès que vous appuyez sur la touche "Entrée" du clavier ou cliquez en dehors du champ. Le changement de valeur affecte le serti de l'objet sélectionné.

Pour le type de point Piqûre, la "Largeur du serti" affecte la manière dont il sera généré et donc brodé. Les modifications automatiques suivantes sont appliquées si la case "Auto" est cochée.

- Largeur du serti 0,1 - 0,4: Piqûre avec 1 passage.
- Largeur du serti 0,5 - 0,8: Piqûre avec "Points de coratifs" "Double" appliqué (2 passages).
- Largeur du serti 0,9 - 1,9: Piqûre avec "Points de coratifs" "Triple" appliqué (3 passages).
- Largeur du serti >1,9: la Piqûre change pour un "Bourdon sériel"

Longueur:

☒ Length

3,0 mm

Vous pouvez activer l'option Longueur en cochant la case à côté. Dans le champ numérique, vous pouvez spécifier la longueur des points de piqûre du serti de l'objet. Vous pouvez également ajuster la longueur en

cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris si il y en a une. Les modifications sont prévisualisées instantanément sur la zone de travail et peuvent être appliquées en cliquant en dehors du champ Longueur.



Bourdon s riel

Cette option, lorsqu'elle est choisie, d finit le serti d'un dessin ou une ligne comme  tant un Bourdon s riel. Tous les points de serti et de ligne passent en mode Bourdon s riel, qui est automatiquement calcul  et produit   partir du programme. Le type de Bourdon s riel qui sera plac  a   t  s lectionn  dans le programme et est la valeur par d faut.

Largeur du serti

Outline width

0,4 mm

En modifiant cette valeur, vous pouvez ajouter un contour sur l'objet s lectionn  ou modifier la largeur d'un contour existant. Si la valeur du champ Largeur du serti est 0, cela signifie que l'objet s lectionn  n'a pas de contour. En changeant la valeur sur une valeur sup rieure   0, un serti sera ajout    l'objet avec la largeur sp cifi e. Vous pouvez modifier la valeur de l' paisseur du contour en mettant en surbrillance la valeur actuelle, puis en tapant la nouvelle. L'ancienne valeur dispara t et la nouvelle prend sa place d s que vous appuyez sur la touche "Entr e" du clavier ou cliquez en dehors du champ. Le changement de valeur affecte le serti de l'objet s lectionn .


En outre, il existe quatre autres options qui peuvent vous aider   obtenir un r sultat optimal pour votre motif de broderie sur le tissu s lectionn . Comme nous l'avons d j  mentionn  dans la section S lection du tissu pr c demment dans ce chapitre, chaque tissu a des pr r glages diff rents qui affectent la fa on dont le motif de broderie sera brod . Ces pr r glages sont visibles en bas de la barre d'outils Propri t s et, pour le type de point Bourdon s riel, ils sont Maintien, Densit , D calage et Compensation. Les valeurs qui sont montr es, sont l , seulement pour votre information et pour vous aider   d cider du tissu que vous utiliserez. Nous d crirons ci-dessous le d tail de chaque option.

Densit  :

☒ Density

9,99 mm

Vous pouvez activer l'option "Densit " en cochant la case   c t  de celle-ci. Dans le champ num rique, vous pouvez sp cifier la densit  des points Bourdon que vous ajoutez. Vous pouvez  galement ajuster la densit  en

cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris  si il y en a une. Les modifications sont pr visualis es instantan ment sur la zone du dessin et peuvent  tre valid es en cliquant en dehors du champ de densit  ou en appuyant sur "Entr e / Retour"   partir du clavier.

Compensation:

☒ Compensation

0,8 mm

Vous pouvez activer l'option "Compensation" en cochant la case   c t  de celle-ci. Dans le champ num rique, vous pouvez entrer la valeur de compensation souhait e avec la limite inf rieure   0 mm et sup rieure   2.0 mm. Vous pouvez  galement ajuster la densit  en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris s'il y en a une.







La valeur entrée change la largeur du point bourdon qui sera brodé . La valeur de compensation par défaut dépend du tissu que vous utilisez. Si vous changez de tissu, la compensation s'ajustera automatiquement. Les modifications sont pré visualisées instantanément sur la zone de dessin et peuvent être définies en cliquant à l'extérieur du champ "Compensation" ou en appuyant sur "Entrée / Retour" à partir du clavier.











Maintien:



Vous pouvez activer l'option "Maintien" en cochant la case à côté de celle-ci. Cliquez sur le "Maintien" que vous voulez, et il sera immédiatement appliqué sur l'objet sélectionné . Si vous ne sélectionnez pas une sous-couche manuellement, le logiciel sélectionnera automatiquement celle qui vous convient. Les points de sous-couche sont placés sur le tissu afin de créer la base pour les points de dessus qui vont suivre. Le "Maintien" est important pour la qualité des motifs de broderie.



Pour le type de point Bourdon, les motifs de maintien suivants sont disponibles:

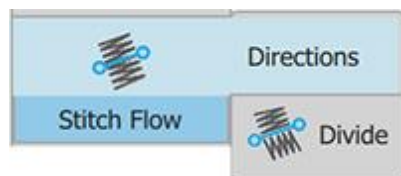
	Sans - Si ce réglage est sélectionné , il n'y aura pas de maintien et le logiciel effectuera des points de piqûre afin de passer d'une position à une autre et couvrir la zone avec des points de dessus.
	Simple - Si Simple est sélectionné , le logiciel créera une ligne unique avec des points de piqûre près du milieu de la forme de l'objet, puis couvrira celle-ci avec des points de dessus.
	Double - Si vous sélectionnez Double, le logiciel exécute des points de piqûre en suivant la forme de l'objet et positionne la double sous-couche près du bord du contour.
	ZigZag - Si Zigzag est sélectionné , le logiciel créera un motif ZigZag sophistiqué qui changera automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de recouvrement), puis remplira la forme avec des points de dessus.
	Croix - Si Croix est sélectionné e, le logiciel crée un motif ZigZag sophistiqué plus épais qui change automatiquement de direction (en fonction de la direction des points de dessus), puis remplit la forme avec des points de dessus.
	ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Zig-Zag.


	Croix+ - Est une combinaison du maintien Double et Croix.
	Grille - Si le maintien Grille est sélectionné, le logiciel couvre la zone de l'objet avec un motif ZigZag sophistiqué plus épais, qui change automatiquement les directions (selon la direction des points de dessus) deux fois, puis remplit la forme avec des points de dessus.
	Grille+ - Est une combinaison du maintien Double et Grille.
	Double ZigZag - Si Double Zig-Zag est sélectionné, un maintien Zig-Zag est appliqué dans les deux directions.
	Double ZigZag+ - Est une combinaison du maintien Double et Double Zig-Zag.
	3D-1 - Premier niveau de points 3D en bourdon
	3D-2 - Deuxième niveau de points 3D en bourdon (Recommandé dans la plupart des cas)
	3D-3 - Troisième niveau de points 3D en bourdon
	3D-4 - quatrième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon
	3D-5 - Cinquième niveau de l'aspect 3D Points de bourdon


Pour appliquer le look 3D sur les objets Bourdon, vous devez sélectionner l'un des 5 différents Maintiens 3D disponibles. Tous donneront un aspect 3D aux formes sur lesquelles vous les appliquerez. Les sous-couches 3D recommandées sont "3D-2" et "3D-3", ce qui vous donneront d'excellents résultats de broderie.

Outils Division et Direction


Dans la barre "Outils" du logiciel, il existe deux autres outils pour améliorer la qualité de la broderie. Ces outils sont regroupés dans le groupe d'outils "Sens des points" sous "Division"  et "Direction" .



Vous pouvez démarrer le mode "Directions" soit en appuyant sur l'icône "Directions"  située sur la barre d'outils ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl + Maj + D (Mac OS Cmd + Maj + D).

Vous pouvez démarrer le mode "Division" en appuyant sur l'icône "Division"  située sur la barre d'outils ou en utilisant le raccourci clavier Maj + D (Mac OS Maj + D).

Division


Avec cet outil il est possible de "diviser" les objets en Bourdon et de gérer la façon dont les barres de bourdon seront divisées pour créer les surfaces. Les objets ne sont pas agrandis mais divisés en branches internes. Cet outil vous donne la possibilité de personnaliser la façon dont les objets "Bourdon" seront brodés et de créer exactement le dessin que vous voulez. Pour ajouter une ligne de "Division", cliquez sur l'icône "Diviser" . Puis cliquez sur l'objet que vous souhaitez diviser (afin de le sélectionner). Cliquez et faites glisser d'un côté de l'objet à l'autre afin de spécifier la ligne de division. Pour supprimer la ligne de division que vous avez créée, cliquez simplement sur l'icône 'X' au milieu de la ligne. Vous pouvez modifier n'importe quelle ligne de division existante en cliquant et en faisant glisser les points verts des lignes. La ligne "Diviser" a une couleur verte afin de les distinguer des lignes de directions qui sont rouges.

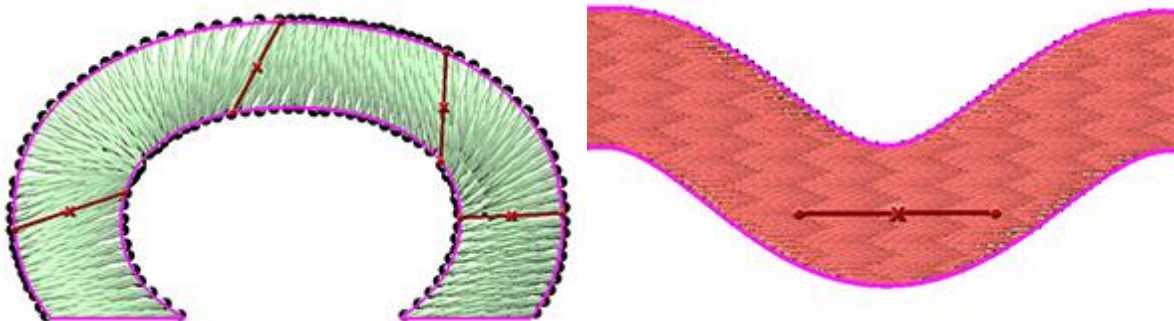
Il est également très utile lorsque vous souhaitez créer des motifs de texte et broder le motif d'une manière spécifique. Vous pouvez diviser les caractères en bourdon et définir exactement la manière dont vous voulez qu'ils soient brodés.



Directions



Avec cet outil, il est possible de changer la direction du "Remplissage", du "Bourdon" jusqu'à ce que vous soyez satisfait des résultats de broderie. Pour ajouter une direction, vous devez d'abord cliquer sur l'icône

"Directions".  Puis cliquez sur l'objet dont la direction doit être modifiée (afin de le sélectionner). Cliquez et faites glisser pour spécifier la direction des points. Pour supprimer la direction que vous avez créée, cliquez simplement sur l'icône 'X' au milieu de la direction. Vous pouvez modifier n'importe quelle direction existante en cliquant et en faisant glisser les points rouges de la direction.



En changeant les "Directions" dans un dessin, vous pouvez également organiser les tensions de broderie qui créent des déformations de manière à ce qu'un objet annule les tensions de l'autre et produise un résultat parfait.

Dans les objets "Bourdon" Vous pouvez avoir plusieurs directions de point qui peuvent vous aider à produire le résultat de broderie que vous préférez. Par contre, dans les objets "Remplissage" vous ne pouvez avoir qu'une seule "Direction" de points.

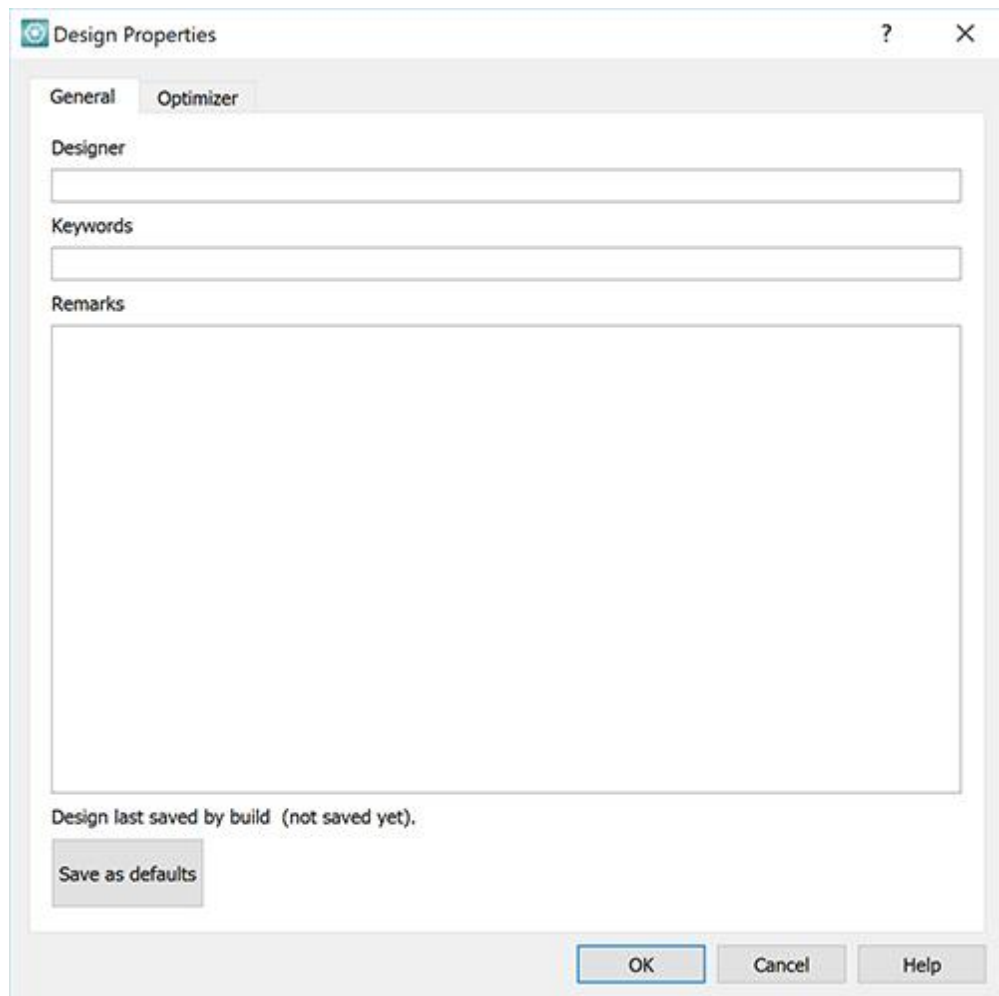
Avec la combinaison des outils "Division"  et "Direction"  Vous pouvez créer des dessins uniques qui peuvent avoir de nombreux sous-objets en tant que branches et des directions spécifiques de points pour chaque sous-objet.

Remarque: lorsque vous travaillez avec Directions ou Division, vous pouvez basculer entre Directions et Division en appuyant sur la touche «D». Si vous utilisez Directions et appuyez sur "D" vous passez à Division et si vous êtes sur Division et appuyez sur "D" vous passez à Directions.

Propriétés du dessin

Outre les changements de points que vous pouvez effectuer dans vos motifs de broderie, vous pouvez également ajuster les propriétés du motif. Vous pouvez ajouter des informations générales sur le dessin et optimiser la façon dont il sera brodé. Vous pouvez accéder aux propriétés du dessin à partir du menu "Fichier > Propriétés du dessin". Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous pouvez ajuster les propriétés dans l'onglet Général et Optimiser.

Général



The screenshot shows the 'Design Properties' dialog box with the 'General' tab selected. The 'Optimizer' tab is also visible. The 'Designer' field is empty. The 'Keywords' field is empty. The 'Remarks' field is a large text area, currently empty. At the bottom left, there is a status message: 'Design last saved by build (not saved yet).' and a 'Save as defaults' button. At the bottom right, there are 'OK', 'Cancel', and 'Help' buttons.

Dans l'onglet général, vous pouvez ajouter des informations sur le "nom du dessinateur", sur le dessin "Mots clés" et toutes "Remarques" sur le motif.

- Dessinateur

Dans le champ de texte "Dessinateur", vous pouvez ajouter des informations sur le dessinateur (Nom, société, etc.). Ces champs sont utiles pour la tenue de dossiers.

- Mots clés

Dans le champ "Mots clés", vous pouvez ajouter des mots qui décrivent le dessin actuel. Les mots-clés ne peuvent être utilisés que si vous enregistrez vos dessins au format ".NGS" ou ".DRAW".

Le format de fichier "NGS" peut être ouvert à partir des programmes de numérisation WINGS SYSTEMS Ltd, eXPerience® et Wings 'modular®. Ces logiciels comprennent un navigateur où les mots-clés peuvent être utilisés comme un filtre dans l'option de recherche. Si vous traitez avec des centaines de modèles, cela peut être une fonction essentielle pour la recherche rapide dans votre base de données. Beaucoup de gens trouvent plus facile d'écrire une liste fixe d'options ou de mots-clés pour permettre à plusieurs utilisateurs d'entrer des données dans le même style dans une base de données de conception commune.

- Remarques

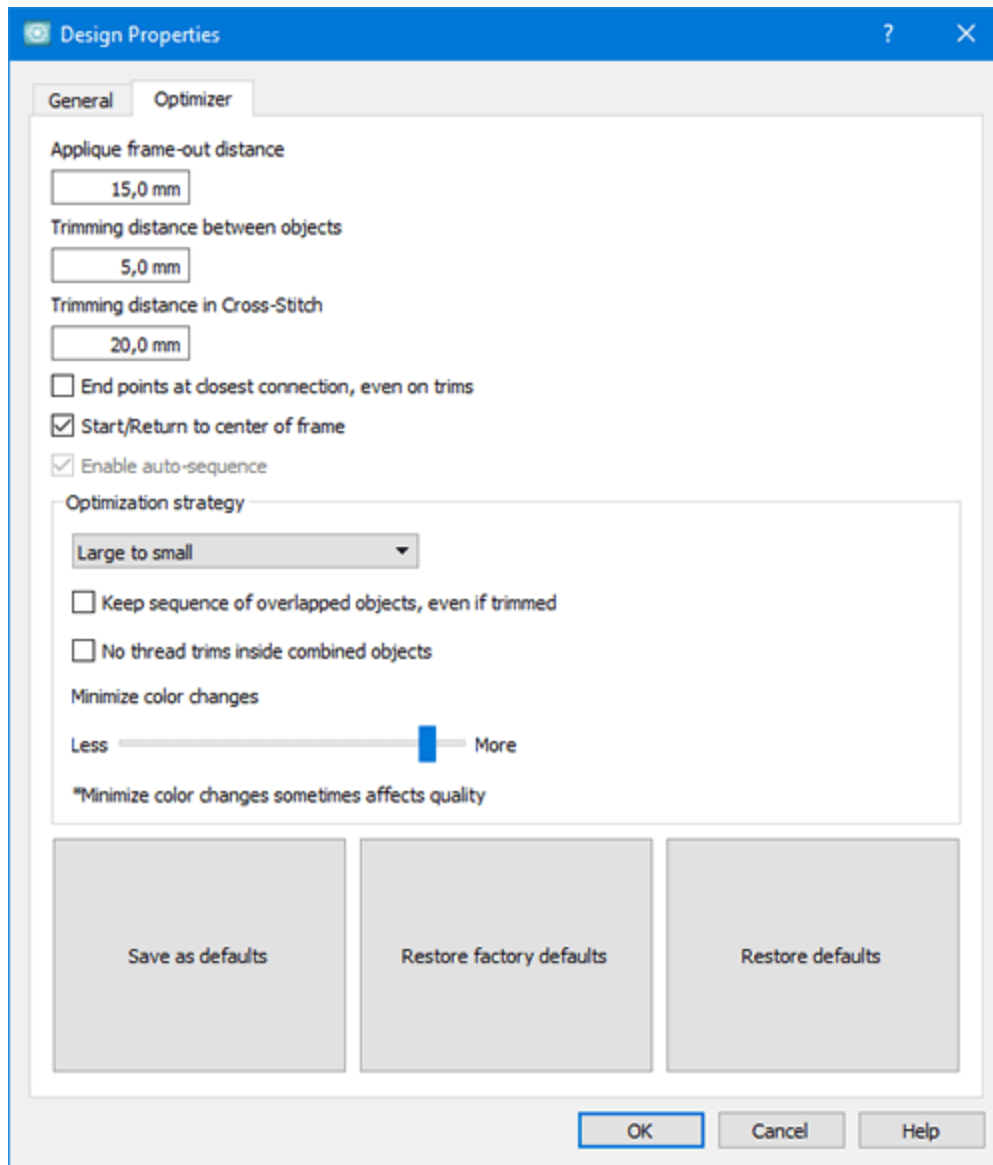
Dans cette zone de texte, vous pouvez ajouter des remarques sur votre dessin. Toutes les informations sur le type de point, la palette de couleurs, le type de tissu et le nombre de fils utilisés lors de la création du dessin sont utiles pour une consultation rapide de tous ceux qui pourraient l'utiliser. Vous pouvez également ajouter des instructions relatives à la production de broderie.

Tout changement dans l'onglet Général peut être sauvegardé par défaut, en cliquant sur le bouton "Enregistrer par défaut", ce qui signifie que chaque fois que vous créez un nouveau dessin, les paramètres déjà sauvegardés seront affichés.

Options d'optimisation

L' "Optimiseur" est très important pour ajuster la façon dont la broderie finale sera produite.

Toutes les options que vous trouverez dans l'Optimiseur se réfèrent au processus de production de broderie et sont importantes pour une broderie de qualité. La boîte de dialogue "Options d'optimisation" est également accessible à partir du menu "Outil", "Options d'optimisation" ou en appuyant sur les touches de raccourci Ctrl + Maj + J du clavier.



Les options de l'Optimiseur que vous pouvez ajuster sont listées ci-dessous:

Distance de la pose applique

Ce paramètre est important pour les motifs incluant une application. Dans la production de motifs de broderie avec application, il y a une phase où la machine s'arrête, déplace le cadre et vous demande d'ajouter l'applique dans la zone prédéfinie. Dans cette phase, le mouvement du cadre effectué par la machine à broder est défini comme la "Distance de la pose applique". En modifiant la valeur de ce champ, vous définissez le mouvement du cadre à partir de la position où il s'est arrêté.

Distance du coupe-fil entre les objets

Cet outil s'applique uniquement aux objets de broderie (la technique de broderie doit être active).

Grâce aux coupes-fils entre les objets de la broderie, vous obtenez une broderie de haute qualité, mais plus longue à produire car chaque fois que la machine coupe un fil, il faut un certain temps pour redémarrer la broderie.

D'un autre côté, sans coupe-fil entre les objets, vous obtenez une qualité de broderie inférieure, mais aussi un temps de production plus court. Les passages de fil sont là pour connecter les objets sans couper le fil. Vous pouvez soit couper manuellement les liaisons, soit les garder sur le motif. Dans les cas où les objets sont trop proches, les passages de fil ne sont pas un problème pour la plupart des brodeurs, et c'est même le meilleur moyen de broder. Tout ça est aussi une question de style de broderie.

Ce paramètre est important pour les coupes-fil dans le processus de production de broderie. Avec l'option "Distance du coupe-fil entre les objets", vous définissez la distance que le logiciel utilisera pour vérifier chaque passage de fil entre les objets. Si le logiciel trouve un point plus long, il le coupera.

Par conséquent, si vous voulez vous assurer que les coupes-fil seront ajoutées au dessin entier, vous devez définir la valeur à 0,5 mm.

Distance du coupe-fil pour le point de croix

Cet outil s'applique uniquement aux objets de broderie (la technique de broderie doit être active).

Cette option gère la distance de coupe-fil entre les objets au point de croix. Dans le logiciel, les dessins au point de croix sont traités comme un seul objet. Dans les dessins au point de croix, nous pouvons traiter les couleurs de fils qui remplissent le dessin en tant qu'objets. Dans la plupart des cas, les motifs au point de croix présentent des croix dispersées de la même couleur qui rendent difficiles les calculs de coupe-fil difficiles. L'option "Distance du coupe-fil pour le point de croix" vous permet de définir la distance à laquelle vous voulez qu'un coupe-fil se produise entre les objets de même couleur du motif. Les réglages de coupe-fil sont différents selon les dessins. Par conséquent, vous devez faire attention à la valeur insérée dans cette option.



Points de sortie à la connexion la plus courte, même avec les coupes-fil

Cette option est importante pour la manière dont le motif sera brodé. Lorsque la case est cochée, le logiciel filtre l'intégralité du dessin et trouve les points de connexion les plus proches entre les objets, même si un coupe-fil est effectué. Cette option donne un meilleur chemin entre les objets et améliore le flux vers la broderie. En outre, il donne moins de coupe-fil parce que les objets de la même couleur sont connectés à partir de leur point le plus proche.


Démarrage / retour au centre du cadre

Cette option est importante pour la manière dont le motif sera brodé. Lorsque la case est cochée, le logiciel force la machine à broder à revenir au centre du dessin après la fin du processus de broderie. Force également la machine à démarrer à partir du centre du cadre.

Activer l'Auto-séquence

Cette option montre si "l'Auto-séquence"  est activée ou non (elle agit comme un indicateur). Si elle est cochée, la section "Stratégie d'optimisation" sera disponible. Si vous réglez le bouton séquence  sur "Manuel" la coche "Activer l'Auto-séquence" sera décochée.

Stratégie de l'optimisation

Cet outil n'est disponible que si l'option "séquence automatique"  est activée (la technique de broderie doit être active).

Avec cet outil, vous pouvez définir la manière dont les objets du motif de broderie seront brodés. C'est comme un créateur de séquence de broderie automatique. Avec cet outil, vous pouvez définir la manière / l'ordre dans lequel les objets des motifs de broderie seront placés sur le tissu. Cet outil est vraiment important pour broder des casquettes qui doivent être brodés du centre à droite et à gauche. En outre, il est utile pour les tissus délicats qui nécessitent un soin particulier quant à la façon dont les objets seront brodés. Les options de broderie pour définir la séquence des objets sont les suivantes:

- De haut en bas:
Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de haut en bas. Cela signifie que le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes qui se trouvent à la position la plus haute du dessin et continuera avec ceux qui sont en bas du dessin.
- De bas en haut:
C'est le contraire de l'option de haut en bas. Par conséquent, lorsqu'elle est appliquée sur un motif de broderie, le logiciel modifie la séquence de broderie et commence à broder les objets / formes à partir de ceux qui sont situés en bas jusqu'à ce qu'il atteigne les objets supérieurs.
- De gauche à droite:
Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de gauche à droite. Cela signifie que le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes les plus à gauche dans le dessin et continuera à broder ceux qui sont vers la droite du dessin.
- De droite à gauche:
C'est le contraire de l'option de gauche à droite. Par conséquent, lorsqu'elle est appliquée sur un motif de broderie, le logiciel modifiera la séquence de broderie et commencera à broder l'objet / les formes de ceux qui se trouvent à la position la plus à droite dans le dessin jusqu'à ce qu'il atteigne les objets de gauche.
- De petit à grand:
Lorsque cette option est appliquée, le logiciel organise la séquence de broderie de l'objet le plus petit du dessin aux plus grands.

- De grand à petit:
C'est l'option opposée de l'option précédente. Par conséquent, quand elle est appliquée sur un dessin, les objets / formes du motif seront brodés des plus grands aux plus petits.
- de l'intérieur vers l'extérieur:
Lorsque cette option est appliquée, les objets du motif seront brodés de l'intérieur vers l'extérieur. Cela signifie que le logiciel changera la séquence de broderie et commencera à broder les objets / formes qui se trouvent au milieu du dessin et continuera avec ceux qui sont placés à l'extérieur du motif. Cette option est souvent utilisée pour broder des casquettes.
- De l'extérieur vers l'intérieur:
C'est l'option opposée de l'option Intérieur vers l'Extérieur. Par conséquent, quand elle est appliquée sur un dessin, les objets / formes seront brodés de l'extérieur à l'intérieur. Le logiciel vérifiera la séquence actuelle du dessin modifiera la séquence pour l'adapter à cette option.

Toute modification dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation" affecte également l'option "Stratégie d'optimisation". Par conséquent, gardez toujours à l'esprit qu'une combinaison des options d'optimisation sera appliquée sur le motif de broderie et pas uniquement la stratégie d'optimisation sélectionnée. Avec la bonne combinaison d'options, vous pouvez obtenir les résultats de broderie appropriés.


Conserver la séquence sur les objets superposés, même coupés

Cette option est disponible uniquement si l'option Séquence automatique est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option est importante pour la séquence de broderie du dessin. Lorsque cette option est cochée, toutes les formes du dessin vectoriel seront brodées en conservant leur ordre de chevauchement. Cela signifie que l'ordre de la broderie suivra l'ordre de chevauchement de la conception vectorielle. En appliquant cette option, il sera possible de mieux gérer la façon dont le motif sera brodé.

Les modifications que vous effectuez sur l'ordre de superposition du dessin vectoriel sont calculées en conséquence par le logiciel. L'ordre de chevauchement ne sera pas suivi tel que parce d'autres filtres sont appliqués sur le dessin qui affectent la séquence de broderie.

Pas de coupe-fil entre les objets combinés

Cette option est disponible uniquement si l'option "séquence automatique"  est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option, lorsqu'elle est cochée, n'autorise aucune coupe de fil entre les objets combinés. Cette option s'applique uniquement aux objets qui sont combinés (non groupés).

Pour utiliser correctement cette option, vous devez sélectionner les objets que vous souhaitez combiner et appliquer l'option "Combiner" dans le menu contextuel. Les objets vont se combiner et réagir comme un seul objet, héritant de tous les attributs du dernier objet sélectionné. Si vous essayez de simuler le dessin, vous verrez les objets combinés (comme les objets de texte) se connecter entre eux avec un passage de fil. Avec l'option "Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés" cochée, tous les objets combinés seront brodés avec des passages de fil entre eux, même si vous avez réglé l'option Distance du coupe-fil entre les objets" sur la plus courte valeur.

Si vous ne cochez pas la case «Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés», tous les coupes-fil seront calculés normalement.


Objet combiné : objet créé en combinant deux ou plusieurs objets et en les convertissant en un seul objet courbe. Un objet combiné prend les attributs surface et serti du dernier objet sélectionné.


Minimiser les changements de couleur

Cette option est disponible uniquement si l'option Séquence automatique est activée (la technique de broderie doit être active).

Cette option est importante pour limiter les changements de couleur dans le processus de production de broderie. Les changements de couleur sont les changements de fil que fait la machine à broder afin de broder chaque objet du dessin. Avec plus de changements de couleur, la séquence du dessin de la broderie est suivie avec plus de précision, mais le processus de production est plus long. Par contre, avec moins de changements de couleur, la séquence de motifs de broderie change pour s'adapter aux paramètres de réduction de la couleur, mais réduit le processus de production. La modification de la séquence de motifs de broderie peut produire des résultats de broderie moins précis. Cela dépend du motif de broderie, de la machine à broder et du tissu. Vous pouvez ajuster les changements de couleur grâce à l'utilisation de la barre de suivi.

Vous pouvez également modifier la valeur de la barre de suivi en appuyant sur les flèches Gauche et Droite du clavier.

Tous les ajustements que vous faite s'applique sur le dessin actuel. Si vous souhaitez que vos réglages soient stockés par défaut, cliquez sur le bouton "Enregistrer par défaut"  situé dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation".

Si vous avez modifié les paramètres du logiciel par défaut et que vous souhaitez les restaurer, vous pouvez cliquer sur le bouton "Restaurer les réglages d'origine" .

Si vous avez modifié les paramètres de l'Optimiseur et que vous souhaitez revenir aux paramètres par défaut que vous avez enregistré en tant que paramètres par défaut, vous devez appuyer sur le bouton



"Restaurer défauts". Cette fonction restaure le dernier paramètre enregistré que vous avez enregistré en cliquant sur le bouton "Enregistrer par défaut".

Changer le cadre de broderie

Vous pouvez ajouter un cadre ou cercle de broderie ou modifier le cercle actuellement appliqué en cliquant sur l'outil "Machine / Cadre" de la barre "Outils".



Vous devez d'abord sélectionner le modèle de la « machine à broder » que vous utiliserez, puis un modèle "Cadre" qui correspond à la machine spécifique.

Il est important de sélectionner le cadre de broderie correct, afin de vous assurer que votre dessin s'insère dans le cadre que vous allez utiliser pour le broder. Si le motif ne correspond pas à la zone de broderie du cercle, la zone deviendra rouge.

En outre, la plupart du temps, le cercle sélectionné sera demandé à la machine à broder une fois que vous avez chargé le motif.

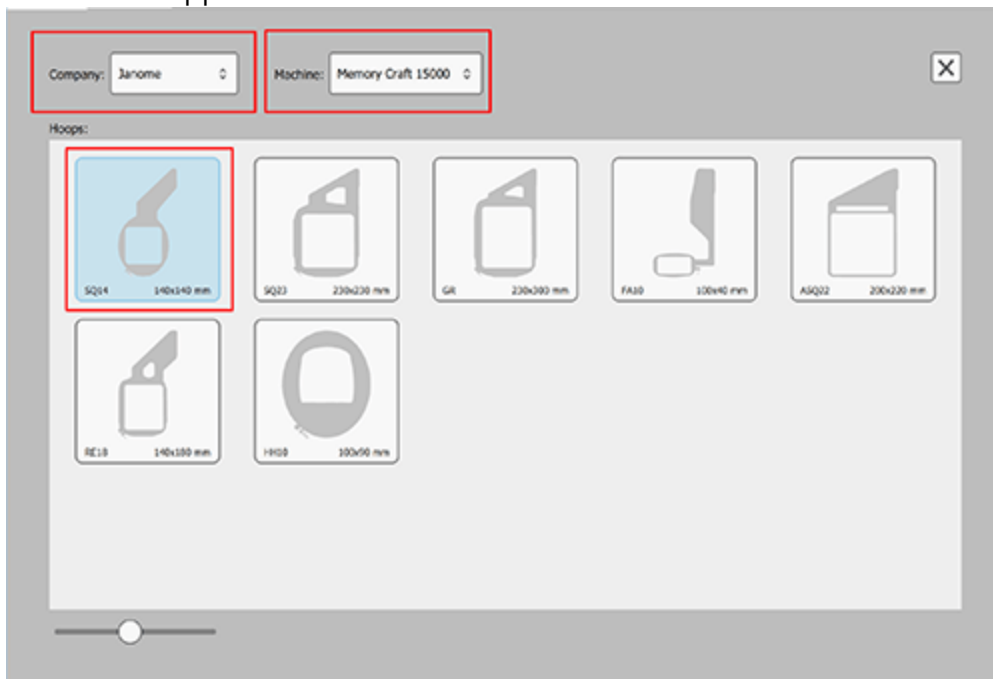
Si le cercle que vous avez sélectionné n'est pas visible sur la zone de travail, vous devez l'activer en sélectionnant l'option "Cadre de broderie" dans le menu "Vue". Si l'option "Cadre" est cochée et que le cercle n'est pas visible, essayez le "Zoom arrière" avec l'un des outils de zoom disponibles ou en utilisant la molette de la souris tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Définir le cercle par défaut

Vous pouvez définir le cadre par défaut uniquement à partir de la page "Accueil" du logiciel



1. Cliquez sur le bouton "Marque - Machine" pour définir le cadre par défaut.
2. Une fenêtre apparaît.



3. Sélectionnez la marque de la machine à broder en cliquant sur le menu déroulant "Marque".
4. Sélectionnez le modèle de la machine à broder en cliquant sur le menu déroulant "Machine". Les cercles que la machine sélectionnée prend en charge apparaîtront dans la zone "Cadres".
5. Sélectionnez le cadre que vous utiliserez. La fenêtre de ferme et le cadre sélectionné sera celui choisi par défaut.
6. Chaque dessin que vous créerez à partir de ce moment sera créé avec ce cerceau.

Changer-Ajouter un cadre de broderie

Cliquez sur l'outil "Machine / Cadre". La barre "Séquences" changera, et affichera le cercle actuel ou aura un signe '+' qui vous permettra d'ajouter un cercle au motif.



1. Double-cliquez sur le cercle actuel ou cliquez sur le bouton '+' pour en ajouter un nouveau.

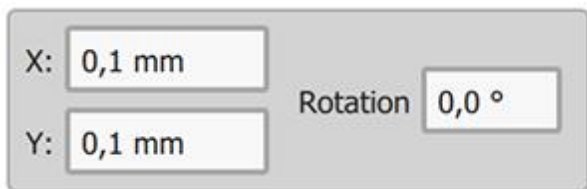
2. La boîte de dialogue "Modifier le cadre" apparaît.



3. Sélectionnez la marque de la machine à broder en cliquant sur le menu déroulant "Marque".
4. Sélectionnez le modèle de la machine à broder en cliquant sur le menu déroulant "Machine". Les cercles que la machine sélectionnée prend en charge apparaîtront dans la zone "Cadre".
5. Sélectionnez le cadre que vous utiliserez. Le cercle change immédiatement et la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

Dans la boîte de dialogue "Modifier le cadre" se trouve une barre de suivi en bas que vous pouvez faire glisser vers la gauche ou la droite pour diminuer ou augmenter la taille du cadre.

Propriétés Machine / Cadre



Lorsque vous êtes dans l'outil "Machine / Cadre", vous pouvez modifier la position du cercle et le faire pivoter en définissant les valeurs appropriées dans la barre "Options d'outils".

En modifiant les valeurs dans les champs "X" et "Y", vous pouvez positionner le cercle avec précision sur l'espace de travail. Cliquez dans les champs respectifs et tapez les valeurs souhaitées. Appuyez sur "Entrée / Retour" et le logiciel déplacera le cercle sur les axes "X" et "Y" immédiatement.

Pour faire pivoter le cadre, vous pouvez utiliser l'option "Rotation". Tapez la valeur de rotation que vous voulez dans le champ et appuyez sur "Entrée / Retour". Le cercle tournera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous pouvez donner des valeurs de 0 à 359 degrés.

Ajouter plusieurs cadres de broderie

Le logiciel fournit une fonction de Cadre multiple qui vous permet de broder de grands dessins dans plusieurs cadres de broderie. Avec la fonction "Cadre multiple" nous essayons d'adapter le dessin au moins de cadres possible. Par conséquent, il est conseillé de sélectionner le plus grand cadre de broderie disponible et essayer d'adapter la plupart des parties du dessin à l'intérieur.

Ajouter plusieurs cadres de broderie

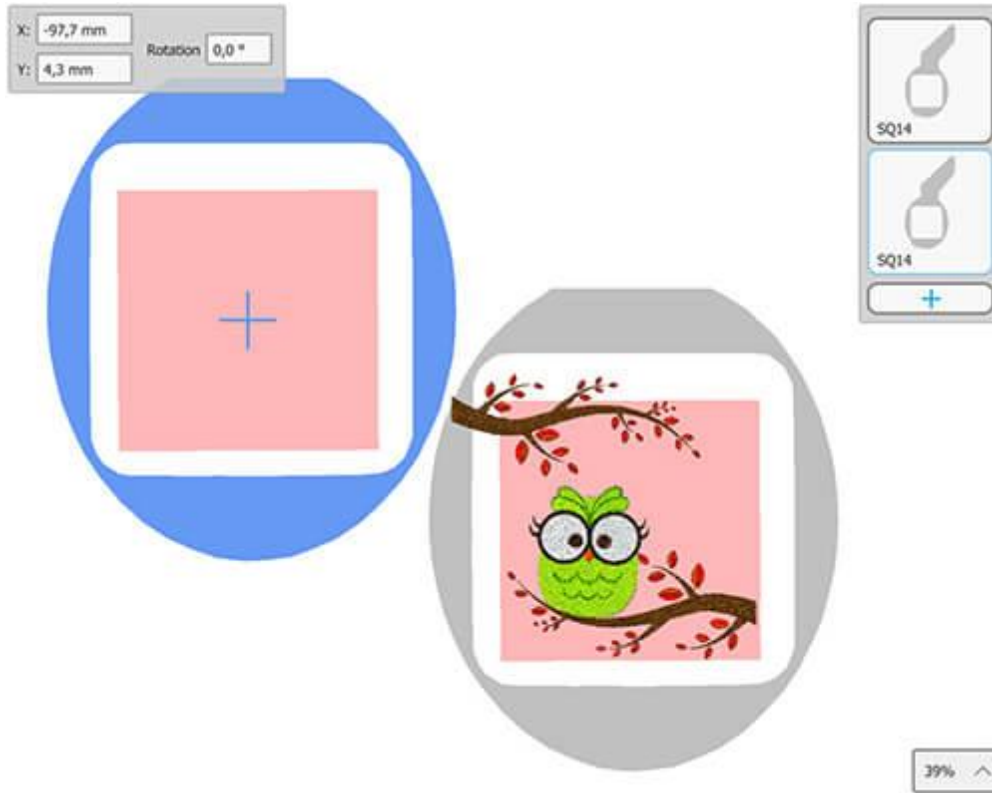
Cliquez sur l'outil "Machine / Cadre". La barre "Séquences" changera, et affichera le cercle actuel et un signe '+' qui vous permettra d'ajouter un cadre au motif.



1. Si un cercle est déjà appliqué, cliquez sur le bouton '+' pour en ajouter un autre.
2. La boîte de dialogue "Modifier le cadre" apparaît.

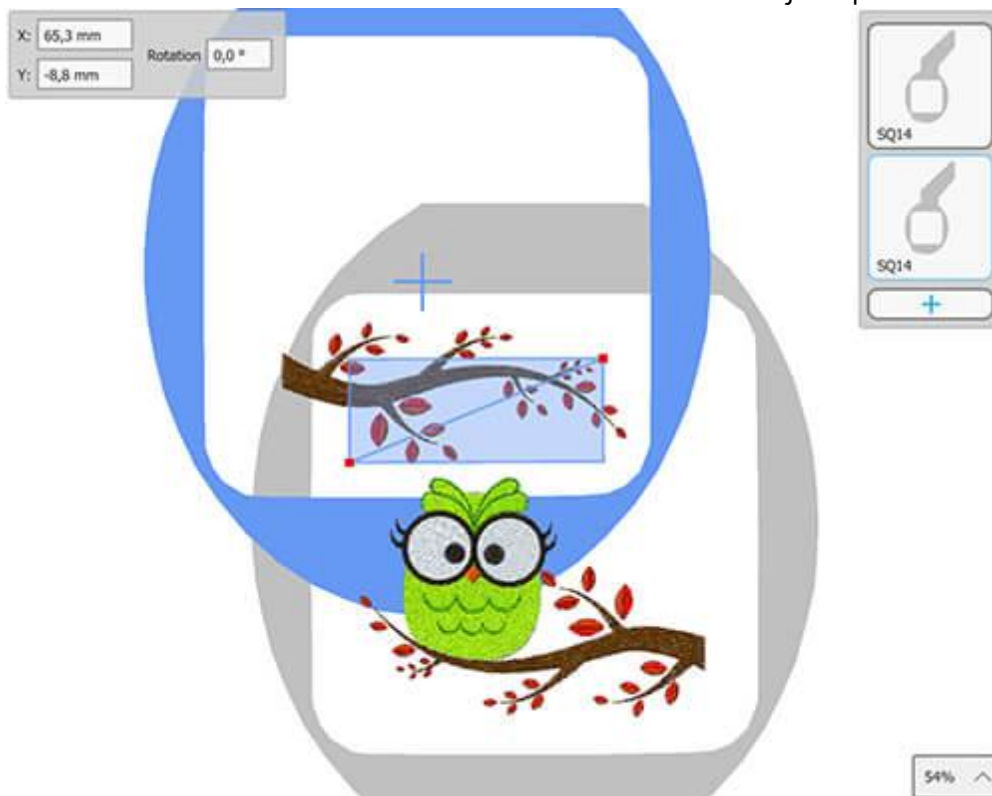


3. Cliquez sur le "Cadre" qui sera le second.



4. La boîte de dialogue se ferme et applique le cadre sur l'espace de travail. Lorsque l'outil "Machine / Cadre" est actif, vous pouvez modifier la position du cerceau librement en cliquant et en faisant glisser sur le cadre.

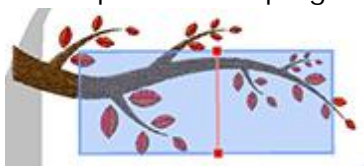
5. Positionnez la zone de broderie du second cercle sur les objets qui ne rentrent pas dans le premier cercle.



6. Maintenant, le dessin sera brodé sans aucun problème. Nous avons cependant besoin de faire quelques ajustements supplémentaires. La zone d'intersection, qui est mise en évidence avec une couleur transparente bleue, comprend une ligne diagonale qui spécifie quels objets seront coupés s'ils ne peuvent pas tenir entièrement sur l'un ou l'autre cercle. Dans notre cas, le seul objet qui ne peut pas remplir entièrement un seul cerceau est la branche brune.



7. Dans notre cas, nous devons couper la branche au milieu. Nous allons déplacer la ligne à une position où elle va couper la branche en deux parties. Pour ce faire, faites glisser la poignée rouge vers le milieu du côté supérieur et la poignée rouge vers le milieu du côté inférieur.

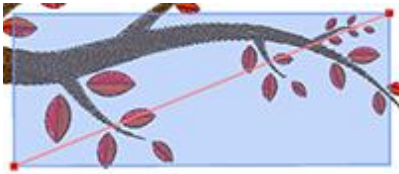


En général, le logiciel essaie d'éviter le découpage d'objet / forme et maintient la qualité de la broderie à un niveau élevé. Ce n'est pas toujours possible. Avec la ligne, vous pouvez spécifier où les objets seront coupés.

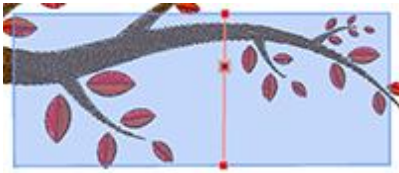
8. La branche sera coupée exactement dans la position où la ligne la croise.
9. Le dessin est prêt. Enregistrez-le dans le format de fichier pris en charge par votre machine en sélectionnant "Fichier > Enregistrer".
10. Le logiciel va enregistrer deux fichiers. Le premier comprendra le dessin principal et le second le dessin qui sera brodé dans le deuxième cercle.
11. Cliquez sur l'outil "Redessiner lentement" pour simuler la façon dont le motif sera brodé. Sélectionnez le cadre que vous voulez dans le gestionnaire "cadre", puis cliquez sur le bouton "Jouer" pour lancer la simulation.
12. Pour finir, faites une impression où toutes les informations sur la façon dont le dessin sera brodé seront répertoriées. Vous le trouverez très utile.

Personnalisez la ligne de coupe

La zone d'intersection de deux ou plusieurs cercles est mise en évidence avec une couleur transparente bleue et comprend une ligne diagonale. La ligne diagonale spécifie quels objets sont concernés et comment ils seront coupés, s'ils ne peuvent pas tenir entièrement sur l'un ou l'autre cadre. Si les objets s'adaptent, ils ne seront pas coupés mais brodés sur le cadre dans lequel ils s'adaptent.



La ligne droite n'est pas toujours pratique, surtout si le dessin est complexe. Pour cette raison, vous pouvez "ajouter" des nœuds sur la ligne en "double-cliquant" dessus et "supprimer" en double-cliquant sur un nœud existant.



Vous pouvez faire glisser les nœuds et changer l'emplacement où la coupe sera faite. Avec les nœuds supplémentaires, vous pouvez créer des lignes complexes et réduire le nombre de découpes.



Séquence de broderie

Dans cette section, nous allons analyser les outils que le logiciel procure pour ajuster la séquence de broderie des motifs que vous créez. Le logiciel comprend des outils automatiques et manuels pour produire la séquence de broderie. Vous pouvez combiner les différents outils disponibles et produire les résultats de broderie que vous préférez.

Séquence de broderie automatique



Séquence de broderie manuelle



Séquence de broderie automatique

Le logiciel comprend un mécanisme de séquence automatique qui produit d'excellents résultats en fonction des options de séquençage que vous avez définies. Trois outils sont responsables du réglage de la séquence de broderie automatique. Ces outils sont

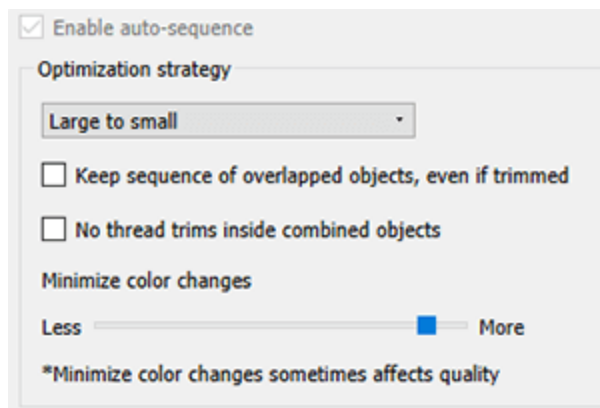
1. l'outil Auto-séquence et
2. l'outil Séquence

Avec ces outils, vous pouvez ajuster la séquence de broderie automatique produite par le logiciel.

Activer la séquence automatique



L'outil de séquence automatique est situé dans la barre d'outils standard et est activé par défaut. Cela signifie que tout dessin que vous convertissez ou créez à partir de zéro aura sa séquence de broderie produite automatiquement en fonction de vos préférences. L'outil de séquence automatique comprend certaines options que vous pouvez ajuster via la boîte de dialogue "Options d'optimisation" que vous trouverez dans le menu "Outils".




L'option "auto-séquence" est cochée et toutes ses options peuvent être réglées sur des valeurs différentes. Les options que vous pouvez ajuster sont les suivantes:

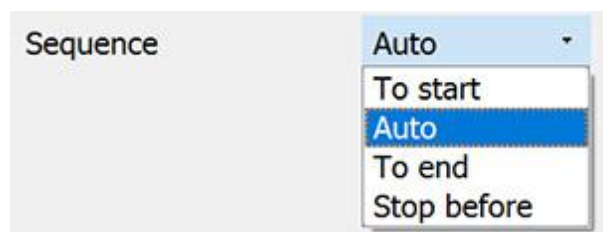
- Stratégie d'optimisation: Avec cette option, vous pouvez définir la manière dont les objets seront brodés. C'est un créateur de séquence de broderie automatique. Avec cet outil, vous pouvez définir comment les objets du motif de broderie seront placés sur le tissu. Les options pour définir la séquence des objets sont les suivantes: Grand à petit, Petit à grand, De gauche à droite, De droite à gauche, De haut en bas, De bas en haut, Intérieur à extérieur, Extérieur à intérieur. Toutes ces options font exactement ce que leurs intitulés spécifient sur les objets du motif de broderie. Par conséquent, en fonction de la manière dont vous souhaitez broder votre motif de broderie, vous devez sélectionner la stratégie d'optimisation correspondante.

- Conserver la séquence des objets superposés même coupés : cette option est importante pour la séquence de broderie du motif. Lorsque cette option est cochée, toutes les formes du dessin vectoriel seront brodées en conservant leur ordre de chevauchement. Cela signifie que l'ordre de la broderie suivra l'ordre de chevauchement de la construction vectorielle. Ce filtre a un effet, même si vous avez des zones minuscules qui se chevauchent entre les objets et même si le logiciel décide d'ajouter des coupes-fil entre eux. Si cette option n'est pas cochée, le logiciel réorganise les objets pour mieux correspondre à la stratégie d'optimisation et aux autres options d'optimisation que vous avez sélectionnées.
- Pas de coupe-fil entre les objets combinés : Cette option, lorsqu'elle est cochée, n'autorise aucune coupe-fil entre les objets combinés. Cette option s'applique uniquement aux objets qui sont combinés (non groupés). Avec l'option Pas de coupe-fil à l'intérieur des objets combinés cochée, tous les objets combinés seront brodés avec des passages de fil entre eux, même si vous avez défini l'option Distance du coupe-fil entre les objets.
Si vous ne cochez pas la case «Pas de coupe-fil entre les objets combinés», tous les coupes-fil seront calculés normalement et réorganiseront les objets en fonction de la «stratégie d'optimisation» sélectionnée et d'autres options d'optimisation sélectionnées (comme la distance du coupe-fil entre les objets).
- Minimiser les changements de couleur : Cette option est importante pour limiter les changements de couleur dans le processus de production de broderie. Les changements de couleur sont relatifs aux changements de couleur du fil que la machine à broder fait pour broder chaque objet de broderie. Avec plus de changements de couleur, la séquence de la broderie est suivie avec plus de précision, mais le processus de production est plus long. D'un autre côté, avec moins de changements de couleur, la séquence de motifs de broderie change pour s'adapter aux paramètres de "Réduction des changements de couleur" mais offre un processus de production plus court. Cette option fera de son mieux pour minimiser les changements de couleur, mais elle ne peut pas modifier l'ordre de chevauchement des objets afin de produire un seul changement de couleur par couleurs utilisées. En outre, les décisions prises par cette option sont liées aux autres paramètres d'optimisation tels que l'option "Stratégie d'optimisation", l'option "Distance du coupe-fil entre les objets", l'option "Conserver la séquence des objets superposés" et l'option "Séquence". de la barre d'outils Propriétés.

Il est important de garder à l'esprit que toutes les options d'optimisation sont liées et que la séquence de broderie est calculée en fonction de toutes les options d'optimisation et pas seulement d'une option spécifique. Chaque fois que vous définissez les paramètres d'optimisation, vous devez considérer comment les modifications que vous effectuez affecteront la séquence de broderie en gardant à l'esprit tous les autres paramètres d'optimisation. Vous pouvez afficher les résultats des modifications effectuées via l'option

"Dessiner lentement"  (que vous trouverez dans la barre d'outils Outils) qui simule le processus de broderie du dessin que vous créez.

Outil Séquence



L'outil "Séquence" a la fonctionnalité de placer des objets spécifiques ou un ensemble d'objets à broder au début ou à la fin du processus de broderie. L'outil Séquence apparaît au bas de la barre d'outils Propriétés lorsque vous sélectionnez un objet ou un ensemble d'objets.

L'option Séquence vous donne quatre possibilités: "Au début", "A la fin", "Stop avant" et "Auto".

Par défaut, l'option "Auto" est sélectionnée pour permettre au logiciel de décider de la séquence de broderie du dessin. Si vous voulez qu'un objet change d'ordre et soit brodé en premier ou en dernier dans la séquence de broderie, vous devez utiliser, respectivement, l'option "Au début" ou "A la fin". Dans le cas où vous avez sélectionné plusieurs objets et les avez réglés sur "Au début" ou "A la fin" une procédure différente aura lieu. Le logiciel va changer les objets qui, par exemple, sont réglés "Au début", et va les placer au début de la séquence de broderie. Il va décider automatiquement de l'ordre de ces objets brodés "Au début". Par conséquent, les objets que vous avez configurés pour être brodés "Au début" seront brodés en premier mais avec l'ordre que le logiciel appliquera en fonction des autres paramètres que vous avez définis dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation". La même chose se produira si vous définissez plusieurs objets à broder "A la fin". Le logiciel manipulera ces objets et les déplacera à la fin de la séquence de broderie, mais l'ordre sera automatiquement défini. Les objets restants avec l'option de séquence "Auto" par défaut seront brodés après les objets "Au début" et avant les objets "A la fin" avec un ordre automatique décidé par le logiciel.


Par conséquent, vous pouvez réorganiser les objets du dessin en créant trois groupes:

- Ceux qui seront brodés en premier (Au début),
- ceux du milieu (Auto) et
- ceux qui seront brodés à la fin de l'objet.

Si vous n'apportez aucune modification à l'option de séquence, le logiciel crée automatiquement la meilleure séquence de broderie possible en fonction des autres paramètres que vous avez définis dans la boîte de dialogue "Options d'optimisation".

L'option "Arrêter avant" est une commande de séquence spéciale que vous pouvez ajouter au dessin sélectionné, si vous voulez arrêter la machine avant de broder l'objet. Il est utile pour les conceptions multi-cadres, les appliques, les dessins avec les noms en série et toutes les dessins sur lesquels vous avez besoin que la machine s'arrête pour effectuer une tâche spécifique.

Chaque fois que vous le souhaitez, vous pouvez simuler la séquence de broderie du motif à l'aide de l'outil

"Dessiner lentement".  et décider si vous devez apporter d'autres modifications à la séquence de broderie. Pour rappel, le "Gestionnaire de séquences" ne peut pas vous aider à réorganiser l'ordre d'une broderie si



l'outil "Séquence automatique" est activé.

Séquence de broderie manuelle

Le logiciel comprend un mécanisme de séquençage manuel qui vous donne la possibilité de réorganiser le dessin librement en fonction de vos préférences. Le logiciel utilise par défaut l'option de séquençage automatique qui est très utile pour les utilisateurs expérimentés et pour ceux qui ne connaissent pas le séquençage de la broderie. Pour passer en mode manuel, vous devez désactiver l'outil séquence automatique



situé sur la barre d'outils standard.

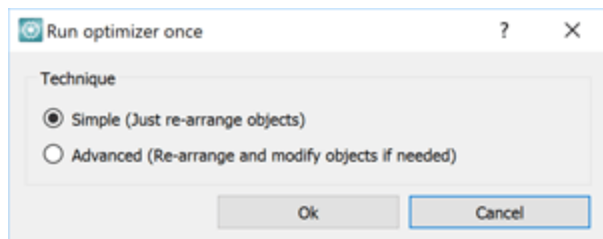
Outil Optimiser



L'outil "Optimiser" **Optimize** n'apparaît que si la "séquence automatique" est désactivée et est réglée sur "Manuel"



En cliquant sur l'icône "Optimiser" **Optimize**, la boîte de dialogue "Lancer l'optimisation une fois" apparaît, vous permettant d'exécuter l'optimiseur de séquence, puis vous donne la possibilité de réorganiser librement le motif de broderie via le gestionnaire "Séquence".





Dans la boîte de dialogue "Lancer l'optimisation", vous avez trois options:

- Simple (Réorganiser les objets)

En sélectionnant cette option et en cliquant sur le bouton "OK", la séquence de broderie produite dans le "Gestionnaire de séquence" dépendra des réglages que vous avez définis dans la sous-section "Séquences automatique" que vous trouverez dans la boîte de dialogue "Outils> Options d'optimisation". C'est très utile parce que le logiciel fera le dur travail pour vous en appliquant la "stratégie d'optimisation" que vous préférez et ne vous laissera que des modifications mineures à faire sur la séquence de broderie finale.

- Avancé (réorganiser et modifier les objets si nécessaire)


En sélectionnant cette option et en cliquant sur le bouton "OK", l'option "Optimiser" sera appliquée une fois sur le dessin mais il modifiera les objets si nécessaire. Cela signifie que les "surfaces"  et les "Sertis"  seront séparés et re-séquenceés séparément en fonction des paramètres de la boîte de dialogue "Options d'optimisation" que vous trouverez dans le menu "Outils". Plus d'objets apparaîtront sur le gestionnaire de séquences que vous pourrez réorganiser librement. La séquence de broderie produite dans le «Gestionnaire de séquence» dépendra des paramètres que vous avez définis dans la sous-section "Séquences automatique" que vous trouverez dans la boîte de dialogue «Outils> Options d'optimisation». La seule différence avec l'option de séquence "Simple" est que les objets "Surface" et "Serti" sont manipulés et réarrangés séparément pour des résultats de séquençage ultimes. La seule chose que vous devez garder à l'esprit est que le nombre d'objets augmente. Cela rendra le séquençage plus difficile, en particulier sur les objets bitmap vectorisés automatiquement.

Malgré le passage des séquences de broderie au mode manuel, les options de la boîte de dialogue "Options d'optimisation" qui ne sont pas listées dans l'option "Auto-séquence" ne seront non plus appliquées à la fonction de séquençage manuelles ci-dessus jusqu'au moment où vous enregistrerez votre dessin en format machine (.dst, .pes, etc.) ou utiliserez la fonctionnalité "Dessiner lentement" pour simuler le résultat final de la broderie. Cela signifie que les options "Longueur de la pose applique", "Distance du coupe-fil entre les objets", "Distance du coupe-fil pour le points de croix" et "Points de sortie à la connexion la plus proche" ne seront pas calculées que vous activiez ou non l'option "Auto-séquence".

Gestionnaire de séquence - Manuel

Pour avoir le contrôle total de l'organisation de tous les objets de broderie, vous pouvez désactiver "Auto-



séquence". Cela peut être facilement fait en appuyant sur l'icône "Auto"  dans la barre d'outils "Outils". Vous avez le contrôle total de la séquence de broderie et tous les mécanismes intelligents ont été désactivés.

Si le dessin provient d'une illustration vectorielle claire, les objets seront peu nombreux et vous n'aurez pas de problème à re-séquencer le dessin. Par contre, si le dessin provient d'une image bitmap tracée, le nombre d'objets variera de quelques-uns à des milliers qui seront difficiles à gérer. Vous devez être prudent sur la façon d'utiliser l'outil de séquençage manuel et devez toujours être prêt à gérer un grand nombre d'objets. A cet effet, le logiciel dispose de nombreux outils qui vous permettent de sélectionner des objets, ""par couleur"" (contour, remplissage ou les deux) ou par "type de point" afin de faciliter le re-séquençage.

La réorganisation des objets à partir du gestionnaire de séquence est très facile. La seule chose que vous avez à faire est de sélectionner le ou les objets que vous voulez réorganiser en utilisant l'une des nombreuses méthodes de sélection que le logiciel comprend, puis en cliquant et en faisant glisser sur le gestionnaire de séquence l'objet(s) à sa nouvelle position. Le résultat de la réorganisation sera visible directement sur la zone de travail. Si vous n'aimez pas les résultats ou vous pensez que vous avez fait une erreur, vous pouvez "Annuler" (Ctrl + Z ou Cmd + Z) la dernière action que vous avez faite et essayer de réorganiser les objets une fois de plus.

Il est important de se rappeler que lors du re-séquençage, certains objets peuvent changer, suite à la fonction "Retirer les superpositions" appliquée automatiquement. L'option "Retirer les superpositions" qui se trouve dans la barre d'outils "Propriétés" supprime les parties inutiles du motif placées en dessous d'autres objets, afin de réduire le nombre et l'épaisseur des points de broderie. Il ne les supprime pas de façon permanente comme le fait l'outil "Découper", mais il conserve les informations de construction vectorielle jusqu'à ce que vous enregistrez le motif dans le fichier machine (.dst, .pes, etc.). Par conséquent, vous pouvez déplacer un objet volumineux qui se trouve au début du dessin (qui ressemble à une bordure / contour à cause de la fonctionnalité "Retirer les superpositions") et le placer en haut... Mais une fois que vous le faites, vous découvrirez que cet objet surface va recouvrir tous les autres objets. Pour corriger cela, vous devez d'abord utiliser l'outil "Découper" de la barre d'outils "standard", afin de découper l'objet du début et ensuite le réorganiser. Tout ceci est automatiquement calculé lorsque la fonction "Auto-séquence" est activée.

Préférences du logiciel

Dans cette section, nous allons présenter la boîte de dialogue "Options" et comment définir les préférences pour différents aspects du logiciel. Vous pouvez démarrer la boîte de dialogue "Options", en utilisant "Options" du menu "Outils" ou en appuyant sur la touche de raccourci Ctrl + T. Pour les utilisateurs de Mac OS, allez dans le menu "Artistique" - "Préférences" ou utilisez les touches "Cmd + ". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, vous pouvez ajuster les propriétés dans chaque onglet de menu.



Cliquez sur chaque onglet, représentés sur l'image ci-dessus, pour voir leurs options.

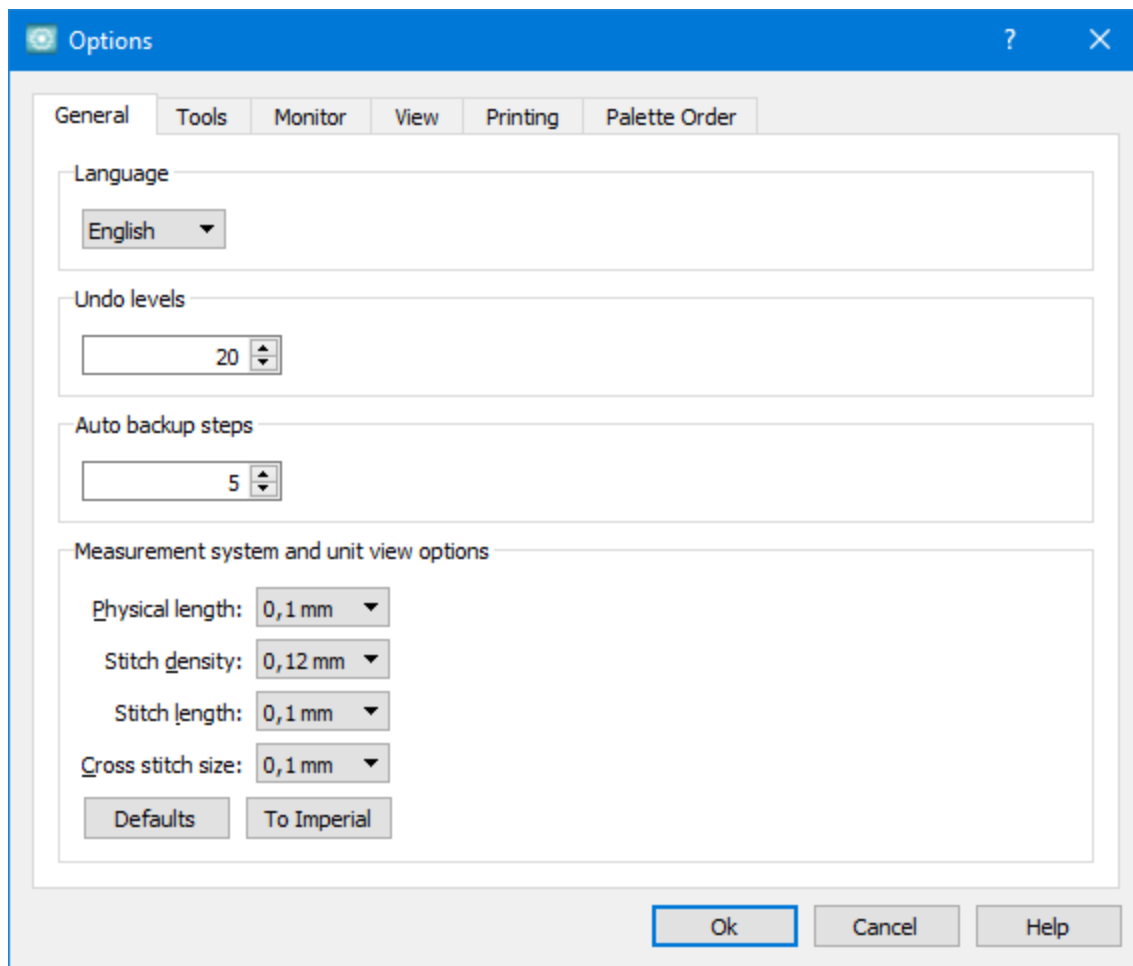
Général

Dans l'onglet "Général" de la boîte de dialogue "Options", vous pouvez sélectionner une langue pour l'interface utilisateur, gérer les "Niveaux d'annulations" et les "Étapes de sauvegarde automatique" et enfin sélectionner le système de mesure et ses options. Vous pouvez augmenter ou diminuer les "Niveaux d'annulation" du programme en fonction de vos besoins. Le nombre que vous définissez est le nombre d'opérations que vous pouvez annuler.

Remarque: un nombre de niveaux d'annulation élevé demande plus de mémoire système.

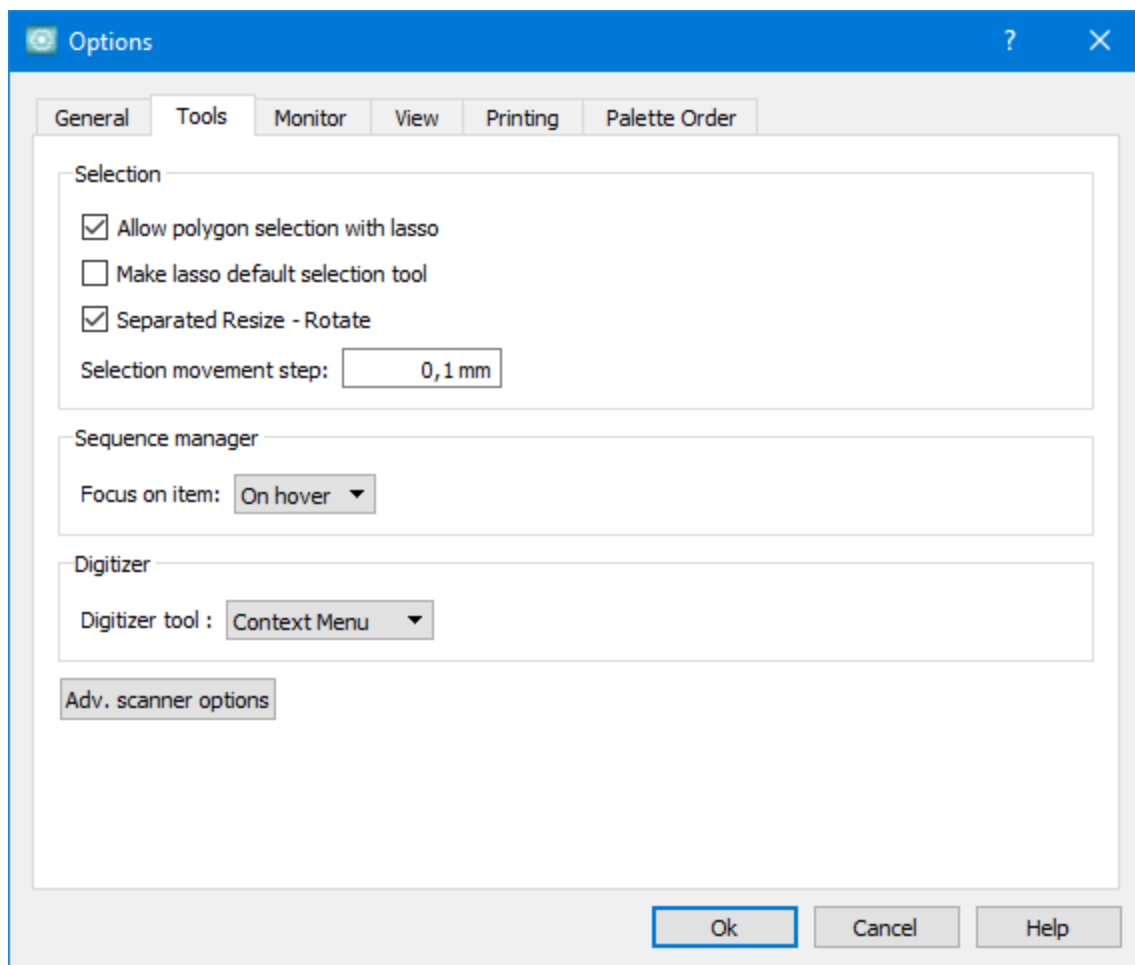
Avec l'option "Étapes de sauvegarde automatique", vous pouvez définir après combien d'actions une sauvegarde se produira. Par exemple, si les étapes de sauvegarde sont définies sur 5, le logiciel effectuera une sauvegarde toutes les 5 modifications que vous apporterez à votre dessin.

Enfin, vous pouvez sélectionner le "Système de mesure" du programme, par défaut, le programme affiche toutes les valeurs de mesure en unités métriques (mm). Si vous souhaitez afficher dans "Pouces", vous pouvez utiliser le bouton "Impériale" et cela va changer l'affichage de toutes les mesures en pouces.



Outils

Dans l'onglet "Outils", vous pouvez modifier certaines options concernant les outils de sélection, le focus du gestionnaire de séquence et la sélection d'un mode pour l'outil "Vectoriser".



Sélection

- Si vous cochez la case "Permettre la sélection des objets au lasso", vous activez une fonctionnalité supplémentaire de l'outil lasso. Cette fonctionnalité vous permet de dessiner des segments rectilignes pour créer le lasso de sélection. Pour dessiner un lasso composé de segments rectilignes, démarrez l'outil lasso et cliquez à chaque fois que votre segment doit changer d'orientation. Lorsque votre dernier segment sera défini, votre polygone de sélection sera créé et tous les objets qui sont à l'intérieur seront sélectionnés.
- Vous pouvez définir le "Lasso" comme outil de sélection par défaut en utilisant "Activer la sélection au lasso par défaut".
- Le logiciel comporte deux modes de fonctionnement pour les transformations. La valeur par défaut est "Séparer Redimensionner - Pivoter" et cela signifie que lorsque vous sélectionnez un objet, vous avez des poignées "Redimensionner" et vous devez cliquer sur l'objet pour basculer vers les poignées "Pivoter". Plus d'informations sont disponibles dans le chapitre Transformer les objets.

- Dans le champ "Sélection du pas de déplacement", vous pouvez spécifier la distance à laquelle vous voulez qu'un objet soit déplacé chaque fois que vous appuyez sur la "touche fléchée" de votre clavier. Le mouvement par défaut est 1 mm.

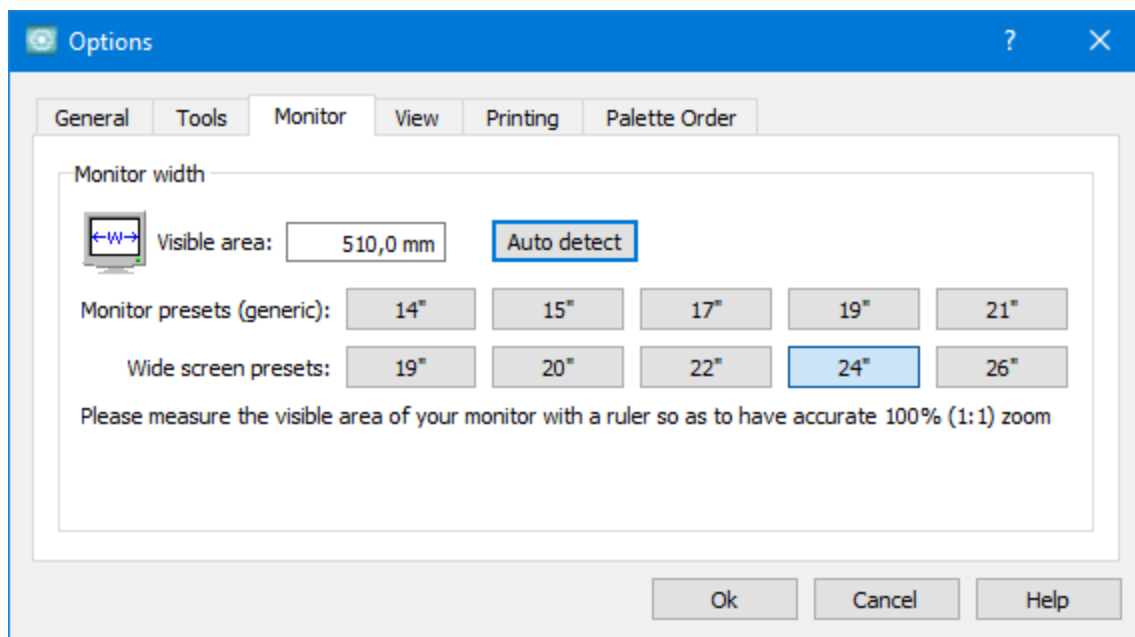
Gestionnaire de Séquence

À l'aide du menu déroulant "Focus sur l'élément", vous pouvez spécifier de quelle façon les objets sélectionnés dans la barre de Séquences doivent être mis en évidence. Pour appliquer cette option, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue et redémarrez le logiciel.

- Survol: en sélectionnant cette option, chaque fois que vous passez la souris sur un objet dans le gestionnaire de séquences, celui-ci est immédiatement mis en évidence (mis en surbrillance et centré dans l'espace de travail).
- Clic: En sélectionnant cette option, lorsque vous cliquez sur un objet dans le gestionnaire de séquences, il est immédiatement mis en évidence (mis en surbrillance et centré dans l'espace de travail).
- Jamais: En sélectionnant cette option, l'option de mise en évidence sera désactivée.

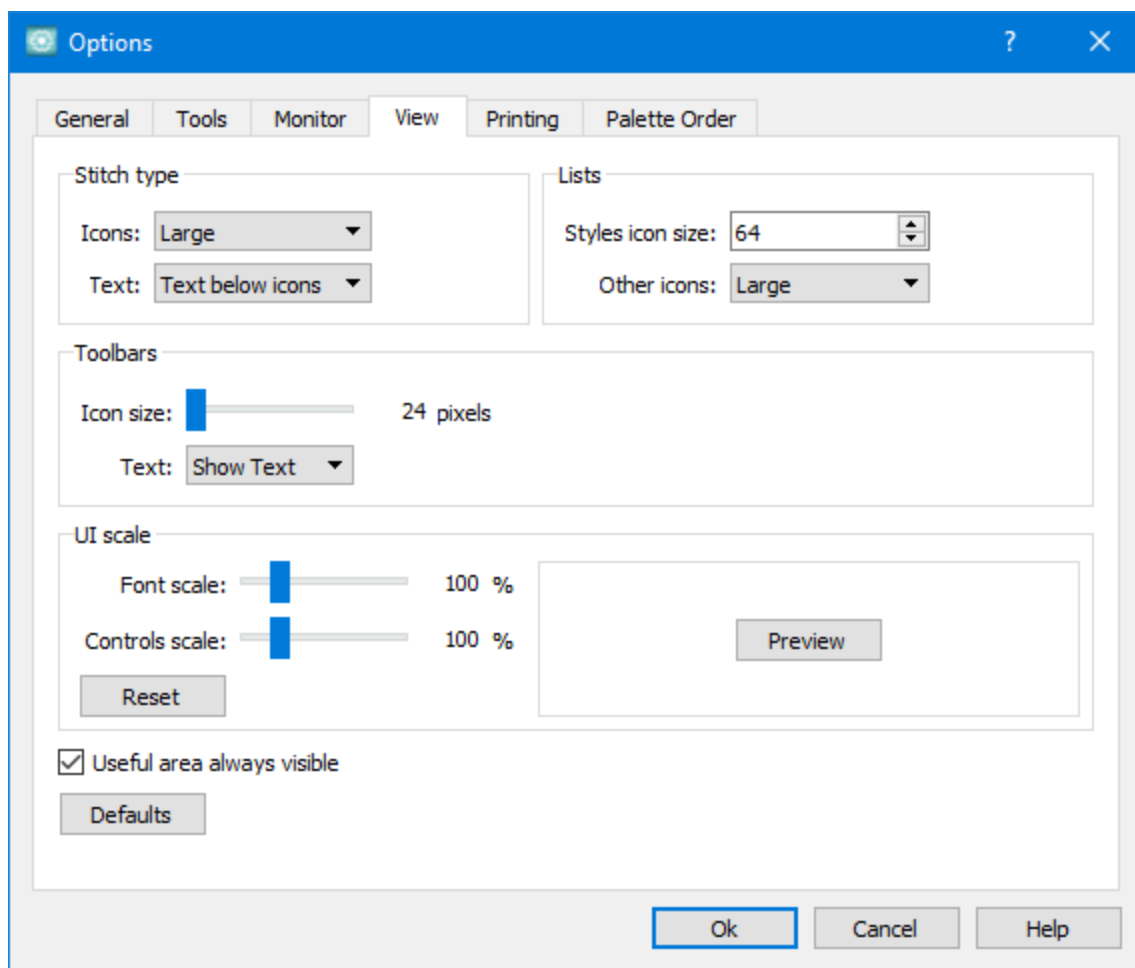
Ecran

Dans l'onglet "Ecran", vous pouvez définir la largeur réelle de votre moniteur. Ceci est important si vous souhaitez afficher vos motifs dans leur taille réelle lorsque vous cliquez sur la sélection du zoom à 100% dans la barre d'outils standard. Afin de trouver la largeur de votre moniteur, vous pouvez mesurer la zone visible avec une règle. Le résultat de votre mesure doit être entré dans le champ de texte "Zone d'affichage" au format métrique correct. Une autre façon de définir la largeur de votre moniteur est en connaissant la taille de votre moniteur en pouces, et en cliquant simplement sur le bouton de taille prédéfinie du moniteur respectif. Le programme définira automatiquement la largeur de votre moniteur. Enfin en utilisant l'option "Autodétection" le programme va essayer de détecter automatiquement la taille de votre moniteur. Pour activer vos modifications, vous devez cliquer sur "OK" dans la boîte de dialogue "Options". La prochaine fois que vous essaieriez d'afficher votre motif dans un zoom à 100%, la taille de votre motif sera la taille réelle.



Affichage


Dans l'onglet "Affichage", vous pouvez ajuster la façon dont vous visualisez les barres d'outils. Vous pouvez modifier la taille des icônes "Type de point", les "Icônes des Points Décoratifs" et les icônes de la barre d'outils "Standard" et "Outils". Vous pouvez également choisir si une "étiquette de texte" sera affichée avec les icônes ou non, et la position de l'étiquette.



Type de points

- Icônes: à partir de ce menu déroulant, vous pouvez choisir la taille des icônes de type de point de la barre "Propriétés". Pour l'activer, vous devez cliquer sur le menu déroulant et sélectionner l'une des deux options.
- Texte: Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner si les icônes "Type de point" auront un texte d'étiquette de texte visible et le placement de l'étiquette. Le texte de l'étiquette des icônes peut être placé "à côté" de l'icône, "au-dessous" de l'icône ou non affiché. Par conséquent, en modifiant ces réglages, vous pouvez afficher les icônes et leurs étiquettes de la manière que vous préférez.

Listes

- Taille de l'icône Points Décoratifs: Dans ce champ numérique, vous pouvez spécifier la taille des icônes "Points décoratifs" de la barre d'outils "Propriétés". Le nombre de ce champ indique la taille en pixels des icônes. Vous pouvez entrer la taille exacte que vous voulez ou vous pouvez ajuster la taille en cliquant sur les flèches à côté de la valeur ou en cliquant sur la valeur et en tournant la molette de la souris  si il y en a une. La taille des icônes Points décoratifs ne peut pas dépasser 64 pixels.
- Autres icônes: Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner une taille pour les autres icônes de la barre d'outils Propriétés. Pour l'activer, vous devez cliquer sur le menu déroulant et sélectionner l'une des deux options, cliquer sur OK et redémarrer le logiciel.

Barre d'outils

À l'aide de la barre de progression "Taille des icônes", vous pouvez définir la taille des icônes pour la barre d'outils "Standard" qui se situe dans la partie supérieure de l'application et pour la barre d'outils "Outils" dans la partie gauche de l'application. Le nombre que vous définissez est la taille de l'icône en pixels. De plus, vous pouvez choisir si vous voulez que le texte de l'étiquette soit affiché à côté de chaque icône ou non.

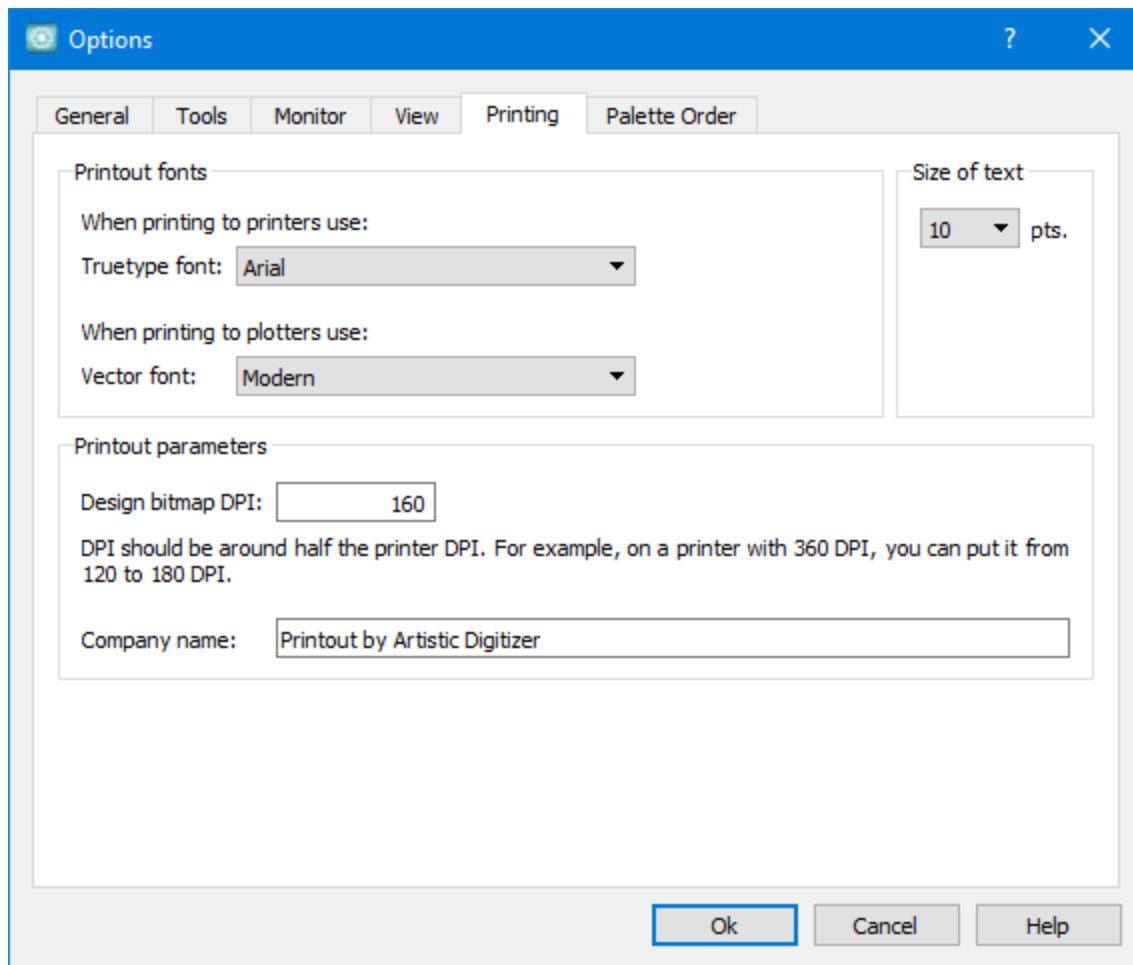
Echelle de l'interface Utilisateur

En utilisant les barres de progression "Taille des polices" ou "Taille des boutons", vous pouvez mettre à l'échelle les "Polices" visibles ou les "Boutons" du logiciel en général. En utilisant le bouton "Réinitialiser" vous pouvez restaurer l'échelle d'interface utilisateur par défaut.

Enfin, en utilisant le bouton "Valeurs par défaut", vous pouvez restaurer les valeurs par défaut dans l'onglet "affichage", à l'exception de l'échelle "interface utilisateur" qui a une option "Réinitialiser" séparée. Pour appliquer tous les réglages que vous avez effectués, vous devez cliquer sur le bouton "OK" de la boîte de dialogue "Options" et redémarrer le logiciel. La prochaine fois que vous démarrerez le logiciel, tous les changements que vous avez effectués prendront effet immédiatement.

Impression

Dans l'onglet Impression, vous pouvez ajuster les polices d'impression, la taille du texte et les paramètres d'impression.



Polices d'impression

Dans l'option "Polices d'impression", vous pouvez définir quelle "police True Type" l'imprimante utilisera pour l'impression et quelle "police vectorielle" le traceur utilisera. Dans l'option "Taille du texte", vous pouvez également spécifier la taille des polices dans l'impression. Cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez une taille.

Paramètres d'impression

Dans les "Paramètres d'impression", vous pouvez définir le "DPI" (Points par pouce) de l'impression et le "Nom de Société" qui sera ajouté sur l'impression. Définir le "DPI" de l'impression est important pour la qualité d'impression. La valeur DPI qui doit être placée dans le champ "Résolution en DPI" et doit être environ la moitié du DPI dont l'imprimante est capable. Par exemple, sur une imprimante avec 360 dpi, vous pouvez définir la valeur de 120 à 180 dpi. Dans le champ "Nom de la société", vous pouvez ajouter le nom de la société ou un slogan que vous souhaitez afficher dans l'impression.

Organiser les palettes

À l'aide de l'onglet "Palette", vous pouvez sélectionner les "Palettes de fils" disponibles et modifier l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la liste de couleurs "Gestionnaire de couleurs".

Utilisez la case à cocher en regard de chacune des palettes de fabricant de fil disponibles pour sélectionner celles qui seront disponibles dans la liste de couleurs du "Gestionnaire de couleurs" ou de l'onglet de "Couleur".

Palette order

	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	AMANN ISALON 40	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>

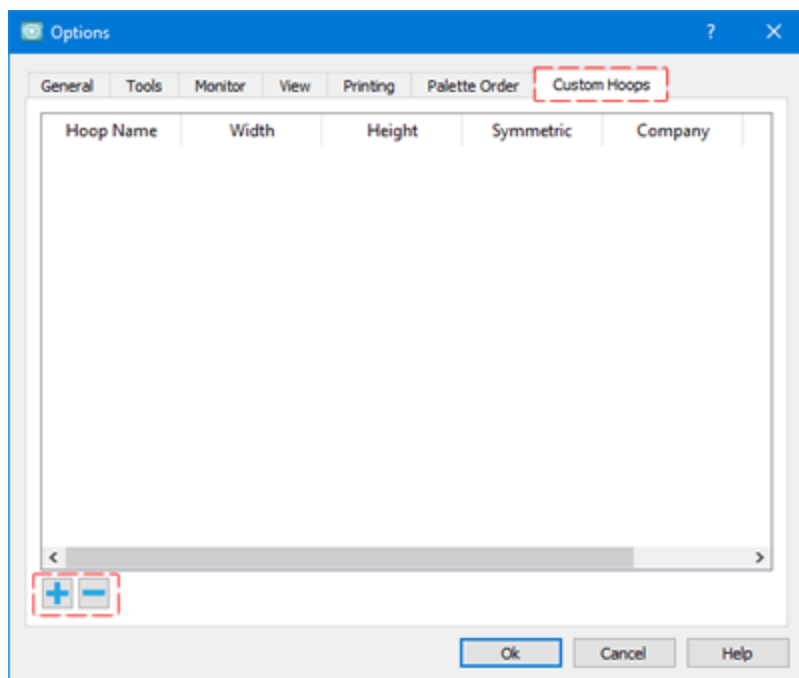
Palette order

	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	JANOME	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>
7	JANOME	<input checked="" type="checkbox"/>
8	ANGELKING 5 FEEL SOFT	<input type="checkbox"/>

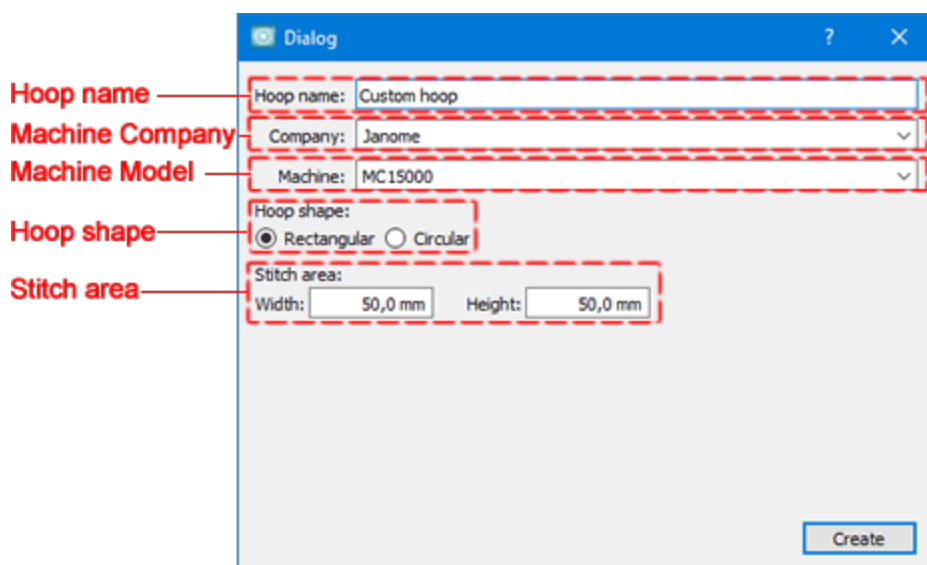
De plus, vous pouvez sélectionner l'une des palettes disponibles et en faisant glisser vers une autre position dans la liste et, comme cela, vous pouvez déplacer les palettes les plus utilisées dans la position la plus pratique.

Cadres de broderie personnalisés

Dans l'onglet "Cadres de broderie personnalisés" de la boîte de dialogue "Options", vous pouvez créer des cadres personnalisés dans le cas où vous utilisez un cadre qui n'est pas disponible sur la liste des cadres de broderie. En cliquant sur le bouton "Plus", la boîte de dialogue "Créer un cadre personnalisé" s'affiche dans laquelle vous avez la possibilité de définir un nouveau cadre personnalisé avec les dimensions que vous souhaitez. Le cadre que vous créerez sera ajouté à la liste des cadres pour la machine sélectionnée, vous permettant de le réutiliser autant de fois que vous le souhaitez. Les dimensions que vous entrerez doivent être les dimensions que le fabricant du cadre donne pour le cadre spécifique.



Pour créer un cadre personnalisé, vous devez donner les dimensions souhaitées, sélectionner le fabricant de la machine et le modèle de la machine, sélectionner la forme du cercle et définir un nom, puis l'ajouter à la liste des cadres en appuyant sur le bouton Ajouter.



- ❖ Nom du cadre – Description: La première option que vous avez est de taper le Nom du cadre – Description dans le champs respectif. La nom-description que vous allez taper dans ce champ sera le nom que vous verrez dans le menu déroulant. Sélectionnez un cadre. Si vous oubliez de remplir ce champ, le logiciel vous demandera de le faire. Il est également recommandé d'ajouter toujours une description du cercle (ovale, rectangle arrondi, etc.) et de ses dimensions dans le champs Nom du cadre – Description, afin de vous aider à décider lequel vous devez utiliser.
- ❖ Marque: Sélectionnez le fabricant de la machine sur laquelle vous utilisez ce cercle.
- ❖ Machine: Sélectionnez le modèle de la machine, le cercle sera listé sur les cercles disponibles de la machine sélectionnée.
- ❖ Forme du cadre: Sélectionnez si le nouveau cercle sera rectangle Rectangle ou Circulaire.
- ❖ Largeur: Dans le champs Largeur vous pouvez donner la largeur du cadre que vous souhaitez utiliser.
- ❖ Hauteur: Dans le champs Hauteur vous pouvez donner la hauteur du cadre que vous souhaitez utiliser.

Après avoir ajusté les options, vous pouvez enregistrer le cadre en appuyant sur le bouton "Créer" qui ajoutera le cadre à la liste des cercles de la machine sélectionnée. Pour utiliser le cadre que vous venez de créer, vous devez sélectionner un cadre via l'onglet "Accueil" ou en utilisant l'icône "Machine / Cadre" sur la barre d'outils.

Index

- A -

Abréviations 127
 Création des abréviations 130
 Modification des abréviations 130
 Afficher la grille 91
 Afficher le cadre de broderie 91
 Aide 18
 Ajouter des lignes de guide 94
 ajouter un texte 125
 Annuler 114

- B -

Barre d'outils
 Imprimer 52
 Mesurer 87
 Bitmap 35
 Bourdon
 Compensation 181
 Densité 181
 Maintien 181
 Motif 181
 Points décoratifs 181
 Retirer les superpositions 181
 Séquence 181
 Bourdon sériel
 Compensation 192
 Densité 192
 Maintien 192
 Motif 192
 Broderie 172
 Broderie Aérée 176
 Broderie Dense 176
 Broderie Légère 176
 Broderie Normale 176
 Broderie Normale légère 176
 Broderie Ultra légère 176

- C -

Cadre de broderie 91
 Carte de référence rapide 28
 Changer le cadre de broderie 205
 Changer les couleurs 153
 Clé logicielle 14
 Coller 101
 Combiner 114
 Configuration requise 10

Conserver la séquence entre les objets superposés, même coupés 200
 Convertir en courbes 38
 Copier 101
 Couleur de serti par défaut 153
 Couleur de surface par défaut 153
 Couleur des objets graphique 153
 Couleur des objets texte 153
 Couper 101

- D -

Définir la couleur de serti 153
 Définir la couleur de surface 153
 Définir une couleur par défaut 153
 Déplacer des points de broderie 120
 Déplacer d'une séquence en arrière 162
 Déplacer d'une séquence en avant 162
 Déplacer les objets 100
 Depuis la caméra 42
 Depuis le scanner 40
 Désélectionner 78
 Dessiner lentement
 Se déplacer dans les Objets - Points 92
 Simulation 92
 Distance du coupe-fil entre les objets 200
 Distance du coupe-fil pour le points de croix 200
 Double passage 191
 Dropbox 60

- E -

Echelle 105
 Editer la mise en forme du texte 132
 éditer le modèle de monogramme 143
 Editer les points de broderie 117
 Editer un texte 126
 Editeur de points de broderie 117
 Enregistrer 51
 Enregistrer dessin 51
 Enregistrer sous 51
 Enveloppe 139
 Espace de travail 20
 Exporter
 vers Dropbox 60
 Exporter dessin
 Fichier vectoriel 69
 Exporter l'image de broderie 67
 Exporter un dessin 59
 Image de broderie 67
 Exporter vers Dropbox 60

Index

Exporter vers un fichier vectoriel 69

- F -

Formats de fichiers 51

- G -

Général 197

général - Propriétés du dessin 198

Gestionnaire de couleurs 155

gestionnaire de fichiers 70

Gestionnaire de fichiers Janome 70

Gestionnaire de séquences 164

Gras 127

Grille 91

Grouper 113

- H -

harmonie 157

- I -

Image de fond 48

Image depuis la caméra 42

Importation de bitmaps 35

Importer

 Bitmap 33

 Broderie 33

 Vectorielle 33

Importer des fichiers de broderie 38

Importer un bitmap depuis le scanner 40

Imprimer dessin 54

Imprimer illustration 58

Incliner 107

Insérer des points de broderie 122

Insérer un symbole 169

Installation 10

Inverser la sélection 78

Italique 127

- J -

Janome 70

- L -

La gestion des couleurs 149

Lettrage 125

Lignes de guide 94

Load design 44

Longueur 191

Longueur de la pose appliquée 200

- M -

Mettre en biais 107

Minimiser les changements de couleurs 200

Miroir en hauteur 111

Miroir en largeur 111

Mise à jour 15

Mode d'emploi 18

Modifier la légende 142

Modifier les objets 98

Modifier un texte 126

Monogramme 140

 éditer le modèle de monogramme 143

 Modifier la légende 142

 Zones superposées 146

Montrer - Masquer les points piqués 123

Montrer les épaisseurs de la broderie 89

Mouvement guidé 121

- N -

Nom de la police 127

- O -

Objets en miroir 111

Obtenir une image depuis la caméra 42

Optimiser 197

Options 220

 Affichage 224

 Ecran 223

 Général 221

 imprimer 226

 Ordre des palettes 227

 Outils 222

Options d'optimisation 200

Outil de mesure 87

Outil Direction 195

Outil Division 195

Outils d'affichage 84

Ouvrir dessin 44

Ouvrir en tant qu'image de fond 48

Ouvrir un fichier DRAW 44

Index

- P -

Parcourir 46
 Parcourir / Navigateur de dessins 46
 Pas de coupe-fil entre les objets combinés 200
 Piqûre
 Largeur du serti 191
 Points décoratifs 191
 Simple passage 191
 Triple passage 191
 Placer à la fin du dessin 162
 Placer au début du dessin 162
 Point de Bourdon sériel 173
 Point de Colonne 173
 Point de Croix 173
 Point de Piqûre 173
 Point de Remplissage 173
 Points de broderie
 Désélectionner 118
 Inverser la sélection 118
 Rectangle de sélection 118
 Sélection en un seul clic 118
 Sélectionner tout 118
 Points de sortie à la connexion la plus courte, même avec les
 coupes-fils 200
 Propriétés de l'image de fond 48
 Propriétés de l'imprimante 52
 Propriétés de l'objet
 Serti 190
 Propriétés des objets 179
 Bourdon 181
 Bourdon sériel 192
 Piqûre 191
 Remplissage 186
 Sans serti 190
 Sans surface 180
 Surface 180
 Propriétés du dessin 197
 général 198
 Optimiseur des propriétés du dessin 200

- R -

Régler la source lumineuse 90
 Remplissage
 Compensation 186
 Densité 186
 Longueur 186
 Maintien 186
 Motif 186

Points décoratifs 186
 Retirer les superpositions 186
 Séquence 186
 Réorganiser 161
 Réorganiser les objets 162
 Rétablir 114
 Retirer les superpositions 115
 Rotation 109

- S -

Sans serti 190
 Sans surface 180
 Satin stitch type 173
 Sélection dans le gestionnaire de séquences 81
 Sélection de couleur 154
 Sélection du tissu 176
 Sélection par couleur 81, 154
 Sélectionner des points de broderie 118
 Sélectionner le tissu 176
 Sélectionner par couleur de Serti 154
 Sélectionner par couleur de Surface 154
 Sélectionner par n'importe quelle couleur 154
 Sélectionner tout 78
 Sélectionnez avec la souris
 Clic simple 76
 Lasso 76
 Rectangle 76
 Sélectionnez par type de point 80
 Sélections 75
 Séparer 114
 Séparer le groupe 113
 Séquence de broderie 211
 Séquence de broderie automatique 212
 Séquence de broderie manuelle 216
 Serti 153, 190
 Bourdon sériel 192
 Source de lumière 90
 Stratégie d'optimisation 200
 De bas en haut 200
 De droite à gauche 200
 De gauche à droite 200
 De grand à petit 200
 De l'extérieur à l'intérieur 200
 de l'intérieur vers l'extérieur 200
 De petit à grand 200
 du haut vers le bas 200
 Supprimer 101
 Supprimer des points de broderie 122
 Surface 153, 180
 SVG 69

Index

symbole 169

- T -

Taille 105

Taille de la police 127

Texte 125

Texte sur un chemin 133

Tracer/Vectoriser 35

Transformations 98

Transformer 102

Travailler avec des fichiers 32

Type de point 80

Types de points 173

- U -

Utilisation des abréviations 129

- V -

Vectorielle 34

Voir les épaisseurs 89

Vue

Aperçu 3D 88

Contour 88

Points 88

Points piqués 88

- Z -

Zones superposées dans les monogrammes 146

Zoom

Décentrer 85

Zoom précédent 85

Zoomer 85