



EMBROIDERY
STUDIO



.....
Manuel de référence
.....



Copyright © 1998-2022 Wilcom Pty Ltd. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ou du logiciel l'accompagnant peut être copiée ou distribuée, transmise, stockée dans un système de recherche de données ou traduit dans aucune langue humaine ou informatique, sous aucune forme ou par quelque moyen électronique, mécanique, manuel ou autre, ou divulguée à une tierce personne sans la permission expresse écrite de:

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe
Sydney, New South Wales, 2037, Australia
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007
Phone: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ et Point & Stitch™ sont des marques déposées de Wilcom Pty Ltd. Les droits de certaines parties de l'imagerie électronique de ce produit appartiennent à AccuSoft Corporation. Les droits du convertisseur import/export de fichiers EPS utilisé dans ce produit appartiennent à Access Softek, Inc. Tous droits réservés.

Wilcom Pty Ltd. ne représente ni ne garantit le contenu de cette publication et décline de façon spécifique toute garantie de qualité marchande ou de bon fonctionnement à toute fin particulière.

En outre, Wilcom Pty Ltd se réserve le droit de réviser cette publication et d'y apporter des modifications de temps en temps sans aucune obligation de la part de Wilcom Pty Ltd d'aviser tout individu ou toute organisation de tels révisions ou changements.

Le but des illustrations d'écran dans cette publication est de servir de représentations graphiques, et non de reproduire exactement les mises en page d'écran générées par le logiciel. Les exemples utilisés pour illustrer les fonctionnalités et les capacités du logiciel ne sont pas toujours exactement reproductibles et dépendent du modèle de votre logiciel ou du niveau de produit choisi. Certaines des illustrations utilisées pour les exemples de dessin sont gracieusement offertes par Digital Art Solutions.

Le tableau de différenciation des produits, qui est en annexe de ce manuel, indique les fonctionnalités correspondant à chaque niveau de produit. Nous avons tout mis en œuvre pour actualiser ce tableau par rapport à la version en cours, cependant, des changements de dernière minute pourraient ne pas y

être exactement reflétés. Pour plus amples informations, adressez-vous à votre représentant Wilcom.

Copyright © 2022 Corel Corporation. Corel, le logo Corel, le logo de la montgolfière Corel et la combinaison des logos Corel et la montgolfière Corel (disposés côte à côte), CorelDRAW, Capture, Connect, Font Manager, LiveSketch, Corel PHOTO-PAINT, PowerTRACE, Smart Carver et Website Creator sont des marques de commerce ou enregistrées de Corel Corporation et/ou ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Sous réserve de toutes garanties suggérées par la loi qu'on ne peut limiter ou exclure, le logiciel est acheté 'tel quel' sans aucune garantie en ce qui concerne sa performance, sa précision, les erreurs ou tout résultat provenant de son usage et sans aucune garantie de sa qualité marchande ou de bon fonctionnement à toute fin particulière pour laquelle le logiciel est acheté. L'acheteur se fie à ses propres aptitudes et à son jugement en choisissant ce logiciel pour s'en servir et est entièrement responsable en ce qui concerne les résultats et la performance du logiciel. Wilcom Pty Ltd. ne garantit pas spécifiquement que le logiciel donnera satisfaction aux exigences de l'acheteur ou qu'il fonctionnera sans interruption ou sans faute.

Chapitre 1

Introduction

Bienvenue sur EmbroideryStudio e4, l'application logicielle de dessins de haut niveau pour l'industrie des marchandises décorées. Combinant les capacités de broderie du logiciel de Wilcom aux capacités graphiques de CorelDRAW® Suite graphique, aucun autre produit n'offre la flexibilité de EmbroideryStudio pour créer des dessins destinés à la broderie et à la multi-décoration. Bien qu'il soit compatible avec les dessins à décorations multiples, le produit est adapté aux besoins du spécialiste de la broderie à qui il faut un jeu d'outils puissant et complet pour éditer et créer de la broderie de haute qualité et prête à la production.



Note : Les illustrations d'écran dans cette publication sont à prendre comme des représentations uniquement. Selon votre modèle de logiciel ou votre niveau de produit, les représentations d'écran générées par le logiciel peuvent être légèrement différentes. De même, les exemples utilisés pour illustrer les fonctionnalités et capacités du logiciel peuvent ne pas être exactement reproductibles dans votre modèle de produit.

Modèles de produits

EmbroideryStudio consiste en cinq modèles de produit standards avec plus de 20 « éléments » optionnels. Les produits standards sont des logiciels de broderie professionnels très puissants et bien pourvus en fonctionnalités. Des éléments additionnels sont disponibles pour un coût supplémentaire. Certains éléments sont inclus en standard dans les modèles de produit de plus haute gamme.

Modèles de produits de EmbroideryStudio

La suite de produits EmbroideryStudio e4 est composée des modèles de produit suivants :

Modèle	Capacités	Applications
ES Designing	^ Numérisation professionnelle et conception graphique, lettrage et édition. Prend en charge toute la gamme des éléments optionnels ES. Certains sont inclus en standard.	Entreprises de broderie de logos de grande taille avec numérisation.
ES Digitizing	* Numérisation de broderie professionnelle.	Numérisation pour la confection et la production de textile.
ES Decorating	^ Lettrage, personnalisation et édition professionnels. Numérisation automatique et simple numérisation manuelle. Inclut des éléments ES.	Petits magasins de broderie – remplace DecoStudio
ES Editing	Lettrage, personnalisation et édition complets, avec connexions machine.	Logos, détaillants, commerces de production
ES Lettering	Lettrage et personnalisation complets, avec connexions machine.	Logos, détaillants

^ Comprend CorelDRAW® Suite graphique en standard. * Disponible uniquement dans certains pays.



Note : Pour identifier les sources d'information adaptées à votre modèle et tout autre élément additionnel que vous pourriez activer, voir [Tableau de différenciation des produits](#).

Intégration avec CorelDRAW®

CorelDRAW® Suite graphique est intégré en standard avec certains modèles de produit. Le mode **Graphiques CorelDRAW** comprend toute la série des outils de dessin de CorelDRAW® qui proposent de nombreuses techniques pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Les objets vectoriels peuvent alors être convertis en dessins de broderie. Pour une description complète des outils de , voir l'aide à l'écran disponible à partir du menu **Aide** en mode **Graphiques**.

CorelDRAW® et son produit frère Corel PHOTO-PAINT® peuvent aussi être exécutés comme applications autonomes. CorelDRAW® Suite graphique comprend le meilleur traçage image-point-vecteurs qui existe, des capacités d'illustration renforcées, une édition de photos et une bibliothèque d'images en mode point pour professionnels.

L'adhésion standard de CorelDRAW® donne également accès au contenu – cliparts, polices, photos de stock, modèles – via **Corel CONNECT**.






Éléments modulaires

EmbroideryStudio offre des « éléments » optionnels pour la créativité, la production et les traitements spécialisés. La suite de produits EmbroideryStudio e4 est composée des modèles de produit suivants :










Modèles de produits	Applications
1 ES Designing	^ Entreprises de broderie de logos de grande taille avec numérisation.
2 ES Digitizing	* Numérisation pour la confection et la production de textile.
3 ES Decorating	^ Petits magasins de broderie – remplace DecoStudio
4 ES Editing	Logos, détaillants, commerces de production
5 ES Lettering	Logos, détaillants




^ Comprend en standard CorelDRAW® Suite graphique. * Disponible uniquement dans certains pays.

Éléments optionnels ES Les éléments de chaque catégorie – Créativité, Production et Spécialité – sont présentés ci-dessous. Certains sont inclus en standard dans certains modèles de produits.

Élément		1	2	3	4	5	
Créativité							
	Ombrage & remplissages ouverts	Ajouter de la profondeur et de la dimension à votre broderie avec des ombres, de l'ombrage et des remplissages ouverts.	○	○	–	–	–
	Remplissages en courbe	Créer des patrons de points uniques et fluides qui ajoutent mouvement et dimension à tout objet fermé.	○	○	–	–	–
	Remplissages dédales	Remplissez automatiquement de grandes surfaces avec des points en double spirale qui ne se croisent jamais.	○	○	–	–	–
	Remplissages spirale	Créer une broderie ouverte qui suit les contours d'une forme pour des effets visuels intéressants.	○	○	–	–	–
	Point ficelle	Créer des formes de contour ou remplies avec de la broderie de chevauchement Ficelle pour contenir des pièces reflétées ou pour des effets décoratifs. Appelé « Paghadi » en Inde.	○	–	–	–	–
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ « Élément » modulaire							

Elément		1	2	3	4	5	
	A main levée	Créer de la broderie de la façon la plus naturelle – comme si vous dessiniez avec un crayon et du papier.	●	○	–	–	–
	Point main	Créer des effets de point de main qui combinent un espacement aléatoire et des angles de point pour un aspect plus organique. Appliquer aux types de points suivants : satin, tatami, course, point arrière et autres.	●	○	○	–	–
	Motifs	Créer des passages de motifs et des remplissages de motifs simples ou doubles. Appliquer une distorsion en 3D. Créer et réutiliser des patrons de motifs.	○	○	–	–	–
	Passages de motifs avancés	Créer des passages de motifs avancés avec des dimensions de motif et des effets d'espacement variables ou gradués. Les motifs peuvent aussi se conformer à des formes de colonnes variables.	○	–	–	–	–
	Fractionnements personnalisés	Ajouter des effets de gravure ou de gaufrage, ou d'autres effets dimensionnels, à votre broderie.	○	○	–	–	–
	Photo Flash	Convertir des images en noir et blanc, en échelle de gris ou en couleurs en broderie.	○	○	○	–	–
	PhotoStitch récif	Convertissez des photos en dessins brodés en quelques secondes. Remplissez automatiquement de grandes zones avec des points ouverts rappelant un récif corallien.	○	○	○	–	–
Productivité							
	Noms multiples Avancé	Enregistrer des agencements de lettrage pour réutilisation ultérieure. Avec différents logos et dessins, la réutilisation rend la création de noms d'équipe plus simple et plus rapide.	○	○	○	○	○
	Décalages avancés	Faire ressortir des logos, badges et autres dessins avec des bordures distinctives et originales.	○	○	○	–	–
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ « Élément » modulaire							






Elément		1	2	3	4	5
	Refaçonnage automatique	Utiliser les outils de refaçonnage automatique pour assembler, aplatir, intersecter et effectuer d'autres opérations de refaçonnage pour vous donner précision et rapidité.				
	Arrangements automatiques	Créer automatiquement des bordures réfléchantes et enrouler les réflexions autour d'un point central pour créer des effets de couronne ou de kaléidoscope.				
	Mode kiosque	Utiliser chez les détaillants lorsqu'une personnalisation rapide et simple d'agencements de dessin standard est requise en consultation avec le client.				
Spécialisation						
	EmbroideryConnect	Envoyez, numérisez et mettez en file d'attente rapidement et facilement vos dessins de broderie pour la production. Le logiciel de mise en réseau EmbroideryHub est inclus en standard. Les dispositifs WiFi EmbroideryConnect sont disponibles à l'achat.				
	Paillette simple	Créer des dessins de paillettes artistiques avec des passages paillettes et des remplissages paillettes des machines à paillettes simples en utilisant des points de fixation prédéfinis automatisés.				
	Paillettes avancées	Créer des fichiers de broderie pour des machines à paillettes simples et doubles.				
	Perlage	Fournit un support pour les dispositifs de perlage. Méthodes de fixation classiques disponibles : à la verticale, à plat et sur le côté.				
	Bling	Utiliser des combinaisons de faux diamants, de tailles et de couleurs pour illuminer votre dessin. Inclut du lettrage bling.				
	Décoration virtuelle	Donner l'apparence de broderie à votre dessin imprimé. Inclut des images TrueView en haute résolution. Imprimer dans Graphiques CoreIDRAW.				
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering						
● Inclus en standard ○ « Elément » modulaire						

Elément		1	2	3	4	5
	Créateur de police	Faire correspondre un logotype exactement ou en créer des originaux vous-même.		○	○	– – –
	Chenille	Ajouter des capacités de broderie chenille à un système de numérisation de broderie en points noués.		○	○	– – –
	Schiffli	Créer et préparer de la dentelle et des emblèmes avec précision et efficacité.		○	○	– – –
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering						
● Inclus en standard ○ « Elément » modulaire						

Fonctionnalités incluses


Pour plus amples informations sur les fonctionnalités incluses dans chaque élément, cliquer sur les liens dans le tableau ci-dessous.





Créativité

Elément	Fonctionnalités incluses	Référence
	Remplissage point de croix	Remplissages en points de croix
	Remplissage pointillé	Effets de pointillage
	Espacement en accordéon	Espacement en accordéon
	Mélange couleurs	Mélanges de couleurs
	Effet liquide	Créer des remplissages en courbe avec Effet liquide
	Effet florentin	Créer des remplissages en courbe avec Effet florentin
	Points de contour	Remplissages contour
	Remplissage dédale	Remplissages dédales
	Remplissage spirale	Remplissages spirale
	Ficelle	Broderie Ficelle

Élément	Fonctionnalités incluses	Référence
 A main levée	A main levée	Broderie à main levée
 Point main	Point main	Effet de point main
 Motifs	Remplissage de motifs complet	Créer des remplissages motifs
	Passage de motif	Créer des passages de motif
	Créer motif	Gérer les motifs
 Passages de motifs avancés	Distorsion en 3D	Creating enveloped motif fills
	Passage de motif	Creating graded motif runs
	Colonne de motifs	Créer des colonnes de motifs en dégradé
 Fractionnements personnalisés	Fractionnement flexible	Fractionnements flexibles
	Estampillage	Créer des fractionnements personnalisés
 Photo Flash	Fractionnement défini par l'utilisateur	
	Photo Flash	Numériser automatiquement avec Photo Flash
 PhotoStitch récif	PhotoStitch couleur	Numériser automatiquement avec PhotoStitch couleur
	PhotoStitch récif	Numériser automatiquement avec PhotoStitch récif

Production

Élément	Fonctionnalités incluses	Référence
 Noms multiples Avancé	Enregistrer comme modèle de nom d'équipe	Modèles de noms d'équipe

Élément	Fonctionnalités incluses	Référence	
	Décalages avancés	Contours & décalages	Générer contours et décalages
	Refaçonnage automatique	Outils de façonnage	Façonner des objets
	Arrangements automatiques	Refléter fusionner	Refléter des sélections
	Mode kiosque	Kiosque lettrage	Kiosque de lettrage

Spécialisation

Élément	Fonctionnalités incluses	Référence
 EmbroideryConnect	EmbroideryHub EmbroideryConnect	Machine Networking
 Paillette simple	Passage paillette	Numériser des passages de paillettes
	Remplissage paillettes	Créer des remplissages de paillettes
 Paillettes avancées	Paillette avancée	Paillettes avancées
	Remplissage paillettes	Créer des remplissages de paillettes
	Paillettes jumelées	Créer des passages de paillettes multiples
	Paillettes multiples	
 Perlage	Passage perles	Bead Embroidery
 Bling	Créer bling	Numérisation bling
	Lettrage bling	Créer lettre bling
 Décoration virtuelle	Saisir image-point de décoration virtuelle	Broderie virtuelle
 Créateur de police	Créer lettre	Créer des polices personnalisées
	Convertir police vectorielle TrueType	Convertir TrueType en polices de broderie
 Chenille	Chenille	Supplément Chenille
 Schiffli	Schiffli	Supplément Chenille

Configuration du système

Avant de procéder à l'installation, ou si vous rencontrez un quelconque problème opérationnel, assurez-vous que votre ordinateur est bien conforme à la configuration du système.

Spécifications de votre ordinateur

Vérifiez votre UCT/MEV, ainsi que l'espace disque dur. Le tableau ci-dessous indique les conditions minimales requises par le système.

Composant	Minimum	Normes recommandées
UCT	Intel® Core i3 (3e génération ou version ultérieure) ou AMD Athlon™ FX-6350 ou version ultérieure	Tout dernier processeur Intel Core i7 (4.0 GHz +)
Système d'exploitation	‡ Microsoft Windows 10 (édition 64 bits)	Microsoft Windows 10 Édition 64 bits avec les dernières mises à jour
Navigateur	IE 11.0 ou ultérieur	Microsoft Edge ou ultérieur
Mémoire	8 Go	32 Go ou plus
Taille du disque dur	80 Go	256 Go ou supérieur (lecteur à état solide)
Espace disque libre	† 40 Go	60 Go ou plus
Carte graphique	Compatible avec la plus haute couleur (32 bits) et la plus haute résolution (1600 x 900)	<ul style="list-style-type: none">• Compatible avec la plus haute couleur (32 bits) et la plus haute résolution (1920 x 1080)• 2 Go ou plus de mémoire graphique (non intégrée)
Moniteur	¥ Résolution d'écran 1600 x 900	Moniteurs doubles pouvant afficher 1920 x 1080 ou plus
Souris	Souris USB	Souris USB
Port USB	Nécessaire pour l'installation du logiciel et le périphérique de sécurité.	
Carte son	Nécessaire pour l'aide vidéo en ligne.	
Connexion Internet	Nécessaire pour : <ul style="list-style-type: none">• Activation et enregistrement de produit• Mises à jour logicielles périodiques• Accès aux informations, à la communauté, au blog de produit, aux didacticiels et à la documentation de produit• Lors de l'installation, pour télécharger les fonctionnalités de Windows.	

Systemes d'exploitation compatibles

Comme EmbroideryStudio ne prend plus en charge les systèmes d'exploitation de Windows® 32 bits, nous vous recommandons de vous mettre à jour sur Windows® 10 (édition 64 bits) avec les dernières mises à jour. Vous devrez cependant désinstaller toute version antérieure de CorelDRAW® Suite graphique. Pour obtenir les dernières informations sur le système d'exploitation, visitez le centre d'assistance Wilcom à l'adresse help.wilcom.com.

Espace disque dur libre †

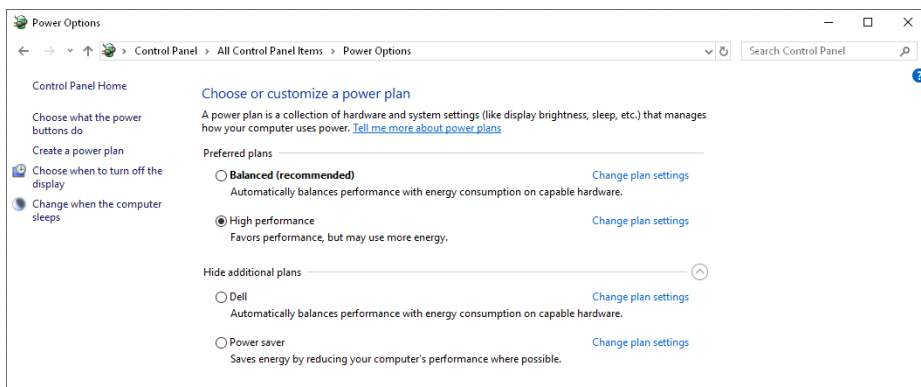
EmbroideryStudio occupe environ 5 Mo d'espace disque dur, en fonction des options installées. CorelDRAW® Suite graphique prend aussi 3 Go supplémentaires. Toutefois, vous aurez besoin d'espace libre additionnel pour que vos applications fonctionnent bien.

Résolution d'écran ‡

Certaines commandes pourraient ne pas apparaître sur l'interface utilisateur si votre moniteur est en basse résolution. Les dimensions de votre moniteur devront être prises en considération pour optimiser la résolution d'écran. Des polices de grande taille exacerberont le problème. Si vous avez des problèmes de visibilité, essayez d'ajuster la résolution d'écran et la taille de la police de caractères. Par exemple, une résolution de 1600 x 900 avec une taille de police de 100 % ou de 125 % devraient faire l'affaire.

Mode de gestion de l'alimentation

Pour optimiser la performance, assurez-vous que votre ordinateur est paramétré à un mode de gestion de l'alimentation à haute performance.



Installation et enregistrement des produits

Les produits EmbroideryStudio sont fournis en produits prêts à l'emploi et en produits téléchargeables. L'installation de logiciel prêt à l'emploi est fournie sur clé USB, et non sur DVD.

Marche à suivre pour installer et enregistrer le produit

- 1 Fermez tous les programmes ouverts, mais ne quittez pas Windows.
- 2 Insérez la clé USB d'installation de EmbroideryStudio dans le port USB.

L'installation s'exécutera automatiquement. Si non, ouvrez manuellement le **setup.exe** qui se trouve dans le dossier d'installation.

- 3 Conformez-vous aux instructions à l'écran et branchez la clé de protection lorsqu'on vous y invite.
- 4 Lorsque le logiciel et les fichiers supplémentaires de Windows, l'écran **Installation achevée** apparaît.
- 5 Cliquez sur **Terminé**. L'ordinateur redémarrera. Le logiciel peut alors être utilisé avec la clé de protection branchée.



Note : CorelDRAW® Suite graphique est installé avec Windows .NET Framework. Pour faire en sorte que CorelDRAW® Suite graphique soit correctement installé avec votre logiciel de broderie avec la version correcte de .NET, assurez-vous de l'installer lorsqu'une invite vous le demande. Sur certains ordinateurs, l'installation de .NET Framework peut prendre 20 minutes ou plus.

Sécurité et enregistrement

N'oubliez pas d'enregistrer votre exemplaire de EmbroideryStudio. L'enregistrement du produit est nécessaire pour valider la garantie. En outre, l'enregistrement vous donnera accès aux services suivants :

- ◀ Assistance Wilcom
- ◀ Formation en ligne, en temps réel ou par le biais d'enregistrements (à mesure qu'ils deviennent disponibles)
- ◀ Informations sur les mises à jours de produit, évènements et offres spéciales



Note : Il faut d'abord enregistrer CorelDRAW® avant qu'il puisse être utilisé par EmbroideryStudio. L'enregistrement offre une adhésion standard à CorelDRAW® qui vous donne accès au contenu – cliparts, polices, banques de photos, modèles – via Corel CONNECT. Cela vous donne également accès aux dernières mises à jour de CorelDRAW®.

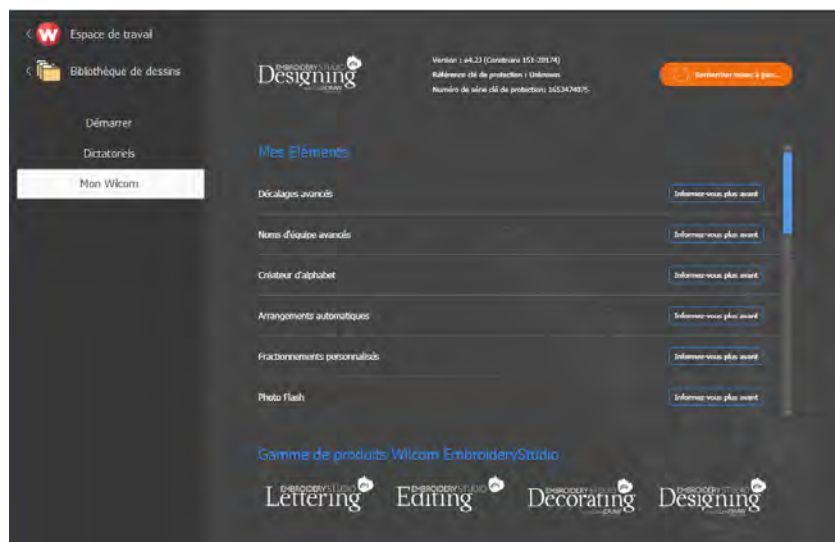
Mises à jour du logiciel



Cliquer sur Modes > Accueil pour retourner à l'écran d'accueil afin de démarrer un nouveau dessin, ou d'accéder à des didacticiels et autres informations sur les produits.

Allez à l'écran **Mon Wilcom** de la page **Accueil** pour vérifier votre statut actuel. Cette page fournit des informations sur votre licence Wilcom, y compris le niveau de produit, la version, ainsi que tout élément

compatible ou activé. Lorsque vous accédez à cette page, le logiciel recherche les dernières mises à jour du logiciel.



Suggestion : Vous pouvez désactiver les mises à jour automatiques via le dialogue **Options**. Quand elles sont désactivées, vous devrez exécuter la commande **Aide > Rechercher mises à jour**. Pour plus amples informations, voir [Autres options générales](#).

Périphérique de sécurité

EmbroideryStudio e4 est fourni avec une clé de protection matérielle.

- ◀ Le logiciel est activé en ligne et a besoin d'être rafraîchi occasionnellement.
- ◀ L'enregistrement de l'utilisateur et des informations le concernant sont requis.
- ◀ Une connexion Internet continue pour l'utilisation du logiciel n'est pas requise.



Attention : Les cartes mères NVIDIA nForce ne sont pas entièrement compatibles avec la clé de protection.

Clé de protection pour réseau multi-utilisateurs

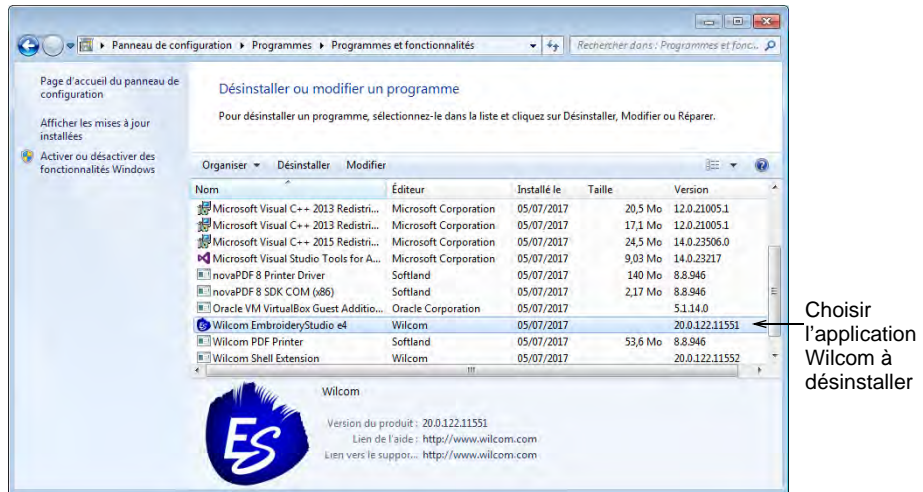
EmbroideryStudio e4 continue de procurer un soutien de réseau pour la clé de protection. Ce qui signifie :

- ◀ Autorisé à avoir un nombre défini d'utilisateurs simultanés

- ◀ Idéal pour les établissements d'enseignement et les entreprises
- ◀ Tous les modèles de produit ES e4, y compris DesignWorkflow, peuvent être exécutés
- ◀ Tous les systèmes sur le réseau sont un même produit et ses options
- ◀ Trois modèles de clé de protection de réseau pour prendre en charge jusqu'à 10, 50, 250 utilisateurs respectivement
- ◀ Peut également utiliser des clés de protection individuelles pour d'autres produits – si une clé locale est connectée à la machine, elle primera sur la clé de réseau.

Désinstaller le logiciel

Si, quelle qu'en soit la raison, vous devez désinstaller EmbroideryStudio, assurez-vous de le faire via **Panneau de configuration > Programmes et Fonctionnalités** de MS Windows®. Sélectionnez un programme Wilcom sur la liste – soit EmbroideryStudio (application principale), soit imprimante Nova PDF, soit Nova PDF SDK COM, soit imprimante Wilcom PDF ou soit Wilcom Shell Extension.

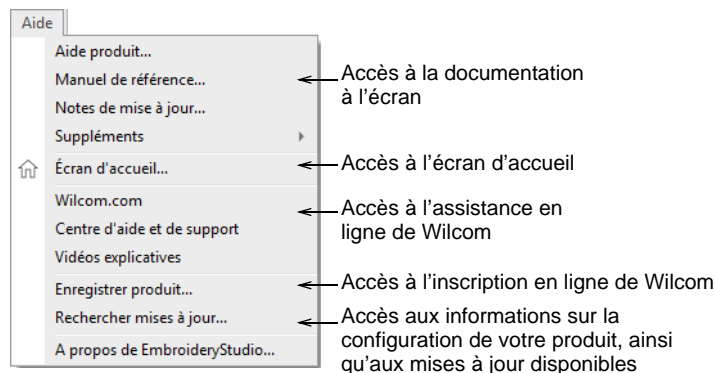


Notez cependant les conséquences indirectes que la suppression de programmes auxiliaires sans toucher à l'application principale peut entraîner :

- ◀ Nova PDF: Pas d'impression PDF à partir de EmbroideryStudio.
- ◀ Wilcom Shell Extension: Pas de vignettes/infos dessin affichées dans **Explorateur de fichiers** ou **Bibliothèque de dessins**.

Ressources et assistance

EmbroideryStudio offre différentes façons d'accéder aux informations sur le logiciel et d'utiliser ce dernier.



Documentation produit

La documentation de produit se présente sous deux formats – Aide HTML et Adobe Acrobat (PDF). Les composants incluent : les notes de mise à jour, le manuel de référence, l'aide en ligne, ainsi que divers suppléments.

Notes relatives à la nouvelle version

Les notes de mise à jour fournissent des informations sur les nouvelles fonctionnalités et les améliorations majeures et mineures apportées au logiciel, ainsi que les limitations connues et les solutions de contournement.

Aide en ligne

L'aide en ligne offre un accès rapide aux informations d'ordre général concernant les fonctionnalités de EmbroideryStudio et les instructions point par point. Il en existe deux types – Aide **Espace de travail Wilcom** et Aide **Graphiques CoreIDRAW**. Ce dernier est accessible à partir du menu Aide de **Graphiques CoreIDRAW**.



Suggestion : Une aide contextuelle peut être obtenue pour les dialogues en pressant sur la touche **[F1]**.

Manuel de référence

On peut accéder au manuel de l'utilisateur à partir du menu EmbroideryStudio **Aide** ou du dossier MS Windows® **Programmes**. Vous pouvez le lire à l'aide d'Adobe Acrobat™ Reader, qui peut être téléchargé sur le [site Web Adobe](#). Il peut aussi être téléchargé à partir de la page d'accueil de l'aide en ligne.

Guide de l'utilisateur

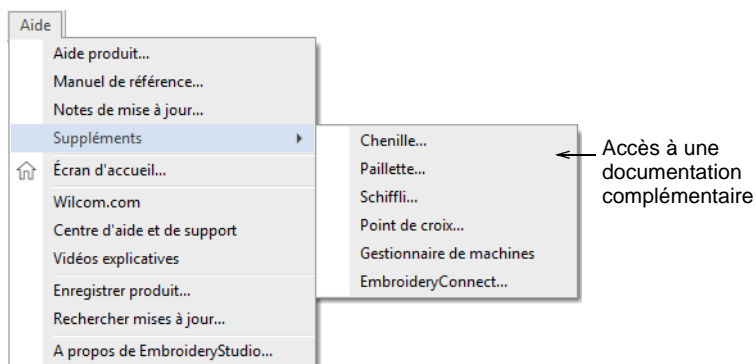
Un guide de l'utilisateur imprimé est disponible sur demande à un prix modique. Il est destiné aux débutants et aux utilisateurs intermédiaires. Ce n'est pas une description exhaustive des capacités du logiciel.



Note : Les illustrations d'écran dans la documentation utilisateur sont des représentations données à titre indicatif, elles ne sont en aucun cas des copies exactes des agencements d'écran générés par le logiciel. Les descriptions de procédure peuvent légèrement varier par rapport à votre installation à proprement parler en fonction des paramètres courants.

Suppléments au manuel

L'installation de EmbroideryStudio installe aussi un certain nombre de suppléments, selon vos options de produits. Ces derniers sont généralement utilisés conjointement avec le manuel de l'utilisateur.



Chenille

Ce supplément est fourni avec l'option Chenille. Il présente les informations suivantes :

- ◀ Fonctionnalité Chenille dans EmbroideryStudio
- ◀ Machines Chenille, y compris point de chaînette, point de riz, hauteur d'aiguille
- ◀ Types de points et effets Chenille.

Paillette

Ce supplément est fourni avec l'option ES Paillettes. Il présente les informations suivantes :

- ◀ Installation du mode paillettes
- ◀ Création de passages et remplissages paillettes
- ◀ Conversion d'objets en paillettes
- ◀ Installation de dessins à paillettes jumelées

- ◀ Modification des dessins de paillettes
- ◀ Numérisation des paillettes individuellement

Schiffli

Ce manuel est fourni avec l'option Schiffli. Il présente les informations suivantes :

- ◀ Caractéristiques de Schiffli dans EmbroideryStudio
- ◀ Lecture/sortie sur fichiers Schiffli
- ◀ Utilitaires de disquette Schiffli, Fixpat, Defced.

Point de croix

Ce supplément est fourni avec l'option Point de croix ES. Il présente les informations suivantes :

- ◀ Numérisation manuelle et automatique des points de croix,
- ◀ Edition des points de croix,
- ◀ Lettrage en point de croix,
- ◀ Traitement des fichiers dessins en points de croix.

Gestionnaire de machines

Ce supplément décrit les capacités de produit suivantes :

- ◀ Connexion directe à Gestionnaire de machines,
- ◀ Retour d'information des machines,
- ◀ Compte rendu d'activité des machines,
- ◀ Des informations techniques pour l'installation de réseaux machines.

EmbroideryConnect

Un réseau de machines **EmbroideryConnect** permet un transfert de dessin sans fil vers les machines à broder pourvues d'un port USB. Lorsqu'elle est activée dans EmbroideryStudio, vous pouvez envoyer des fichiers machine sans fil via un réseau wifi standard à une Clé USB wifi compatible connectée à la machine. Ce supplément décrit la configuration et l'utilisation.

Soutien en ligne

Vous pouvez accéder aux informations d'assistance dans le menu **Aide**. Il vous faudra un navigateur Web correctement configuré et un accès Internet.

Marche à suivre pour accéder à l'assistance en ligne

- ◀ Le lien Wilcom.com vous donnera des informations commerciales sur les produits et services Wilcom.

- ◀ Le lien [Aide & Soutien](#) fournit l'accès aux divers services de soutien en ligne. Vous devrez être un utilisateur inscrit pour le produit.
- ◀ Le lien [Vidéos de formation et d'explication](#) fournit l'accès aux démonstrations vidéo en ligne.
- ◀ La [Communauté Wilcom](#) fournit des nouvelles officielles Wilcom et des annonces, idées et suggestions provenant de la communauté, ainsi qu'une assistance de la communauté.



Note : Vous trouverez une assistance en ligne pour CoreIDRAW® Suite graphique sur [Aide CoreIDRAW](#).

Chapitre 2

Dessiner avec EmbroideryStudio

Créer des dessins de broderie à l'aide de EmbroideryStudio consiste à convertir des formes élémentaires d'illustrations en dessins de broderie. EmbroideryStudio vous donne la flexibilité de créer des **objets de broderie** en utilisant des illustrations comme toiles de fond, ou de convertir directement des illustrations numériques. Vous pouvez également mélanger les modes d'approche, en faisant l'essentiel du dessin de broderie au moyen de conversion automatique, suivie de retouches et de modifications en utilisant les outils de **numérisation** de broderie de EmbroideryStudio.

Illustrations et dessins de broderie

La broderie de haute qualité commence avec un bon dessin et une bonne planification.

Illustrations

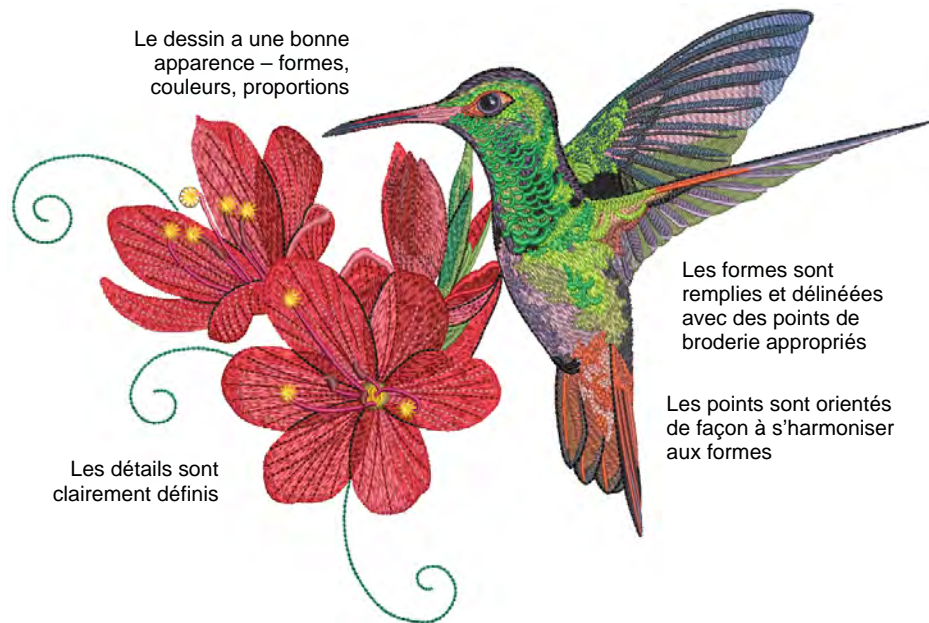
Des illustrations électroniques en formats **point** et **vecteur** peuvent être insérées, collées ou scannées dans EmbroideryStudio pour servir de modèles de numérisation ou de « **toiles de fond** ». De bonnes sources comprennent :

- ◀ les bibliothèques Clipart sur Internet et sur CD
- ◀ des cartes de visites, des cartes postales ou du papier d'emballage
- ◀ des échantillons dans **Bibliothèque de dessins**
- ◀ les livres de patrons de broderie
- ◀ les livres d'histoires pour enfants
- ◀ les nappes ou serviettes de tables imprimées
- ◀ les illustrations originales – par ex. : dessins d'enfant.

Si vous n'êtes pas un numériseur chevronné, n'utilisez pas d'illustrations compliquées. Vérifiez aussi si les images que vous n'avez pas créées vous-même ne sont pas couvertes par des droits d'auteur. En cas de doute, contactez le fournisseur concerné et demandez l'autorisation.

Broderie de haute qualité

Gardez à l'esprit les points suivants lorsque vous [numérisez](#) votre dessin de broderie et évaluez le produit final :



Le dessin a une bonne apparence – formes, couleurs, proportions

Les détails sont clairement définis

Les formes sont remplies et délinéées avec des points de broderie appropriés

Les points sont orientés de façon à s'harmoniser aux formes

Le dessin brodé doit également présenter les caractéristiques suivantes :

- ◀ Le dessin a une bonne apparence – formes, couleurs, proportions
- ◀ Les formes sont remplies et délinéées avec des points de broderie appropriés
- ◀ Les détails sont clairement définis
- ◀ Les points de broderie sont nets, lisses et réguliers
- ◀ Les angles de point suivent les formes du dessin
- ◀ Le lettrage est clair et net
- ◀ Le dessin se brode efficacement sur la machine.
- ◀ Les formes sont brodées correctement – pas d'espaces indésirables.
- ◀ Le tissu n'a pas godé sur les zones brodées.
- ◀ Il n'y a pas de fil flottant sur la broderie.

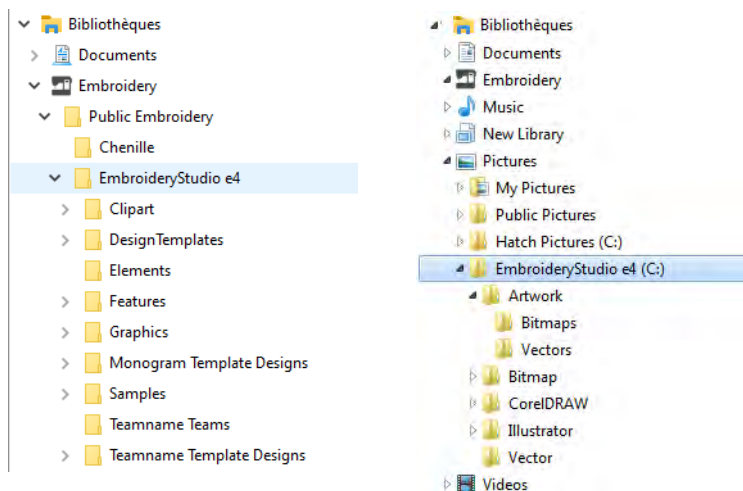


Suggestion : Un bon dessin de broderie est rehaussé par l'utilisation du support correct, de la bonne tension et d'une machine à broder de qualité.

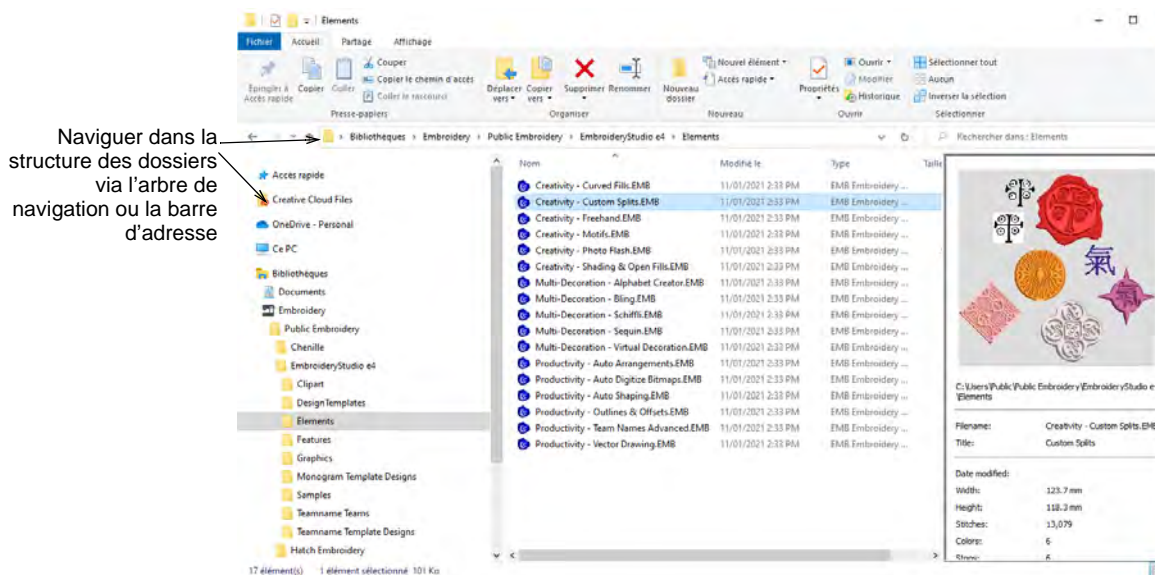
Échantillons de dessins et d'illustrations

Le EmbroideryStudio contient des centaines de motifs prêts à broder, y compris de nombreux ornements, échantillons et [toiles de fond](#)

attrayants. Vous trouverez des fichiers motifs (fichiers EMB) et fichiers images (fichiers BMP, JPG et WMF) dans votre dossier **Broderie** et **Illustrations**.



Ce que vous pouvez faire de plus utile en tant que nouvel utilisateur, c'est de consacrer du temps à explorer ces dessins et à vous familiariser avec ce qui est disponible. Le EmbroideryStudio comprend sa propre application **Bibliothèque de dessins** de gestion de motifs et images pour afficher et gérer vos motifs de broderie. Vous pouvez aussi explorer les dossiers de motifs en utilisant **Explorateur de fichiers**. Voir également [Gestion des dessins](#).

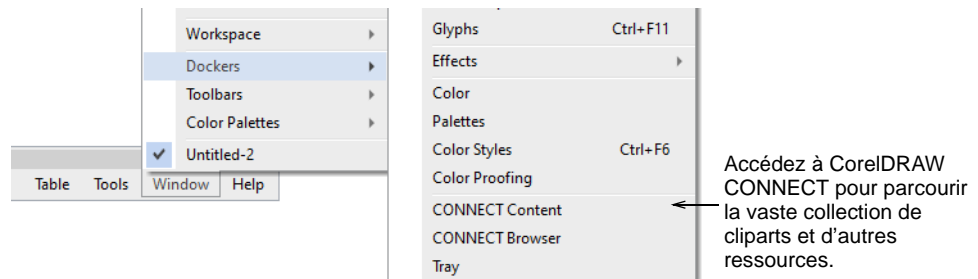




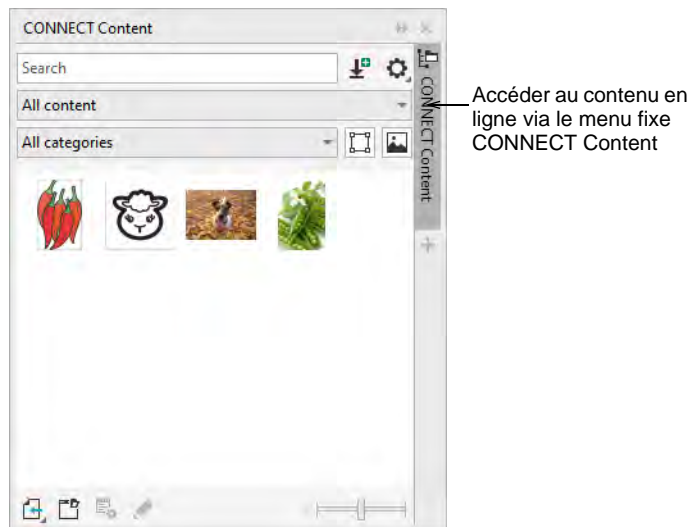
Attention : Les illustrations (cliparts) et motifs de broderie inclus ne sont destinés qu'à un usage personnel – c'est-à-dire qu'ils ne peuvent être vendus sous quelque forme que ce soit. Changer le support – c'est-à-dire de clipart à broderie ou de broderie à clipart – ne supprime pas la protection du copyright.

Ressources CorelDRAW

CorelDRAW® Suite graphique est intégré en standard avec certains modèles de produit. CorelDRAW® L'adhésion standard donne accès au contenu – cliparts, polices, photos de stock, modèles – via **Corel CONNECT**. Les cliparts et autres contenus sont accessibles via le groupe de programmes. Il est également possible d'y accéder via le docker de **CONNECT Content** intégré dans **Graphiques CorelDRAW**.



Allez dans **Fenêtre > Docker > CONNECT Content** pour ouvrir le docker.



Familiarisez-vous avec les nombreux échantillons de clipart mis à votre disposition. Beaucoup peuvent être adaptés pour utiliser avec des motifs de broderie, soit comme toiles de fond de numérisation soit en conversion directe.



Attention : Les illustrations (cliparts) et motifs de broderie inclus ne sont destinés qu'à un usage personnel – c'est-à-dire qu'ils ne peuvent être vendus sous quelque forme que ce soit.

Techniques de création de broderie

Selon votre niveau de produit, il y a deux modes de dessin fondamentaux dans EmbroideryStudio :

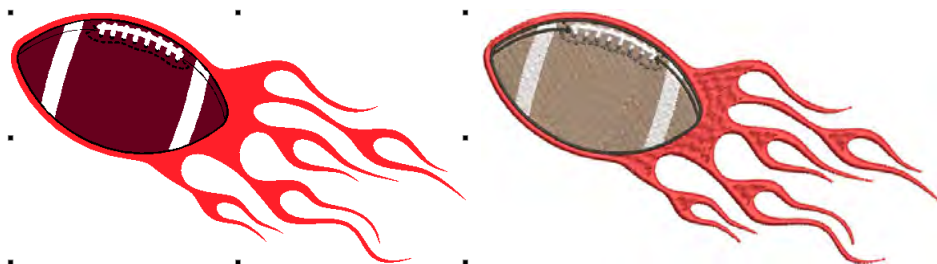
- ◀ **Graphiques CorelDRAW**: Ce mode vous permet de créer et d'éditer des [dessins graphiques](#) en utilisant la panoplie d'outils de CorelDRAW® Suite graphique.
- ◀ **Espace de travail Wilcom**: Ce mode vous permet de créer et d'éditer des [dessins de broderie](#) en utilisant une panoplie d'outils de [numérisation](#) de broderie.



Note : Pour une description complète des outils de CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

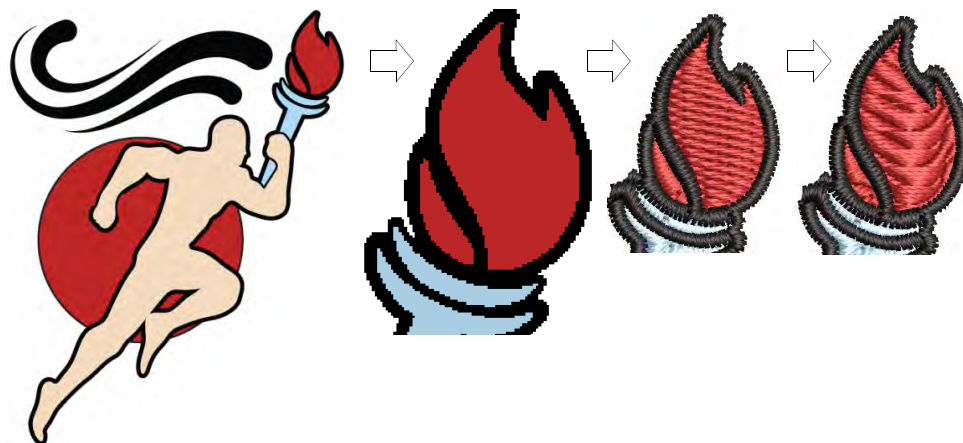
Utiliser des illustrations électroniques

Il existe deux grandes catégories de fichiers d'illustrations, toutes deux pouvant être importées dans EmbroideryStudio pour servir de toiles de fond de numérisation – illustrations [vectorielles](#) et illustrations en [mode point](#). **Graphiques CorelDRAW** est compatible avec la numérisation automatique et la numérisation semi-automatique des images en [image-point](#) et des [images vectorielles](#). La qualité du dessin de broderie final dépend en grande partie du type et de la qualité de l'[illustration](#) originale.



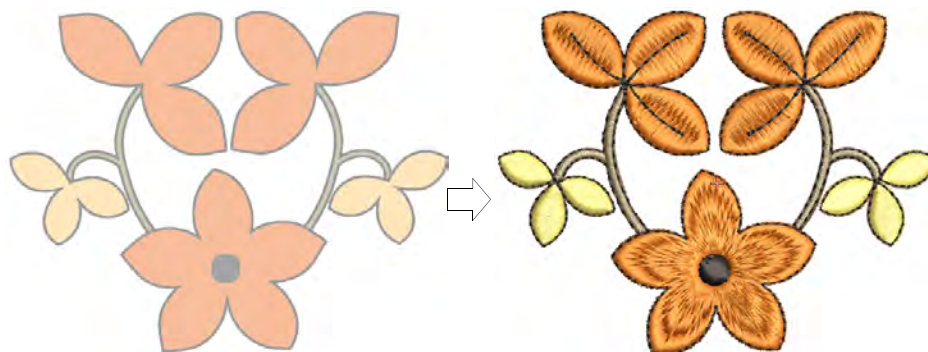
Préparer les images pour la numérisation

En principe, la qualité des dessins vectoriels ne change pas quand ils sont redimensionnés, alors que les images en mode point créent des problèmes de [pixellisation](#) et de dégradation d'image lorsqu'elles sont agrandies ou réduites. Afin de mieux adapter les images en mode point à la numérisation automatique, EmbroideryStudio offre des capacités de traitement d'images. Pour plus amples informations, voir [Numériser avec des images en mode point](#).



Numériser des formes manuellement

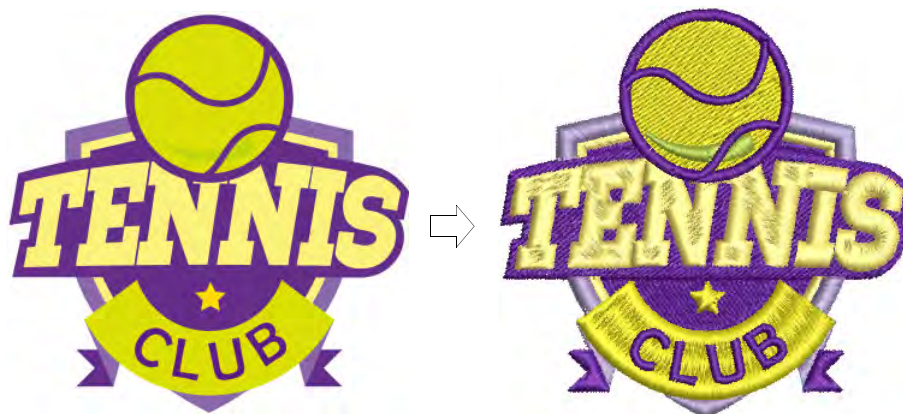
Vous tracez des formes et des lignes sur des illustrations électroniques en utilisant diverses méthodes de numérisation en « entrée ». Cette utilisation d'une image en mode point équivaut à l'utilisation d'un dessin agrandi avec une tablette de numérisation, sauf que tout se fait à l'écran. Pour plus amples informations, voir [Numérisation de broderie](#).



Convertir une illustration en broderie

EmbroideryStudio vous permet de convertir des [objets vectoriels](#) directement en [objets de broderie](#). En fait, des graphiques vectoriels entiers peuvent être convertis en dessins de broderie. Vous pouvez modifier ces dessins de la façon que vous voulez. Vous pouvez également

convertir une broderie en graphiques vectoriels. Pour plus amples informations, voir [Convertir des objets avecGraphiques CoreIDRAW](#).



Suggestion : CoreIDRAW® Suite graphique vous permet de tracer des images en [mode point](#) pour les convertir en [graphiques vectoriels](#) entièrement éditables et redimensionnables. Vous pouvez tracer des esquisses, illustrations, photos numériques et logos scannés et les intégrer facilement dans vos dessins.

Broderie axée sur les objets

Dans EmbroideryStudio, vous construisez des dessins de broderie à partir de formes de base ou « [objets de broderie](#) ». On les appelle « objets » parce que ce sont des entités discrètes qui peuvent être manipulées indépendamment les unes des autres. Ce sont des [objets vectoriels](#) qui ont certaines caractéristiques déterminantes appelées « [propriétés](#) », telles que couleur, dimensions, position, etc. Ils possèdent aussi des propriétés particulières à la broderie, comme le type de point et la densité.

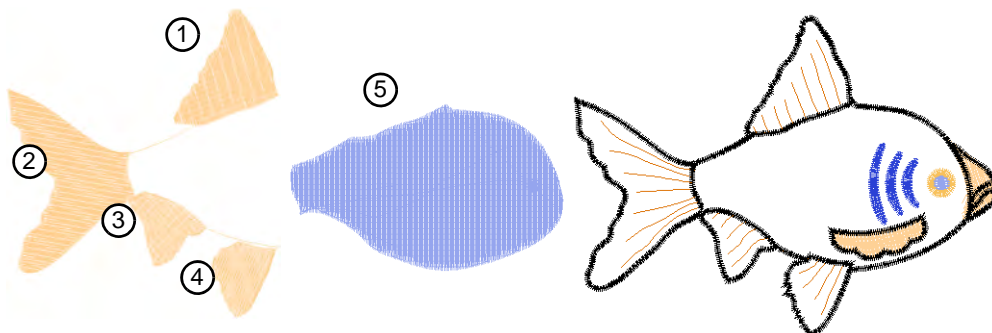


Note : Dans EmbroideryStudio, les objets vectoriels et les objets de broderie sont interconvertibles comme ils partagent de nombreuses caractéristiques identiques. Voir également [Convertir des objets avecGraphiques CoreIDRAW](#).

Formes et séquence de broderie dans les dessins

Les [objets de broderie](#) d'un dessin forment un ordre appelé « [séquence de broderie](#) ». Avant de créer un dessin de broderie, il est bon d'analyser et de mettre au point les formes et la séquence de broderie à l'avance. Les formes doivent être clairement définies pour être faciles à broder. Les formes les plus appropriées ont une largeur relativement constante, des bords réguliers, des courbes douces, et ne contiennent pas de petits

détails en saillie. Les contours et les détails doivent toujours être brodés en dernier.



Si vous [numérisez](#) manuellement, les objets sont brodés dans l'ordre dans lequel ils ont été créés. Autrement dit, la séquence de numérisation définit la [séquence de broderie](#). Si vous avez converti un dessin électronique, EmbroideryStudio utilisera un séquençement automatique pour créer une séquence de broderie optimale. Le séquençement automatique essaie de générer des dessins de broderie qui soient économiques à produire, avec un minimum de temps d'arrêt et une indication précise des textures et des couleurs.

Modes mixtes

Si vous mélangez les modes d'approche, vous pourrez faire l'essentiel du dessin de broderie au moyen de conversion automatique et de retouches et de modifications en utilisant les outils de numérisation de broderie EmbroideryStudio. De plus, vous pourrez toujours ajuster manuellement la séquence de broderie pour améliorer le processus de broderie, par exemple, pour minimiser les changements de couleurs. Voir également [Numérisation automatique](#).

Affichage et sélection des objets

EmbroideryStudio offre de nombreux modes d'affichage pour faciliter le travail sur vos dessins. Visualisez le dessin en taille réelle ou faites un zoom avant pour voir plus de détails. Faites un panoramique du dessin au lieu de le faire défiler à l'écran, et passez rapidement d'un affichage à

l'autre. Affichez ou masquez les contours, les points de broderie eux-mêmes, ou visualisez les dessins dans TrueView™.

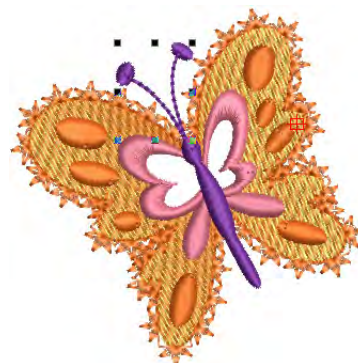


Comprendre la séquence de broderie

Lorsque vous travaillez avec des dessins de broderie, vous pouvez vérifier la [séquence de broderie](#) en la « parcourant » au moyen de [blocs de couleur](#), d'[objets de broderie](#) ou même point par point. Ou bien, vous pouvez simuler le processus de broderie du dessin à l'écran. Vous pouvez également prévisualiser des dessins en différentes couleurs sur différents arrière-plans en sélectionnant un [coloris](#) prédéfini. Pour plus amples informations, voir [Afficher la séquence de broderie](#).

Sélectionner des objets de broderie

EmbroideryStudio offre diverses façons de sélectionner des [objets de broderie](#). Vous pouvez modifier le dessin dans son ensemble ou sélectionner des objets individuellement pour y apporter des modifications plus précises. La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets et de couleurs dans un dessin et l'accès à leurs [propriétés](#). Vous pouvez aussi l'utiliser pour grouper ou dissocier, verrouiller ou déverrouiller, afficher ou masquer des objets. Pour plus amples informations, voir [Sélectionner des objets](#).

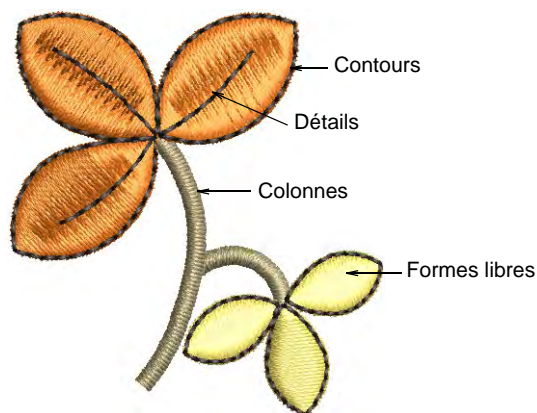


Numériser des formes de broderie

En plus des techniques automatisées et semi-automatisées, EmbroideryStudio permet la création de dessins de broderie ; il contient aussi une suite d'outils de numérisation manuels. Celles-ci sont similaires aux outils de graphiques, sauf que l'on obtient des objets de broderie au lieu d'objets vectoriels. Il est important de se familiariser avec les méthodes de numérisation manuelles afin de bien comprendre le processus, les types d'objets créés et les problèmes liés à la numérisation de broderie.

Numériser des formes simples et complexes

Il y a des outils pour numériser des formes remplies avec des points tournants et des angles de point fixes, avec ou sans jours. Il y a aussi des outils pour créer des colonnes et des bordures de largeur fixe ou variable. Pour plus amples informations, voir [Numérisation de broderie](#).



Numériser les contours et les détails

EmbroideryStudio procure des outils pour créer de la broderie de contour de diverses épaisseurs et de divers styles. En règle générale, ils sont utilisés pour ajouter des contours et des détails aux dessins de broderie. Il y a des outils pour créer une simple broderie de passage, ainsi que des contours décoratifs utilisant des motifs prédéfinis. Le Point arrière est un point de broderie adaptable de style ancien qui peut être utilisé pour les contours délicats. Le Point tige, plus épais, peut être utilisé pour imiter la broderie à la main. De temps à autre, il vous faudra même numériser des points pris séparément. Pour plus amples informations, voir [Numériser les contours et les détails](#).

Types de point

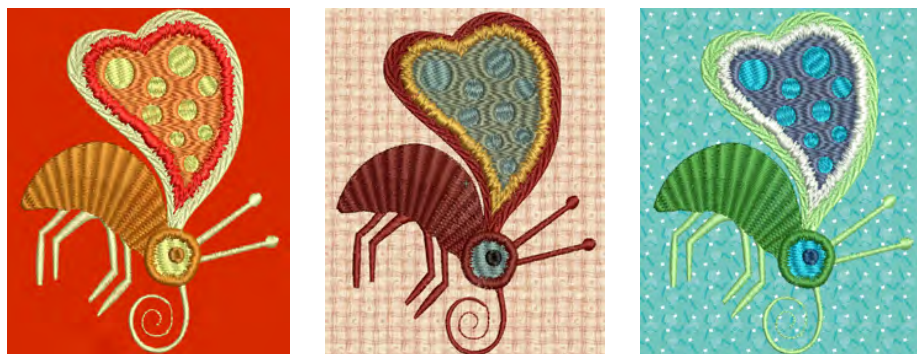
La [propriété](#) la plus importante de tout objet de broderie est son type de point. Le logiciel utilise des contours d'objets et le type de point correspondant pour générer des points de broderie. A chaque fois que vous refaçonnez, transformez ou [redimensionnez](#) un objet, les points de

broderie sont automatiquement régénérés. Pour plus amples informations, voir [Types de point](#).



Fils et coloris

Quand vous numérisez, vous sélectionnez des couleurs de fil pour des objets dans la [palette de couleurs](#). Cette dernière contient une sélection de couleurs adaptées à chaque dessin ou combinaison de couleurs. Un « [coloris](#) » particulier représente les vraies couleurs de fil avec lesquels un dessin sera brodé. Vous pouvez définir plusieurs combinaisons de couleurs et passer de l'une à l'autre. Pour plus amples informations, voir [Coloris](#).



Pour chacun des coloris que vous définissez, vous pouvez sélectionner des couleurs sur des diagrammes de fils achetés dans le commerce ou sur ceux que vous avez créés. Vous pouvez rechercher des fils particuliers par code spécifique. L'Appariement de couleurs de fil automatique vous aide à localiser des couleurs de fil en se fondant sur la couleur la plus proche existant dans un ou plusieurs diagrammes de fils. Vous pouvez également appairer des couleurs de fil à partir de graphiques importés – [vectoriels](#) ou en [mode point](#).

Arrière-plans de dessin

EmbroideryStudio vous permet aussi de paramétrer la couleur d'arrière-plan, le tissu ou le produit du coloris courant pour des prévisualisations et des présentations plus réalistes. L'arrière-plan est

enregistré avec le coloris. Pour plus amples informations, voir [Arrière-plans de tissu et de produit](#).



Propriétés, tissus, styles et modèles

Les propriétés d'objet sont stockées avec chaque objet à chaque fois que vous enregistrez un dessin. Ces propriétés déterminent la façon dont les points de broderie seront régénérés lorsque vous refaçonnez, transformez ou [redimensionnez](#) un objet ou un dessin dans son entier.



Les propriétés par défaut sont stockées avec le [modèle](#) de dessin et forment la base de tous les nouveaux dessins. Elles peuvent être remplacées par des paramètres [tissu](#) qui sont automatiquement ajustés aux différents types de tissu. Ceux-ci peuvent, à leur tour, être remplacés par des paramètres de propriété individuels déterminés par le numériseur. Pour plus amples informations, voir [Propriétés d'objet](#).

Assises et compensation d'étirement

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur là où les aiguilles pénètrent. Ceci peut faire goder le [tissu](#), créer une [concentration de points](#) et/ou produire des interstices disgracieux dans la broderie. EmbroideryStudio comprend de nombreuses techniques pour

placer les points de broderie de façon régulière et uniforme, et éliminer les interstices dans vos dessins.



Pour qu'un objet soit brodé correctement, il doit avoir un [espacement de point](#) correct, une [compensation d'étirement](#) suffisante et une [assise](#) convenable pour le type de point de recouvrement, le type d'objet, la forme de l'objet et le tissu. Pour plus amples informations, voir [Assise et compensation d'étirement](#).

Connecteurs de broderie

Les points de liaison (connecteurs) relient les objets à l'intérieur d'un dessin. Ils se présentent sous la forme de points de passage ou de saut. Les passages de parcours sont d'habitude utilisés pour connecter des segments **à l'intérieur** d'objets remplis. Vous pouvez utiliser la configuration automatique pour générer des points de liaison, des coupures et des points d'arrêt, ou vous pouvez choisir de les ajouter manuellement. Vous pouvez changer les paramètres de point de liaison pour tout un dessin ou pour des objets sélectionnés. Si vous préférez ajouter des points d'arrêt et des coupes pendant que vous numérisez, déconnectez tous les points de liaison automatiques.



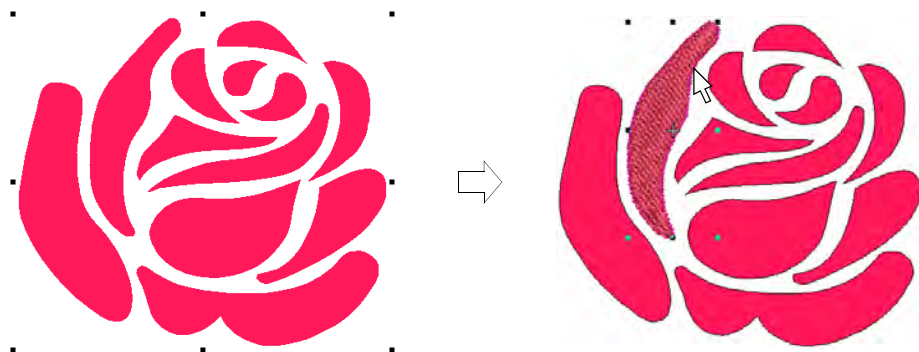
EmbroideryStudio vous permet aussi de connecter automatiquement le premier et le dernier point de broderie d'un dessin. Ceci facilite le positionnement de l'aiguille avant le processus de broderie et réduit les possibilités de collision de l'aiguille avec le cadre. Pour plus amples informations, voir [Connecteurs de broderie](#).

Numérisation automatique

Selon votre niveau de produit, EmbroideryStudio offre tout un éventail d'outils et de techniques complémentaires pour numériser de façon automatisée des [illustrations](#) convenablement préparées.

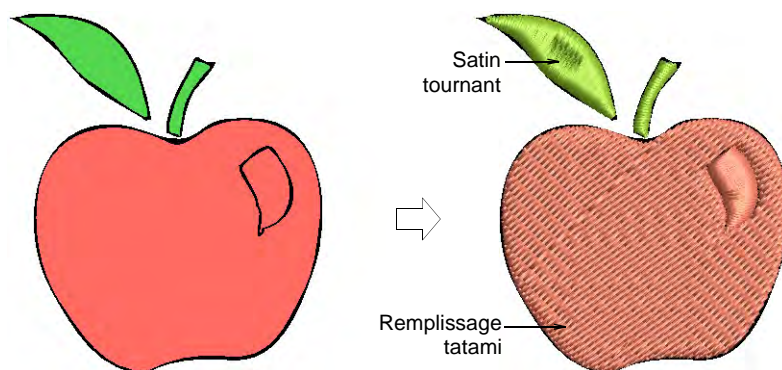
Traçage automatique des illustrations image-point

Utilisez **Traçage automatique vers vecteurs** pour créer des contours **vectoriels** à partir d'images en **mode point**. Vous pouvez ensuite les convertir en objets de broderie au moyen de différentes méthodes d'entrée. **Traçage automatique vers vecteurs** peut trouver des jours dans les formes – les bordures internes et externes sont détectées. Pour plus amples informations, voir [Traçage automatique des illustrations image-point](#).



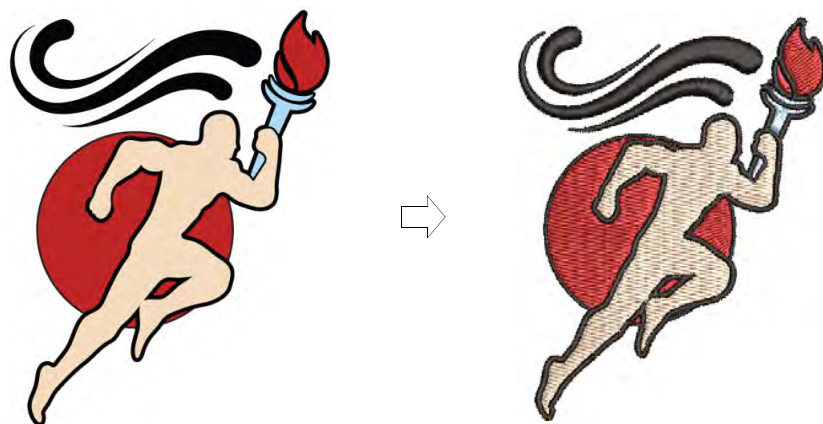
Numériser automatiquement les formes d'image

Les outils **Numérisation automatique** procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement les formes des images en mode point et des graphiques vectoriels sans utiliser de méthodes de numérisation manuelles. Pour plus amples informations, voir [Numériser automatiquement des formes individuelles](#).



Numériser automatiquement des images entières

Dessin futé convertit automatiquement des images entières en mode point en broderie entièrement numérisée. Pour plus amples informations, voir [Numériser automatiquement des dessins tout entiers](#).



Numériser automatiquement des photographies

Utilisez **PhotoStitch couleur** ou **Photo Flash** pour créer de la broderie à partir de photographies et autres images. Alors que les dessins **Photo Flash** consistent en rangs de broderie satin unicolore, **PhotoStitch couleur** produit de la broderie de couleurs différentes en utilisant plusieurs couleurs de fil. L'effet d'ensemble est comme du pointillage multicolore. Pour plus amples informations, voir [Numériser automatiquement des photographies](#).



Modifier des dessins de broderie

Après avoir numérisé un dessin de broderie, vous pouvez le modifier dans son ensemble, éditer des objets individuels ou même des points de broderie pris individuellement.

Combiner des objets et les remettre en séquence

EmbroideryStudio vous offre diverses techniques permettant de combiner et de mettre en séquence des objets. Vous pouvez augmenter votre dessin en dupliquant ou en copiant des objets. Combiner des dessins de broderie. Remettez en séquence les objets des dessins pour minimiser les changements de couleurs et optimiser la production.

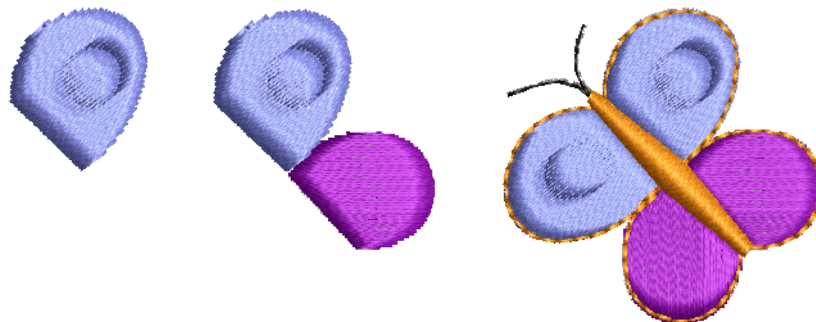


La [séquence de broderie](#) se fait naturellement en fonction de l'ordre dans lequel un dessin de broderie est numérisé ou assemblé. Lors de la conversion d'un dessin graphique en dessin de broderie, EmbroideryStudio décide de la séquence de broderie conformément à sa propre logique interne. Quoiqu'il en soit, vous pouvez, pour des raisons d'esthétique ou de rendement, l'ajuster. La **Liste couleurs-objets** affiche une liste séquentielle des objets, groupés par objet et par couleur. C'est un moyen facile de grouper, couper, copier-coller, et remettre en séquence les objets sélectionnés et les blocs de couleur. EmbroideryStudio vous permet aussi de créer des « objets branchés ». Les objets analogues sont remis en séquence, les points de liaison réduits, les composants groupés et les points de broderie régénérés. Ils peuvent tous avoir une assise. Pour plus amples informations, voir [Combiner et mettre en séquence des objets](#).

Réorganiser, redimensionner et transformer des objets

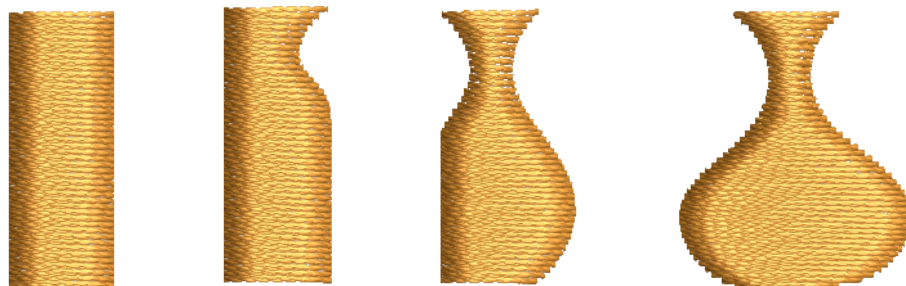
Vous pouvez changer la position, la taille ou l'orientation d'objets à l'intérieur d'un dessin en les déplaçant, en les [redimensionnant](#) ou en les

transformant. Regroupez des objets pour appliquer des modifications universelles, ou verrouillez-les pour éviter toute modification involontaire. Modifiez des objets directement à l'écran ou par le biais de leurs [propriétés d'objet](#). Accédez aux fonctions les plus utilisées via la liste [Liste couleurs-objets](#). Pour plus amples informations, voir [Transformer des objets](#).



Remodeler et convertir des objets

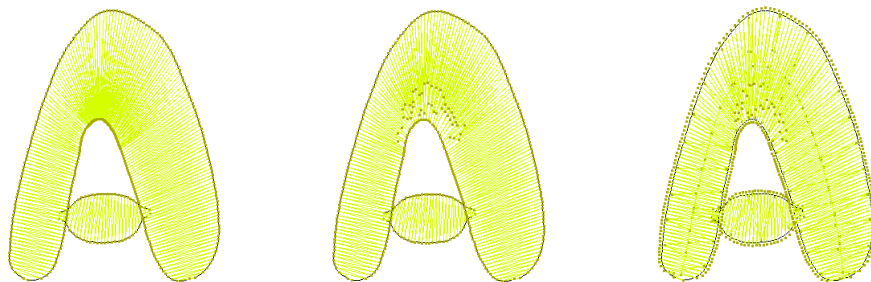
EmbroideryStudio offre un certain nombre de techniques pour refaçonner des [objets de broderie](#), tous à l'aide d'un seul outil. Il vous faudra peut-être parfois couper, fractionner ou dissocier des objets complexes ou composés afin de les ajuster avec plus de précision. Il existe divers outils destinés à cet usage. En plus de refaçonner les contours d'objet, vous pouvez ajouter et ajuster des [angles de point](#), une propriété unique aux objets de broderie. Vous pouvez aussi changer les points d'[entrée](#) et de [sortie](#) d'objets individuels, ce qui s'avère important si vous numérisiez manuellement ou remettez en séquence des objets de broderie. Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets](#).



Optimiser la qualité des points de broderie

Pour ce qui est de la production de broderie, la densité de point courante pourrait ne pas convenir à certains tissus ou fils. Ou bien, vous pourriez diminuer les coûts de production en réduisant le nombre total de points de broderie. Après les opérations de redimensionnement, par exemple, les dessins pourraient contenir des petits points susceptibles d'endommager le tissu et de casser le fil ou l'aiguille. Les coins saillants peuvent causer une concentration de points créant des zones dures sur

la broderie, ce qui pourrait endommager le tissu ou l'aiguille. Les machines à broder ont une longueur maximale possible de point qui est déterminée par l'ampleur de mouvement du cadre. Si les longs points satin dépassent cette longueur, ils sont réduits en points plus petits. EmbroideryStudio vous aide à résoudre ces problèmes avec un certain nombre de techniques spéciales destinées à optimiser la qualité de broderie pour les différents types de dessin et les conditions de production. Pour plus amples informations, voir [Optimiser la qualité des points de broderie](#).

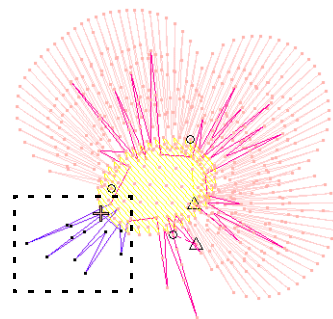


Éditer points de broderie et fonctions machines

EmbroideryStudio génère automatiquement des points de broderie à partir des contours et des propriétés de dessin. Cela veut dire que vous pouvez [redimensionner](#), transformer et refaçonner les dessins natifs sans pour autant compromettre la densité ou la qualité des points.

Cependant, EmbroideryStudio vous permet également d'éditer des points de broderie pris isolément. Cela est particulièrement utile lorsque, par exemple, vous travaillez avec des fichiers « [points de broderie](#) » qui ne contiennent pas de données sur les contours de dessin. Comme pour les points de broderie, les [fonctions machines](#) sont insérées automatiquement à chaque fois que vous numérisez des objets et spécifiez des

[propriétés d'objet](#). Elles sont stockées avec l'objet de broderie et mises à jour à chaque fois que celui-ci est modifié. EmbroideryStudio vous permet également d'insérer des fonctions machines et de les modifier manuellement. Cette flexibilité d'emploi vous permet d'adapter vos dessins à pratiquement tous les types de machines. Pour plus amples informations, voir [Points de broderie & fonctions machines](#).



Numérisation avancée

EmbroideryStudio offre des fonctionnalités de productivité spécialisées, ainsi que des effets spéciaux et des techniques de numérisation.

Techniques de productivité

Les fonctionnalités spéciales de numérisation font gagner du temps. EmbroideryStudio offre des outils d'entrée spéciaux pour les cercles, les étoiles et les anneaux, ainsi que des méthodes pour créer des contours répétés ou « retracés ». Vous pouvez supprimer des couches sous-jacentes de broderie dans les objets se chevauchant, afin de réduire le nombre de points et d'empêcher une concentration des points.



EmbroideryStudio a aussi des outils qui permettent la création rapide de contours en se fondant sur des formes remplies existantes, et vice versa. Ajoutez des bordures décoratives, telles que des rectangles, des ovales et des blasons aux dessins ou objets sélectionnés en utilisant la bibliothèque de **Bordures**. Pour plus amples informations, voir [Techniques de productivité](#).

Effets de point décoratifs

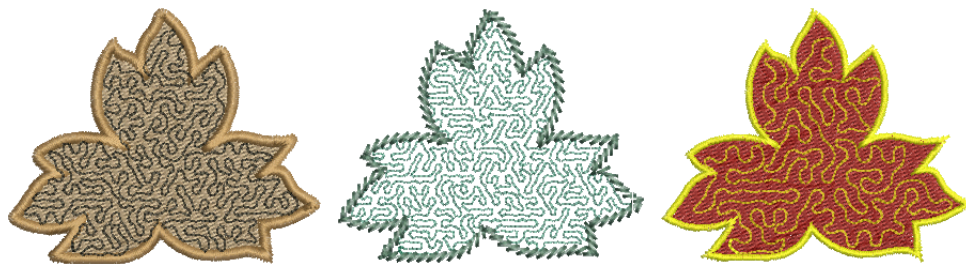
EmbroideryStudio offre de nombreux effets de points artistiques et de types de point pour créer une broderie de remplissage grenée et délinéée. Vous pouvez créer des dessins qui ont l'apparence du fait main, ce qui est très difficile à accomplir avec les méthodes conventionnelles de numérisation.

Vous pourrez créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses. Le pointillage offre une méthode pour créer des remplissages grenés de broderie de passage qui serpentent au hasard à l'intérieur d'une bordure.

Vous pourrez varier l'espacement de point entre dense et ouvert, produisant ainsi des effets d'ombrage et de couleurs difficiles à exécuter manuellement. Vous pourrez créer une perspective intéressante, des effets d'ombrage et de couleurs en mélangeant deux couches de couleur.



Vous pourrez ajouter des points de croix pour remplir des zones de grande taille avec une faible numération de points. Pour plus amples informations, voir [Broderie spécialisée](#).



Remplissages grenés et remplissages patrons

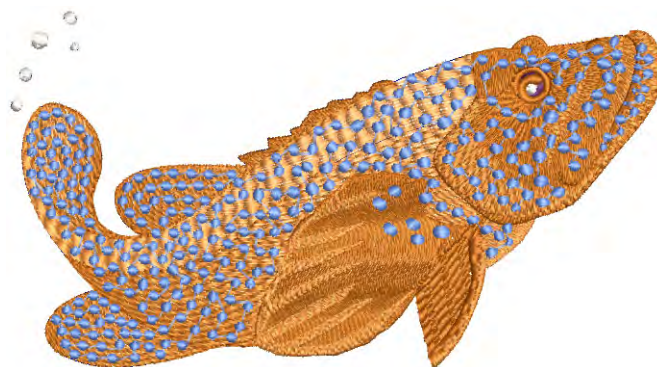
EmbroideryStudio offre des outils spéciaux pour créer des effets grenés à partir des pénétrations d'aiguille. Appliquez des fractions de décalage et des lignes de cloisonnement aux remplissages Tatami pour créer des patrons de lignes fractionnées. Ou bien, utilisez **Fractionnement de programme** ou **Fractionnement flexible** pour créer des remplissages décoratifs à partir de patrons de pénétrations d'aiguille prédéfinis. Faites une sélection dans la bibliothèque, ou créez les vôtres. Pour plus amples informations, voir [Remplissages de patrons](#).



La nouvelle fonctionnalité **Gravure de l'estampille** vous permet de définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle. Avec **Fractionnement défini par l'utilisateur**, vous pouvez créer vos propres lignes de fractionnement quand vous voulez ajouter un détail à des objets remplis. Pour plus amples informations, voir [Créer des patrons de points avec des estampillages](#).

Remplissages courbés

Vous pourrez créer des effets courbés intéressants en formant les pénétrations d'aiguille de façon à ce qu'elles suivent le contour des lignes numérisées. EmbroideryStudio offre toute une gamme de techniques pour créer des remplissages en courbe.

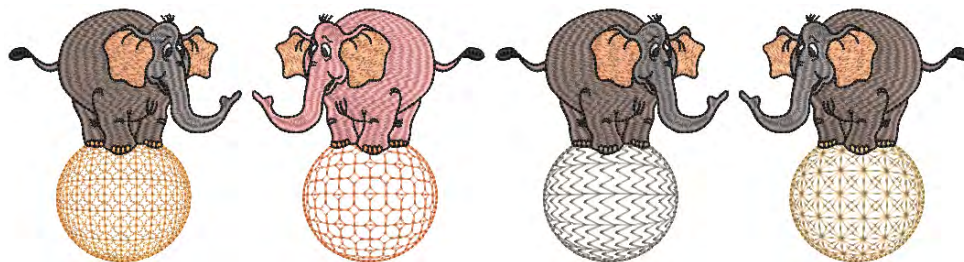


Contour est un type de point de remplissage courbé – les points de broderie suivent les contours d'une forme, créant un effet convexe de lumière et d'ombre. **Fractionnement flexible** est un effet décoratif où une ou plusieurs lignes d'un patron de Fractionnement de programme sont utilisées dans le remplissage d'objet. **Remplissage radial** génère une broderie tournante radiale en plusieurs types de point, tels que **satin** et **tatami**. Utilisez **Effet florentin** ou **Effet liquide** pour créer des effets courbés intéressants en formant les pénétrations d'aiguille de façon à ce qu'elles suivent le contour de lignes numérisées. Pour plus amples informations, voir [Broderie courbée](#).

Passages et remplissages de motifs

Les motifs sont des éléments de dessin prédéfinis, tels que des cœurs, des feuilles ou des patrons de bordure. Ils comprennent généralement un ou plusieurs objets simples, et sont stockés dans un jeu de motifs spécial. Les outils EmbroideryStudio **Motif** vous permettent d'utiliser des motifs pour créer des passages ornementaux et des remplissages grenés. Vous pouvez créer vos propres motifs ou utiliser ceux fournis dans le logiciel. Les motifs peuvent être mis à échelle, pivotés ou reflétés, de la même façon que les autres objets. Vous pouvez même les utiliser pour créer

d'intéressants effets tridimensionnels. Pour plus amples informations, voir [Passages et remplissages de motifs](#).



Lettrage de broderie

Créez un lettrage de haute qualité rapidement et simplement. EmbroideryStudio offre un large éventail de styles d'alphabets dimensionnables et d'alphabets multicolores et fantaisies.

Créer un lettrage de broderie

Créez un lettrage de broderie de haute qualité rapidement et simplement. EmbroideryStudio met à votre disposition un grand éventail d'alphabets à taille variable. Ajoutez un lettrage de broderie directement sur des dessins ou convertissez à partir d'un mode **Graphiques CoreIDRAW**. Formatez comme pour un traitement de texte – italiques, caractères gras, justification à droite ou à gauche. Vous pouvez changer les valeurs pour tout le texte ou pour des lettres prises séparément. Pour plus amples informations, voir [Créer un lettrage de broderie](#).



Editer un lettrage de broderie

EmbroideryStudio vous donne un contrôle numérique interactif et précis sur les nombreux paramètres ayant une incidence sur les objets de lettrage. Vous pouvez ajuster des lettres prises séparément ou des objets de lettrage dans leur totalité. Appliquez des [lignes de base](#) horizontales, verticales ou courbées. Modifiez le type, la longueur, le rayon et l'angle des lignes de base, ainsi que leur position. Vous pouvez même définir

l'angle de rotation des lettres par rapport à la ligne de base ou au dessin.
Pour plus amples informations, voir [Editer un lettrage de broderie](#).



Techniques de lettrage avancé

Ajoutez à votre lettrage les caractères et symboles spéciaux. Le point par défaut des objets de lettrage est le point **Satin**. Vous pouvez appliquer d'autres types courants de points de remplissage, comme avec tous les objets de broderie.

Précisez la séquence selon laquelle les lettres sont brodées pour minimiser les problèmes d'enregistrement. La fonctionnalité de crénage automatique de lettres vous permet d'améliorer l'apparence et la lisibilité du lettrage en réglant avec précision l'espace entre chaque paire de caractères.

Ou bien, ajustez l'espacement des lettres en fonction du nombre de caractères par objet. Cela s'avère particulièrement utile dans le cas des alphabets asiatiques. L'apparence et la qualité du lettrage peuvent être améliorées avec la bonne assise. Pour plus amples informations, voir [Lettrage de broderie avancé](#).

Appliquez **Art du lettrage** aux objets de lettrage, vous pouvez les faire se bomber ou s'arquer, s'étirer ou se compresser. De nombreux styles sont disponibles dans la galerie **Art du lettrage**. Vous pouvez ajuster avec précision des formes prédéfinies selon vos préférences. Editez le texte du lettrage en enveloppe de la même façon que celui du lettrage normal. Pour plus amples informations, voir [Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage](#).

Lettrage d'équipe

La fonctionnalité **Noms d'équipe** vous permet de créer des dessins de broderies à noms multiples. Par exemple, vous pouvez utiliser un même



logo avec des noms différents sur des uniformes de sport ou d'entreprise sans avoir à faire des copies multiples d'un même dessin. Les noms forment des listes accessibles à partir de tout dessin. Vous pouvez ajouter ou retirer des noms de ces listes à tout moment.



Vous pouvez choisir d'enregistrer et de broder les noms et les dessins de broderie ensemble ou séparément. Pour plus amples informations, voir [Noms d'équipe](#).

Monogrammes

Un monogramme est un dessin composé d'une ou de plusieurs lettres, généralement les initiales d'un nom, servant de marque identificatrice. La fonctionnalité

Monogrammes offre une façon facile de personnaliser des monogrammes en utilisant une sélection de styles de monogramme, de formes de bordure et d'ornements prédéfinis, avec un jeu d'outils pour vous aider à placer ces éléments de manière créative et décorative. Pour plus amples informations, voir [Monogrammes](#).



Alphabets personnalisés

Transformez toute police TrueType installée dans votre système en alphabet de broderie. La fonctionnalité de crénage automatique de lettres vous permet d'améliorer l'apparence et la lisibilité du lettrage en réglant avec précision l'espace entre chaque paire de caractères. Parfois, vous trouvez qu'il vous faut refaçonner une lettre pour améliorer son apparence, pour convenir à une hauteur de lettrage particulière peut-être. EmbroideryStudio vous permet d'enregistrer la lettre sous une version différente. En fait, vous pouvez enregistrer de nombreuses versions d'une même lettre à l'intérieur d'un alphabet particulier. Vous pouvez même créer vos propres alphabets personnalisés ou modifier un alphabet existant pour des applications spéciales. Vous pouvez même

fusionner des lettres à partir de deux alphabets ou plus. Pour plus amples informations, voir [Lettrage personnalisé](#).



Décoration mixte

EmbroideryStudio prend en charge diverses techniques de multi-décoration, y compris l'impression.

Numériser des appliqués

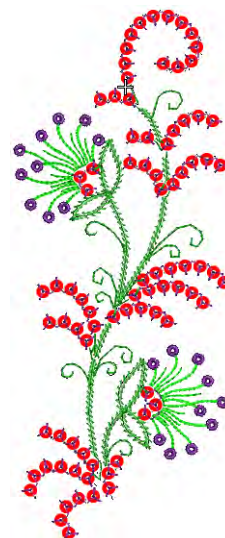


Créez automatiquement toute la broderie dont vous avez besoin pour les [appliqués](#) en utilisant la méthode d'entrée **Appliqué**. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – [passages de guidage](#), [lignes de coupe](#), [points de bâti](#) et [points de recouvrement](#) – pour tout objet d'appliqué. Vous pouvez extraire des formes d'appliqué d'un dessin pour les copier vers une machine à couper ou sur un fichier séparé. Pour plus amples informations, voir [Broderie d'appliqué](#).

Numérisation de paillettes

Certaines machines à broder sont équipées de distributeurs de paillettes qui déposent les paillettes sur le vêtement durant le processus de broderie. EmbroideryStudio vous permet de numériser des dessins à paillettes pour des machines compatibles. Un ensemble dédié d'outils paillettes vous permet de numériser des remplissages paillettes, des contours paillettes ou des paillettes individuelles.

EmbroideryStudio est également compatible avec la création de dessins à paillettes jumelées pour les machines pouvant prendre en charge les paillettes jumelées. EmbroideryStudio procure aussi un outil dédié pour convertir automatiquement des illustrations paillettes sous la forme d'un fichier vectoriel en passages paillettes. Pour plus amples informations, voir [Broderie de paillettes](#).



Numérisation bling

Le bling désigne les objets décoratifs placés sur des vêtements ou des modèles, seuls ou en combinaison avec d'autres éléments de dessin. Le bling est fourni en différentes tailles, formes, couleurs et matières. Il se présente sous différents noms, tels que tissu diamanté, faux diamants, œillets, rubans, amulettes, cristaux, glitz, têtes de clou, rivets, etc.



EmbroideryStudio vous permet de créer des dessins multi-décorations bling et de broderie avec la panoplie d'outils **Bling**. Cet outil vous permet de créer et de visualiser des embellissements bling combinés avec d'autres éléments décoratifs. Pour plus amples informations, voir [Numérisation bling](#).

Numérisation chenille

EmbroideryStudio offre une option pour ajouter des capacités spéciales de broderie chenille à un système de numérisation de broderie en points noués. Ces fonctionnalités **Chenille** incluent des formats machine de broderie chenille, des types et effets de points, ainsi que propriétés d'objet spécifiques au point chenille. Le point chenille peut être ajouté à tous les niveaux de produit. Pour plus amples informations, voir le supplément au Manuel de l'utilisateur de Chenille.



Exportation de multi-décorations

La nouvelle capacité **Exporter fichier multi-décoration** (EFMD) vous permet d'exporter les différents formats de fichier intervenant dans la production d'un dessin multi-décoration avec une option de commande unique. Le système reconnaît si un élément de dessin est de broderie, graphique, d'appliqué ou bling. Il affiche chaque élément dans un dialogue d'exportation avec une liste de types de fichiers correspondants parmi lesquels faire son choix. Pour plus amples informations, voir [Exporter fichiers multi-décorations](#).



Fichiers, machines et traitement des dessins

Le traitement et l'encodage des dessins fait intervenir toutes les opérations importantes ayant trait au dessin de broderie et à la fabrication. C'est là où vous faites sortir vos dessins sur machine, disque, imprimante, coupoir, etc. Pour ce faire, il vous faudra une bonne compréhension des types de fichiers de broderie et des différents formats machines. Selon votre configuration, il vous faudra aussi connaître les moyens de stockage traditionnels tels que les disques de broderie.

Imprimer des dessins

A partir d'un même fichier dessin, vous pouvez faire sortir une [feuille de programmation](#) de production pour l'opérateur de la machine à broder. Souvent, les dessinateurs veulent faire circuler leurs dessins de façon à ce qu'ils puissent être visionnés en couleurs réelles, par le truchement de TrueView™ ou d'autres applications, avec ou sans arrière-plan de tissu ou de produit. EmbroideryStudio vous permet de personnaliser les informations dans le format dont vous avez besoin pour les feuilles de programmation de production et/ou les fiches d'approbation. Vous pouvez spécifier les données à imprimer, les graphiques à inclure, le coefficient de zoom et des options d'ordre général, telles que le nom de la société. Vous pouvez utiliser une imprimante ou un traceur en couleurs

pour produire vos feuilles de programmation. Pour plus amples informations, voir [Rapports sur le dessin](#).

Feuille de programmation de production		Points de broderie : 2,050																												
Wilcom EmbroideryStudio - Designing  Dessin : Mixed-Decoration-Bling Titre : Mixed-Decoration Bling		Hauteur : 15,9 mm Largeur : 33,9 mm Couleurs : 1 Coloris : Colorway 1 Zoom : 0,30																												
		Mixed-Decoration Format machine : Berudan FDR-II Lockstitch Change. de couleur : 1 Arrêts : 2 Coupes : 1 Tissu : Pur coton Stabilisateur requis : Gamiture ; Support : Détachable x 2 Appliqué : 0 Gauche : 41,7 mm Droite : 41,7 mm Haut : 8,0 mm Bas : 7,9 mm EndX : 0,0 mm EndY : 0,0 mm Zone : 1327,4 mm² Point de brod. max. : 9,8 mm Point de brod. mn. : 0,2 mm Saut max. : 10,1 mm Long. tot. de fil : 8,35m Long. tot. de fil : 2,45m																												
		Séquence d'émissions : <table border="1"> <thead> <tr> <th>N°</th> <th>N°</th> <th>Couleur</th> <th>St.</th> <th>Code</th> <th>Nom</th> <th>Nuancier</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>15</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>2,049</td> <td>15</td> <td>White</td> <td>Wilcom</td> </tr> </tbody> </table> Bling : <table border="1"> <thead> <tr> <th>Arrêt</th> <th>Forme</th> <th>Dimensions (mm)</th> <th>Nuancier</th> <th>Nom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td>1,90</td> <td>315</td> <td>ssd</td> </tr> </tbody> </table> Durée d'exécution de la machine : <table border="1"> <thead> <tr> <th>Machine</th> <th>Durée d'exécution (h:min:sec)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Machine-1</td> <td>0:02:37</td> </tr> <tr> <td>Machine-2</td> <td>0:02:37</td> </tr> </tbody> </table>	N°	N°	Couleur	St.	Code	Nom	Nuancier	1.	15	<input type="checkbox"/>	2,049	15	White	Wilcom	Arrêt	Forme	Dimensions (mm)	Nuancier	Nom	1.		1,90	315	ssd	Machine	Durée d'exécution (h:min:sec)	Machine-1	0:02:37
N°	N°	Couleur	St.	Code	Nom	Nuancier																								
1.	15	<input type="checkbox"/>	2,049	15	White	Wilcom																								
Arrêt	Forme	Dimensions (mm)	Nuancier	Nom																										
1.		1,90	315	ssd																										
Machine	Durée d'exécution (h:min:sec)																													
Machine-1	0:02:37																													
Machine-2	0:02:37																													
Auteurs : Wilcom		Date d'impression : 13/01/2022 9:59:04 AM																												
Dessin enregistré pour la dernière fois : 17/09/2020 4:57:24 PM		Page 1 / 1																												

Faire sortir des dessins

Vous pouvez faire sortir des dessins pour les broder de diverses façons – en les envoyant directement sur machine pour y être brodés ou en les

enregistrant dans des formats machines spécifiques et/ou sur [disque de broderie](#). Pour plus amples informations, voir [Production de broderies](#).



Lire des fichiers de différents formats

Par défaut, EmbroideryStudio enregistre dans son format natif, [EMB](#). Ces formats contiennent toutes les informations nécessaires pour broder un dessin et pour le modifier ultérieurement. Lors de l'ouverture de dessins créés ou enregistrés dans d'autres formats, EmbroideryStudio les convertit en format EMB. Ils peuvent alors être modifiés en utilisant toute la gamme des fonctionnalités EmbroideryStudio. Selon le type de fichier, il pourrait s'avérer nécessaire de fournir des informations supplémentaires pour assister EmbroideryStudio dans le processus de conversion. Pour plus amples informations, voir [Fichiers machine](#).

Objet	ID	Quantité
1	1	123
2	2,3	241
3	4	2
4	5	515
5	6,7	273
6	8,9	234
7	10,11	531
8	12-32	2485

Objets manuels sans contour et points de broderie manuels uniquement

Encadrer des dessins

Des appareils faits de cadres en bois, plastique ou acier sont utilisés pour maintenir fermement tissu et stabilisateur entre un anneau intérieur et un anneau extérieur. Conçus pour maintenir le tissu tendu contre la base de la machine pour le processus de broderie, ils s'attachent au châssis de la machine. Les tissus doivent être encadrés avant d'être brodés sur la machine. EmbroideryStudio vous permet de sélectionner à



partir de toute une gamme de cadres standards usine. Si vous utilisez un cadre ne figurant pas dans la bibliothèque de cadres, vous pouvez définir le vôtre, en partant de zéro ou sur la base d'un cadre standard. Pour plus amples informations, voir [Encadrement des dessins](#).

Formats machines

Chaque machine à broder parle son langage propre. Elles ont leurs propres commandes de contrôle pour les différentes [fonctions machines](#). Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format compréhensible par la machine à broder. Lorsque vous sélectionnez un format machine, EmbroideryStudio l'utilise pour transférer des dessins numérisés en une forme lisible par une machine particulière. Au besoin, vous pouvez personnaliser des formats machines pour répondre aux

conditions particulières d'une machine. Pour plus amples informations, voir [Formats machines](#).



Configuration matérielle et logicielle

Pour qu'il fonctionne avec votre équipement particulier, EmbroideryStudio doit être correctement configuré. Vous pouvez aussi configurer le logiciel pour vos besoins particuliers en matière de dessins de broderie.

Configuration du matériel

Vous devrez connecter des organes périphériques dans le cadre de l'utilisation de EmbroideryStudio. Ceux-ci peuvent comprendre des tablettes de numérisation, des traceurs, des imprimantes, des coupeurs d'[appliqué](#), des scanners et des machines à broder. Les différents périphériques sont configurés de différentes façons – certains dans MS Windows®, par le biais du panneau de configuration, d'autres à

l'intérieur de EmbroideryStudio. Pour plus amples informations, voir [Configuration matérielle](#).



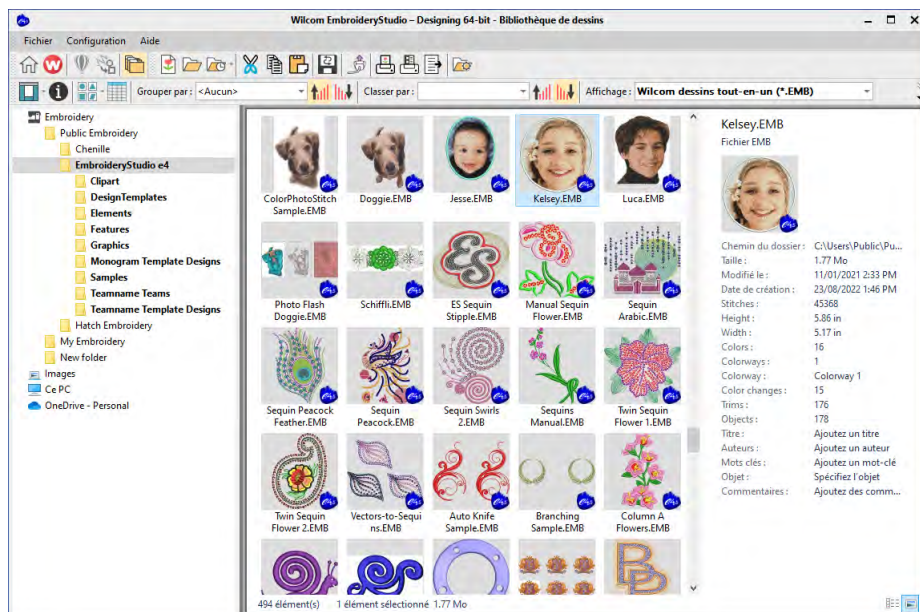
Changer les paramètres du système

EmbroideryStudio vous permet d'ajuster les divers paramètres du système contrôlant l'apparence des dessins à l'écran, l'affichage des informations relatives aux dessins, le comportement de la Fenêtre dessin , etc. Pour plus amples informations, voir [Paramètres système](#).

Gérer les dessins avec Bibliothèque de dessins

EmbroideryStudio est équipée de son propre **Bibliothèque de dessins** pour la gestion de vos dessins de broderie à travers tout votre réseau local. L'utiliser pour parcourir les fichiers de dessins et d'illustrations stockés dans votre ordinateur ou sur le réseau de l'entreprise. La rapidité et l'aspect pratique des capacités de **Bibliothèque de dessins** sont idéals pour l'utilisation commerciale de tous les jours, évitant les va-et-vient de et vers **Explorateur de fichiers**. Il reconnaît tous les formats de fichier utilisés par EmbroideryStudio. Il facilite aussi la

recherche, le classement et la visualisation de tous les dessins de broderie stockés sur votre réseau.



En bref, **Bibliothèque de dessins** vous permet de :

- ◀ Rechercher des dessins de broderie – y compris des fichiers d’illustrations – n’importe où sur votre sur votre lecteur de disque dur, des lecteurs de réseau ou des périphériques externes, comme une clé USB ou un lecteur ZIP.
- ◀ Prévisualiser les informations relatives au dessin dans le panneau de prévisualisation.
- ◀ Rechercher des dessins de diverses façons, y compris par le biais d’informations connues sur les dessins.
- ◀ Créer une structure organisatrice pour faciliter la catégorisation.
- ◀ Convertir par lot des fichiers de dessin sélectionnés en de nombreux formats de fichier, tels que DST, EXP, SEW, et autres.
- ◀ Imprimer des dessins sélectionnés ou les envoyer sur machine pour y être brodés.
- ◀ Utiliser la **Bibliothèque de dessins** pour organiser les commandes de travail.

Vous pouvez chercher des dessins de broderie n’importe où sur votre disque dur ou dans des périphériques de stockage externes et les ajouter à la bibliothèque de broderie. Cette section décrit comment ouvrir et visualiser des dessins dans **Bibliothèque de dessins** et ajuster les paramètres d’affichage. Elle décrit aussi comment parcourir les dossiers de dessins pour accéder à ces derniers. Pour plus amples informations, voir [Gestion des dessins](#).



Note : Bibliothèque de dessins vous aide à gérer les dessins dans les dossiers. Ce n'est pas une base de données à usage collectif à l'échelle de l'entreprise. Pour cela, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de DesignWorkflow.

PARTIE I

BRODERIE AXÉE SUR LES OBJETS

Créer des broderies à l'aide de EmbroideryStudio consiste à convertir des formes élémentaires d'illustrations en dessins de broderie.

EmbroideryStudio vous donne la flexibilité de créer des objets de broderie en utilisant des illustrations comme toiles de fond, ou de convertir directement des illustrations numériques. Vous pouvez également mélanger les modes d'approche, en faisant l'essentiel du dessin de broderie au moyen de conversion automatique, suivie de retouches et de modifications en utilisant les outils de numérisation de broderie EmbroideryStudio.

Procédures de base

Cette section décrit comment ouvrir EmbroideryStudio et commencer à utiliser les commandes et les outils. Elle explique aussi comment ouvrir des dessins de broderie et en créer de nouveaux. Elle décrit comment afficher la grille et les règles, et mesurer les distances à l'écran. Et elle décrit aussi comment sélectionner des formats machines pour différentes sorties. Pour plus amples informations, voir [Procédures de base](#).

Afficher des dessins

Cette section décrit les modes d'affichage, ainsi que les divers paramètres d'affichage, y compris les coloris de dessins. Les techniques d'affichages des séquences de broderie y sont décrites, de même que la façon d'afficher sélectivement des blocs de couleur à l'intérieur d'un dessin. L'affichage des informations relatives au dessin, y compris les feuilles de programmation de production, y est également abordé. Pour plus amples informations, voir [Afficher des dessins](#).

Fils et nuanciers

Cette section décrit comment sélectionner des couleurs à partir de la barre d'outils **Couleurs**, ainsi que comment attribuer des fils aux couleurs de votre dessin. La façon de modifier les nuanciers de fils est également couverte, ainsi que la manière de créer des nuanciers de fils personnalisés. Pour plus amples informations, voir [Fils et nuanciers](#).

Chapitre 3

Procédures de base

Le logiciel EmbroideryStudio est un produit sur base MS Windows®, incluant toutes les conventions avec lesquelles la plupart des utilisateurs d'ordinateur individuel sont familiers. EmbroideryStudio s'intègre avec CorelDRAW® Suite graphique en une seule application, permettant aux utilisateurs de créer non seulement de la broderie, mais de véritables dessins à décoration multiple.



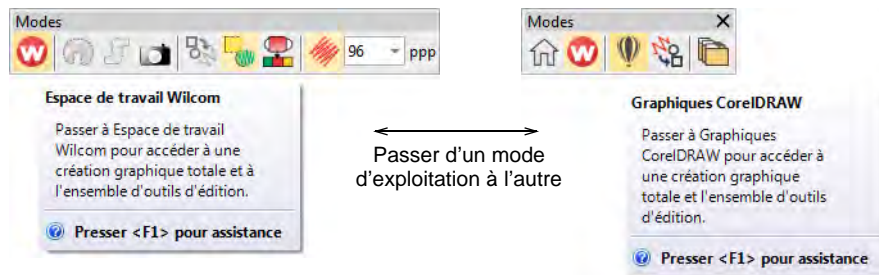
Modes d'exploitation



Cliquez deux fois pour démarrer EmbroideryStudio.

Ouvrez EmbroideryStudio en utilisant l'icône du bureau ou le menu **Démarrer** de MS Windows®. L'application a un espace de travail, ou «

fenêtre dessin », mais vous interagissez avec lui dans différents modes d'exploitation. On peut accéder à ceux-ci via la barre d'outils **Modes**.



Les principaux modes auxquels vous pourrez accéder sont :

Mode	Fonction
Accueil	Avec ce mode, vous pouvez retourner à l'écran Accueil pour accéder à de nouveaux dessins, ou à des tutoriels et autres informations sur les produits.
Espace de travail Wilcom	Ce mode vous permet de créer et d'éditer des objets de broderie utilisant un jeu d'outils de numérisation de broderie.
Graphiques CorelDRAW	Ce mode vous permet de créer et d'éditer des objets vectoriels en utilisant le jeu d'outils de CorelDRAW® Suite graphique.
Bibliothèque de dessins	Ce mode vous permet de gérer les dessins et autres tâches.



Attention : Vous devez calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites-le lors de l'installation de EmbroideryStudio ou à chaque fois que vous changez de moniteur. Pour plus amples informations, voir [Calibrer le moniteur](#).

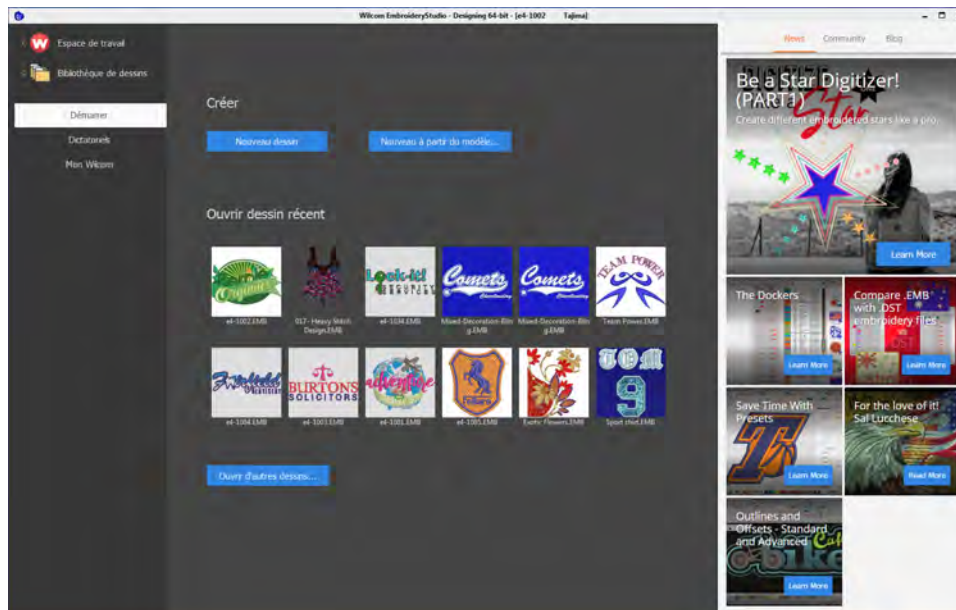
Écran d'accueil



Cliquer sur Modes > Accueil pour retourner à l'écran d'accueil afin de démarrer un nouveau dessin, ou d'accéder à des didacticiels et autres informations sur les produits.

Un écran **Accueil** se charge lorsque EmbroideryStudio démarre, vous offrant un accès rapide aux nouveaux dessins récents, ainsi qu'un contenu valorisé, y compris des vidéos de tutoriels et les derniers postes du Forum communautaire et de « Product Blog ». Vous pouvez aussi parcourir « My Wilcom », qui procure des informations sur votre licence

Wilcom, y compris niveau de produit, version, ainsi que les éléments compatibles ou activés.



Suggestion : Vous pouvez désactiver l'écran **Accueil** pour qu'il n'apparaisse pas au démarrage via le dialogue **Options**. Pour plus amples informations, voir [Autres options générales](#).

Sujets connexes

- ◀ [Ouvrir dessins de broderie](#)
- ◀ [Créer des dessins à partir de modèles](#)

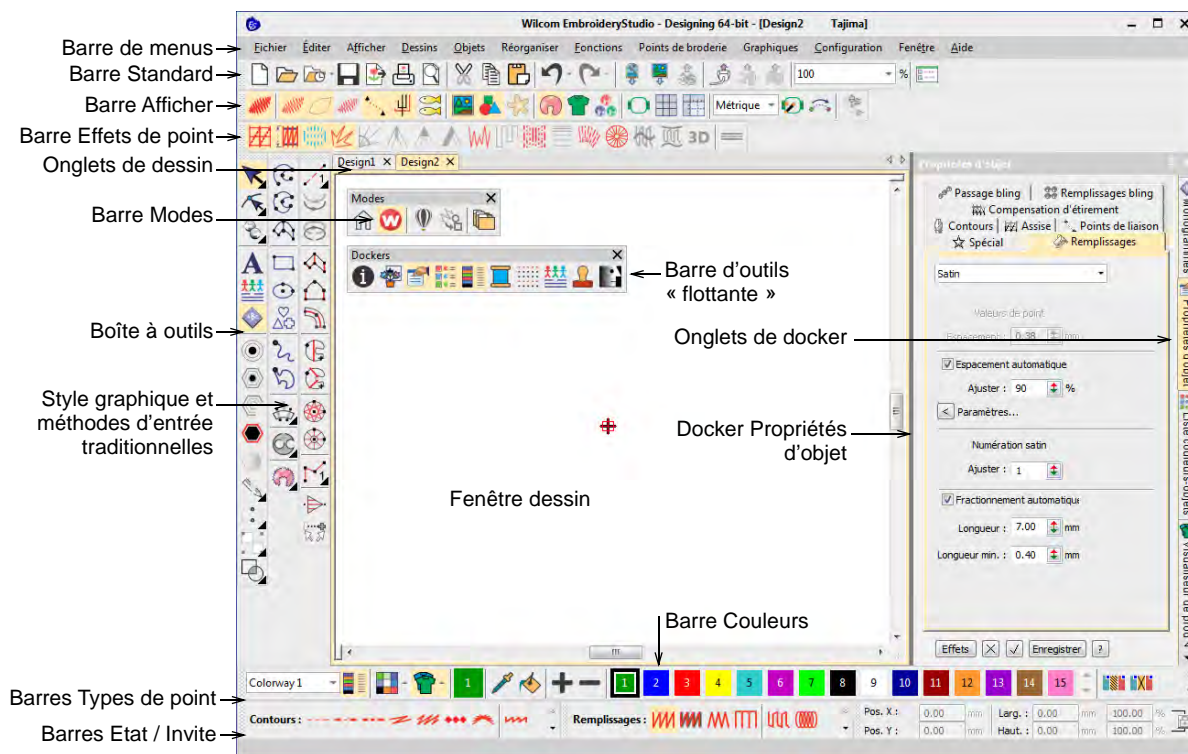
Fenêtre Espace de travail Wilcom



Utilisez Modes > Espace de travail Wilcom pour numériser et éditer des motifs de broderie. Afficher la broderie ainsi que les illustrations. Visualiser les dessins de broderie avec réalisme en simulation 3D.

Lorsque vous ouvrez EmbroideryStudio, il apparaît par défaut en mode **Espace de travail Wilcom**, un nouveau dessin vide s'y affichant. Ce mode vous permet de créer et d'éditer des [objets de broderie](#) en utilisant le jeu d'outils de [numérisation](#) de broderie. L'image d'écran ci-dessous montre les barres d'outils les plus importantes dans EmbroideryStudio.

Selon votre niveau de produit, vous aurez accès à certaines ou à la totalité de ces options.



Utilisez ce mode lorsque vous voulez créer de la broderie à partir de « **toiles de fond** » de numérisation. On peut charger divers types de fichier d'image dans EmbroideryStudio. **Espace de travail Wilcom** propose aussi une représentation graphique de la broderie finale. Utilisez **TrueView™** avec un tissu d'arrière-plan pour voir de quoi aura l'air votre dessin une fois brodé. Certains des éléments d'interface de **Espace de travail Wilcom** les plus importantes incluent :

Élément	Description
Barre de menus	Elle contient les menus d'application tels que Fichier, Editer, Afficher, etc.
Barre Modes	Elle contient des outils et des icônes qui sont visibles en Espace de travail Wilcom et en Graphiques CoreIDRAW.
Barre Standard	Elle contient les outils et commandes d'usage courant qui sont particuliers au mode Graphiques et ne sont visibles qu'en mode Espace de travail Wilcom.

Elément	Description
Afficher, barre d'outils	Elle contient les commandes d'affichage des dessins de broderie – par ex. : en contours de dessin, par points de broderie, par fonctions machines, tels qu'ils seront brodés sur le tissu – soit séparément soit en combinaison.
Barres d'outils Types de point	Elle contient des outils qui déterminent les types de point qui peuvent être appliqués aux objets de broderie, y compris Satin, Tatami, Remplissage de motifs, etc.
Barre d'outils Effets de point	Elle contient des outils pour modifier ou améliorer la qualité des points, y compris appliquer une assise automatique à des objets sélectionnés.
Boîtes à outils	Selon le modèle de produit, il y a jusqu'à trois « boîtes à outils » – Boîte à outils, Numérisation de graphiques et Numérisation traditionnelle. Entre elles, les boîtes à outils contiennent tous les outils de numérisation et d'édition de broderie spécifiques à et visibles uniquement dans Espace de travail Wilcom.
Barre d'outils Couleurs	Elle contient la palette de couleurs des broderies qui est particulière au mode Broderie et n'est visible qu'en mode Espace de travail Wilcom.
Barres Etat / Invite	Elles contiennent des informations sur l'état d'avancement et les messages d'invite qui ne sont visibles que dans Espace de travail Wilcom. Voir ci-dessous.
Docker	Espace de travail Wilcom comprend des 'dockers' – propriétés des objets, liste des objets de couleur, éditeur de palettes de couleurs, etc. Ils restent ouverts aussi longtemps que vous en avez besoin.
Fenêtre dessin	Elle contient la zone de travail principale où vous créez et éditez des objets de broderie et des objets de graphique lorsque vous basculez vers le mode Graphiques CoreIDRAW.

- ◀ Personnaliser la fenêtre dessin en affichant ou masquant la grille, en changeant les dimensions de la grille, ainsi qu'en affichant ou masquant les barres d'outils.
- ◀ Arrimer ou « flotter » les barres d'outils et les dockers dans n'importe quelle configuration qui convient. Les barres d'outils peuvent être arrimées à gauche, à droite, en haut, en bas, et peuvent être « flottées » n'importe où dans la fenêtre dessin.
- ◀ EmbroideryStudio vous offre un choix d'icônes boutons grandes ou petites avec ou sans noms de texte.

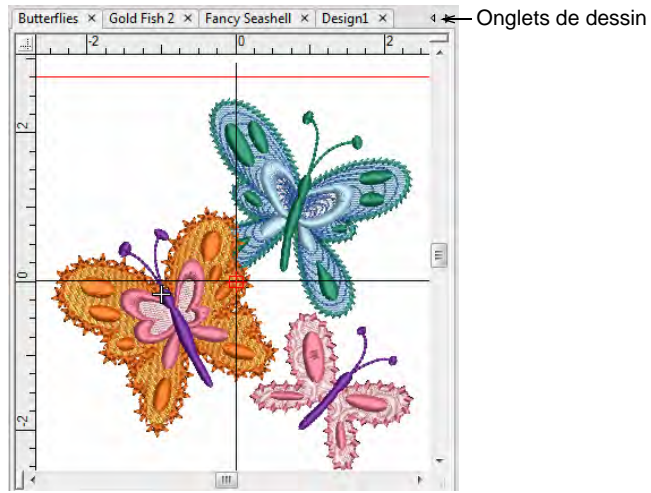
Sujets connexes

- ◀ [Changer d'arrière-plan](#)
- ◀ [Options d'affichage des barres d'outils](#)
- ◀ [Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet](#)
- ◀ [Afficher les grilles, les règles et les guides](#)

◀ Références rapides

Onglets de dessin

EmbroideryStudio vous permet de passer d'un dessin ouvert à l'autre au moyen d'onglets de dessin. Cela facilite aussi le copier-coller entre dessins, y compris les opérations de glisser-déposer.

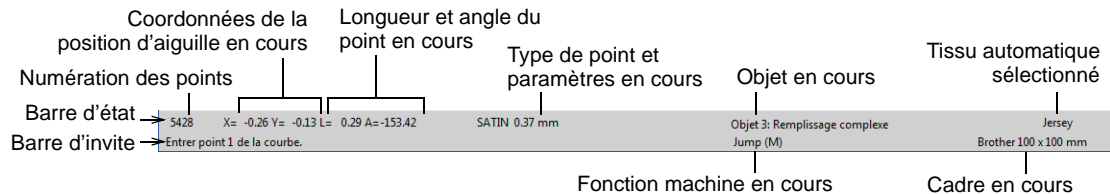


Sujets connexes

- ◀ Configurer des affichages multiples
- ◀ Références rapides

Barres d'état et d'invite

Les barres **État** et **Invite** au bas de la fenêtre dessin **Espace de travail Wilcom** offrent un affichage continu de la position du curseur, ainsi que des instructions pour l'utilisation des outils sélectionnés.



Les informations comprennent :

Élément	Détails
Invite	Vous guide pour l'utilisation des fonctions sélectionnées
Numération des points	Nombre total de points de broderie dans le dessin
Dimensions du dessin	Largeur et hauteur

Élément	Détails
Coordonnées	Coordonnées de la position d'aiguille en cours (X/Y), et longueur (L) et angle (A) du point en cours.
Tissu en cours	Les paramètres tissu tiennent compte du type de tissu sur lequel vous brodez.

Sujets connexes

- ◀ [Affichage de position du pointeur](#)
- ◀ [Changer de tissu](#)

Fenêtre Graphiques CorelDRAW



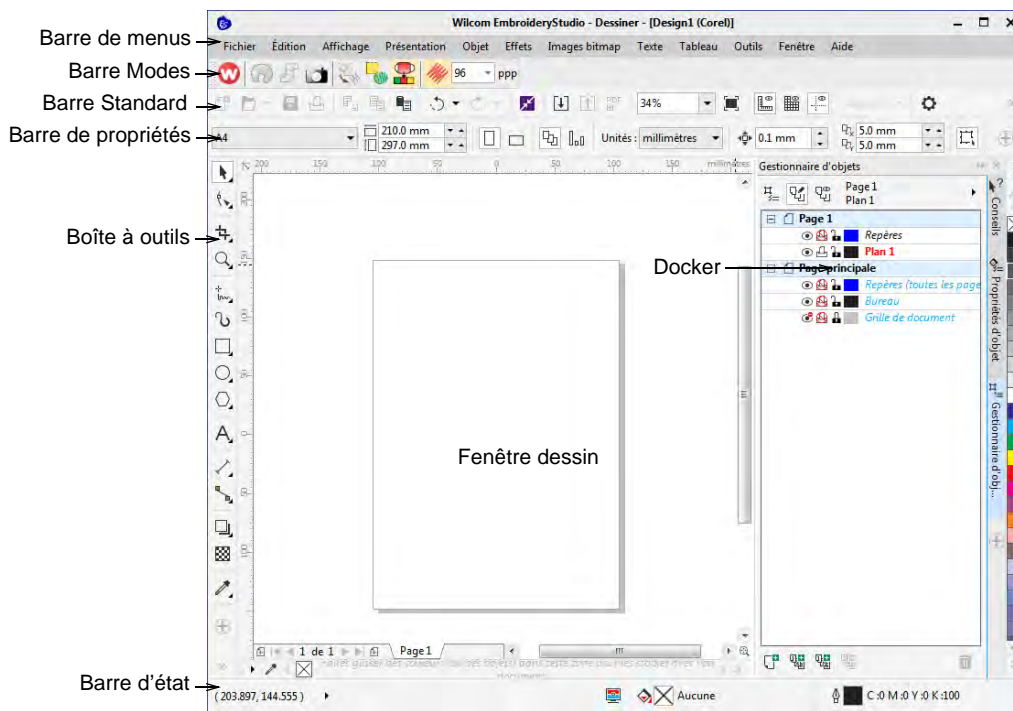
Utilisez Modes > Graphiques CorelDRAW pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour numérisation de broderie, manuelle ou automatique.



En mode Graphiques, cliquez sur Modes > Afficher broderie pour afficher ou masquer les composants de broderie.

La fenêtre de **Graphiques CorelDRAW** inclut toute la suite des outils de dessin de CorelDRAW® Suite graphique. Ce mode vous permet de créer et d'éditer des graphiques **vectoriels** en utilisant l'ensemble d'outils de

Graphiques CoreIDRAW, qui offre de nombreuses techniques perfectionnées pour tracer des contours et des formes sur l'écran.



En plus de l'ensemble d'outils CoreIDRAW® Suite graphique, **Graphiques CoreIDRAW** est doté de capacités pouvant convertir des **vecteurs** et du texte vectoriel directement en **objets de broderie**. Les graphiques vectoriels importés ainsi créés peuvent être directement convertis en objets de broderie ou même en dessins entiers. Vous pouvez utiliser **Graphiques CoreIDRAW** pour insérer ou coller des graphiques vectoriels tiers, tels que ceux des bibliothèques d'images pour dessins de broderie. Ou bien, vous pouvez insérer, coller ou scanné des illustrations en **mode pixel** comme modèles de numérisation ou **toiles de fond**. Voici certains des éléments d'interface de **Graphiques CoreIDRAW** les plus importantes :

Élément	Description
Barre de menus	Elle contient des menus d'application tels que Fichier, Editer, Afficher, etc.
Barre Modes	Elle contient les outils et les icônes universels qui sont visibles en fenêtre Espace de travail Wilcom comme en fenêtre Graphiques CoreIDRAW.

Élément	Description
Barre Standard	Elle contient les outils et commandes d'usage courant qui sont particuliers au mode Graphiques et ne sont visibles qu'en mode Graphiques CoreIDRAW.
Barre de propriétés	Elle contient les commandes et contrôles qui se rapportent à l'outil activé de la boîte à outils ou à l'objet activé de la fenêtre dessin en mode Graphiques CoreIDRAW.
Boîte à outils	Elle contient les outils de dessin/édition particuliers au mode Graphiques et visibles uniquement en mode Graphiques CoreIDRAW.
Fenêtre dessin	Elle contient la zone de travail principale où vous créez et éditez des objets de broderie et des objets de graphique lorsque vous basculez vers le mode Espace de travail Wilcom.
Palette de couleurs	Elle contient la palette de couleurs graphiques qui est particulière au mode Graphiques CoreIDRAW et n'est visible qu'en ce mode.
Docker	Dans Graphiques CoreIDRAW, cet élément contient des dockers spécifiques aux graphiques.
Barre d'état	Elle contient les informations d'état qui ne sont visibles qu'en mode Graphiques CoreIDRAW.

Pour une description détaillée de l'interface CoreIDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.



Note : Il faut d'abord enregistrer CoreIDRAW® avant qu'il puisse être utilisé par EmbroideryStudio. L'enregistrement offre une adhésion standard à CoreIDRAW® qui vous donne accès au contenu – cliparts, polices, banques de photos, modèles – via Corel CONNECT. Cela vous donne également accès aux dernières mises à jour de CoreIDRAW®.

Sujets connexes

- ◀ [Charger illustrations pixélisées](#)
- ◀ [Convertir des objets avec Graphiques CoreIDRAW](#)

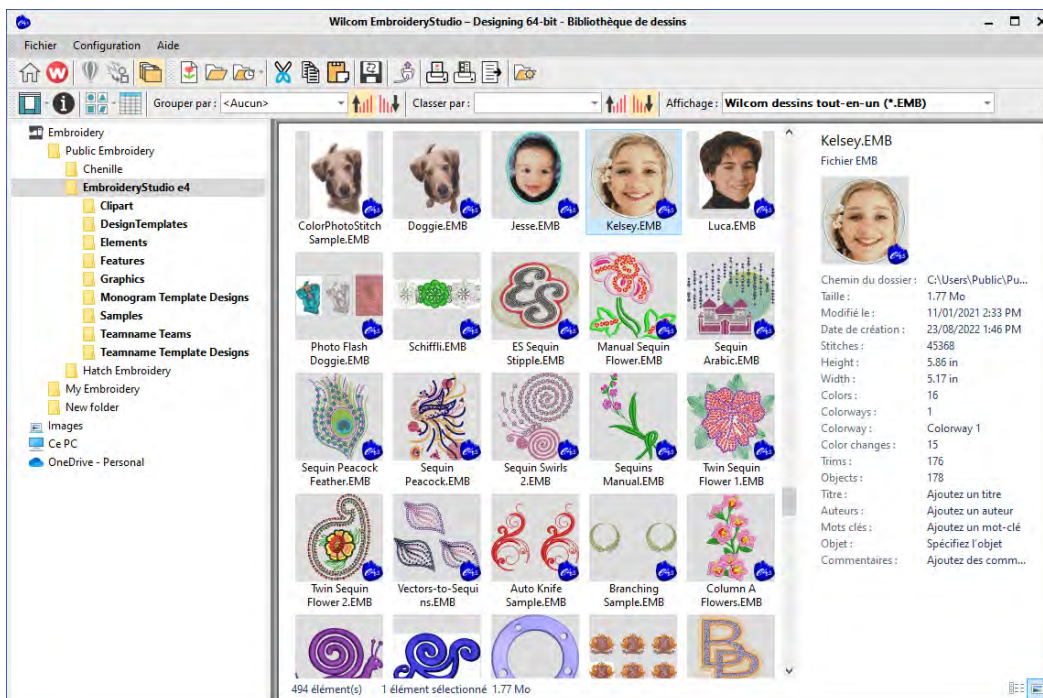
Bibliothèque de dessins



Cliquer sur Modes > Bibliothèque de dessins pour ouvrir la fenêtre à partir de laquelle rechercher et gérer des commandes de dessin de broderie et de travail.

Bibliothèque de dessins est un outil de gestion des commandes de dessin ou de travail. L'utiliser pour parcourir les fichiers de dessins et

d'illustrations stockés dans votre ordinateur ou sur le réseau de l'entreprise. La rapidité et l'aspect pratique des capacités de **Bibliothèque de dessins** sont idéals pour l'utilisation commerciale de tous les jours, évitant les va-et-vient de et vers **Explorateur de fichiers**. Elle reconnaît tous les formats de fichier utilisés par EmbroideryStudio.



Bibliothèque de dessins est installée avec des dessins échantillons en format EMB. Ceux-ci montrent diverses techniques et effets de broderie, y compris « multi-décoration » et coloris multiples. Lorsque vous commencez en tant que nouvel utilisateur, prenez le temps d'étudier ces dessins.

Sujets connexes

- ◀ [Gestion des dessins](#)
- ◀ [Charger illustrations pixélisées](#)

Barres d'outils et dockers

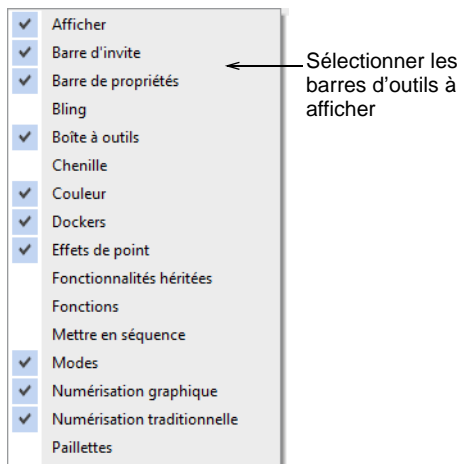
La fenêtre dessin d'EmbroideryStudio offre des « dockers » pour les fonctions clés. **Espace de travail Wilcom** a des panneaux d'arrimage pour **Liste couleurs-objets**, **Propriétés d'objet**, **Fenêtre Vue d'ensemble**, et ainsi de suite. Tous les panneaux sont arrimables des deux côtés de la fenêtre dessin.

Accéder aux barres d'outils

Les barres d'outils représentent un moyen rapide et facile d'accéder à la plupart des commandes de EmbroideryStudio. Affichez ou masquez-les à votre convenance. A mesure que vous vous familiarisez avec le système, vous pourrez préférer utiliser les commandes de menu et de clavier.

Marche à suivre pour accéder aux barres d'outils

- ◀ Sélectionnez **Fenêtre > Barres d'outils** ou cliquez à droite sur la zone de dockeur en haut ou à gauche de la fenêtre dessin. Le menu **Barres d'outils** s'ouvre.



- ◀ Cliquer pour en activer une ou plusieurs.

Sujets connexes

- ◀ [Barres d'outils EmbroideryStudio](#)

Travailler avec des dockers



Utiliser Dockers > Liste couleurs-objets pour afficher et mettre en séquence les objets d'un dessin.



Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou ajuster les propriétés d'objets sélectionnés.

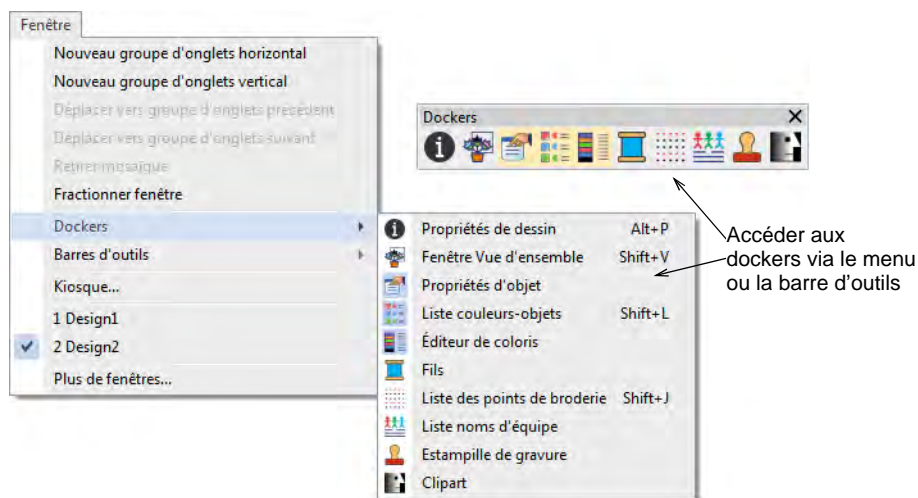


Utiliser Dockers > Éditeur de coloris pour attribuer des couleurs de fil à la palette de couleurs et définir un coloris.

En mode **Espace de travail Wilcom**, il y a trois **dockers** importants :

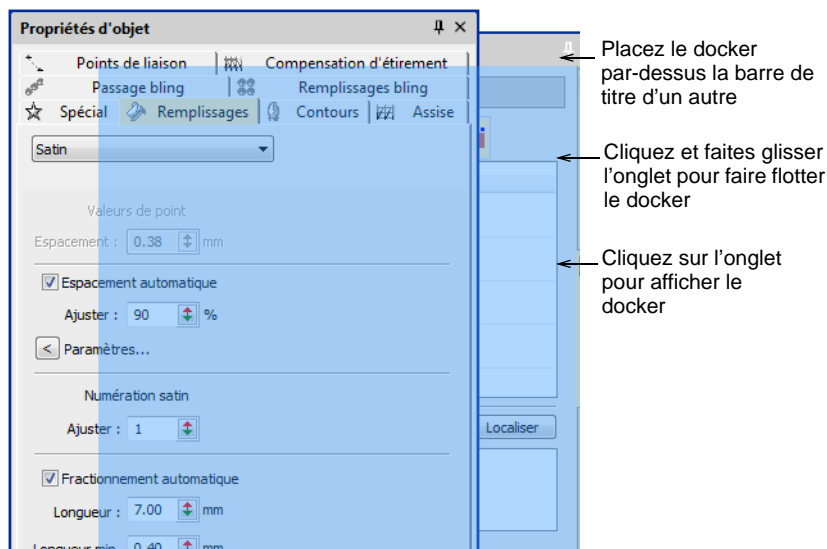
Docker	Description
Propriétés d'objet	Le docker le plus important est Propriétés d'objet. Utilisez-le avec la Barre de propriétés pour accéder aux propriétés des objets de broderie sélectionnés.
Liste couleurs-objets	Liste couleurs-objets offre une méthode facile pour visualiser sélectivement des blocs de couleur et des objets.
Éditeur de coloris	Lorsque vous créez un nouveau dessin de broderie, celui-ci comprend un seul coloris par défaut appelé « Coloris 1 ». La Éditeur de coloris vous permet d'éditer ces couleurs par défaut, d'ajouter des plages de couleur supplémentaires en fonction de vos besoins et de configurer des coloris complémentaires.

Accéder aux dockers via la barre d'outils **Dockers** ou le menu **Fenêtre**. Ils peuvent être arrimés sur l'un des côtés de l'écran.

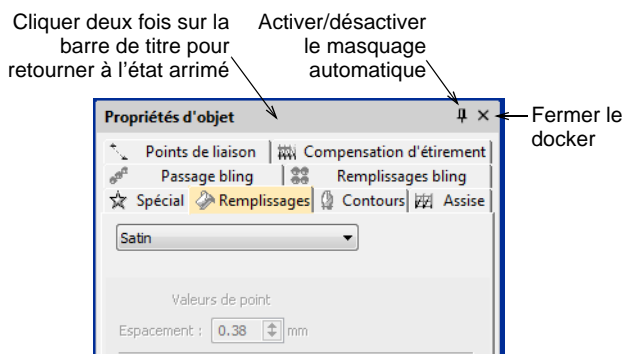


Tous les dockers peuvent être fixés ou minimisés. Les dockers peuvent également être « flottés » en faisant glisser la barre de légende jusqu'à la fenêtre dessin ou en cliquant dessus deux fois lorsqu'elle est « épinglée » en place. Les dockers peuvent être « imbriqués » pour augmenter

l'espace de travail disponible. Lorsqu'ils sont imbriqués, les onglets de chaque apparaissent sur le côté en bas.



Basculez **Masquage automatique** à côté du bouton de fermeture **X**. Les panneaux d'arrimage se rétractent automatiquement quand ils ne sont pas utilisés. En plaçant la souris par-dessus l'onglet, un docker minimisé « flottera », vous permettant d'accéder à ses fonctions.



Sujets connexes

- ◀ [Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet](#)
- ◀ [Afficher les blocs de couleur sélectionnés](#)
- ◀ [Coloris](#)

Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet

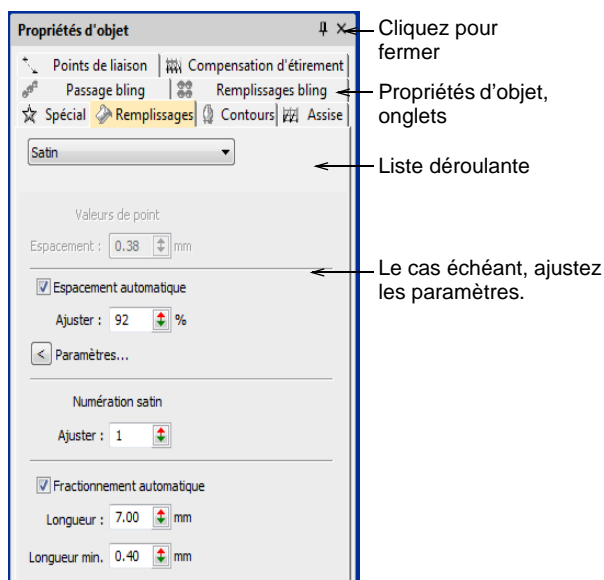


Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour définir les propriétés des objets sélectionnés.

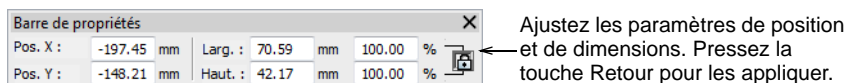
Le **docker** le plus important est **Propriétés d'objet**. Utilisez-le avec la **Barre de propriétés** pour accéder aux propriétés des **objets de broderie** sélectionnés.

Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet

- 1 Ouvrez le docker **Propriétés d'objet** de l'une des façons suivantes :
 - ◀ Cliquez sur l'outil **Propriétés d'objet**.
 - ◀ Cliquez deux fois sur un objet dans la fenêtre dessin.
 - ◀ Cliquez à droite sur un objet et sélectionnez à partir du menu contextuel.
 - ◀ Cliquez à droite sur un objet dans la **Liste couleurs-objets** et sélectionnez à partir du menu contextuel.



- 2 Sélectionnez un onglet pour accéder aux propriétés à ajuster.
- 3 Ajustez les propriétés générales – largeur, hauteur, position – à l'aide de la **Barre de propriétés**. Pressez la touche **Retour** pour les appliquer. Pressez la touche **Echap** pour rejeter les changements.



Suggestion : Vous pouvez spécifier des unités de mesure quand vous saisissez des valeurs dans un contrôle de mesure.

Sujets connexes

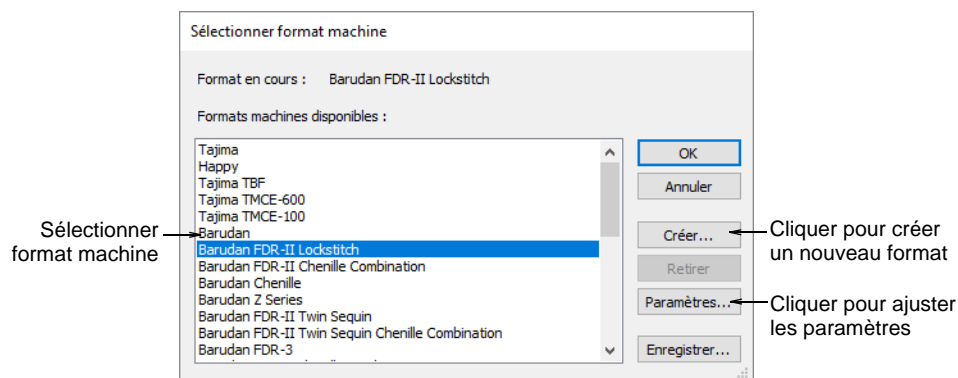
- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)

Formats des machines à broder

Chaque machine à broder parle son langage propre. Elles ont leurs propres commandes de contrôle pour les différentes [fonctions machines](#). Lorsque vous créez un dessin de broderie, vous devez sélectionner un format correspondant à la machine à broder que vous voulez utiliser. EmbroideryStudio utilise le format pour traduire le dessin numérisé en une forme spécifique lisible par la machine. Vous n'avez cependant pas besoin de changer le « format machine natif » d'un dessin pour le faire sortir sur une machine différente. Si un format machine sélectionné n'est pas compatible avec une fonction donnée incluse dans le dessin, il est purement et simplement ignoré.

Marche à suivre pour sélectionner un format machine

- ◀ Sélectionnez **Dessins > Sélectionner format machine**.



- ◀ Sélectionnez le format machine requis sur la liste.



Note : Vous pouvez modifier le format machine en question si les valeurs machine ne correspondent pas exactement à votre machine particulière. Ou bien, vous pouvez créer un nouveau format axé sur un format sélectionné.

Sujets connexes

- ◀ [Types de machine compatibles](#)
- ◀ [Production de broderies](#)
- ◀ [Formats machines](#)
- ◀ [Sélectionner mode paillette](#)
- ◀ [Formats machines personnalisés](#)

Formats de fichier de broderie

Les dessins de broderie sont enregistrés dans l'un des deux formats – le format de fichier 'dessin' (contour) ou 'machine' (point de broderie).



Note : Pour plus amples informations concernant les formats compatibles avec EmbroideryStudio, voir [Formats de fichier de broderie compatibles](#).

Fichiers de dessin

Les fichiers de broderie, également appelés fichiers « tout-en-un » sont des formats de haut niveau qui contiennent des contours d'objet, des [propriétés d'objet](#) et des données de broderie. Quand vous ouvrez un fichier dessin dans le logiciel, les types de point, méthodes de numérisation et effets correspondants sont appliqués.



Les fichiers dessins peuvent être [mis à échelle](#), transformés et refaçonnés sans pour autant affecter la densité ou la qualité des points. Après avoir effectué vos modifications dans , vous pouvez choisir d'enregistrer votre dessin dans le format [EMB](#), ou dans un format complètement différent.



Note : Certains fichiers de dessin, tels que Wilcom INP et Gunold PCH, contiennent des informations incomplètes. Les dessins ESD de format ancien sont quelque part entre un [fichier de dessin](#) et un [fichier de machine](#). Ils contiennent des données relatives aux points de broderie – types de points sélectionnés, densités et [fonctions machines](#). Toutefois, ils ne contiennent pas d'information sur les formes et les lignes. Les fichiers ESD doivent être capables de [reconnaître](#) les objets et les

contours pour que vous puissiez éditer des objets dans EmbroideryStudio.

Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)
- ◀ [Conversion du format Wilcom INP en Wilcom EMB](#)
- ◀ [Conversion du format Gunold PCH en Wilcom EMB](#)

Fichiers machine

Chaque machine à broder parle son langage propre. Elle a ses propres commandes de contrôle pour les diverses fonctions machines. Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format interprétable par la machine à broder. Les fichiers machine ou fichiers « de points de broderie » ont des formats de faible niveau, destinés à être utilisés directement par les machines à broder. Ils ne contiennent que les coordonnées des points de broderie et les fonctions machines. Ils sont généralement créés « à la volée » lors de l'envoi de dessins sur machine. Ou ils sont convertis lors de l'enregistrement sur disque ou sur clé.

Objets manuels

Quand ils sont lus dans EmbroideryStudio, les fichiers machine ne contiennent pas d'informations relatives aux objets, telles que les contours ou les types de point, mais présentent chaque dessin sous forme d'une série de blocs de points de broderie appelés **objets manuels**. Des objets manuels sont créés à chaque fois que des fonctions machines – par ex. : changements de couleur ou coupes – sont détectées dans le dessin. Ils ne sont pourvus que des **propriétés** général et point de liaison. Les objets manuels sont, à leur tour, composés de points de broderie individuels, appelés points manuels.



Sujets connexes

- ◀ [Ouvrir des fichiers machine dans](#)
- ◀ [Utiliser des disques de broderie](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)
- ◀ [Exporter des dessins de broderie pour machine](#)

Sources des fichiers

Alors que les fichiers de broderie sont essentiellement classés comme 'dessin' (contour) ou 'machine' (point de broderie), EmbroideryStudio fait la différence entre quatre types de fichiers – Dessin natif (A), Contours importés (B), Points de broderie traités (C), ou Points de broderie importés (D).

Grade	Description
A	Pur fichier de broderie créé dans EmbroideryStudio ou un logiciel similaire. Ces fichiers contiennent des objets, des contours et des points de broderie.
B	Dessins de broderie lus à partir d'un format de contour tel que GNC et enregistrés en format ART / EMB / JAN. Ces dessins ne peuvent être lus directement par EmbroideryStudio mais, une fois convertis, sont traités comme des dessins de Grade B.
C	Dessins de broderie lus à partir de fichiers machine – EXP, DST, PES, etc. – où les points de broderie ont été convertis en objets.
D	Dessins de broderie lus à partir de fichiers machine où les points de broderie n'ont PAS été convertis en objets.

Les dessins natifs EMB, ainsi que les fichiers ART et JAN, sont tous de formats de broderie de « Grade A » lus et écrits par EmbroideryStudio. On les appelle « Grade A » parce qu'ils contiennent un ensemble complet d'informations relatives au dessin dans un fichier unique – contours d'objet, propriétés, points de broderie, couleurs de fil, image vignette et commentaires. Il y a trois autres grades de fichier de broderie. Cela va sans dire que seuls les fichiers de Grade A offrent une transformation et un redimensionnement parfaits à 100%.



Note : Pour plus amples informations sur la source d'un fichier dessin, référez-vous au dossier **Informations relatives au dessin**.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les informations relatives aux dessins dans EmbroideryStudio](#)

Travailler avec des fichiers dessins

EmbroideryStudio prend en charge tous les formats de fichier de points de broderie commerciaux et domestiques. En fait, les fichiers natifs EMB sont lus et écrits par les principaux systèmes domestiques de broderie.



Lorsque vous démarrez EmbroideryStudio, un nouveau fichier – **Design1** – est automatiquement créé. Par défaut, **Design1** est basé sur le modèle NORMAL. Les modèles contiennent des styles, [paramètres définis par défaut](#), ou des objets prédéfinis pour faciliter la numérisation. EmbroideryStudio offre également un ensemble de paramètres [tissu](#) optimisés pour que le logiciel tienne compte du type de tissu sur lequel vous brodez.

Ouvrir dessins de broderie



Utilisez Standard > Ouvrir dessin pour ouvrir un dessin existant.

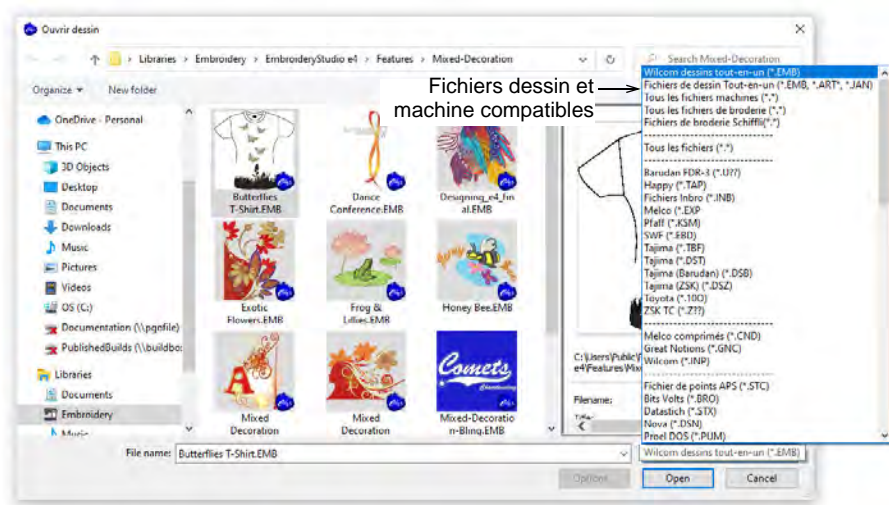


Utilisez Standard > Ouvrir dessins récents pour ouvrir un dessin parmi la liste des dessins récemment ouverts.

EmbroideryStudio ouvre une gamme complète de fichiers [contours](#) et du [machine](#).

Marche à suivre pour ouvrir un dessin

- ◀ Cliquez sur l'icône **Ouvrir dessin**.



- ◀ Naviguez jusqu'au dossier de dessins Par défaut, le filtre dialogue va aux dessins « Wilcom Tout-en-un » et affiche tous les fichiers de dessins natifs **EMB**. Le cas échéant, ajustez le filtre...

Filtre	Fichiers
Fichiers « tout-en-un »	Tous les fichiers de dessins pris en charge par EmbroideryStudio, y compris JAN et ART.
Tous les fichiers machine	Filtrent par format de fichier machine uniquement. Pas de fichier de dessin.
Tous les fichiers de broderie	Tous les fichiers dessin et machine compatibles.

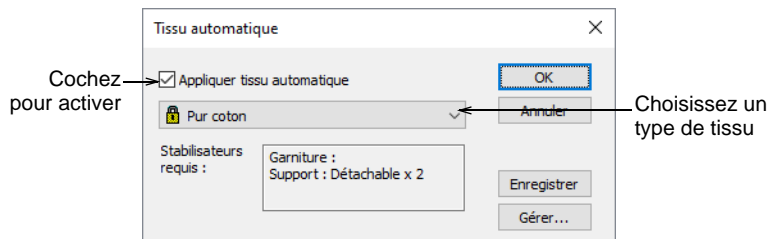
- ◀ Sélectionnez un ou plusieurs dessins.
 - ◀ Pour sélectionner une série, maintenez la touche **Maj** puis sélectionnez le premier et le dernier.
 - ◀ Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.



Suggestion : Pour obtenir plus d'informations sur un fichier sélectionné, cliquez à droite et sélectionnez **Propriétés** dans le menu contextuel.

- ◀ Pour les types de fichiers autres que **EMB** ou **ESD**, cliquez sur **Options** et changez les options de **reconnaissance**.

- ◀ Cliquez sur **Ouvrir**.
- ◀ Éventuellement, sélectionnez **Dessin > Tissu automatique** pour appliquer les paramètres tissu désirés.



- ◀ Lorsque vous voulez travailler sur un dessin qui a été récemment ouvert, utilisez **Ouvrir dessins récents** pour y accéder rapidement.



- ◀ Si l'option **Copie de sauvegarde** est activée, une copie de sauvegarde du fichier de dessin en cours est créée automatiquement dans sa forme **précédemment** enregistrée. Accédez au Dossier de sauvegarde via la commande **Fichier > Ouvrir dessin de sauvegarde**.



Suggestion : Vous pouvez également ouvrir des dessins de broderie à partir de [disques de broderie](#) de marques déposées, ou les lire à partir d'une bande papier.

Sujets connexes

- ◀ [Enregistrement automatique et options de sauvegarde](#)
- ◀ [Afficher les informations relatives aux dessins](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Utiliser des disques de broderie](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Créer des dessins à partir de modèles

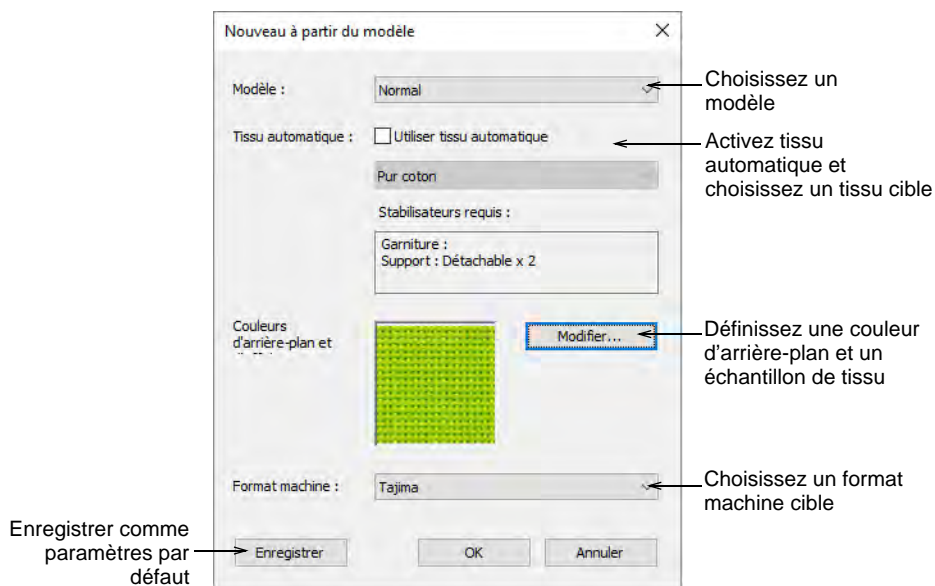


Utilisez Standard > Nouveau dessin vide pour démarrer un dessin blanc fondé sur le modèle actuellement sélectionné. Maintenez la touche Maj et cliquez pour ouvrir le dialogue Nouveau à partir du modèle.

Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des styles, des propriétés par défaut, ainsi que des paramètres tissu. Bien que les paramètres de modèle NORMAL conviennent à de nombreux tissus, sélectionner Tissu automatique permet d'ajuster les paramètres avec plus de précision.

Marche à suivre pour créer un dessin de broderie fondé sur un modèle

- 1 Sinon, sélectionnez **Fichier > Nouveau à partir du modèle** ou, en pressant la touche **Maj**, cliquez sur **Nouveau dessin vide**. Le dialogue **Nouveau à partir du modèle** s'ouvre.



- 2 Sélectionnez un modèle dans la liste. Quand vous créez un fichier fondé sur un modèle, les valeurs sont copiées sur le nouveau dessin.
- 3 Si vous voulez utiliser des paramètres tissu, cochez la case. Sur la liste déroulante, choisissez un type de tissu se rapprochant le plus de celui avec lequel vous voulez travailler.
- 4 Ou bien, choisissez un arrière-plan s'adaptant au tissu automatique sélectionné.

- 5 Choisissez une machine cible sur la liste déroulante. Vous décidez normalement quel **format machine** utiliser avant de commencer. Toutefois, les formats peuvent être changés à tout moment.



Suggestion : Vous pouvez personnaliser ou ajouter des formats pour qu'ils conviennent à la machine cible.

- 6 Cliquez sur **OK** pour accepter. Un dessin vide s'ouvre dans la fenêtre dessin fondé sur le modèle sélectionné. Des paramètres s'appliqueront à tous les **objets de broderie** nouvellement créés. Le tissu sélectionné est affiché dans la barre **Etat**.



Suggestion : L'option **Nouveau à partir du modèle** est activée par défaut. Désactivez-la si vous préférez travailler sans paramètres tissu prédéfinis.

Sujets connexes

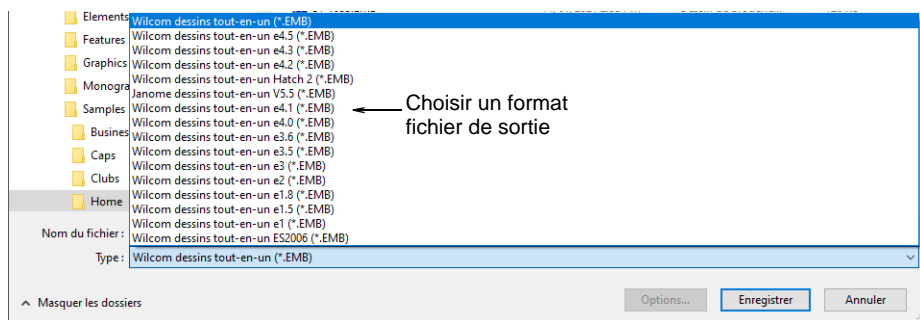
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Formats machines](#)

Enregistrer et fermer dessins de broderie



Utiliser Standard > Enregistrer dessin pour enregistrer le dessin en cours. Cliquez à droite pour ouvrir le dialogue Enregistrer sous.

Le'option **Enregistrer dessin** vous permettent d'enregistrer un dessin dans le dernier format natif « tout-en-un » EMB. Pour enregistrer des dessins dans des formats précédents, choisissez **Fichier > Enregistrer sous**.



Le format EMB contient un ensemble complet d'informations relatives au dessin dans un fichier unique « tout-en-un » – contours et propriétés d'objet, points de broderie et fonctions machine, couleurs de fil, un

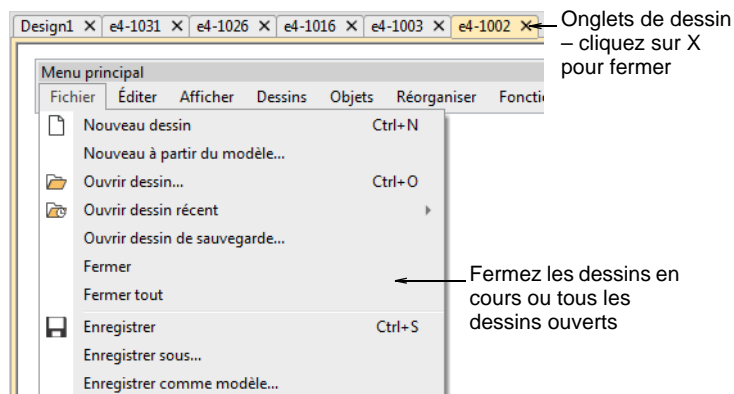
icone-image et des observations. Même l'image-point d'origine du dessin peut être inclus en format EMB. Seuls les fichiers natifs EMB procurent un redimensionnement et une transformation parfaits à 100 %. EmbroideryStudio vous permet d'enregistrer des dessins en divers formats natifs EMB. Cela peut s'avérer important si vos fournisseurs ou vos clients utilisent des versions précédentes du logiciel Wilcom.



Attention : Si une fonctionnalité de dessin n'est pas disponible dans le type de fichier que vous sélectionnez, elle sera convertie. Par exemple, la broderie **Fractionnement flexible** peut être changée en tatami ordinaire. Si le dessin contient une image-point en utilisant une profondeur de couleur non prise en charge par le type de fichier sélectionné, elle sera supprimée du fichier résultant.

Fermer dessins de broderie

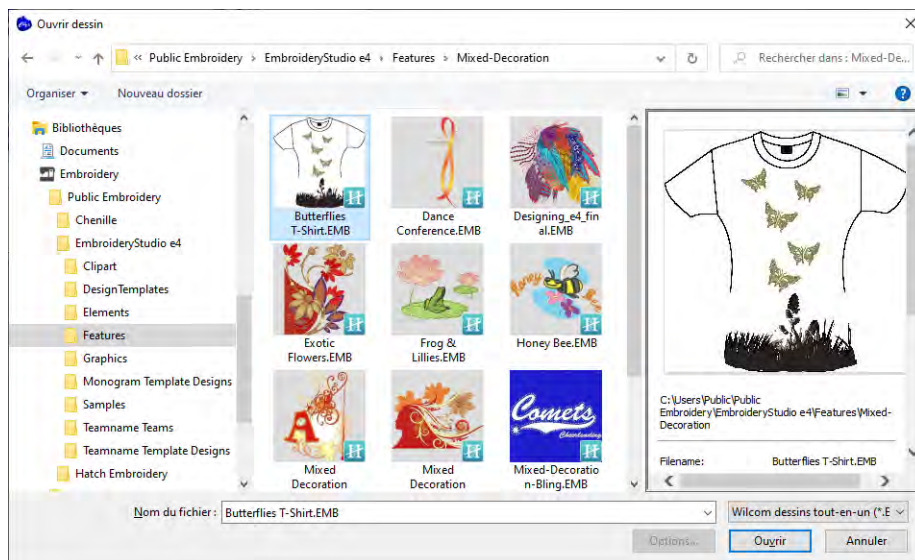
Pour fermer les dessins, utilisez les commandes du menu **Fichier** pour fermer les dessins un par un ou tous ensemble. Ou bien, utilisez les onglets de dessin pour fermer les dessins ouverts.



Affichage de vignettes de dessin

Les vignettes de dessin indiquent les paramètres d'affichage au moment de l'enregistrement. Lorsqu'un dessin est enregistré, la vignette de dessin est générée, utilisant tous les objets visibles ainsi que

l'arrière-plan du dessin en cours. Si un affichage matriciel ou vectoriel est activé, ceux-ci apparaissent également dans la vignette.



Sujets connexes

- ◀ [Exporter des dessins de broderie pour machine](#)
- ◀ [Afficher les composants de broderie](#)
- ◀ [Utiliser des disques de broderie](#)
- ◀ [Formats machines](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Marche à suivre pour envoyer électroniquement des dessins en fichiers joints



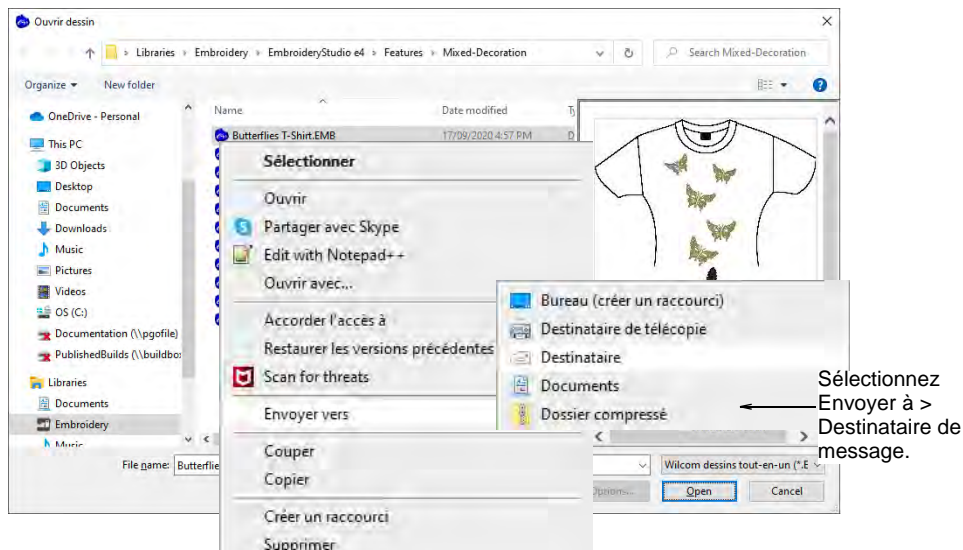
Utilisez Standard > Ouvrir dessin pour envoyer électroniquement un dessin en fichier joint.

Vous pouvez joindre des dessins à des messages électroniques à partir de la fenêtre dessin ou du dialogue **Ouvrir dessin**.

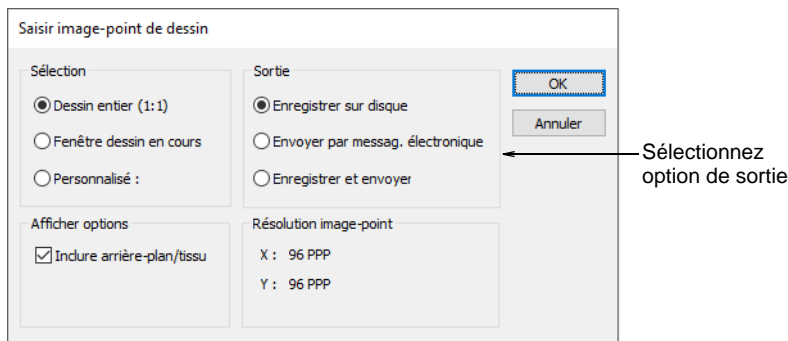
Marche à suivre pour envoyer électroniquement des dessins en fichiers joints

- ◀ Quand le dessin s'ouvre dans la fenêtre dessin, sélectionnez **Fichier > Envoyer par message électronique**.
- ◀ Ou bien, cliquez sur l'icône **Ouvrir dessin**. Sélectionnez le fichier à envoyer, puis cliquez à droite. Le menu contextuel apparaît. Sélectionnez **Envoyer à > Destinataire de message**.

Votre système de messagerie électronique par défaut est activé, et un nouveau message électronique est créé avec le fichier dessin en document joint.



- ◀ Saisissez les informations de messagerie et envoyez.
- ◀ Ou bien, pour faire sortir un dessin en image en mode point, sélectionnez **Fichier > Saisir image-point de dessin**.

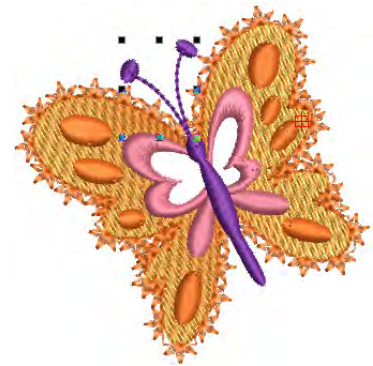


Sujets connexes

- ◀ [Faire sortir des dessins de broderie en graphiques](#)

Sélectionner des objets

EmbroideryStudio offre diverses façons de sélectionner des [objets de broderie](#). Il est compatible avec pointer et cliquer, le [rectangle de sélection](#) et la sélection d'objets multiples. La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets dans les dessins et l'accès à leurs propriétés.



Suggestion : Selon votre arrière-plan, vous pouvez changer les couleurs d'affichage de points non brodés, d'objets sélectionnés, de contour d'objet, de la grille et des guides. Voir également [Changer les couleurs d'affichage](#).

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)
- ◀ [Sélectionner des objets avec Liste couleurs-objets](#)

Sélectionner des objets avec les outils de sélection



Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner des objets individuels ainsi que des groupes ou des séries d'objets.



Utiliser Sélectionner > Sélection à main levée pour sélectionner un objet en traçant une ligne à main levée.



Cliquez sur Sélectionner > Sélection polygonale pour sélectionner des objets avec un rectangle de sélection.

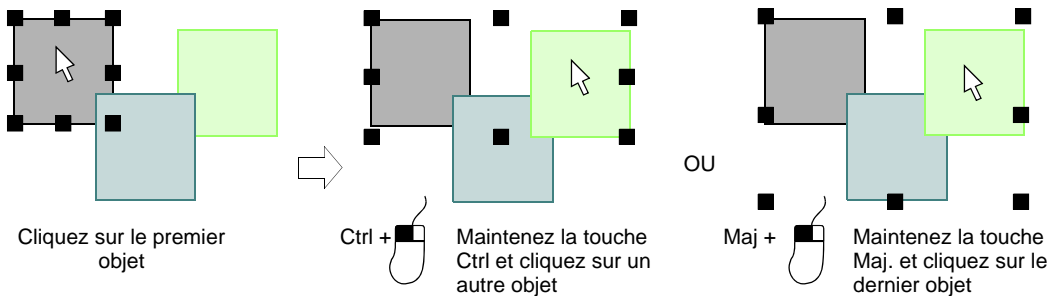


Cliquez sur Sélectionner > Sélection polyligne pour tracer une ligne à travers l'objet à sélectionner.

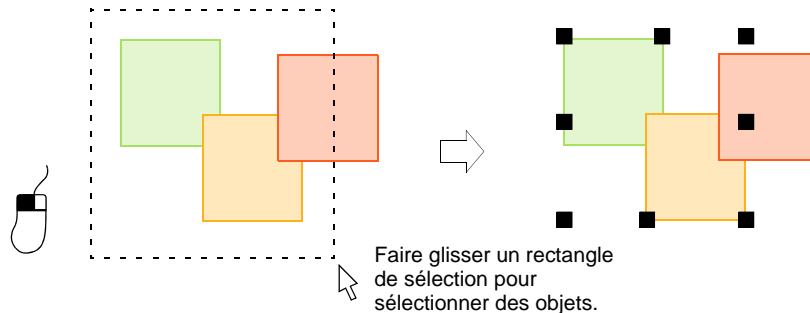
Utilisez outils de sélection pour sélectionner des objets individuels ainsi que des groupes ou des séries d'objets.

Marche à suivre pour sélectionner des objets

- ◀ La façon la plus simple de sélectionner un **objet** est de pointer et cliquer avec l'outil **Sélectionner objet** activé. Des **poignées de sélection** apparaissent autour des objets sélectionnés.

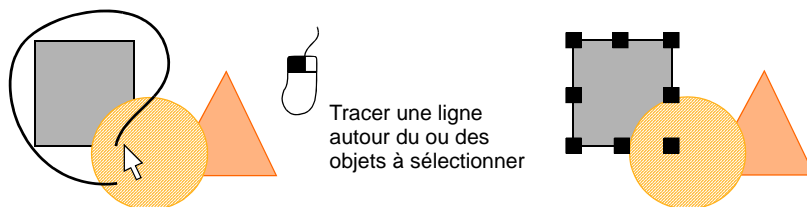


- ◀ Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez. Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous cliquez.
- ◀ Ou bien, faites glisser un rectangle de sélection autour des objets que vous voulez sélectionner.

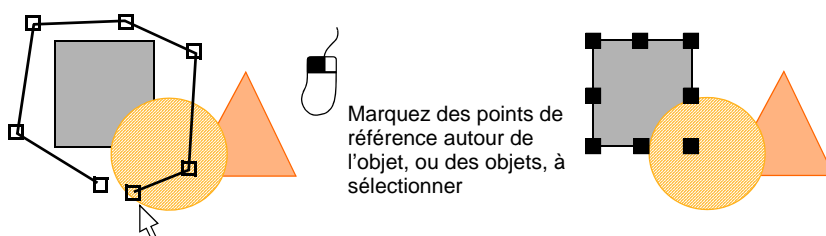


- ◀ Lorsque vous avez un mélange de différents objets – contour, remplissage fermé, remplissage fermé – cliquez dans les jours ou les intervalles pour sélectionner les objets en dessous.

- ◀ Ou bien, utilisez l'outil **Sélection à main levée** pour tracer une ligne autour du ou des objets que vous voulez sélectionner. Pressez la touche **Retour** pour fermer.



- ◀ Ou bien, utilisez l'outil **Sélection polygonale** pour marquer des points de référence autour du ou des objets que vous voulez sélectionner. Pressez la touche **Retour** pour fermer.



- ◀ Ou utilisez **Sélection polyligne** pour marquer plusieurs points de référence pour créer une ligne touchant tous les objets que vous voulez sélectionner.



- ◀ Pour sélectionner un objet qui se trouve derrière un autre objet rempli, maintenez pressée la touche **2** et cliquez jusqu'à ce que l'objet sous-jacent soit sélectionné.
- ◀ Pour sélectionner tous les objets, sélectionnez **Edition > Sélectionner tout** ou pressez les touches **Ctrl + A**. Des **poignées de sélection** apparaissent tout autour du dessin.
- ◀ Désélectionnez des objets de l'une des façons suivantes :
 - ◀ Supprimez un objet d'une sélection en maintenant la touche **Ctrl** et en cliquant.
 - ◀ Pour désélectionner tout, cliquez sur une zone vide de l'arrière-plan ou sur un objet différent.
 - ◀ Ou bien, tapez sur **Echap** ou **X** pour tout désélectionner ou sélectionnez **Éditer > Désélectionner tout**.



Suggestion : EmbroideryStudio vous offre une méthode pour sélectionner des objets individuels à l'intérieur de regroupements d'objets. Pour plus amples informations, voir [Sélectionner des objets à l'intérieur de groupes](#).

Sélectionner des objets avec Liste couleurs-objets



Utilisez Dockers > Liste couleurs-objets pour activer-désactiver Liste couleurs-objets. Utilisez-la pour sélectionner et mettre en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.

Liste couleurs-objets offre une méthode facile pour sélectionner des objets et les visualiser. Elle est synchronisée avec la fenêtre de dessin et se maintient dynamiquement à jour lorsque les objets sont modifiés.

Marche à suivre pour sélectionner des objets par Liste couleurs-objets

- ◀ Cliquez sur l'icône **Liste couleurs-objets** pour ouvrir le dock. Un icône distinct pour chaque [bloc de couleur](#) et pour chaque objet du dessin apparaît dans l'ordre de la séquence de broderie.

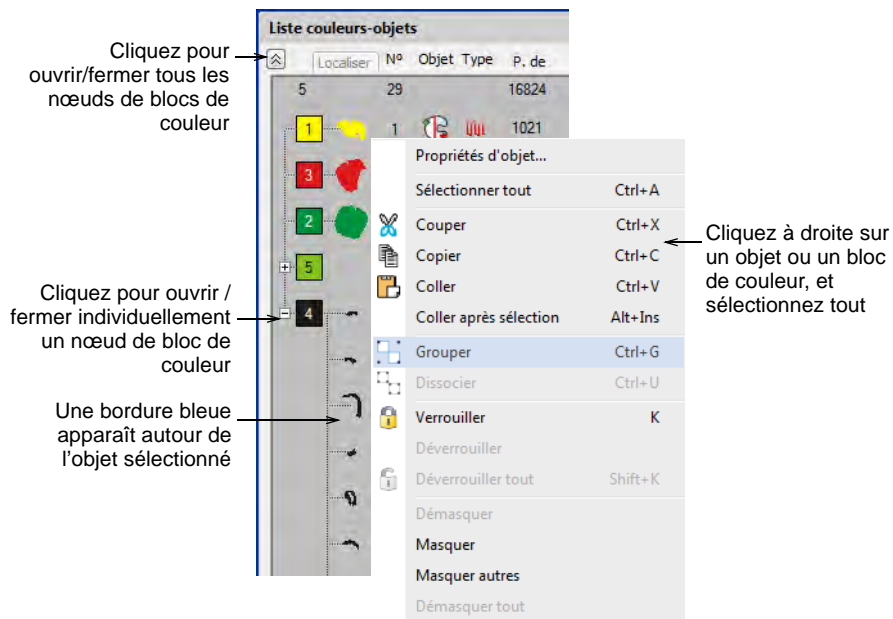
The screenshot shows the 'Liste couleurs-objets' dock overlaid on a drawing of three peppers (red, yellow, and green). The dock contains a table with the following data:

Localiser	N°	Objet	Type	P. de
5 ←	29			16824
1	1		Uqi	1021
3	2		Uqi	4244
2	3		Uqi	5547
5 ←	46		Uqi	846
4	7-29		Uqi	5166

Annotations on the right side of the dock:

- Nombre total de blocs de couleur (points to the '29' in the second row)
- Nombre total des objets dans le dessin (points to the '46' in the fifth row)
- Icône objet (points to the pepper icon in the fifth row)

- ◀ Cliquez sur un nœud pour ouvrir ou fermer un bloc de couleur et visualiser ses composants-objets.



- ◀ Cliquez sur un icône pour sélectionner un bloc de couleur ou un objet individuel.
 - ◀ Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous cliquez.
 - ◀ Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.
 - ◀ Pour sélectionner tous les éléments, cliquez à droite et choisissez **Sélectionner tout** sur le menu contextuel.
 - ◀ Pour désélectionner, cliquez en dehors du dessin.



Note : Vous pouvez aussi utiliser **Liste couleurs-objets** pour grouper et verrouiller des objets, et couper, copier et coller, remettre en séquence et brancher des objets. Pour plus amples informations, voir [Combiner et mettre en séquence des objets](#).

Mesures

EmbroideryStudio vous offre un ensemble de lignes de quadrillage pour aligner ou dimensionner les [objets de broderie](#) avec précision.

Afficher les grilles, les règles et les guides



Cliquez sur Afficher > Afficher grille pour afficher ou masquer la grille. Cliquez à droite pour les paramètres.



Cliquez sur Afficher > Afficher les règles et les guides pour afficher ou masquer les règles et les guides. Cliquez à droite pour les paramètres.

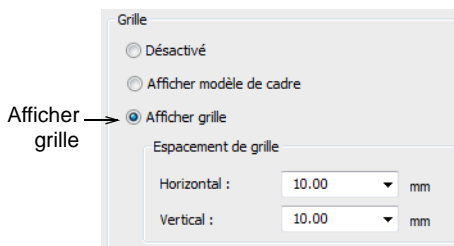


Pour changer le point d'origine de la règle, faites-le glisser.

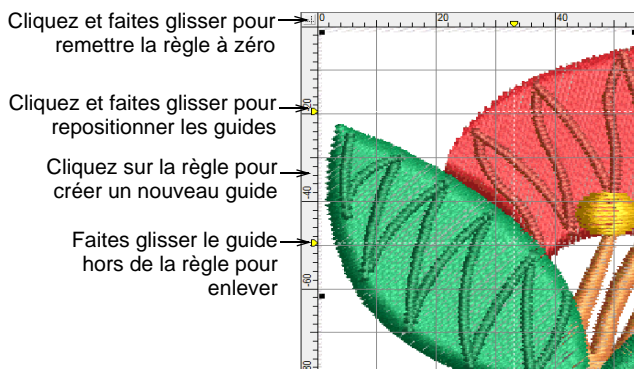
Utilisez des lignes de quadrillage pour aligner ou dimensionner les [objets de broderie](#) avec précision. L'espacement de grille par défaut est de 10 mm x 10 mm. Utilisez les règles pour positionner et dimensionner les objets avec précision. L'unité de mesure – mm ou pouces – dépend des configurations régionales du Panneau de configuration de MS Windows®.

Marche à suivre pour afficher les grilles, les règles et les guides

- ◀ Cliquez sur l'icône **Afficher** grille ou pressez les touches **Maj+G**. Cliquez à droite pour les paramètres. Vous pouvez modifier l'espacement de grille, sélectionner un point de référence et activer ou désactiver **Aligner sur la grille** dans le dialogue **Options**.

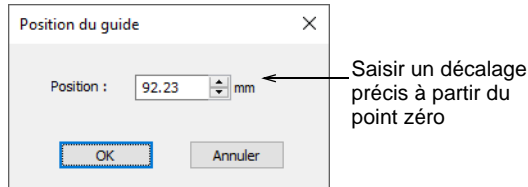


- ◀ Cliquez sur l'icône **Afficher les règles et les grilles** ou tapez **Ctrl+R**.

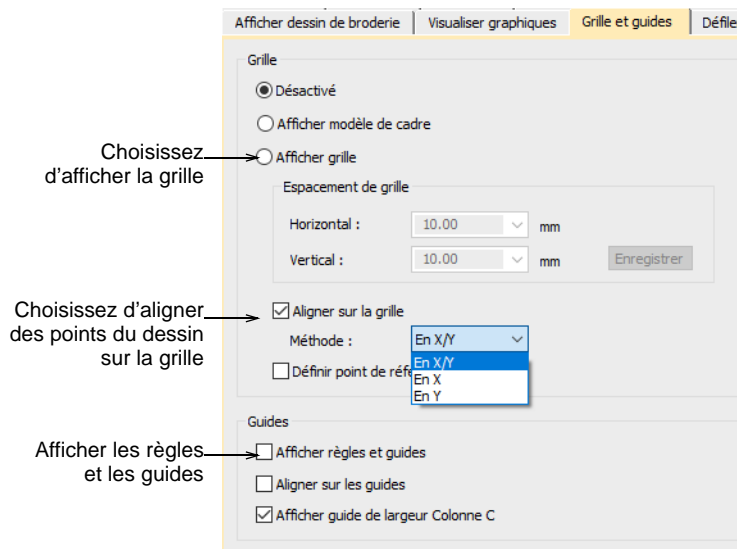


- ◀ Reparamétrez le point zéro de la règle en cliquant et faisant glisser le bouton dans le coin supérieur gauche de la règle.

- ◀ Pour créer un guide, cliquez sur l'une des règles – horizontale ou verticale – puis cliquez et faites-la glisser en position. Il est possible de créer plusieurs guides et de les supprimer tout aussi facilement.
- ◀ Pour un positionnement plus précis des guides, cliquez deux fois sur la poignée jaune. Dans le dialogue **Position du guide**, entrez une distance précise à partir du point d'origine, puis cliquez sur **OK**.



- ◀ Pour retirer un guide, faites glisser la poignée de guide jaune hors de la fenêtre dessin.
- ◀ Ou bien, activez la fonctionnalité **Aligner sur ...** via le dialogue **Options**.



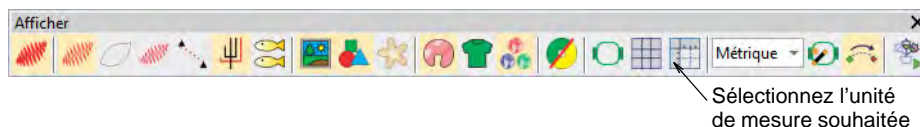
- ◀ Vous pouvez aussi changer la couleur de la grille et des lignes de guidage via le dialogue **Arrière-plan et couleurs d'affichage**.

Sujets connexes

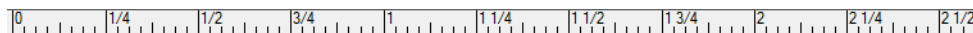
- ◀ [Options d'affichage de grille](#)
- ◀ [Changer les couleurs d'affichage](#)
- ◀ [Sélectionner des cadres manuellement](#)

Paramétrage des unités de mesure

La première fois que vous exécuterez EmbroideryStudio, le système de mesure sera, par défaut, celui que le système d'exploitation utilise. Vous pouvez cependant changer d'unité de mesure dans EmbroideryStudio.



Note : En principe, lorsque vous sélectionnez « Etats-Unis », les mesures de longueur sont en pouces, pieds et yards. Les règles en pouces sont affichées en 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 et unités de pouce. Les dimensions de la grille peuvent être paramétrées en pouces décimaux.

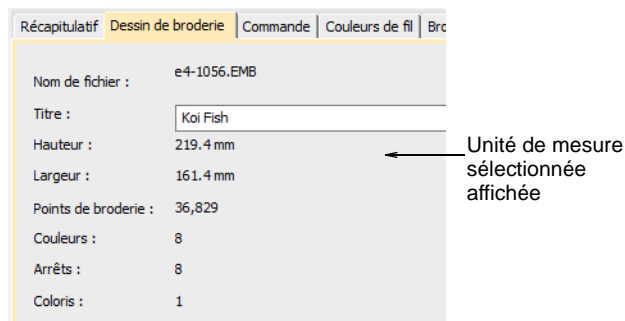


Effets d'ondulation

Changer le système de mesure changera les unités utilisées par la plupart des contrôles.



Les champs pertinents s'affichent également dans l'unité de mesure sélectionnée – par exemple, **Informations relatives au dessin** ainsi que la **Feuille de programmation de production**.



Il t a toutefois des exceptions à cette règle :

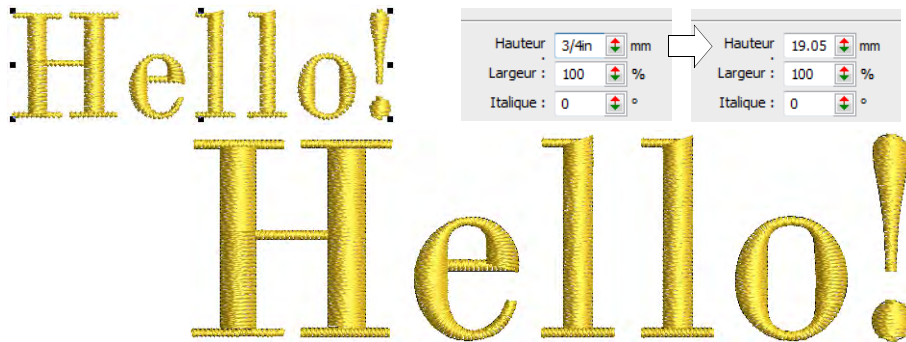
- ◀ Liste des points de broderie : ceux-ci étaient en pouces pour les systèmes américains. Mais, étant des longueurs de point, ils doivent toujours être en mm.
- ◀ Les contrôles de longueur et de densité de points restent en mm quel que soit le système de mesure. Ces contrôles tiennent des fonctions machines, et les machines industrielles sont toujours en mm.



Les contrôles de longueur et de densité de points restent en mm

Spécifier les unités de mesure à la volée

Ou bien, vous pouvez spécifier des unités de mesure quand vous saisissez des valeurs dans un contrôle de mesure. EmbroideryStudio convertit automatiquement la valeur.



Par exemple, si un client américain commande un lettrage en pouces – disons $\frac{3}{4}$ ' – et que la numérisation doit se faire en système métrique, vous pouvez saisir « 3/4in » ou « 3/4 in » dans le champ **Hauteur de lettrage** et cela sera automatiquement converti en 19,05 mm.



Note : EmbroideryStudio prend en charge les fractions avec un numérateur inférieur ou supérieur au dénominateur – par ex. : '1 1/3' ainsi que '4/3'. Toutefois les unités mixtes ne sont pas prises en charge – par ex. : '1'3". De même que les valeurs ne sont pas affichées en fractions **après** avoir été saisie, uniquement pendant.

Unités prises en charge

Les unités prises en charge comprennent :

- ◀ millimètres, mm
- ◀ pouces, in
- ◀ pied, ft
- ◀ yards, yd
- ◀ centimètres, cm
- ◀ mètres, m



Suggestion : EmbroideryStudio permet aussi de saisir des unités en toutes lettres, en anglais et dans la langue d'exécution du logiciel.

Sujets connexes

- ◀ [Options d'affichage de grille](#)
- ◀ [Afficher les informations relatives aux dessins dans EmbroideryStudio](#)
- ◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)
- ◀ [Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie](#)

Mesurer les distances à l'écran

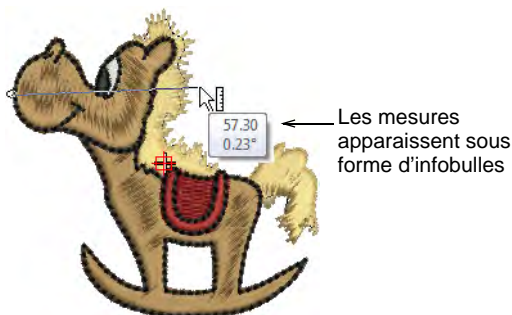
Mesurez la distance entre deux points sur l'écran en utilisant la commande **Mesurer**. Visualisez les mesures dans la barre d'**Etat** ou dans une infobulle.



Suggestion : Pour des résultats plus précis, faites un zoom avant de mesurer. La mesure est toujours donnée en taille réelle, et n'est pas affectée par le coefficient de zoom.

Marche à suivre pour mesurer une distance à l'écran

- 1 Sélectionnez **Afficher > Mesurer** ou pressez la touche **M** et cliquez sur le point de démarrage.
- 2 Déplacez le pointeur sur le point de fin et maintenez la souris immobile. Si activée, les mesures de longueur et d'angle apparaissent dans une infobulle.



Les informations suivantes s'affichent dans la **Barre d'état** :

- ◀ Coordonnées de position du point de fin (X=, Y=)
- ◀ Longueur de la ligne mesurée (L=)
- ◀ Angle de la ligne par rapport à l'horizontale (A=).

X= 4.82 Y= -6.42 L= 8.03 A= -53.07

Les mesures sont affichées en millimètres ou en pouces selon la sélection.

- 3 Appuyez de nouveau la touche **Echap** pour quitter la commande.

Sujets connexes

- ◀ [Autres options générales](#)

Chapitre 4

Afficher des dessins

EmbroideryStudio offre de nombreuses fonctionnalités d'affichage pour faciliter le travail sur vos dessins. Utilisez les fonctions Zoom et Panoramique pour étudier les détails de dessin. Vous pouvez basculer entre affichage « artistique » et affichage « technique ». Vous pouvez également prévisualiser des dessins en différentes couleurs sur différents arrière-plans en sélectionnant un **coloris** prédéfini.



EmbroideryStudio procure des informations relatives au dessin sous diverses formes. Les feuilles d'approbation et de production fournissent des informations essentielles, telles que prévisualisation de dessin, dimensions, séquence des couleurs et autres instructions spéciales.

Afficher les composants de dessin de broderie

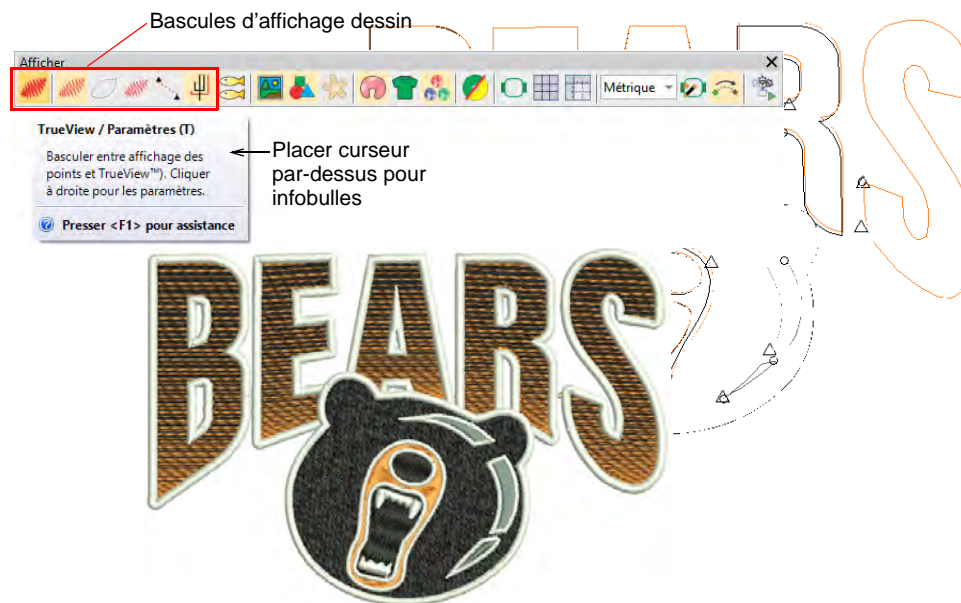
EmbroideryStudio offre de nombreux modes d'affichage pour faciliter le travail sur vos dessins. Visualisez le dessin en taille réelle ou faites un zoom avant pour voir plus de détails. Vous pouvez faire un panoramique entier plutôt que de le faire défiler. Vous pouvez aussi passer rapidement de l'affichage actuel au précédent.



Note : Vous devez calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites-le lors de l'installation de EmbroideryStudio ou à chaque fois que vous changez de moniteur. Allez à **Configuration > Calibrer écran**.

Afficher les composants de broderie

Lorsque vous ouvrez un dessin de broderie dans EmbroideryStudio, basculer sur la barre d'outils **Afficher** vous permet d'alterner les affichages « artistique » et « technique ». Utilisez **TrueView** à des fins de présentation. Vous pouvez l'inclure dans les fiches d'approbation, ou le saisir en image-point pour envoi par courriel ou publication sur un site Web.









Vous pouvez utiliser ces bascules, seules ou en combinaison, pour examiner des détails de dessin. Par exemple, pour visualiser des contours de dessin, des points de broderie, des pénétrations d'aiguille ou même des fonctions machine telles que les coupes et les points d'arrêt. Vous pouvez aussi activer des [points de liaison](#) en affichage points de broderie. La façon dont vous utilisez les options d'affichage dépendra principalement de votre objectif – édition de dessin ou vérification avant production.



Note : Les vignettes de dessin indiquent les paramètres d'affichage au moment de l'enregistrement. Lorsqu'un dessin est enregistré, la vignette de dessin est générée, utilisant tous les objets visibles ainsi que l'arrière-plan du dessin en cours. Si un affichage matriciel ou vectoriel est activé, ceux-ci apparaissent également dans la vignette. Voir également [Enregistrer et fermer dessins de broderie](#).

Raccourcis clavier

Des raccourcis clavier sont disponibles :

	TrueView	Basculer entre affichage de points et TrueView™.	T
	Afficher points de broderie	Basculer l'affichage du processus de broderie.	S
	Afficher contours	Basculer les contours d'objet.	L
	Afficher points d'aiguille	Basculer les pénétrations d'aiguille pour sélectionner des points de broderie à éditer.	. (point)
	Afficher points de liaison	Basculer les points de connexion pour faciliter le positionnement des points d'entrée et de sortie.	Shift + C
	Afficher fonctions	Basculer l'affichage des fonctions machine telles que les coupes et les points d'arrêt.	Shift + F



Suggestion : En fonction de l'arrière-plan du dessin, changez les couleurs d'affichage pour des objets sélectionnés, des points non brodés, etc.

Sujets connexes

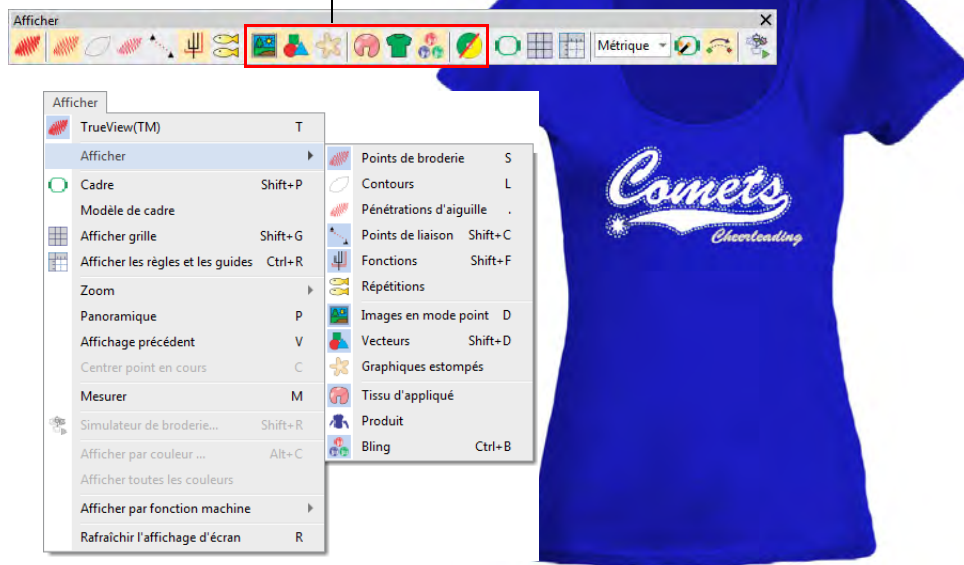
- ◀ [Options d'affichage](#)
- ◀ [Changer les couleurs d'affichage](#)

Afficher les composants graphiques

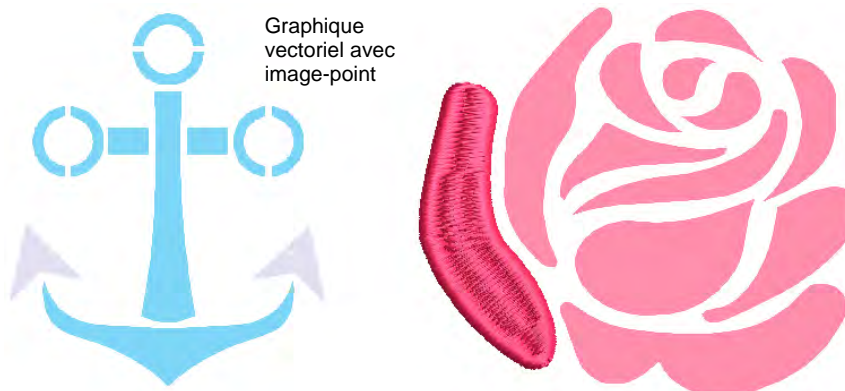
A part la broderie, les dessins **EMB** peuvent inclure d'autres composants tels que des images en mode point, des [graphiques vectoriels](#), des tissus

d'appliqué, des toiles de fond de produit et des faux diamants ou « blings ». Ceux-ci peuvent aussi être activés ou désactivés selon les besoins.

Afficher éléments graphiques, y compris images de produit



- ◀ Basculez les icônes **Afficher images-points** et/ou **Afficher vecteurs** pour visualiser des images de toile de fond.



- ◀ Cliquez sur **Estomper graphiques** pour estomper l'image à l'écran afin de voir les points de broderie plus clairement lors de la numérisation. Cette commande s'applique à la fois aux images-points et aux graphiques vectoriels.
- ◀ Pour verrouiller une image en place, sélectionnez-la et pressez la touche **K**.

- ◀ Cliquer sur l'icône **Afficher tissu d'appliqué** pour activer/désactiver l'affichage du tissu d'appliqué.



Tissu d'appliqué
activé



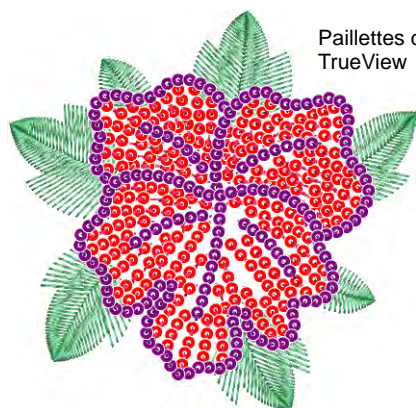
Tissu d'appliqué
désactivé

- ◀ Utilisez **Afficher bling** pour visualiser tous les composants bling présents dans un dessin.

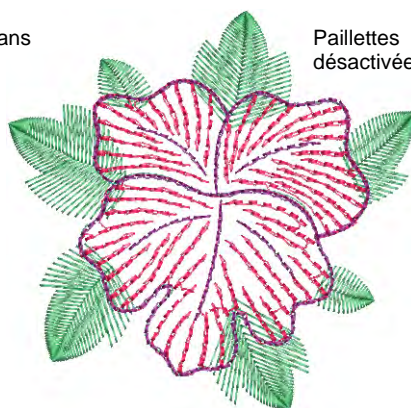


Composants
bling dans
TrueView

- ◀ Utilisez l'option **Afficher fonctions** pour visualiser tous les composants paillettes présents dans le design.

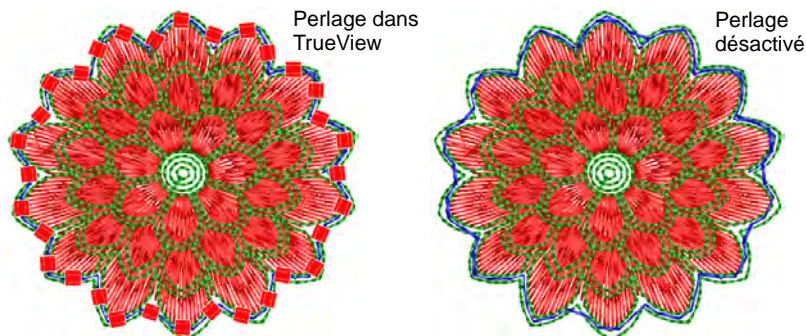


Paillettes dans
TrueView



Paillettes
désactivées

- ◀ De même, le perlage peut être visualisé lorsque l'option **Afficher fonctions** est activée.



Suggestion : Selon les options d'affichage paramétrées dans le dialogue **Options**, les images en mode point s'affichent en couleurs ou sont estompées.

Sujets connexes

- ◀ [Options d'affichage d'images](#)
- ◀ [Verrouiller et déverrouiller des objets](#)
- ◀ [Options d'affichage](#)
- ◀ [Numérisation bling](#)
- ◀ [Broderie de paillettes](#)
- ◀ [Bead Embroidery](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Faire un zoom ou un panoramique sur un dessin



Cliquer sur Zoom > Zoom pour appeler le mode zoom. Faire un zoom avant ou arrière en cliquant à gauche ou à droite, ou faire glisser un rectangle de sélection pour visualiser un détail du dessin.



Cliquez sur Zoom > Zoom 1:1 pour afficher un dessin de broderie en taille réelle.



Cliquez sur Zoom > Zoom pour faire cadrer pour afficher tout le dessin de broderie dans la fenêtre dessin.

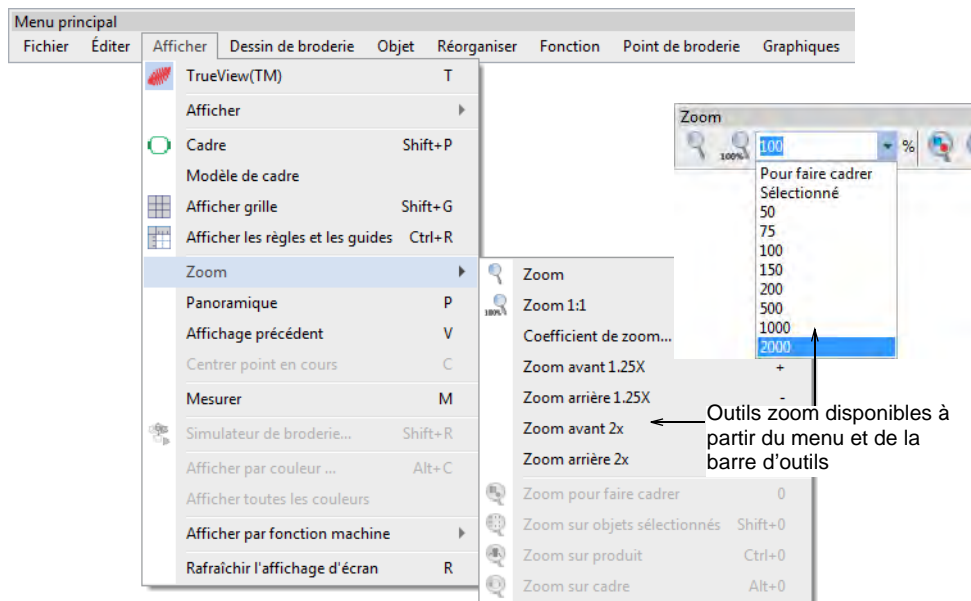


Cliquez sur Zoom > Zoom sur objets sélectionnés pour agrandir l'objet sélectionné.



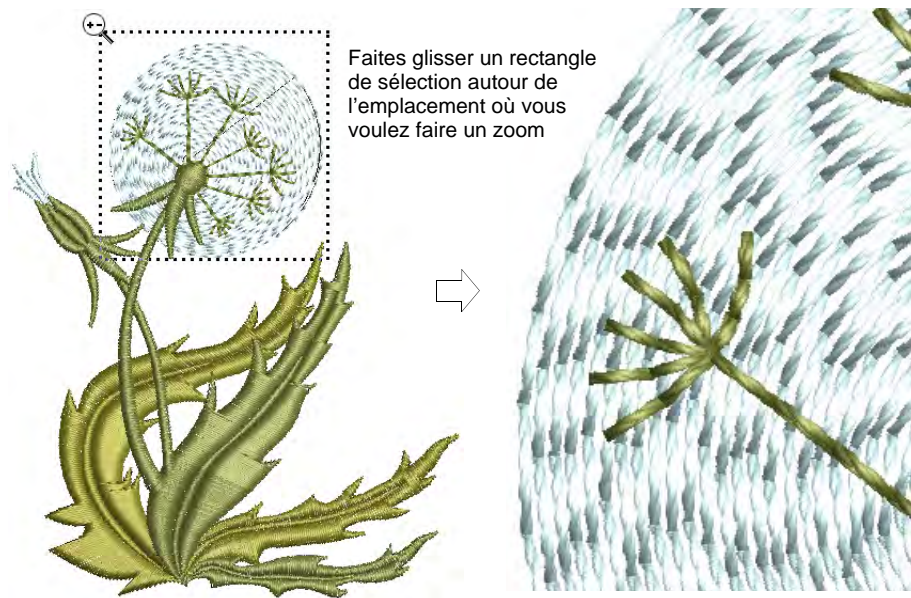
Sélectionner Zoom > Échelle de zoom sur la liste déroulante ou taper un coefficient de zoom et presser la touche Retour.

Les outils **Zoom** vous permettent de magnifier votre affichage du dessin en faisant un by zoom avant sur des points de broderie ou des détails particuliers. La manière la plus facile de faire un zoom est au moyen de la molette de la souris. Par défaut, les incréments sont de 1,25. Le coefficient de zoom peut être ajusté dans l'onglet **Options > Défilement**. Les outils de zoom sont aussi disponibles à partir du menu **Afficher** et de la barre d'outils **Zoom**. Essayez les options disponibles.

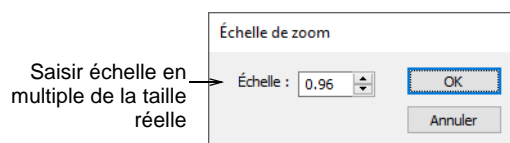


Utilisez les touches de raccourci indiquées dans les menus. Par exemple, pour faire un zoom avant sur une section de dessin, sélectionnez **Afficher > Zoom** ou pressez la touche **B**, et faites glisser un rectangle de sélection autour de la zone à zoomer. Pour afficher le dessin en entier,

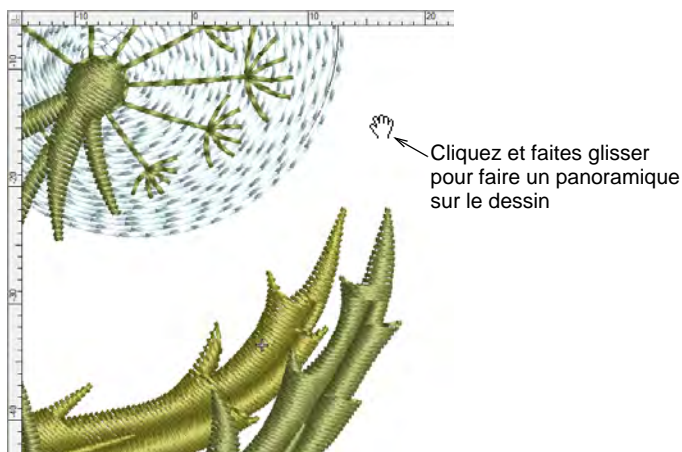
sélectionnez **Afficher > Zoom pour faire cadrer** ou pressez la touche **O**.



- ◀ Pour afficher des points de broderie à une échelle particulière, sélectionnez une échelle de zoom dans la liste déroulante ou tapez un coefficient de zoom et pressez la touche **Retour**. Ou bien, sélectionnez **Afficher > Échelle de zoom** ou tapez la touche **B**. Dans le dialogue **Échelle de zoom**, saisissez une échelle en multiple de la taille réelle, où '1' = '100%', '1.5' = '150%', etc.



- ◀ Pour faire un panoramique sur un dessin, sélectionnez **Afficher > Panoramique** ou pressez la touche **P** l'outil « main agrippante ».



Sujets connexes

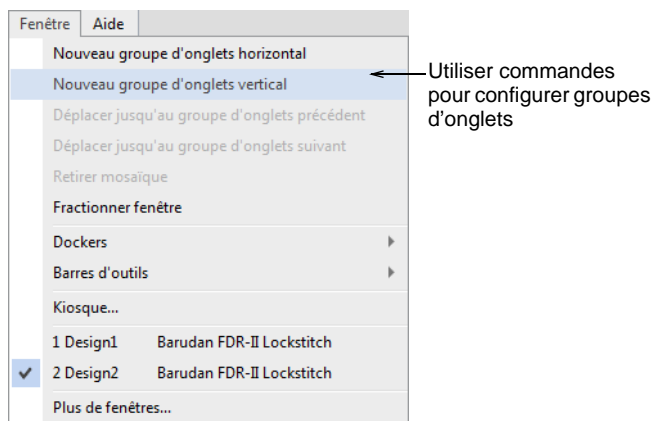
- ◀ [Options de défilement](#)

Configurer des affichages multiples

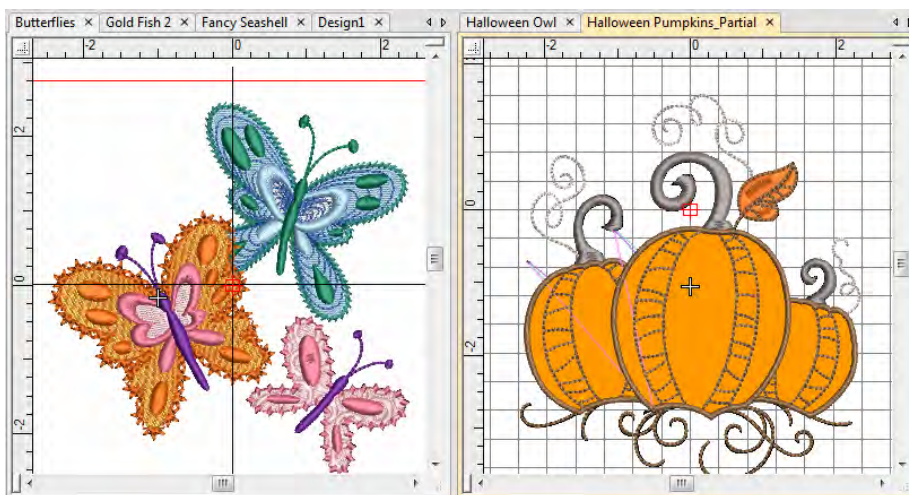
EmbroideryStudio vous donne des affichages multiples d'un même dessin. Il vous permet également de passer d'un dessin ouvert à l'autre au moyen d'onglets de dessin. Cela facilite aussi le copier-coller entre dessins, y compris les opérations de glisser-déposer.

Marche à suivre pour configurer des affichages multiples

- ◀ Utilisez les commandes du menu **Fenêtre** pour configurer des groupes d'onglets selon vos préférences.



- ◀ Configurez des groupes d'onglets verticaux ou horizontaux.



- ◀ Pour créer plusieurs affichages d'une même fenêtre, utilisez la commande **Fenêtre > Fractionner fenêtre**. Ajustez les paramètres d'affichage pour chaque panneau.



- ◀ Utilisez la commande **Retirer mosaïque** pour faire revenir la fenêtre dessin en mode d'affichage normal.



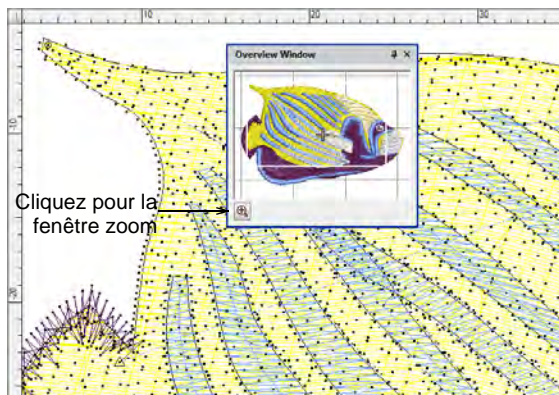
Suggestion : Après certaines opérations, il vous faudra peut-être rafraîchir l'écran pour obtenir un affichage plus net. Sélectionnez **Affichage > Rafraîchir l'affichage d'écran** ou pressez la touche **R**.

Travailler avec la fenêtre Vue d'ensemble

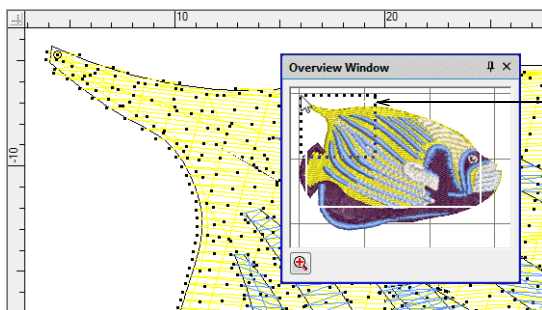


Utilisez Dockers > Fenêtre Vue d'ensemble pour activer/désactiver l'affichage de la fenêtre. Utilisez-la pour afficher une vignette du dessin.

Utilisez la **Fenêtre Vue d'ensemble** pour afficher la vignette du dessin. Utilisez-la pour faire un panoramique ou un zoom sur le dessin quand vous travaillez à des coefficients de zoom élevés. Définissez les paramètres d'affichage indépendamment de la fenêtre dessin.

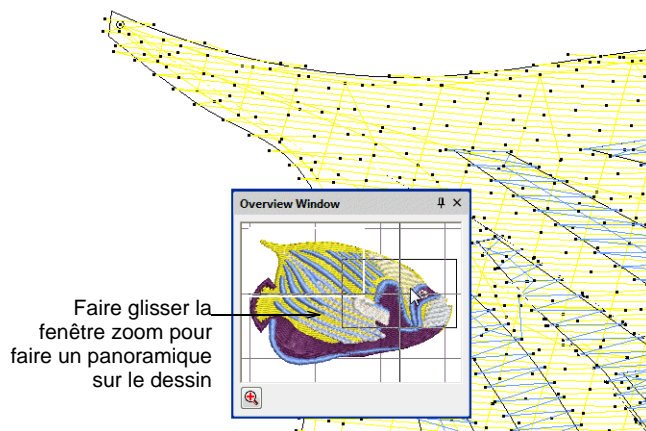


- ◀ Pour faire un zoom avant ou arrière, cliquez sur le bouton **Zoom** en bas de la fenêtre de vue d'ensemble et faites glisser un **rectangle de sélection** autour de la zone désirée.

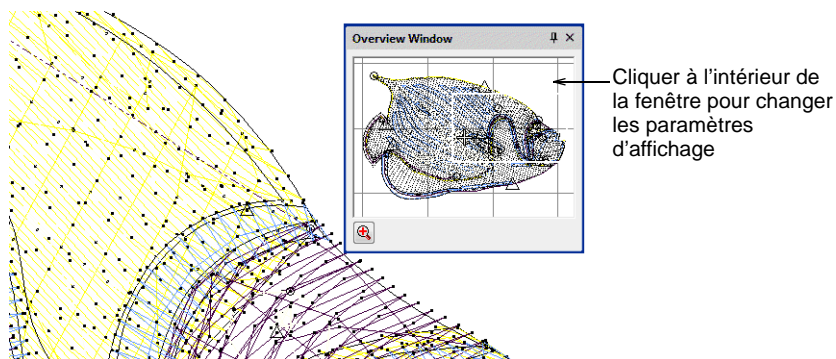


Faites glisser un rectangle de sélection autour de l'emplacement où vous voulez faire un zoom

- ◀ Pour faire un panoramique sur le dessin, et faites glisser la fenêtre zoom.



- ◀ Pour changer les paramètres d'affichage de la **fenêtre Vue d'ensemble**, cliquez dessus pour en faire la fenêtre active.



Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de broderie](#)

Visualisation des objets et des blocs de couleur

EmbroideryStudio fournit de nombreuses techniques pour masquer ou afficher de manière sélective des [objets de broderie](#) ou [blocs de couleur](#).



Liste couleurs-objets offre une méthode facile pour visualiser sélectivement des [blocs de couleur](#) et des objets. Cela s'avère utile lors de la remise en séquence.

Afficher des objets sélectionnés



Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner des objets individuels ainsi que des groupes ou des séries d'objets.



Utilisez Dockers > Liste couleurs-objets pour activer-désactiver l'affichage de Liste couleurs-objets. Utilisez-le pour afficher et mettre en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.

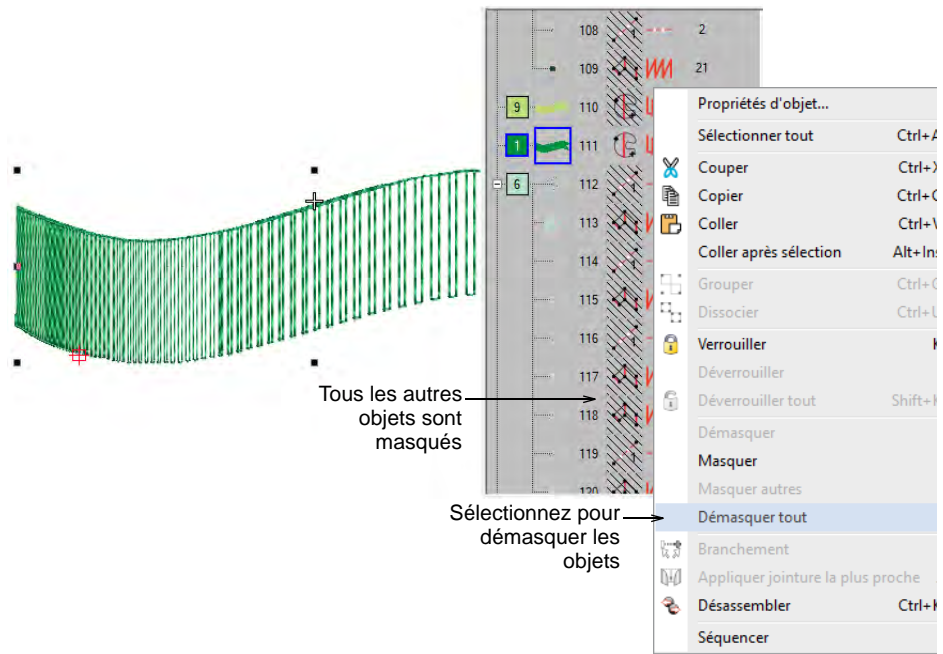
EmbroideryStudio propose de nombreuses techniques pour masquer ou afficher rapidement des [objets de broderie](#) sélectionnés à l'intérieur de la fenêtre dessin.

Marche à suivre pour afficher des objets sélectionnés

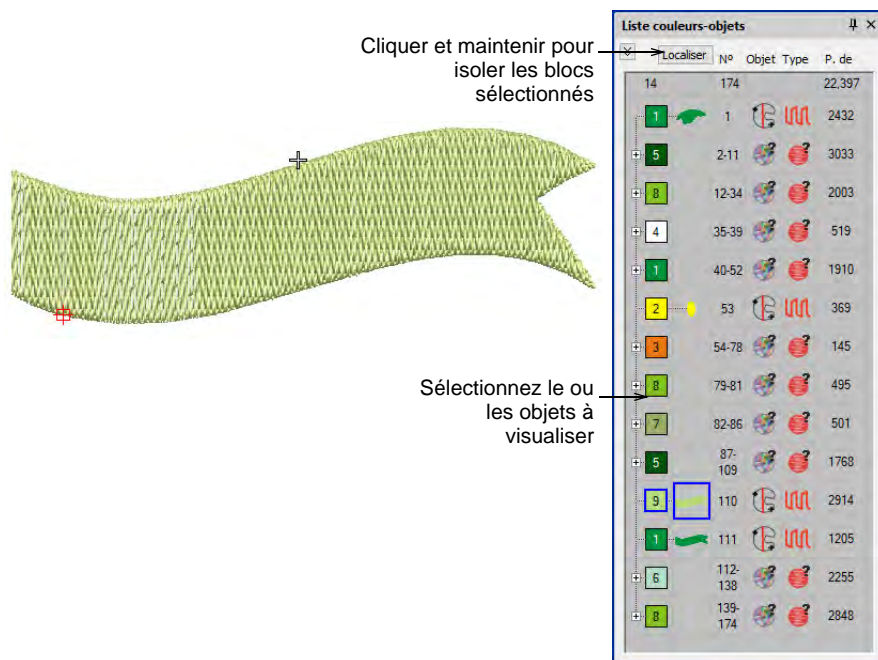
- ◀ Sélectionnez les objets que vous souhaitez visualiser.



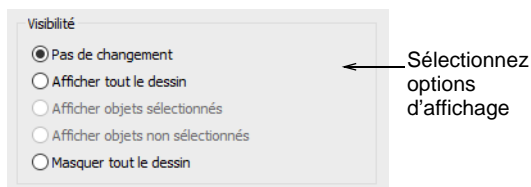
- ◀ Pressez la touche **Maj+S**. Tous les autres objets sont masqués. Ils peuvent être révélés à nouveau via le biais du **Liste couleurs-objets** menu contextuel.



- ◀ Pour masquer temporairement d'autres objets, sélectionnez l'objet que vous souhaitez visualiser et maintenez le bouton **Localiser**.



- ◀ Pour afficher l'objet sélectionné sur toute la surface de l'écran, pressez les touches **Maj+O** (zéro).
- ◀ Pour retourner à l'affichage précédent, sélectionnez **Afficher > Affichage précédente** ou pressez la touche **V**.
- ◀ Pour réafficher le dessin dans son entier, pressez **Echap** puis **Maj+S**.
- ◀ Pour régénérer l'écran, sélectionnez **Afficher > Rafraîchir l'affichage d'écran** ou pressez la touche **R**.
- ◀ Éventuellement, sélectionnez l'icône **Options** dans la barre d'outils **Standard**, ou sélectionnez l'onglet **Configuration > Options > Afficher dessin**, pour basculer les options d'affichage sélectif **objets de broderie** :



Les options comprennent :

Option	Fonction
Pas de changement	L'affichage reste le même qu'avant.
Afficher tout le dessin	Tous les objets de broderie dans le dessin sont visibles.
Afficher les objets sélectionnés	Seuls les objets sélectionnés sont visibles.
Afficher les objets non sélectionnés	L'inverse de l'option ci-dessus. Seuls les objets non sélectionnés sont visibles.
Masquer tout le dessin	Tous les objets de broderie dans le dessin sont masqués.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets](#)
- ◀ [Sélectionner des objets par couleur ou type de point](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)

Afficher les blocs de couleur sélectionnés



Utilisez Dockers > Liste couleurs-objets pour activer-désactiver l'affichage de Liste couleurs-objets. Utilisez-le pour afficher et mettre en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.



Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour attribuer des couleurs de fil aux blocs de couleurs dans le dessin.

Un bloc de couleur correspond à un **arrêt de couleur** dans le dessin de broderie. Il peut consister en un seul objet ou en un groupe d'objets similaires – par ex. : « des cordes ». Ou il peut consister en différents objets de couleur similaire – e.g. « des cordes et des oiseaux ». **Liste couleurs-objets** offre une méthode facile pour visualiser sélectivement des **blocs de couleur** et des objets. La fonction **Afficher par couleur** vous permet de visualiser des objets de broderie par couleur. L'**Editeur de coloris** offre aussi une autre méthode d'affichage sélectif des blocs de couleur.

Pour afficher les blocs de couleur sélectionnés

- ◀ Cliquez sur l'**icône Liste couleurs-objets**. Le **Liste couleurs-objets** peut s'arrimer sur la droite de la fenêtre dessin, ou être flotté dans n'importe quelle position.

◀ Cliquez sur le commutateur pour afficher la liste par bloc de couleur.

Cliquer pour basculer blocs de couleur

Nombre total de blocs de couleur, objets et points de broderie dans le dessin

	Localiser	N°	Objet	Type	P. de
5		29			16824
1		1			1021
3		2			4244
2		3			5547
5		4-6			846
4		7-29			5166

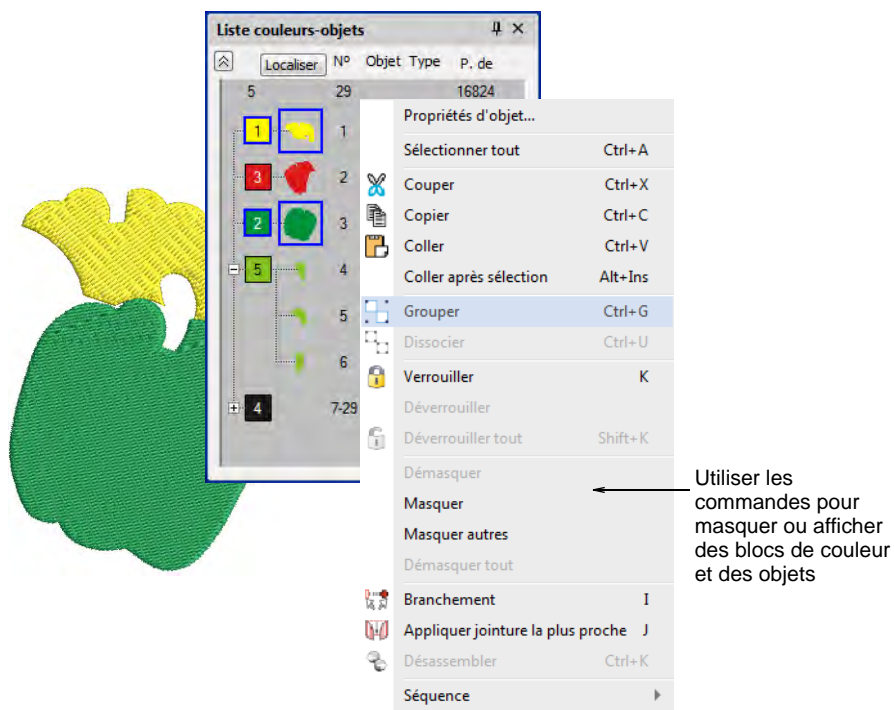
◀ Sélectionnez un bloc de couleur et cliquez sur **Localiser** et maintenez la pression.

Cliquer et maintenir pour isoler les blocs sélectionnés

Sélectionnez un bloc de couleur à afficher

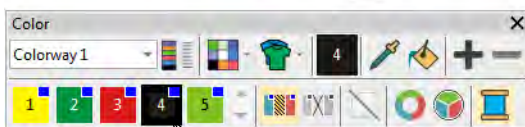
	Localiser	N°	Objet	Type	P. de
5		29			16824
1		1			1021
3		2			4244
2		3			5547
5		4-6			846
4		7-29			5166

- ◀ Masquer ou « démasquer » des blocs de couleur et des objets de broderie sélectionnés en utilisant les commandes du menu contextuel.



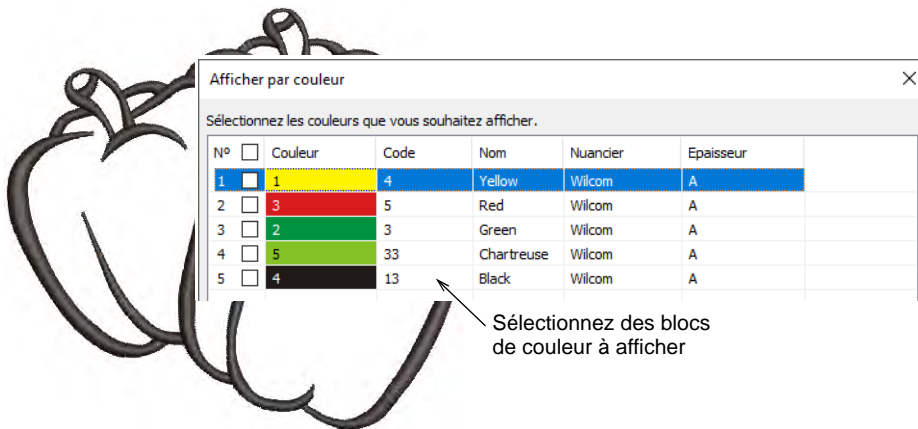
- ◀ Ou bien, pour isoler un bloc de couleur dans la fenêtre dessin, vous pouvez maintenant cliquer et maintenir la pression dans la barre

d'outils **Couleurs**. D'abord, pressez la touche **Echap** pour désélectionner tous les objets.



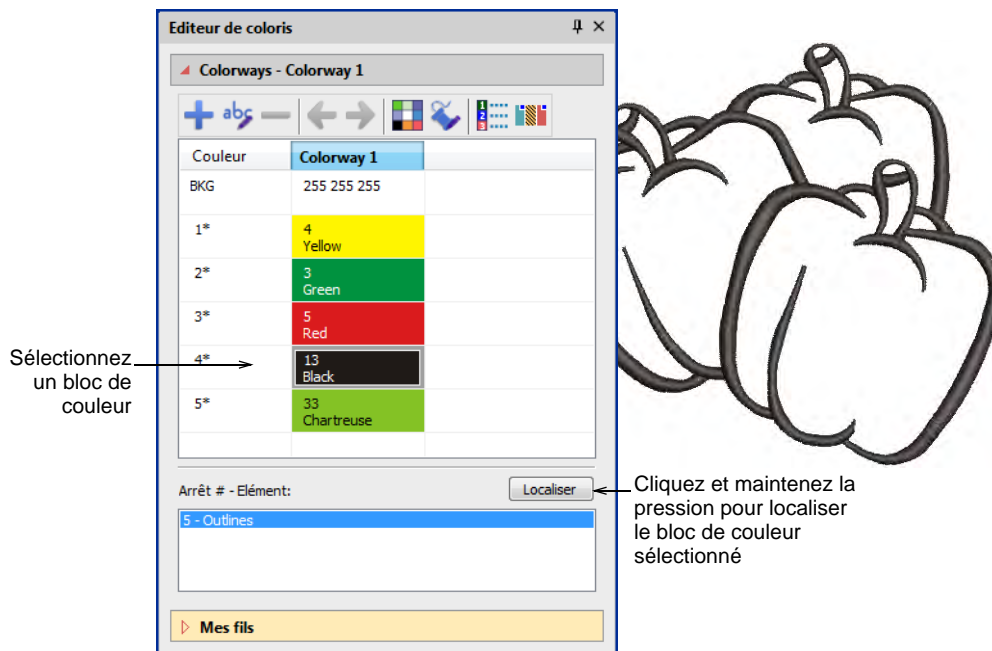
Cliquer et maintenir la pression, aucun objet n'étant sélectionné

- ◀ Ou bien, sélectionnez **Afficher > Afficher par couleur**. Sélectionnez les couleurs que vous souhaitez visualiser. Cette fonction ne marche pas avec les objets groupés.



Sélectionnez des blocs de couleur à afficher

- ◀ Ou bien, cliquez sur **Editeur de coloris**. Sélectionnez un bloc de couleur et cliquez sur **Localiser** et maintenez la pression.



- ◀ Pour revoir tous les autres objets, pressez la touche **Echap** puis sur **Maj+S**, ou sélectionnez **Afficher > Afficher toutes couleurs**.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets](#)
- ◀ [Combiner et mettre en séquence des objets](#)
- ◀ [Mettre en séquence par couleur](#)
- ◀ [Afficher les blocs de couleur sélectionnés](#)
- ◀ [Nommer éléments de dessin](#)

Afficher la séquence de broderie

Lorsque vous vérifiez les dessins de broderie, il vous faut comprendre la séquence des points de broderie afin de garantir un processus de broderie efficace sur la machine. Vous pouvez parcourir les dessins par [bloc de couleur](#), par [objet de broderie](#) ou même point par point. Vous pouvez également simuler le processus de broderie à l'écran.



Suggestion : Selon votre arrière-plan, vous pouvez changer de couleur d'affichage pour les points non brodés. Pour plus amples informations, voir [Changer les couleurs d'affichage](#).

Simuler le processus de broderie



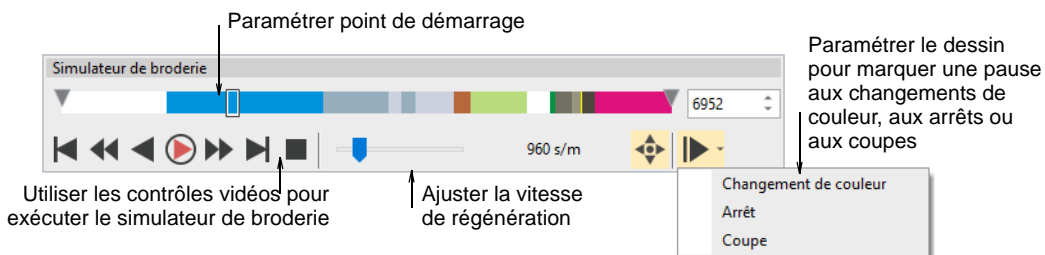
Utilisez Afficher > Simulateur de broderie pour simuler le processus de broderie à l'écran.

Simulateur de broderie est un outil important dans EmbroideryStudio. Il vous permet de simuler le processus de broderie du dessin à l'écran. Comme **Simulateur de broderie** imite les mouvements de la machine à broder, vous êtes à même de prendre des décisions sur les façons d'optimiser votre dessin pour diminuer la charge imposée à la machine. Ceci est important si vous avez l'intention de faire des broderies multiples.



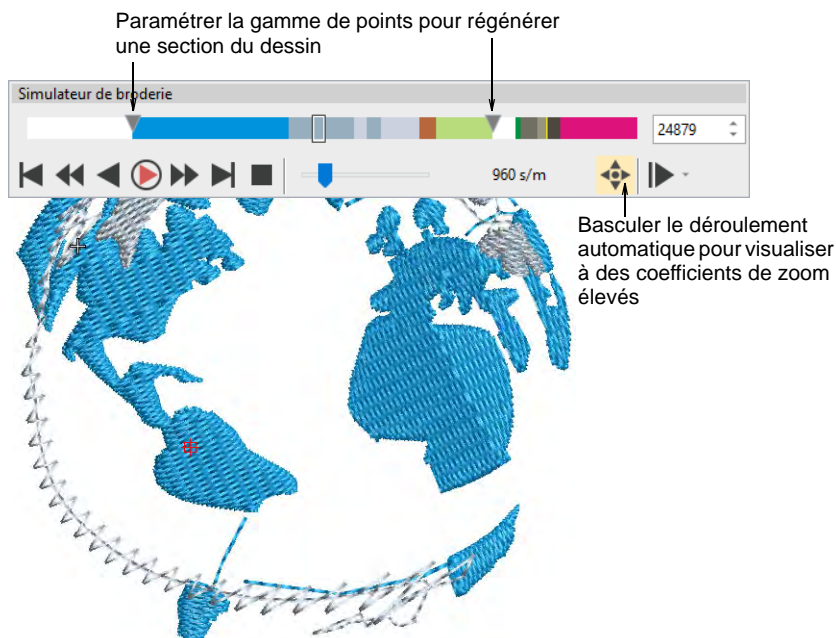
Marche à suivre pour simuler le processus de broderie

- ◀ Choisissez un affichage de dessin pour visualiser votre dessin. **Simulateur de broderie** peut être exécuté avec ou sans TrueView™.
- ◀ Cliquez sur **Simulateur de broderie** ou pressez les touches **Maj+R**.



- ◀ Ou bien, utilisez la barre coulissante pour déplacer le point de démarrage.
- ◀ Utilisez les commandes pour broder vers l'avant ou vers l'arrière à travers le dessin. Des boutons ordinaires de « lecteur multimédia » sont disponibles pour les fonctions lecture, pause, retour.
- ◀ Utilisez le contrôle **Pause automatique** pour paramétrer des points d'arrêt – par changement de couleur, arrêt ou coupe.

- ◀ Pour refaire une section de dessin, spécifiez un point de broderie de début et un point de broderie de fin en utilisant les onglets.



- ◀ Utilisez **Défilement automatique** lorsque vous exécutez **Simulateur de broderie** à des coefficients de zoom élevés.



Suggestion : En fonction de votre arrière-plan, vous pouvez changer les couleurs d'affichage pour Non brodé points, Sélectionné objets, Contour d'objet, Grille et Guide.

Sujets connexes

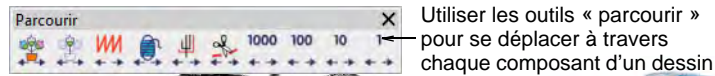
- ◀ [Changer les couleurs d'affichage](#)

Parcourir les dessins

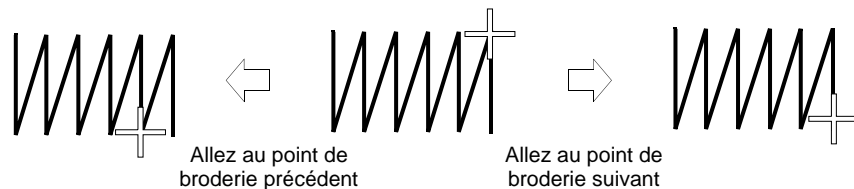
Il est utile de pouvoir visualiser la séquence de broderie d'un dessin couleur par couleur, objet par objet ou même point par point. La barre d'outils **Parcourir** procure tous les outils pour cela. Vous pouvez parcourir vers l'avant ou vers l'arrière avec n'importe quel bouton par des clics de souris à droite ou à gauche. Vous pouvez commencer à parcourir à partir de n'importe quel point du dessin. La position de l'aiguille en cours est marquée par une croix blanche ou « marqueur de position aiguille ». Le numéro de point de broderie en cours est affiché sur la **Barre d'état**.

Marche à suivre pour parcourir un dessin de broderie

- ◀ Désactivez **TrueView™** et pressez la touche **Echap** pour vous assurer qu'aucun objet est sélectionné.

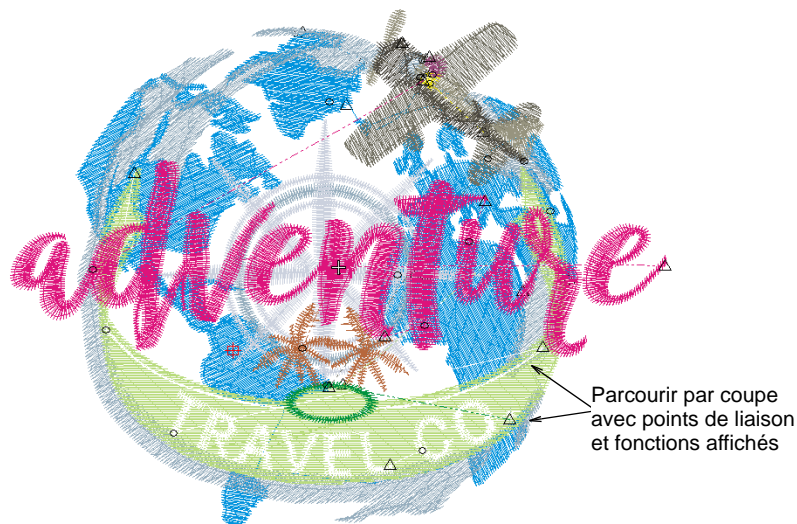


- ◀ Rendez-vous au début du dessin en cliquant sur l'icône **Démarrer/Terminer dessin** ou en pressant la touche **Début**.
- ◀ Utilisez les fonctions **Parcourir par point de broderie** pour vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière à travers la séquence de points de broderie. Utilisez des clics de souris à gauche ou à droite, ou les touches de direction – (←) ou (→), (↑) ou (↓). Ou bien, pour parcourir par 1 000 points de broderie, pressez les touches **Maj + Num+** ou **Maj + Num-**.



- ◀ Pour parcourir par couleur, cliquez à gauche ou à droite sur **Parcourir par couleur**. Cette technique est très utile si vous devez localiser un changement de couleur spécifique pour l'insertion d'un objet ou pour sa suppression de la séquence de broderie.
- ◀ Pour parcourir par objet, cliquez à gauche ou à droite sur **Parcourir par objet**. Ou bien, pressez la touche **Tab** ou **Maj+Tab**.
- ◀ Pour parcourir par fonction machine, cliquez/cliquez à droite sur l'outil **Parcourir par fonction**. Ou bien, pressez les touches **Ctrl + Haut** ou **Ctrl + Bas**. Le point d'aiguille s'arrêtera à chaque **saut**, chaque coupe et chaque changement de couleur.
- ◀ Il est parfois plus facile d'utiliser **Parcourir par coupe** pour parcourir par fonction de coupe uniquement – par exemple, quand on vérifie s'il

y a des coupes inutiles. Vous pouvez aussi presser les touches **Ctrl + Flèche gauche** ou **Ctrl + Flèche droite**. Activez **Afficher points de liaison** et **Afficher fonctions** pour les visualiser quand vous parcourez.



Suggestion : Lorsque vous parcourez un dessin ou éditez des points de broderie, cliquez sur l'icône **Sélectionner objet en cours** ou pressez les touches **Maj+O** pour sélectionner l'objet correspondant à la position en cours du curseur.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les blocs de couleur sélectionnés](#)
- ◀ [Imbriquer des objets](#)

Sélectionner des objets en les parcourant



Cliquez sur Sélectionner > Sélectionner objet conjointement avec la touche Ctrl pour sélectionner des objets à mesure que vous parcourez un dessin.



Cliquez à gauche ou à droite sur Parcours > Parcourir par objet pour vous rendre à l'objet précédent ou suivant.

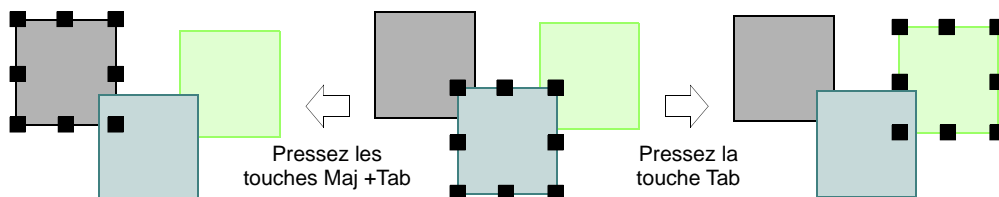


Cliquez sur Sélectionner > Sélectionner objet en cours pour sélectionner l'objet correspondant à la position courante du curseur.

Le processus de parcours est généralement associé au processus de vérification de la séquence de broderie. Vous pouvez sélectionner des objets à mesure que vous « parcourez » le dessin en utilisant la touche Ctrl.

Marche à suivre pour sélectionner des objets en parcourant un dessin

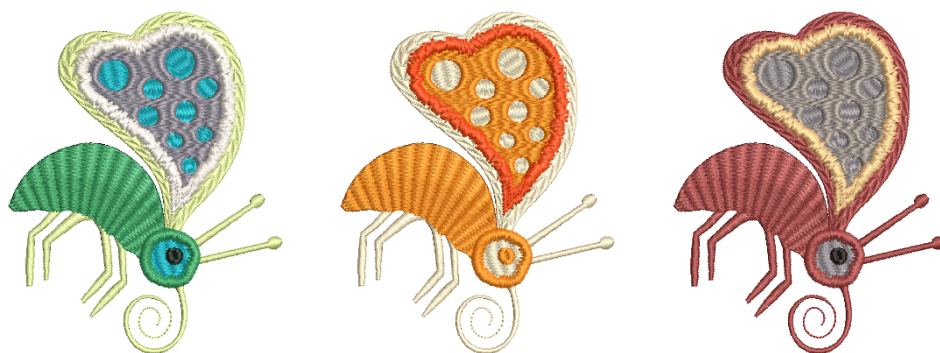
- ◀ Cliquez sur l'icône **Sélectionner objet**.
- ◀ Utilisez l'outil **Parcourir par objet** ou les boutons **Tab** et **Maj+Tab** pour vous déplacer par objet vers l'avant ou vers l'arrière. Pour plus amples informations, voir [Parcourir les dessins](#).



- ◀ Cliquez sur l'icône **Sélectionner objet en cours** ou pressez les touches **Maj+O** pour sélectionner l'objet correspondant à la position courante du curseur.
- ◀ Maintenez la touche **Ctrl** pour sélectionner un objet à mesure que vous le parcourez.

Afficher les coloris

Un « coloris » est une combinaison de couleurs ou une palette de couleurs de fil. Il peut aussi inclure une couleur d'[arrière-plan](#), un échantillon de tissu ou une image de produit. Dans EmbroideryStudio, vous pouvez définir plusieurs [coloris](#) pour un même dessin. C'est à dire que vous pouvez broder un même dessin en différentes couleurs sur différents tissus. Vous pouvez également imprimer de nombreux coloris, des icônes de [blocs de couleur](#) et arrière-plans de dessin avec la [feuille de programmation](#) de production.



Changer de coloris

Blue

Utilisez la liste déroulante Couleurs > Coloris en cours pour sélectionner une nouvelle combinaison de couleurs pour le dessin.

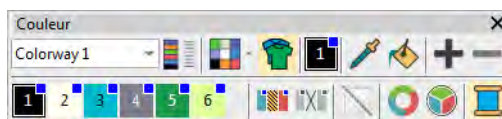
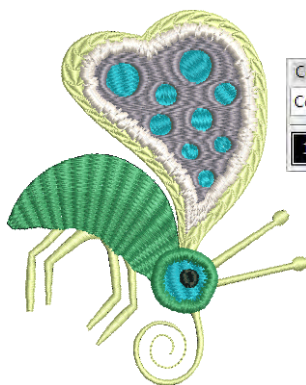


Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour attribuer des couleurs de fil aux plages de la palette de couleurs.

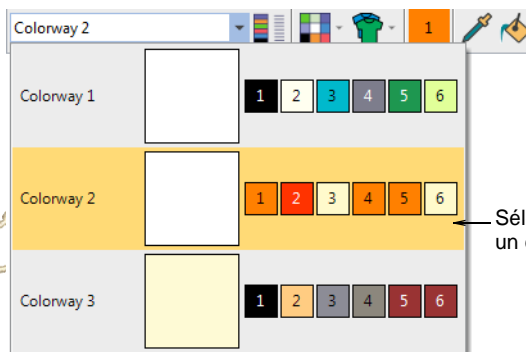
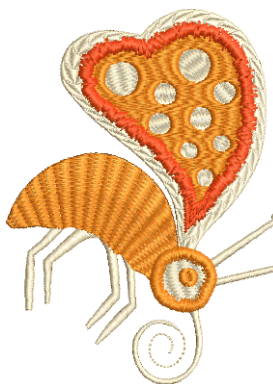
Dans EmbroideryStudio, vous pouvez prévisualiser un même dessin en différentes couleurs sur différents tissus.

Marche à suivre pour changer de coloris

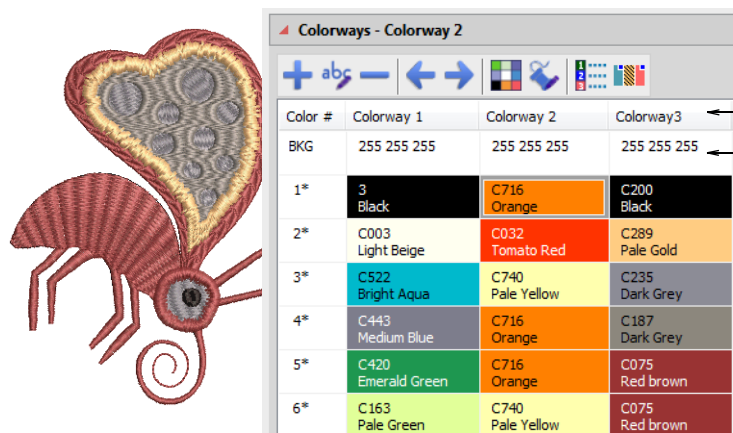
- ◀ Ouvrez un dessin avec des coloris multiples.



- ◀ Sélectionnez un coloris dans la liste.



- ◀ Ou bien, utilisez l'**Editeur de coloris** pour passer d'un coloris à l'autre.



Sélectionner un coloris

Cliquer deux fois pour éditer l'arrière-plan ou l'image du produit

Color #	Colorway 1	Colorway 2	Colorway3
BKG	255 255 255	255 255 255	255 255 255
1*	3 Black	C716 Orange	C200 Black
2*	C003 Light Beige	C032 Tomato Red	C289 Pale Gold
3*	C522 Bright Aqua	C740 Pale Yellow	C235 Dark Grey
4*	C443 Medium Blue	C716 Orange	C187 Dark Grey
5*	C420 Emerald Green	C716 Orange	C075 Red brown
6*	C163 Pale Green	C740 Pale Yellow	C075 Red brown

Sujets connexes

- ◀ [Coloris](#)
- ◀ [Changer d'arrière-plan](#)

Changer d'arrière-plan



Utilisez la flèche fendue Couleurs > Couleurs d'arrière-plan et d'affichage pour changer l'arrière-plan de dessin de votre coloris en cours.



Utiliser Couleurs > Visualiseur de produits pour choisir un vêtement ou une toile de fond de produit sur lesquels positionner votre décoration.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour activer/désactiver l'image du produit. Cliquer à droite pour ouvrir le dock Visualiseur de produits.

EmbroideryStudio vous permet de paramétrer la couleur d'arrière-plan, le tissu ou le produit du chaque coloris pour des prévisualisations et des présentations plus réalistes.

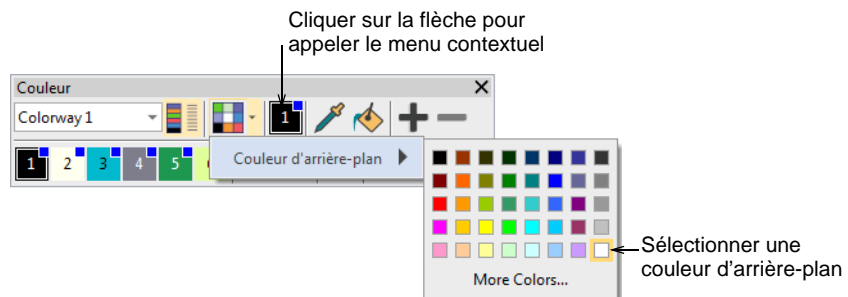


Marche à suivre pour changer d'arrière-plan

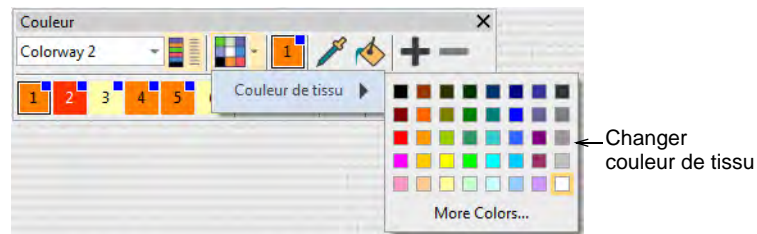
- ◀ Ouvrez le dessin et sélectionnez le coloris.



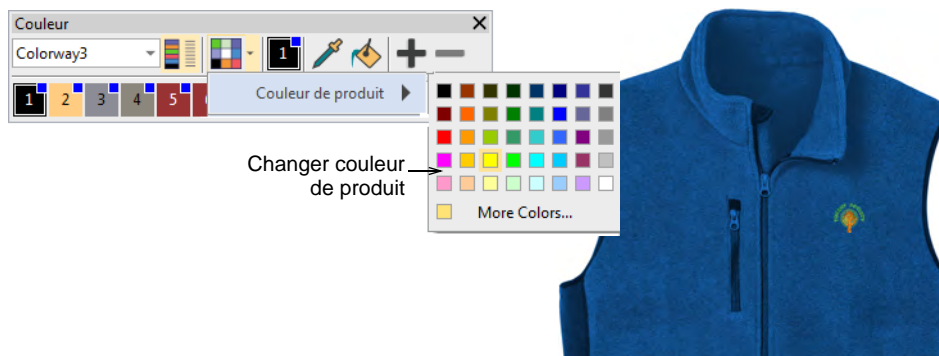
- ◀ Utilisez **Afficher > Afficher produit** pour activer/désactiver une image de produit se trouvant incluse dans le coloris.
- ◀ Cliquez sur le liste déroulante à côté de l'icône **Couleurs d'arrière-plan et d'affichage**.
 - ◀ Changer de couleur via le menu contextuel **Couleur d'arrière-plan**.



- ◀ Si votre Coloris inclut un tissu d'arrière-plan, changez de couleur via menu contextuel **Couleur de tissu**.



- ◀ Si votre coloris inclut un article ou produit, ouvrez la liste déroulante **Visualiseur de produits** et changez de couleur via le menu contextuel **Couleur de produit** popup menu.



Suggestion : Cliquez sur l'icône **Couleurs d'arrière-plan et d'affichage** ou l'icône **Visualiseur de produits** pour n'importe laquelle de ces options.

Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des coloris](#)
- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)

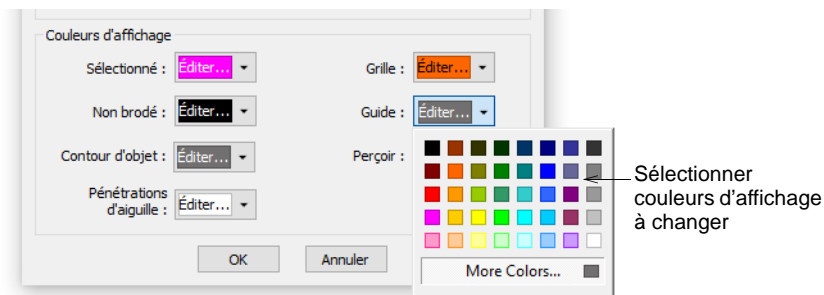
Changer les couleurs d'affichage



Utilisez Couleurs > Couleurs d'arrière-plan et d'affichage (ou le dialogue Editeur de coloris) pour changer la prédéfiniion de l'arrière-plan du dessin pour le coloris courant.

En plus de la couleur ou du tissu d'arrière-plan, les couleurs d'affichage des trous de perçoir, des points non brodés et des points sélectionnés, des contours d'objet et de la grille font partie intégrante de la définition du coloris. Changez-les si la couleur d'affichage par défaut n'est pas

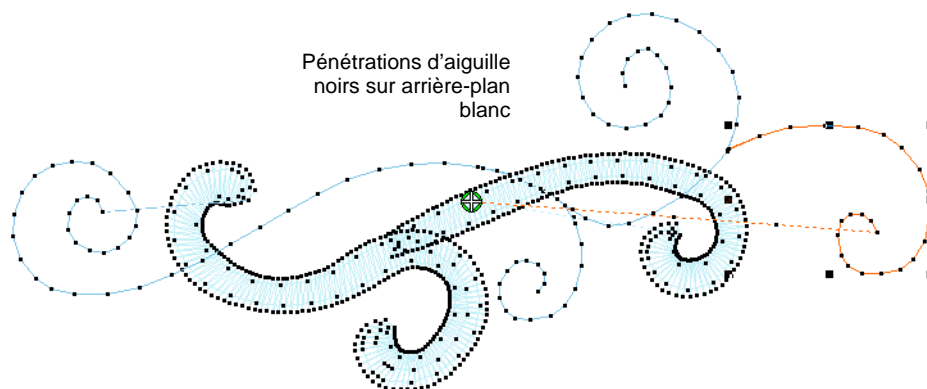
visible sur le coloris en cours. Le dialogue **Arrière-plan et couleurs d'affichage** comprend un panneau **Couleurs d'affichage**.



Le cas échéant, ajustez les couleurs pour :

Élément d'affichage	Description
Sélectionné	Objets ou points de broderie sélectionnés.
Non brodé	Points non brodés tels qu'ils apparaissent lorsque vous parcourez le dessin.
Contour d'objet	Contours d'objet tels qu'ils apparaissent lorsque Afficher contours est activé. Pour plus amples informations, voir Afficher les composants de broderie .
Pénétrations d'aiguille	Changer la couleur d'affichage des pénétrations d'aiguille en fonction de l'arrière-plan en cours. Voir également Afficher les composants de broderie .
Grille	Selon le coloris, il vous faudra peut-être ajuster les couleurs d'affichage de la grille pour pouvoir les visualiser sur la couleur d'arrière-plan. Voir également Mesures .
Guides	Selon le coloris, il vous faudra peut-être ajuster les couleurs d'affichage du guide pour pouvoir les visualiser sur la couleur d'arrière-plan. Voir également Mesures .
Perçoir	Points de perçoir. Ce sont des fonctions machines qui n'apparaissent que lorsque Afficher fonctions est activé. Pour plus amples informations, voir Afficher les composants de broderie .

Les couleurs d'affichage sont enregistrées avec le coloris. Vous pouvez enregistrer des coloris dans un fichier modèle EMT, que vous pourrez utiliser avec de nouveaux dessins.



Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des coloris](#)
- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

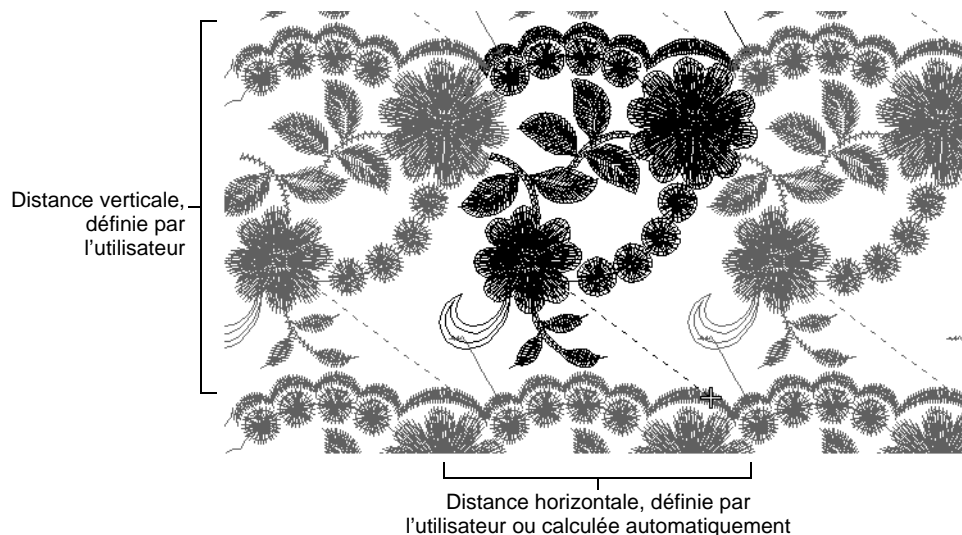
Afficher des répétitions de dessin



Utilisez **Afficher > Afficher répétitions** pour activer/désactiver les répétitions de dessin. Cliquez à droite pour les paramètres.

De nombreux clients font des vêtements traditionnels, tels que des saris, qui utilisent des dessins continus et parfois se chevauchant. Il est important de pouvoir visualiser ces dessins avec leurs répétitions. La fonction **Afficher répétitions** affiche des dessins se répétant, y compris des paillettes, en **TrueView** comme en affichage de points de broderie. Vous pouvez afficher un dessin, même pendant la numérisation, avec

n'importe quel nombre de répétitions. Le nombre peut être entier ou fractionnaire.



Note : Il est important que l'illustration que vous utilisez soit correctement dimensionnée et dans la bonne position horizontale. Vérifiez toujours la position de votre illustration avant de commencer la numérisation.

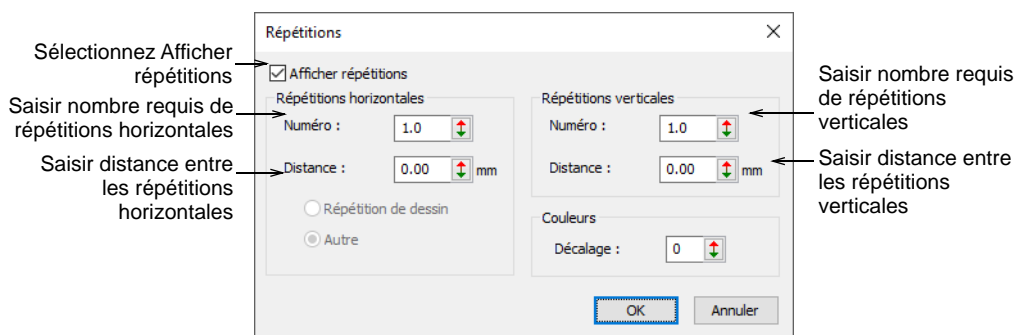
Marche à suivre pour afficher des répétitions de dessin

- ◀ Paramétrez vos unités de mesure comme requis.



Note : Les contrôles de longueur et de densité de points restent en mm quel que soit le système de mesure. Ces contrôles tiennent des fonctions machines, et les machines industrielles sont toujours en mm.

- ◀ La première fois que vous utilisez la fonctionnalité, cliquez à droite sur l'outil **Afficher répétitions** ou pressez la touche **W** pour accéder au dialogue **Répétitions**.



- ◀ Sélectionner la case à cocher **Afficher répétitions** pour activer la fonctionnalité.
- ◀ Paramétrer la distance entre les répétitions horizontales. Elle sera toujours exprimée en millimètres. Selon le modèle, différentes options sont disponibles :

Option	Fonction
Répétition de dessin	cette option n'est disponible qu'avec le modèle Schiffl. La distance de répétition est fixe. C'est généralement un facteur – x1, x2, x3, etc. – de distance d'aiguille. Pour plus amples informations, voir le Supplément au Manuel de l'utilisateur de Schiffl.
Autre	Quand cette option est sélectionnée, vous devez saisir manuellement une distance de répétition en mm. Elle est généralement utilisée lors de travail continu sur des dessins sur des machines à têtes multiples. Le chiffre correspondra généralement à la distance entre les tête de la machine – par exemple, 135 mm – ou des facteurs de celui-ci.

- ◀ Saisissez le nombre de répétitions horizontales. Les répétitions sont réparties autour du dessin source. Cela signifie que les dessins entiers ne sont affichés que pour un nombre impair de répétitions (1, 3, 5).

Répéter	Effet
1.0	Seul le dessin original est affiché.
1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Le dessin original est affiché, plus • 0,1 du dessin de chaque côté de l'original.
2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Le dessin original est affiché, plus • 0,5 du dessin de chaque côté de l'original. La disposition des répétitions ressemble à ceci :]][].

Explorateur de fichiers et à partir du docker **Informations relatives au dessin**. Voir également [Prévisualiser les rapports de dessin](#).

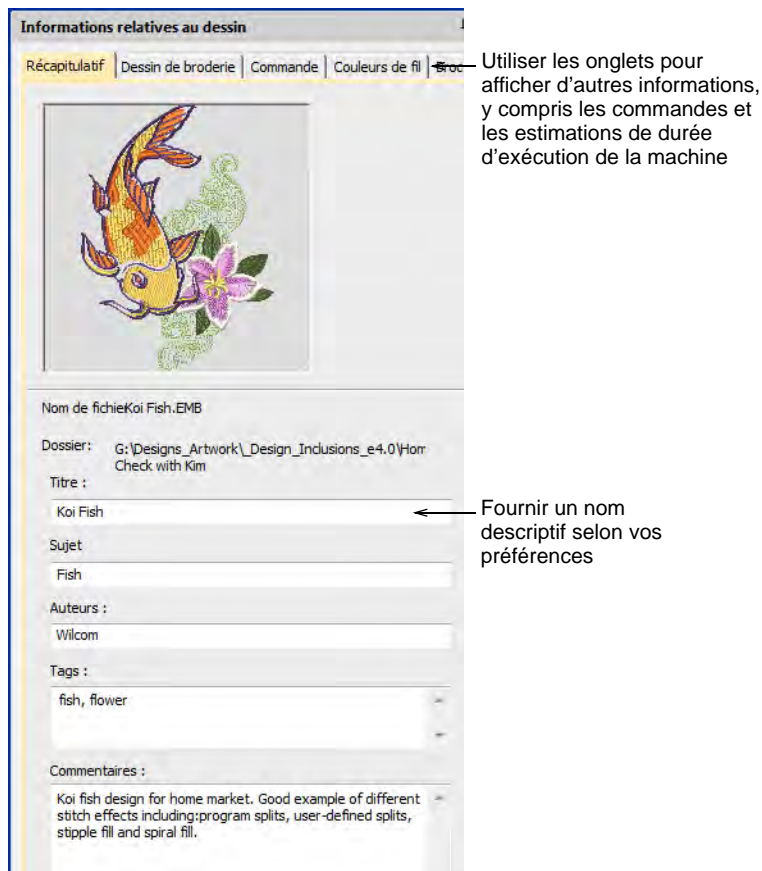
Afficher les informations relatives aux dessins dans EmbroideryStudio



Utiliser Dockers > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des informations relatives aux dessins avant l'approbation ou la broderie du dessin.

Vous pouvez vérifier les informations relatives aux dessins au moyen du docker **Informations relatives au dessin**. Ceci est toujours conseillé avant de procéder à l'approbation du dessin ou à la broderie. Le premier onglet contient les informations sur la hauteur, la largeur, le nombre de points de broderie et les couleurs du dessin. Sur d'autres onglets, des informations récapitulatives ou relatives aux dessins peuvent être communiquées par le numériseur ou l'équipe de vente. Ces informations sont imprimées avec les fiches d'approbation et les feuilles de

programmation de production. Choisissez un fichier et sélectionnez **Dessins > Informations relatives au dessin**.



Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)
- ◀ [Gérer les devis et les commandes](#)

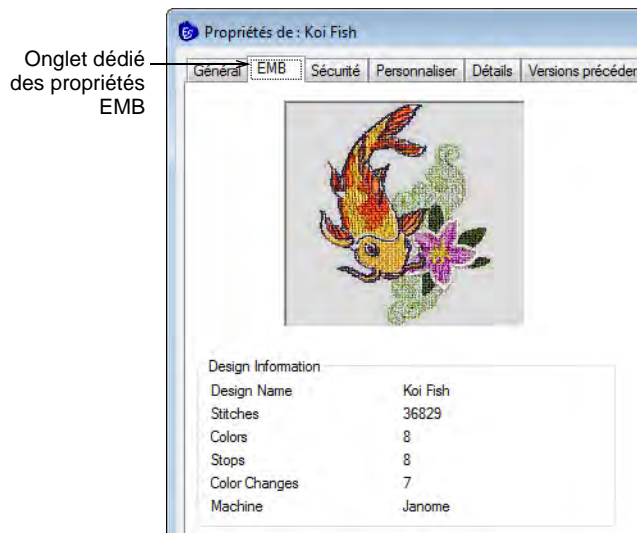
Afficher les informations relatives aux dessins dans Explorateur de fichiers

Avant d'ouvrir des fichiers **EMB**, vous pouvez vérifier le numéro de version du logiciel et autres informations relatives au dessin via **Explorateur de fichiers**. On peut accéder à ce même dialogue à partir du dialogue **Ouvrir** dans EmbroideryStudio ainsi que dans la **Bibliothèque de dessins**.

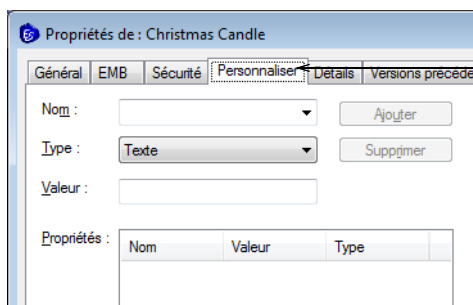
Marche à suivre pour afficher les informations relatives aux dessins dans Explorateur de fichiers

- ◀ Dans **Explorateur de fichiers**, cliquez à droite sur un fichier **EMB** et sélectionnez **Propriétés** sur le menu contextuel.

Le dialogue **Propriétés** s'affiche avec un onglet **EMB**. Vous pouvez afficher des informations d'ordre général sur le fichier, telles que la taille du fichier et les dates de modification, avec des informations sur le dessin telles que la numération des points, le nombre d'arrêts et les changements de couleur, ainsi que le **format machine**.



- ◀ L'onglet **Personnalisé** a des informations en commun avec le docker **Informations relatives au dessin > Récapitulatif** dans EmbroideryStudio.



Utilisez l'onglet **Personnalisé** pour fournir des informations de fichier supplémentaires

Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)

Prévisualiser les rapports de dessin



Cliquez sur Standard > Aperçu avant impression pour prévisualiser la feuille de programmation de production à l'écran.

Les fiches d'approbation et les feuilles de programmation de production contiennent la totalité ou une partie des informations relatives aux dessins contenues dans le docker **Informations relatives au dessin**. Les fiches d'approbation sont destinées aux clients, et non au personnel de production. Les clients peuvent voir ce qu'ils commandent et approuver en conséquence. Les feuilles de programmation de production sont destinées au personnel de production. Toutes les informations relatives à la production, telles que la longueur de bobine, les dimensions du dessin, le tissu du vêtement, etc., y sont communiquées.

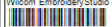
Marche à suivre pour prévisualiser un rapport de dessin

◀ Cliquez sur l'icône **Aperçu avant impression**.

Cliquez sur Fermer pour retourner à la fenêtre dessin

Modifier options de rapport

Choisir une option d'impression

Fiche d'approbation	
Wilcom EmbroideryStudio - Designing	
	
Dessin : Koi Fish	
Titre : Koi Fish	
Hauteur : 215.4 mm	
Largeur : 161.4 mm	
Couleurs : 9	
Zoom : 0.99	
Devis/commande # : 101	
Ace Embroidery	
Henry Higgins	
P0123456	
Représentant : Eliza Doltie	
Type de produit : CUSTOM	
Produit :	
Cité totale :	
Couleurs de produit :	
Position :	
Modalités et conditions : Tous les dessins créés par Nom de la Société sont la propriété exclusive de... etc.	
Approuvé par :	
Date :	

Auteurs : Emma Lawton, Mai Huynh Dessin enregistré pour la dernière fois : 10/07/2017 03:11:45 Date d'impression : 10/07/2017 03:12:52 Page 1 / 1

◀ Pour changer l'orientation du papier, cliquez sur **Paysage** ou **Portrait**. Les grands dessins peuvent être affichés sur plusieurs pages.

- ◀ Pour changer les informations affichées, et paramétrer les préférences en matière d'impression/traçage, cliquez sur **Options**. Ici vous pouvez choisir le type de rapport – par exemple, Fiche d'approbation.
- ◀ Pour imprimer le dessin, choisissez une option :

Option	Fonction
Imprimer maintenant	Envoyer le rapport dessin sur votre imprimante locale.
Enregistrer en PDF	Enregistrer le rapport en PDF. Une invite vous enjoint d'enregistrer sur le disque dur ou dans un emplacement du réseau.
Envoyer PDF par courriel	Envoyer le rapport – habituellement une fiche d'approbation – en fichier joint PDF à votre client de messagerie.

- ◀ Pour fermer la prévisualisation, cliquez sur **Fermer**.

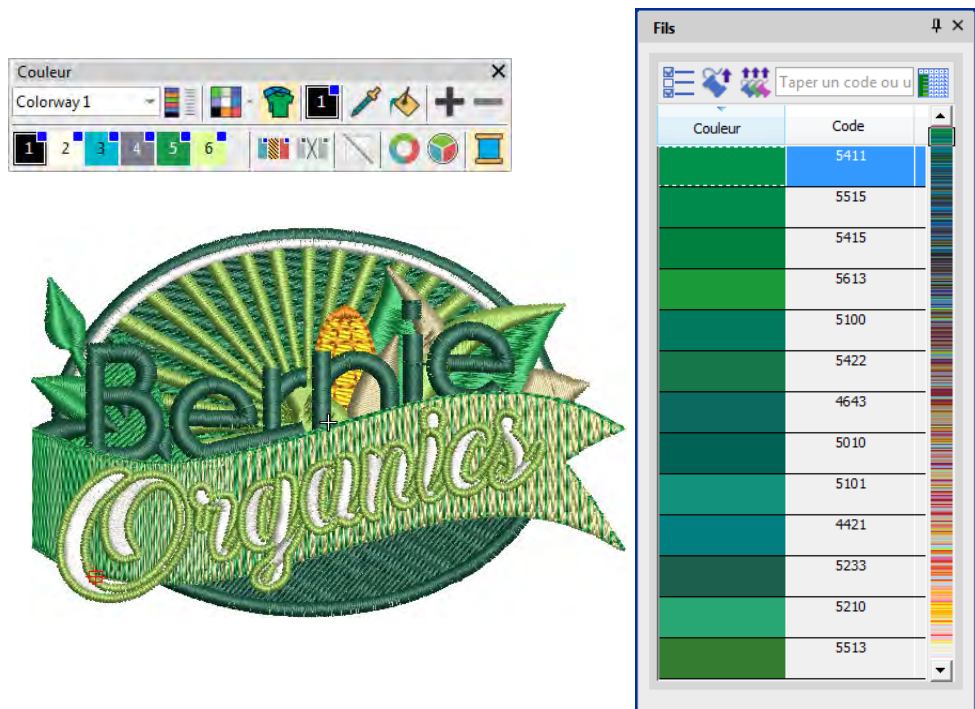
Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Chapitre 5

Fils et nuanciers

Quand vous numérisez, vous sélectionnez des couleurs de fil pour chacun des objets que vous créez dans la barre d'outils **Couleurs**. La palette de couleurs contient une sélection de couleurs de fil adaptée à chaque dessin de broderie. Une combinaison de couleurs représente les vraies couleurs de fil avec lesquels un dessin sera brodé.



Vous pouvez sélectionner des couleurs dans des nuanciers de fils commerciaux contenant une série de couleurs de différents fabricants. Pour gagner du temps lors de la configuration de nouvelles combinaisons de couleurs, vous pouvez créer votre propre nuancier de fils en utilisant vos couleurs préférées ou les couleurs les plus fréquemment utilisées. Avec EmbroideryStudio vous pouvez rechercher des fils particuliers en utilisant différents critères. Vous pouvez même apparier des fils automatiquement à partir de nuanciers sélectionnés aux couleurs de votre dessin.

Cette section décrit comment sélectionner des couleurs à partir de la barre d'outils **Couleurs**, ainsi que comment attribuer des fils aux couleurs de votre dessin. La façon de modifier les nuanciers de fils est également couverte, ainsi que la manière de créer des nuanciers de fils personnalisés.

Sélectionner couleurs de fil

La [palette de couleurs](#) contient une sélection de couleurs adaptée à chaque dessin ou combinaison de couleurs. Les nouveaux objets sont numérisés avec la couleur actuellement sélectionnée. Vous pouvez changer de couleur à tout moment. Des [fonctions machines](#) sont automatiquement insérées dans la séquence de broderie à chaque fois que vous attribuez une couleur. Le plus souvent, vous voudrez attribuer des couleurs de fil à la barre d'outils **Couleurs** dans les circonstances suivantes...

- ◀ Lorsque vous créez un nouveau dessin de broderie, celui-ci comprend un seul [coloris](#). En utilisant le modèle NORMAL, « Coloris 1 » contient des couleurs par défaut, non attribuées à aucun nuancier de fils.
- ◀ Lorsque vous convertissez des graphiques vectoriels dans **Graphiques CoreIDRAW**, des couleurs sont ajoutées à la palette de couleurs comme valeurs RVB non attribuées (si **Faire correspondre à la palette** est désactivé).
- ◀ Quand vous utilisez la **Roue des couleurs** pour créer de nouvelles combinaisons de couleurs, des valeurs RVB sont ajoutées à la palette de couleurs.
- ◀ Quand vous numérisez automatiquement une image-point, des valeurs RVB peuvent être automatiquement appariées à des fils existants ou tout simplement ajoutées à la palette de couleurs.
- ◀ Si vous lisez un fichier machine, les couleurs non attribuées seront ajoutées à la palette de couleurs.
- ◀ Si vous recevez un dessin qui utilise des couleurs d'un nuancier de fils que vous n'avez pas, vous pouvez les appairer à un nuancier de fils préféré.

Dans EmbroideryStudio, vous pouvez rechercher des fils dans un ou plusieurs nuanciers et les attribuer manuellement ou automatiquement.



Note : Les moniteurs d'ordinateur et les cartes vidéos d'ordinateur étant différents les uns des autres, les couleurs approximatives affichées ne devraient être utilisées qu'à titre de guides. Les fils devraient toujours être appariés à la carte de couleur appropriée.

Sélectionner des couleurs de fil



Utiliser Couleurs > Prélever couleur pour prélever une couleur d'un objet existant et en faire la couleur en cours.



Utiliser Couleurs > Couleur en cours pour afficher la couleur en cours.



Utilisez Couleurs > Appliquer couleur en cours pour appliquer la couleur en cours aux objets de broderie sélectionnés.



Utiliser Couleurs > Ajouter couleur pour ajouter une couleur à la fin de la palette de couleurs.



Utilisez Couleurs > Retirer couleur pour retirer la dernière plage de couleur non utilisée de la palette.



Utilisez Couleurs > Masquer couleurs inutilisées pour afficher ou masquer toutes les couleurs inutilisées dans la palette de couleurs.



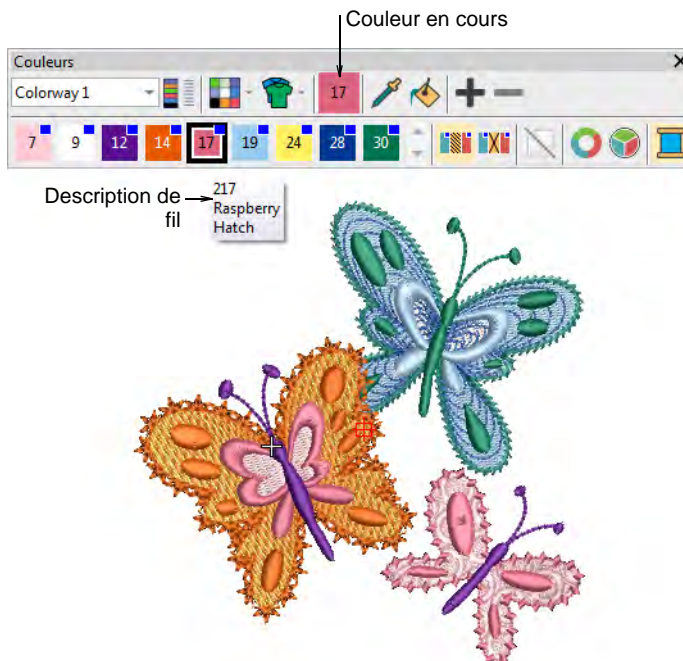
Utilisez Couleurs > Retirer couleurs inutilisées pour retirer toutes les couleurs inutilisées dans la palette de couleurs.

Les nouveaux objets sont numérisés en utilisant la couleur en cours dans **Couleurs**. Vous pouvez changer de couleur à tout moment.

Marche à suivre pour sélectionner des couleurs de fil

- ◀ Pressez la touche **Echap** pour désélectionner tous les objets.
- ◀ Cliquez sur une couleur dans **Couleurs** pour en faire la couleur en cours. Ou bien, prélever une couleur du dessin avec l'outil **Prélever**

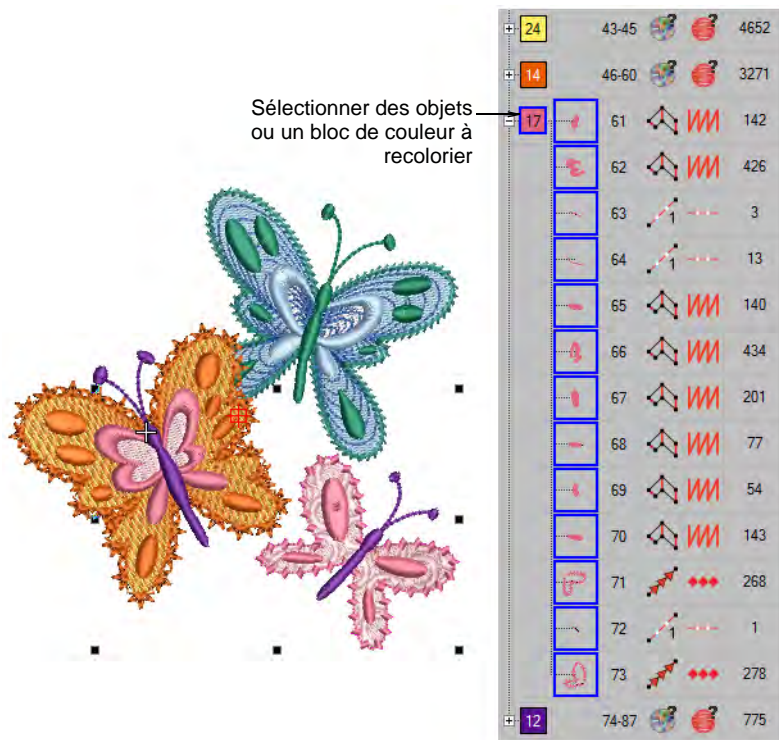
couleur. La couleur en cours est affichée sur la barre d'outils et mise en surbrillance dans la palette avec un carré bleu.



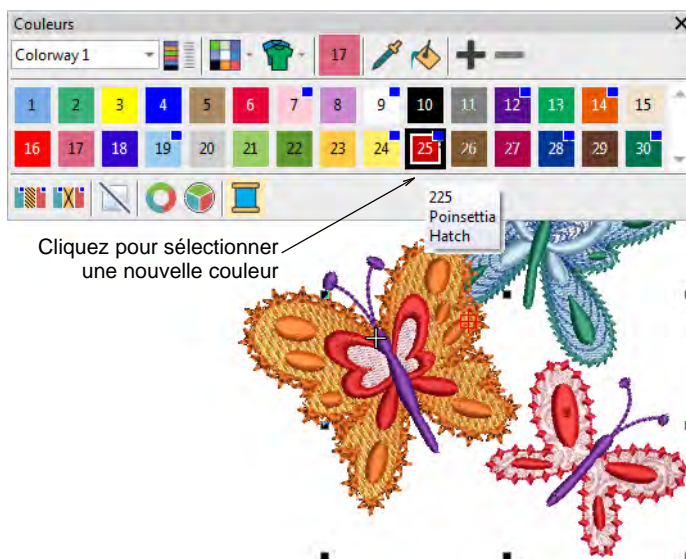
- ◀ Placez le pointeur de la souris sur une couleur pour afficher le code du fil, le nom du fil et le nuancier de fils dans une infobulle.
- ◀ Pour isoler un bloc de couleur dans la fenêtre dessin, vous pouvez maintenant cliquer et maintenir la pression dans la barre d'outils **Couleurs**. D'abord, pressez la touche **Echap** pour désélectionner tous les objets.



◀ Sélectionnez le ou les objets que vous voulez recolorier. Ou bien, sélectionnez un bloc de couleur dans la **Liste couleurs-objets**.



- ◀ Sélectionnez une couleur sur la palette de couleurs. Ou bien, transférez une couleur utilisée à d'autres objets avec l'outil **Appliquer couleur en cours**.



- ◀ Utilisez les boutons +/- boutons pour ajouter ou retirer des plages de couleur selon vos besoins.
- ◀ Utilisez les contrôles **Masquer** ou **Retirer couleurs inutilisées**, selon vos préférences, pour condenser la palette.

Sujets connexes

- ◀ [Changer de combinaison de couleurs](#)

Attribuer des couleurs de fil



Utilisez Couleurs > Fils pour rechercher et appairer des fils de nuanciers différents, et les attribuer.



Utilisez Couleurs > Ajouter couleur pour ajouter une nouvelle plage de couleur à la palette de couleurs.



Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour attribuer des couleurs de fil aux plages de la palette de couleurs.



Utilisez Fils > Sélectionner nuanciers de fils pour sélectionner les nuanciers de fils à votre disposition.



Utiliser Fils > Attribuer fil pour attribuez les fil sélectionné à la couleur en surbrillance dans le coloris en cours.



Utiliser Fils > Faire correspondre tout pour faire correspondre les fils du ou des nuanciers en cours à toutes les plages de couleur dans le coloris en cours.

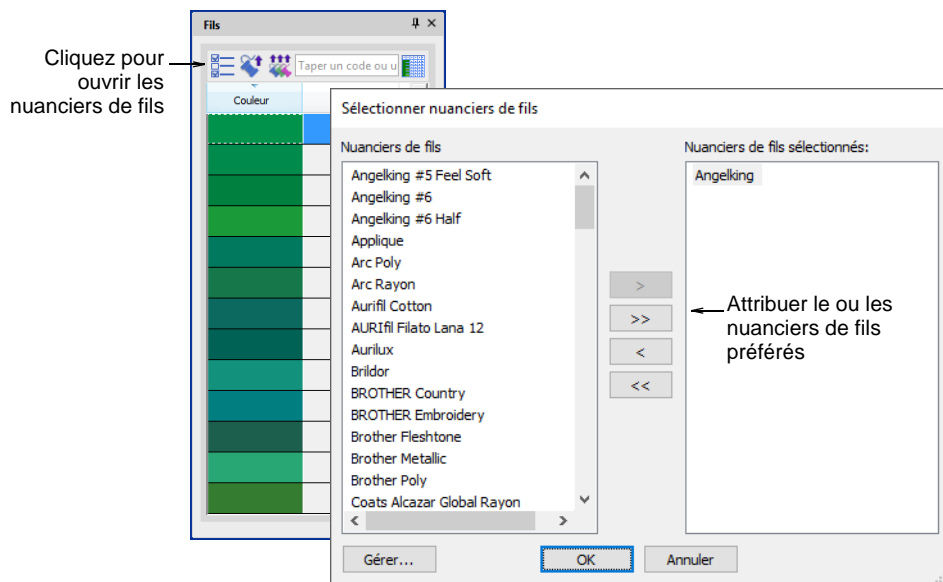
Les nuanciers fournis représentent les marques de fils compatibles avec EmbroideryStudio. Chaque nuancier inclut un assortiment de couleurs de fil avec leurs codes, marques et descriptions. Vous pouvez rechercher un fil par code ou description et l'attribuer à une plage de couleur de dessin sélectionnée. Ou bien, laissez le logiciel apparier les couleurs du dessin aux fils dans le ou les nuanciers de fils en cours.

Marche à suivre pour attribuer des couleurs de fil

- ◀ Pressez la touche **Echap** pour désélectionner tous les objets. La couleur actuellement sélectionnée (par défaut) est affichée dans la barre d'outils.

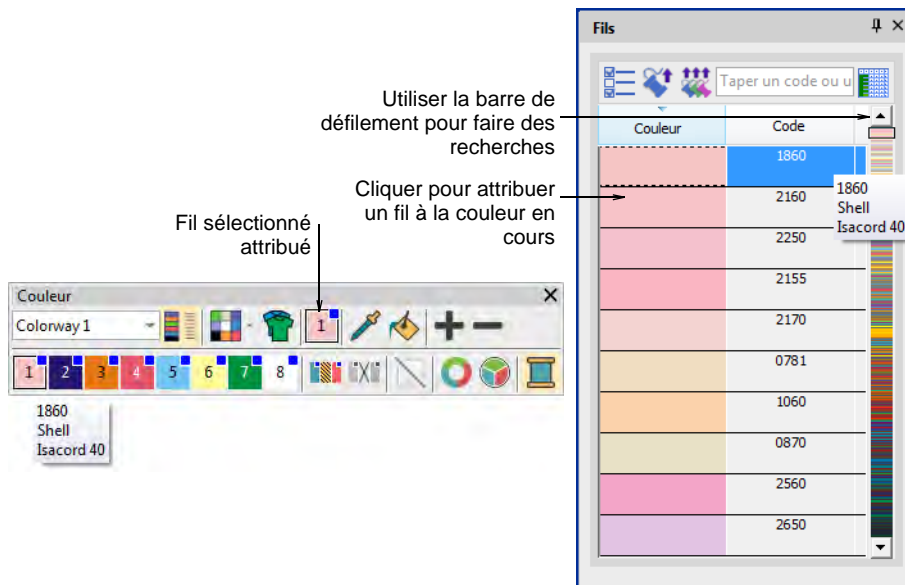


- ◀ Sélectionnez un coloris et cliquez sur l'icône **Fils**. Ou bien, cliquez à droite une couleur dans la palette. Le docker s'ouvre.



- ◀ Cliquez sur le bouton **Sélectionner nuanciers de fils** pour accéder au listage de nuanciers de fils.
- ◀ Choisissez le ou les nuanciers de fils que vous préférez ou qui sont à votre disposition et cliquez sur **OK**.
- ◀ Cliquez sur une couleur dans **Couleurs** pour en faire la couleur en cours. La liste **Fils** se met automatiquement à jour.

- ◀ Ou bien, cliquez sur **Ajouter couleur** pour ajouter une nouvelle plage couleur à la palette de couleurs et la rendre en cours.



- ◀ Utilisez la barre de défilement pour affiner votre recherche. Ou, dans le champ **Rechercher**, saisissez les premiers caractères du code ou du nom requis. Le code est le numéro d'identification de couleur de fil d'une marque donnée. Le système recherche la correspondance la plus proche et l'affiche dans la liste des couleurs de fil.
- ◀ Cliquez deux fois ou cliquez sur **Attribuer fil** pour attribuer un fil à la plage de couleur en cours dans le coloris en cours.
- ◀ Ou bien, utilisez **Faire correspondre tout** pour attribuer des fils des fils du ou des nuanciers en cours à toutes les plages de couleur dans le coloris en cours.
- ◀ Vérifiez les attributions de fils dans la barre d'outils **Couleurs** en plaçant le pointeur de la souris sur les plages.
- ◀ Ou bien, cliquez sur **Retirer couleurs inutilisées** pour retirer les couleurs inutilisées.



Note : L'outil **Retirer couleurs inutilisées** est désactivé pour les formats machines qui utilisent l'**adressage des aiguilles** – c.à.d. qui ont **Changement de couleur** paramétré à **Numéro d'aiguille** dans le dialogue **Paramètres de format machine**.

Estimation du fil requis

Pour faire une estimation plus précise de la longueur totale de fil requise, vous pouvez ajuster le paramètre d'épaisseur de tissu pour l'adapter au

tissu cible. Cela peut s'avérer nécessaire si vous prévoyez une grosse production. Les paramètres sont généralement ajustés minutieusement au cas par cas. Toutefois, les paramètres ajustés peuvent aussi être enregistrés dans le modèle en cours.

Estimation de la longueur totale de fil requise

- 1 Sélectionnez l'onglet **Dessin > Informations relatives au dessin > Broderie**.

Nom de fichier : Koi Fish.EMB
Titre : Koi Fish
Tissu automatique : Pure Cotton
Stabilisateurs requis : Topping:
Backing: Tear Away x 2
Zone de dessin : 35 411,0 mm²
Long. tot. ale de fil : 177,40 m
Long. tot. de fil : 61,00 m
Calcul de la longueur

Cliquez pour calculer les longueurs de fil et de bobine

- 2 Cliquez sur **Calcul de la longueur**.

Calcul de la longueur

Epaisseur tissu du fil du haut : 1.00 mm
Longueur de fil de bobine : 100 %
OK Annuler Enregistrer

Saisir l'épaisseur du tissu cible
Saisir la longueur de fil de la bobine en %

- 3 Saisissez l'épaisseur du tissu cible.
- 4 Ajustez la longueur de fil de la bobine en fonction du mélange de types de fils requis par le dessin.

Ce facteur offre une façon simple d'estimer plus précisément la longueur de fil requise dans la bobine. La valeur par défaut (100 %) convient pour un dessin contenant un mélange de types de point. Si le dessin est tout en points de **Passage** ou tout en points **Tatami**, il sera utilisé plus de fil de bobine et le facteur pourra être augmenté de, disons, 125 %. Si le dessin est tout en points **Satin**, le facteur pourra être réduit à, disons, 65 %.

- 5 Cliquez sur **OK**. Les valeurs **Longueur totale de fil** et **Longueur totale de fil dans la bobine** sont ajustées pour tenir compte de l'épaisseur du tissu par rapport à la longueur totale de fil requise.
- 6 Éventuellement, cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les paramètres révisés dans le modèle courant.

Sujets connexes

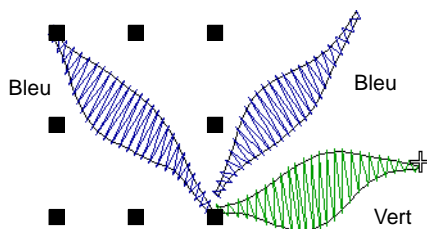
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

Recolorier des objets consécutifs

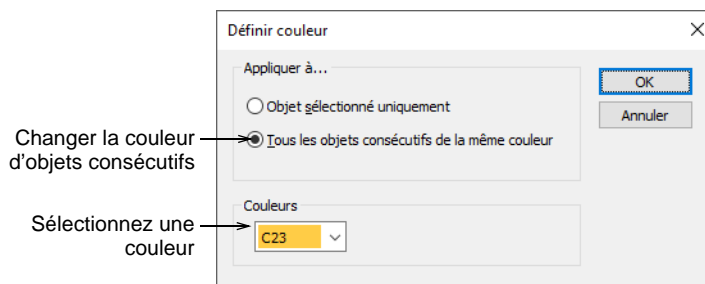
Vous pouvez changer la couleur d'objets consécutifs de même couleur en une seule étape.

Marche à suivre pour recolorier des objets consécutifs

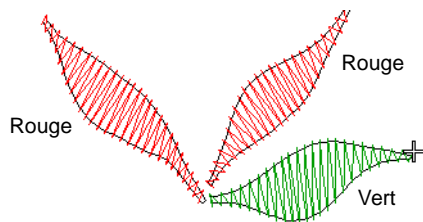
- ◀ Sélectionnez le premier objet de la séquence à recolorier.



- ◀ Sélectionnez **Objet > Définir couleur**. Le dialogue **Définir couleur** s'ouvre.



- ◀ Sélectionnez l'option **Tous les objets consécutifs de la même couleur**.
- ◀ Sélectionnez un couleur sur la liste et cliquez sur **OK**.



Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec Liste couleurs-objets](#)

Gérer nuanciers de fils

Les nuanciers de fils dans EmbroideryStudio représentent les nombreuses différentes marques et couleurs de fil disponibles. Les nuanciers de fils ne sont pas toujours précis parce que les fabricants de fils parfois modifient, suppriment et ajoutent de nouvelles couleurs à leurs lignes. Pour cette raison, vous pouvez mettre à jour les nuanciers quand cela s'avère nécessaire.

Éditer des couleurs de fil



Utiliser Couleurs > Editeur de coloris pour modifier des fils dans le coloris sélectionné.



Utiliser Editeur de coloris > Éditer couleur pour modifier les informations relatives au fil pour la palette de couleurs sélectionnée.

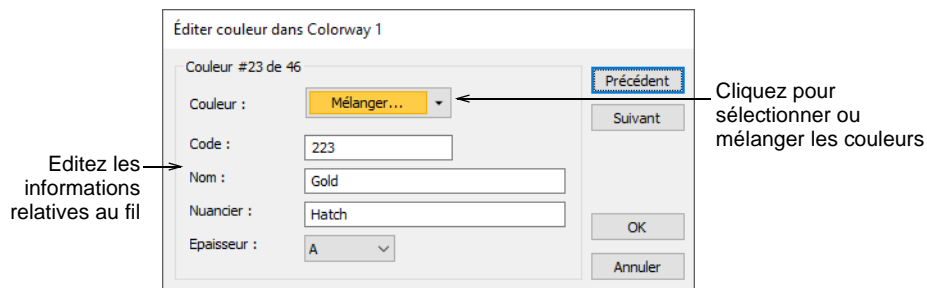
Vous pouvez toujours changer de code, nom, nuancier, épaisseur ou couleurs de fil. Par exemple, dans le cas de Schiffl, il vous faudra peut-être changer les labels de texte en Parties A, B et C pour indiquer les arrangements de patrons lors de l'impression. Ces labels apparaissent sur la feuille de programmation de production, à la fois dans la séquence d'arrêt et sur l'imprimé **Clichés couleurs**. Ou bien, vous pourriez vouloir éditer des couleurs dans un coloris avant d'attribuer des fils.

Marche à suivre pour éditer des couleurs de fil

- ◀ Ouvrez l'**Editeur de coloris** et sélectionnez votre coloris. S'il est ouvert, le docker **Fils** se ferme automatiquement.

Color #	Code	Name	Chart	Thickness
BKG		R255 G255 B25		
PROD				
7*	207	Pink	Hatch	A
9*	209	White	Hatch	A
12*	212	Purple	Hatch	A
14*	214	Orange	Hatch	A
19*	219	Blue - Light	Hatch	A
24*	224	Yellow - Golden	Hatch	A
27*	227	Red - Berry	Hatch	A
28*	228	Blue - Dark	Hatch	A
30*	230	Green - Dark	Hatch	A

- ◀ Sélectionnez le fil à éditer et cliquez deux fois ou cliquez sur **Éditer couleur**. Ou bien, cliquez deux fois sur une plage de palette dans la barre d'outils **Couleur**.



- ◀ Le cas échéant, éditez les informations relatives au fil.



Note : Lorsqu'une couleur est changée, tous les objets utilisant cette couleur se mettent à jour immédiatement, qu'ils soient sélectionnés ou non. Tous les autres objets du dessin restent inchangés.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des coloris](#)
- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Modifier des détails de fil](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

Créer et modifier des nuanciers de fils

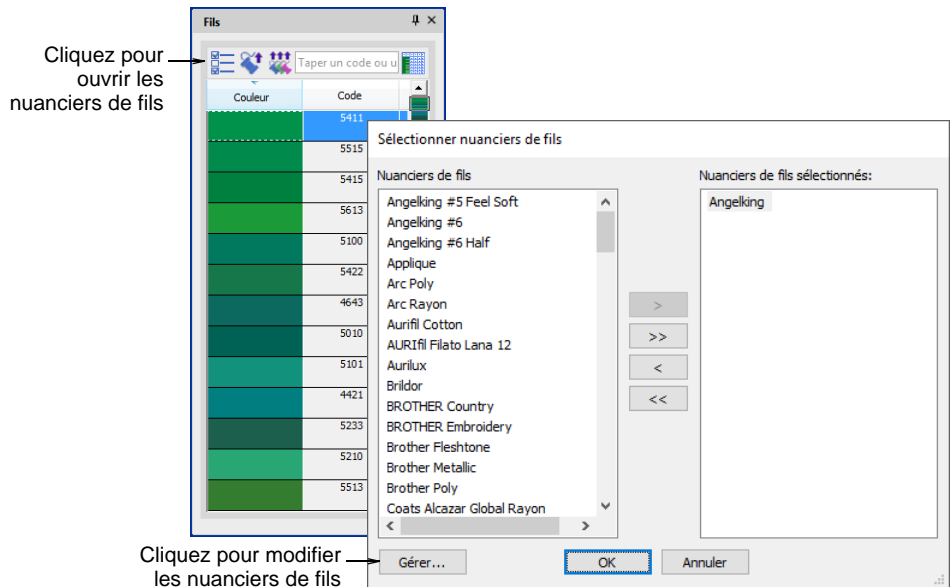


Utiliser Couleurs > Editeur de coloris pour créer des nouveaux nuanciers de fils.

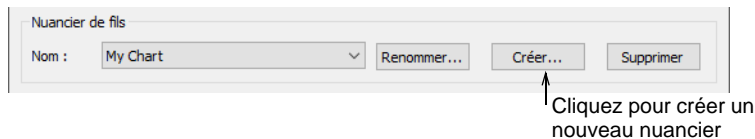
EmbroideryStudio vous permet de définir vos propres nuanciers. Quand vous créer un nuancier de fils, vous créez une réserve de couleurs pour une utilisation future. Sélectionnez des noms qui vous aideront à vous souvenir des nuanciers ou à placer les nuanciers les plus fréquemment utilisés en haut de la liste. Vous pouvez renommer ou retirer des nuanciers à tout moment.

Marche à suivre pour créer un nouveau nuancier de fils.

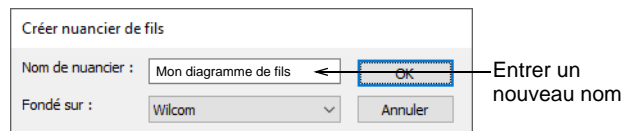
- ◀ Sélectionnez **Gérer nuanciers de fils** via le menu **Configuration**. Ou bien, cliquez sur le bouton **Sélectionner nuanciers de fils** dans l'Editeur de coloris.



- ◀ Cliquez sur **Gérer**. Le dialogue **Gérer nuancier de fils** s'ouvre, affichant le nuancier de fils en cours.



- ◀ Cliquez sur **Créer**. Le dialogue **Créer nuancier de fils** s'ouvre.



- ◀ Entrez un nom pour le nuancier et cliquez sur **OK**. Le nouveau nuancier est créé ; vous pouvez y ajouter de nouvelles couleurs.

Gérer nuanciers de fils

Nuancier de fils

Nom : My Chart Renommer... Créer... Supprimer

Code	Nom	Nuancier	Epaisseur
1	Blue	Wilcom	A
2	Cyan	Wilcom	A
3	Green	Wilcom	A
4	Yellow	Wilcom	A
5	Red	Wilcom	A
6	Brick Red	Wilcom	A
7	Magenta	Wilcom	A

Ajouter... Cliquez pour ajouter vos propres fils

Retirer

Éditer...

Copier... Cliquez pour copier des fils à partir d'un autre nuancier

Effacer tout

- ◀ Cliquez sur **Supprimer** pour retirer tout le nuancier.

Nuancier de fils

Nom : My Chart Renommer... Créer... Supprimer

Cliquez sur pour renommer

Cliquez pour supprimer

- ◀ Cliquez sur **Renommer** pour changer les noms.

Renommer nuancier de fils

Ancien nom : Mon diagramme de fils OK

Nouveau nom : Mon nouveau diagramme de fils Annuler

Entrez un nom pour le nouveau nuancier de fils



Attention : Faites très attention quand vous supprimer des nuanciers de fils. Si vous supprimer le mauvais nuancier, vous devrez réinstaller EmbroideryStudio pour le restaurer.

Sujets connexes

- ◀ [Modifier des détails de fil](#)
- ◀ [Copier des couleurs d'un nuancier à l'autre](#)
- ◀ [Fichiers de diagramme de fil personnalisés définis](#)

Copier des couleurs d'un nuancier à l'autre

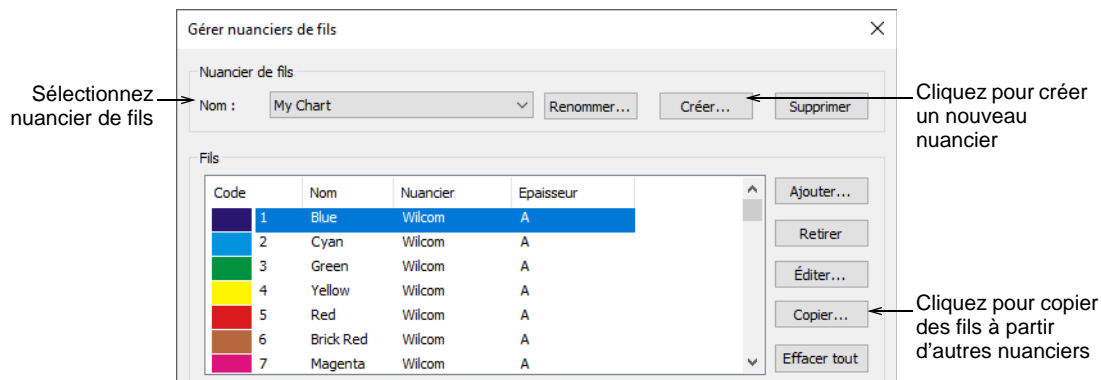


Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour modifier des nuanciers existants.

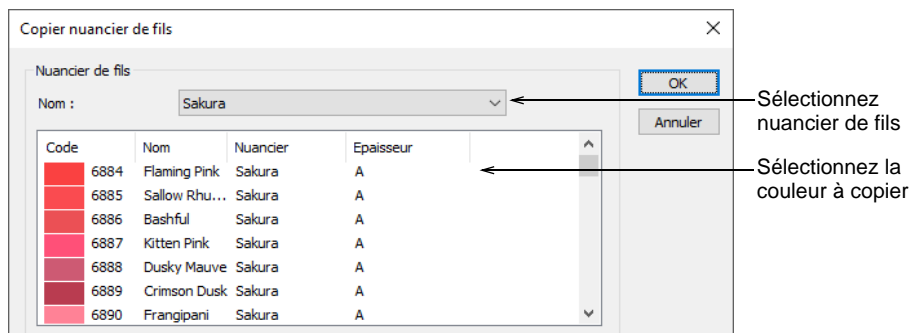
Vous pouvez copier des couleurs de plusieurs nuanciers pour créer vos propres nuanciers à partir de fils existants.

Marche à suivre pour copier des couleurs d'un nuancier à l'autre

- 1 Sélectionnez **Configuration > Gérer nuanciers de fils**. Ou bien, cliquez sur le bouton **Sélectionner nuanciers de fils** dans l'**Editeur de coloris** et cliquez sur **Gérer**.



- 2 Créez un nouveau nuancier ou ouvrez-en un à partir de la liste **Nom**.
- 3 Cliquez sur **Copier**. Le dialogue **Copier nuancier de fils** s'ouvre.



- 4 Sélectionnez le nuancier source sur la liste **Nom**.
- 5 Sélectionnez la ou les couleurs que vous voulez copier. Utilisez les touches **Ctrl** ou **Maj** pour copier un groupe ou une série de couleurs.
- 6 Cliquez sur **OK**. Toutes les couleurs sont copiées dans un nouveau nuancier.

Modifier des détails de fil

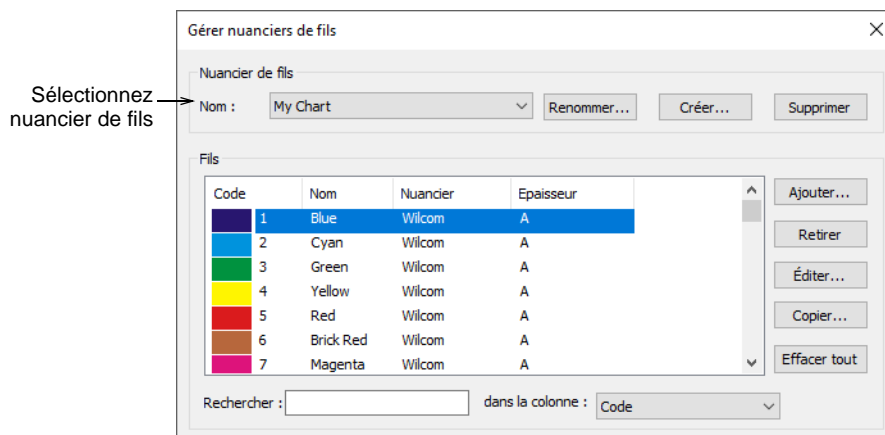


Utilisez **Couleurs > Editeur de coloris** pour modifier des nuanciers existants.

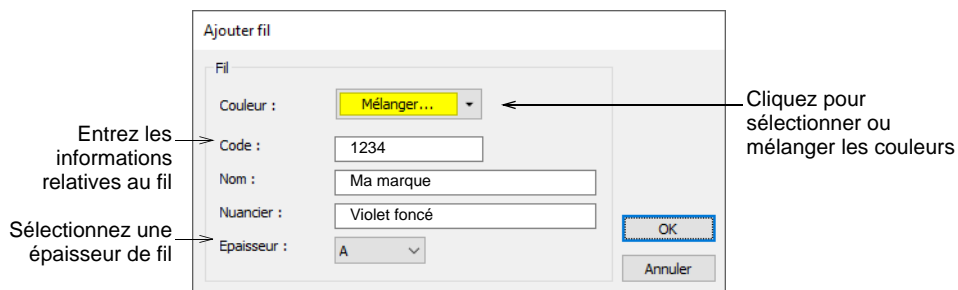
Vous pouvez copier des couleurs d'autres nuanciers ou les mélanger vous-même. Vous pouvez aussi définir le code, la description, la marque et l'épaisseur des fils existants. Pour une bonne gestion, supprimez les couleurs de fil obsolètes.

Marche à suivre pour modifier des détails de fil

- ◀ Sélectionnez **Configuration > Gérer nuanciers de fils**. Ou bien, cliquez sur le bouton **Sélectionner nuanciers de fils** dans l'**Editeur de coloris** et cliquez sur **Gérer**.



- ◀ Créez un nouveau nuancier ou ouvrez-en un à partir de la liste **Nom**.
- ◀ Cliquez sur **Ajouter** pour ajouter vos propres couleurs ou sur **Editer** pour changer des détails de fil sélectionnés.



- ◀ Saisissez un code, un nom et un nuancier pour la couleur de fil. Le code est le numéro d'identification de couleur de fil d'une marque donnée.

- ◀ Sélectionnez l'épaisseur de fil appropriée. Ces valeurs sont ajoutées, ou en sont soustraites, aux valeurs utilisées dans le tableau [Espacement automatique](#) pour des longueurs de point spécifiques.

Epaisseur	Description	Par défaut
A	Fil de broderie normal (environ 40 deniers)	0.01
B	Plus épais que la normale (environ 30 deniers)	0.03
C	Plus fin que la normale (environ 80 deniers)	-0.03
D	Très fin (environ 100 deniers 100)	-0.06



Suggestion : Les fils de poids léger ne se prêtent pas trop bien à un environnement de production, car il faut ralentir les machines pour éviter les ruptures de fil. Toutefois, ils sont parfaits pour les lettrages tout petits ou les dessins aux détails minutieux.

- ◀ Cliquez sur **Plus de couleurs** dans la liste déroulante pour voir plus de couleurs ou pour en créer en en mélangeant.
- ◀ Supprimez les fils non désirés :
 - ◀ Cliquez sur **Retirer** pour retirer les fils individuels.
 - ◀ Cliquez sur **Effacer tout** pour retirer tous les fils.

Sujets connexes

- ◀ [Espacement automatique satin](#)

Fichiers de diagramme de fil personnalisés définis

Si vous pouvez définir des diagrammes de fil personnalisés dans EmbroideryStudio, vous pouvez également partager directement des diagrammes personnalisés au format CSV. Les fichiers doivent être configurés comme indiqué...

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	#	Brand	Thread name	Thickness	R	G	B	
2	1	Wilcom	Blue	A	40	22	111	
3	2	Wilcom	Cyan	A	0	147	221	
4	3	Wilcom	Green	A	0	146	63	
5	4	Wilcom	Yellow	A	255	245	0	
6	5	Wilcom	Red	A	218	27	29	
7	6	Wilcom	Brick Red	A	183	103	60	
8	7	Wilcom	Magenta	A	221	19	123	
9	8	Wilcom	Purple	A	151	69	120	
10	9	Wilcom	Orange	A	231	120	23	

← Format de fichier standard TCH

Les données qui doivent être incluses sont :

- ◀ Numéro de fil
- ◀ Marque commerciale

- ◀ Nom de fil
- ◀ Epaisseur de fil – A, B, C, ou D
- ◀ La valeur RVB du fil.

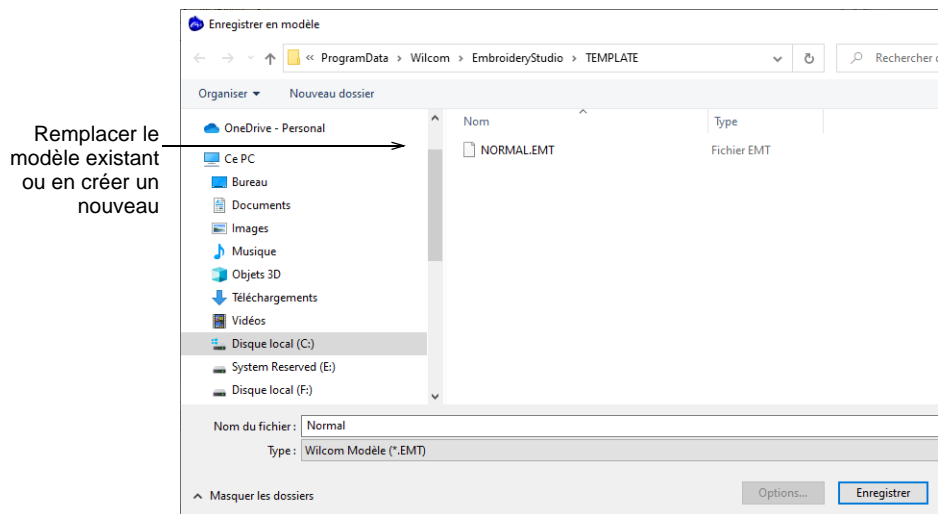
Un fichier CSV formaté de cette manière peut être lu directement par le logiciel. Cependant, vous devez changer l'extension du fichier en 'TCH' et l'enregistrer à l'emplacement correct du poste personnalisé sur votre disque dur.

Sujets connexes

- ◀ [Emplacements des ressources personnalisées](#)

Enregistrer des nuanciers de fils par défaut sur un modèle

Vous pouvez sauvegarder votre nuancier de fils par défaut en le sélectionnant dans **Editeur de coloris** et en l'enregistrant dans le modèle NORMAL. Ou bien, vous pouvez enregistrer un modèle spécial pour le nuancier de fils particulier et les paramètres de point que vous êtes en train d'utiliser.



Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

PARTIE II

CONFIGURATION MATÉRIELLE ET LOGICIELLE

Pour qu'il fonctionne avec votre équipement particulier, EmbroideryStudio doit être correctement configuré. Vous pouvez aussi configurer le logiciel pour vos besoins particuliers en matière de dessins de broderie.

Paramètres système

Cette section décrit comment modifier l'affichage TrueView™, l'espacement et la position de la grille, et les options de défilement de la Fenêtre dessin. Elle décrit également comment enregistrer des dessins automatiquement pendant que vous y travaillez. Elle contient aussi des informations relatives à l'ajustement de la position du pointeur, des options de position collage et autres options d'utilité courante. Pour plus amples informations, voir [Paramètres système](#).

Configuration matérielle

Cette section décrit comment configurer les tablettes de numérisation et les machines à broder. Il décrit également comment étalonner le moniteur. Pour plus amples informations, voir [Configuration matérielle](#).

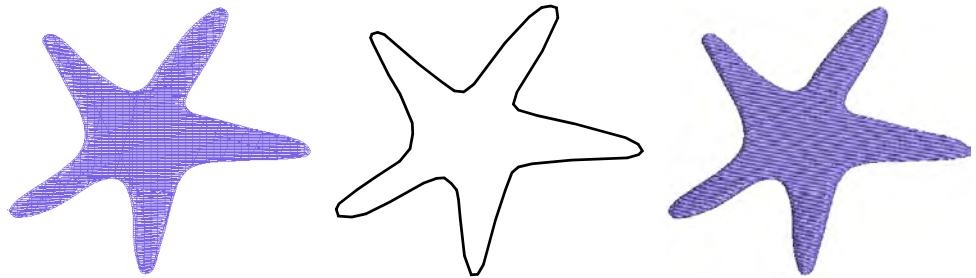
Formats machines

Cette section décrit comment sélectionner un format machine pour un dessin et comment le faire sortir en d'autres formats. Elle explique aussi comment personnaliser des formats machines pour satisfaire aux conditions requises par votre machine. Pour plus amples informations, voir [Formats machines](#).

Chapitre 6

Paramètres système

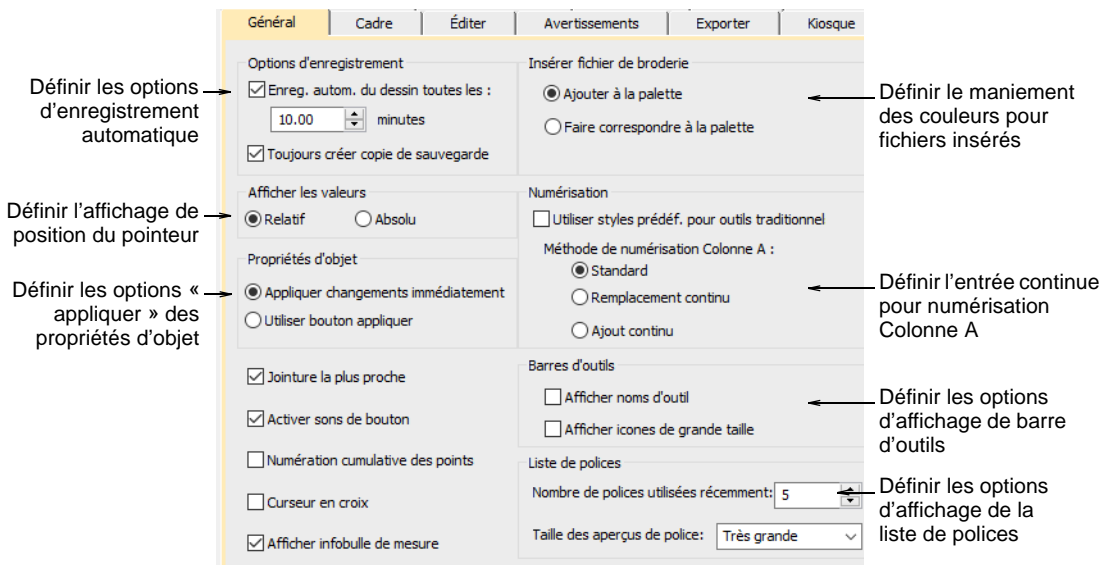
EmbroideryStudio vous permet d'ajuster les divers paramètres du système contrôlant l'apparence des dessins à l'écran, l'affichage des informations relatives aux dessins, le comportement de la fenêtre dessin, etc.



Options générales

L'onglet **Général** du dialogue **Options** offre un groupe divers de paramètres de système comprenant l'enregistrement et la sauvegarde automatiques, l'affichage de la position du pointeur, le maniement des

couleurs pour les fichiers insérés, les options de position de collage, l'affichage des barres d'outils, et bien d'autres.

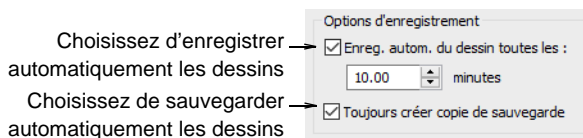


Enregistrement automatique et options de sauvegarde



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Enregistrez votre travail automatiquement à intervalles réguliers en utilisant **Enregistrement automatique**. Ceci vous protège contre toute perte de votre travail en cas de panne matérielle ou logicielle.



Enregistrement automatique

Enregistrement automatique crée un fichier temporaire avec l'extension EMA dans le dossier RECOVER. Il est automatiquement restauré quand EmbroideryStudio est chargé après un crash de l'ordinateur. Vous pouvez accéder à ces fichiers manuellement en navigant jusqu'au dossier \RECOVER et en renommant les fichiers de EMA à EMB.

Copie de sauvegarde

Si l'option **Copie de sauvegarde** est activée, une copie de sauvegarde du fichier de dessin en cours est créée automatiquement dans sa forme

précédemment enregistrée. Ceci vous protège contre tout changement non intentionnel apporté au dessin – par ex. : en utilisant l’option **Enregistrer** au lieu de **Enregistrer sous** pour enregistrer un dessin modifié. La copie de sauvegarde est enregistrée dans le dossier BACKUP avec le nom de fichier original et le format de fichier natif. Vous pouvez accéder aux fichiers de sauvegarde manuellement en parcourant le dossier \BACKUP.



Attention : Les fichiers de sauvegarde restent dans le dossier BACKUP jusqu’à ce que vous les supprimiez. Supprimez régulièrement les fichiers de sauvegarde qui ne sont plus utiles, afin d’éviter que le dossier ne prenne trop d’espace sur le disque dur. Il est fortement conseillé de stocker les fichiers de sauvegarde dans un emplacement séparé, hors site de préférence. Accédez au Dossier de sauvegarde via la commande **Fichier > Ouvrir dessin de sauvegarde**.

Sujets connexes

◀ [Emplacements des ressources personnalisées](#)

Affichage de position du pointeur



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d’application pour l’affichage du dessin, la grille et les guides et d’autres paramètres.

Quand vous déplacez la souris ou le capteur de numérisation, la position du pointeur est indiquée sur la **barre d’état** au bas de l’écran. Utilisez l’onglet **Options > Général** pour afficher la position du pointeur en valeur relative ou absolue.

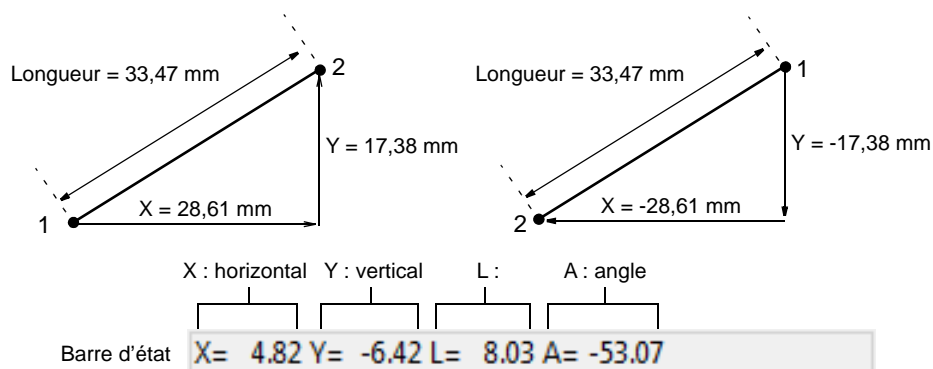


Sélectionnez un paramètre **Relatif** ou **Absolu** pour le pointeur.

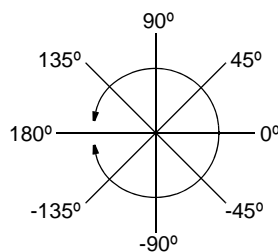
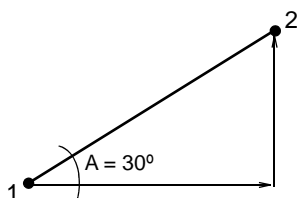
Option	Fonction
Relatif	Affiche la position du pointeur par rapport au dernier point numérisé ou au dernier point de broderie. Très utile quand vous numérisez ou éditez des points de broderie.
Absolu	Affiche la position du pointeur en valeur absolue à partir du premier point d’aiguille du dessin. Très utile pour s’assurer que le dessin s’inscrit dans une surface donnée.

Les valeurs **X** et **Y** indiquent les distances horizontale et verticale du pointeur par rapport à un point relatif ou absolu. La valeur **L** est la longueur de la ligne reliant deux points, alors que **A** est l’angle que fait

cette ligne par rapport à l'horizontale. Vous pouvez mesurer les distances à l'écran en utilisant les valeurs dans la **Barre d'état**. Vous pouvez aussi utiliser la fonction **Mesurer (M)**.



Une valeur **X** négative indique que le deuxième point a été placé à la gauche du premier. Une valeur **Y** négative s'affiche quand le deuxième point est en dessous du premier. Les valeurs négatives d'angle indiquent des angles supérieurs à 180° – par exemple, un angle de -60° est égal à 300° .



Sujets connexes

◀ [Mesurer les distances à l'écran](#)

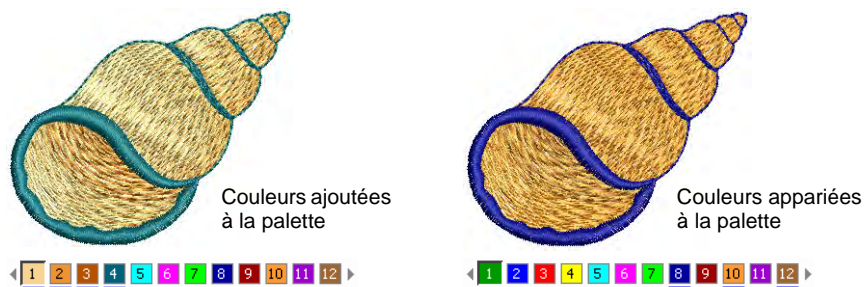
Définir le maniement des couleurs de fil pour fichiers insérés



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

A chaque fois que vous copiez-collez ou insérez un dessin ou un élément de broderie d'un fichier à l'autre, les palettes de couleurs respectives sont fusionnées. Vous avez la possibilité d'**ajouter** la palette source à la

palette cible, ou d'**apparier** la palette source aux couleurs s'en rapprochant le plus dans la palette cible.



Cliquez sur l'icone **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et sélectionnez sur l'onglet **Général**.



Sélectionnez une option de fichier de broderie inséré :

Option	Fonction
Ajouter à la palette	Les couleurs uniques au dessin sont ajoutées à la palette de couleurs courante.
Faire correspondre à palette	Lorsque vous insérez un dessin de broderie, les couleurs sont appariées à la palette de couleurs courante. Le système trouve la correspondance la plus proche en se fondant d'abord sur les valeurs RVB, puis sur la marque et le code.

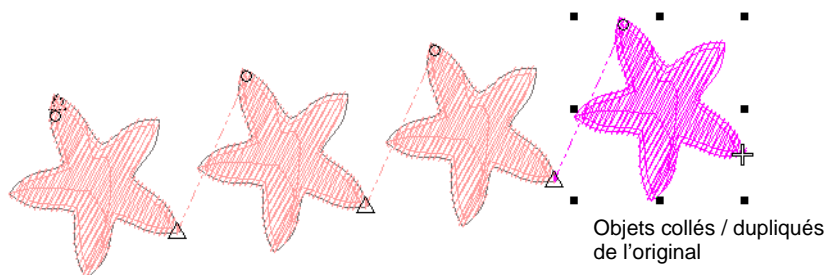
Options de coller et dupliquer



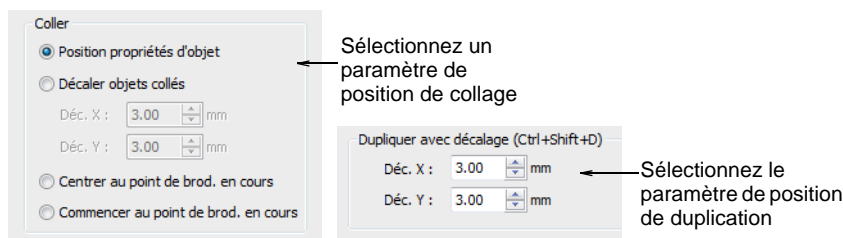
Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Vous pouvez contrôler la position d'un objet quand vous le collez. Si vous collez à l'intérieur d'un même dessin, par défaut, la position est la même

est la même que celle à partir de laquelle l'objet a été copié ou coupé. D'autres options sont disponibles.



Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et sélectionnez l'onglet **Éditer**. Définissez les paramètres de **Coller** et de **Dupliquer avec décalage** indépendamment l'un de l'autre si préféré.



Les paramètres de collage incluent :

Option	Fonction
Position propriétés d'objet	Les objets sont collés en fonction des coordonnées paramétrées dans le docker Propriétés d'objet.
Décaler objets collés	Les objets sont collés avec un léger décalage par rapport à leur position originale. Ajuster la distance de décalage en tant que de besoin.
Centrer au point de broderie en cours	Les objets sont centrés sur le marqueur de position d'aiguille courant.
Commencer au point de broderie en cours	Les objets sont positionnés après le marqueur de position d'aiguille courant.

Les paramètres de position dupliquée ne s'appliquent qu'aux opérations normales **Ctrl+Maj+D**. Cloner en cliquant à droite et faisant glisser annulera temporairement ces paramètres. Les opérations **Ctrl+D** prendront la valeur « clone rapide ».



Note : Les options Coller et Dupliquer contrôlent la position physique de l'objet dans le dessin, mais pas sa position dans la séquence de broderie.

Sujets connexes

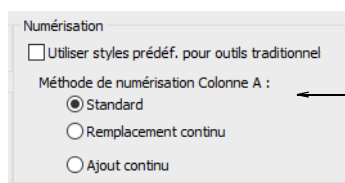
- ◀ [Copier et coller des objets](#)
- ◀ [Dupliquer et cloner des objets](#)

Numériser des paramètres prédéfinis



Utilisez Standard > Options pour accéder aux options d'application pour les outils de numérisation.

L'option **Entrée continue** offre une façon simple et efficace pour numériser un objet simple d'[Colonne A](#) consistant en sections brodées séparément.



← Définir l'entrée continue
pour numérisation
Colonne A

Cinq styles de paramètres prédéfinis sont inclus pour l'utilisation avec l'option « Utiliser styles prédéfinis pour outils traditionnels ». Ils s'appliquent aux outils Colonne A, Colonne B, Colonne C, Remplissage complexe et Tournant complexe. Quand l'option est cochée, le type de point par défaut et l'assise se conforment au style correspondant. Si vous changez de type de point ou d'assise, cela s'applique à toute la session en cours. Quand la case n'est pas cochée, les paramètres en cours sont utilisés.

Traditionnel	Recouvrement	Assise 1	Assise 2
Colonne A/B/C	Satin	Passage bord	Zigzag
Remplissage complexe/tournant	Tatami	Passage bord	Tatami

Sujets connexes

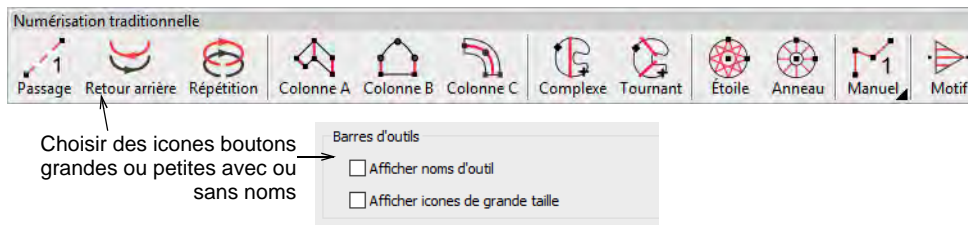
- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Créer des jointures lisses](#)
- ◀ [Travailler avec des styles](#)

Options d'affichage des barres d'outils



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Vous pouvez ajuster l'apparence d'une barre d'outils au moyen de l'onglet **Options > Général**. Choisir des icônes boutons grandes ou petites avec ou sans noms courts.

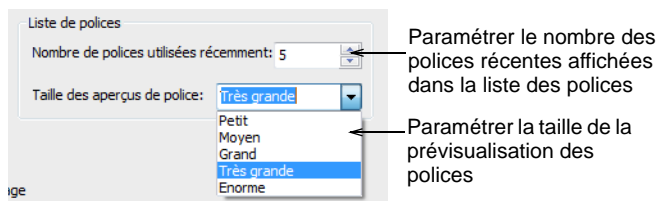


Options d'affichage de la liste de polices



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Vous pouvez paramétrer la taille de votre prévisualisation de police via l'onglet **Options > Général**. Vous pouvez également ajuster le nombre de polices récemment utilisées.



Sujets connexes

◀ [Sélectionner les polices de broderie](#)

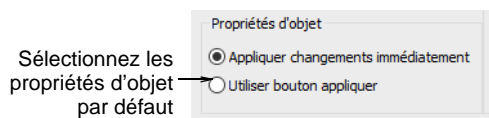
Définir les options « appliquer » des propriétés d'objet



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Le dialogue le plus important dans EmbroideryStudio est le docker **Propriétés d'objet**. Par défaut, les propriétés d'objet modifiées prennent effet immédiatement. Vous pouvez également paramétrer les valeurs par défaut pour appliquer les changements au moyen d'un

bouton **Appliquer** en bas du docker. Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et sélectionnez sur l'onglet **Général**.



Sujets connexes

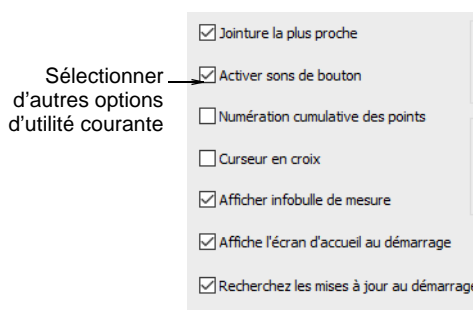
◀ [Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet](#)

Autres options générales



Utiliser **Standard > Options** pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

Divers autres paramètres de système sont disponibles via l'onglet **Options > Général** :



Ces options comprennent :

Option	Fonction
Jointure la plus proche	La méthode Jointure la plus proche (paramétrée par défaut) calcule automatiquement la jointure la plus proche entre les objets lors de la numérisation. Quand elle est désactivée, les points d'entrée et de sortie de tous les objets nouvellement numérisés sont paramétrés manuellement. Pour plus amples informations, voir Numérisation de broderie .
Activer sons de bouton	Active les bips sonores fait par le logiciel en réponse aux clics de souris ou à la presse des touches Retour ou barre d'espacement lors de la numérisation.
Numération cumulative des points	Affiche la numération des points en total cumulé sous l'onglet Séquence d'arrêts du docker Informations. Voir également Afficher les informations relatives aux dessins dans EmbroideryStudio .

Option	Fonction
Curseur en croix	Transforme le pointeur par défaut en curseur réticulaire pour un positionnement plus précis. Pour de meilleurs résultats, utilisez en conjonction avec la grille.
Afficher infobulle de mesure	Montre la longueur et l'angle dans une infobulle lors de la mesure des distances à l'écran. Pour plus amples informations, voir Mesurer les distances à l'écran .
Affiche l'écran d'accueil au démarrage	Quand il est activé, l'écran d'accueil affiche toujours quand le logiciel démarre. Pour plus amples informations, voir Écran d'accueil .
Rechercher les mises à jour	Quand il est activé, le logiciel vérifiera à chaque démarrage si des mises à jour sont disponibles. Il vérifiera aussi quand vous accédez à la page Mon Wilcom à partir de l'écran d'accueil. Quand il n'est pas activé, vous devrez exécuter la commande Aide > Rechercher mises à jour.



Suggestion : Utilisez l'infobulle de mesure en combinaison avec le curseur en croix on pour des mesures plus précises.

Options d'affichage

Vous pouvez prédéfinir des options d'affichage pour des éléments de dessin de broderie ou de graphiques.

Options d'affichage de dessin

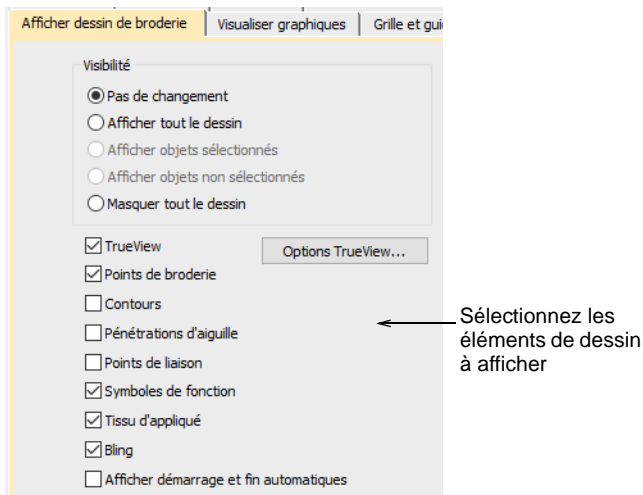


Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

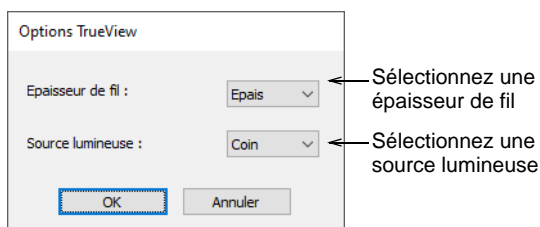
EmbroideryStudio vous permet de prédéfinir des options pour afficher ou masquer des éléments de dessin tels que les points de broderie, les contours et le tissu d'arrière-plan. Vous pouvez aussi modifier les paramètres TrueView™ pour obtenir différents effets d'affichage.

Marche à suivre pour définir des options d'affichage de dessin

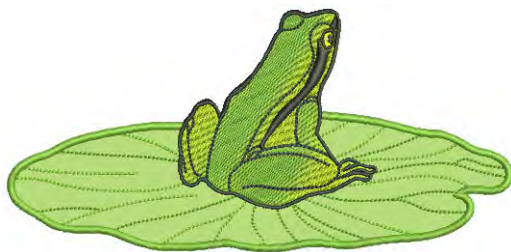
- ◀ Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et sélectionnez sur l'onglet **Afficher dessin de broderie**.



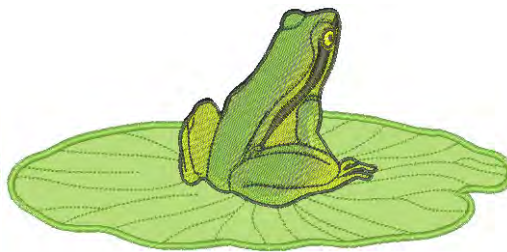
- ◀ Sélectionnez les options d'affichage à montrer. Elles contrôlent les mêmes bascules que la barre d'outils **Afficher**. La différence est que les sélections que vous y faites influent sur les paramètres par défaut du système.
- ◀ Cliquez sur **Options TrueView** pour ajuster les paramètres TrueView™.



- ◀ Ajustez l'épaisseur de fil et la source lumineuse l'apparence TrueView™ désirée. Ces paramètres influent aussi sur l'apparence de la « décoration virtuelle » imprimée de TrueView™.



TrueView™ – fil épais, illumination au-dessus



TrueView™ – fil mince, illumination de coin



Note : Ce paramètre **Epaisseur de fil** n'affecte que l'affichage TrueView™, pas les valeurs d'épaisseur de fil proprement dites.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de broderie](#)
- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Faire sortir des dessins de broderie en graphiques](#)

Options d'affichage d'images



Utilisez Afficher > Afficher images-point pour afficher ou masquer les images en mode point. Cliquez à droite pour définir les options d'affichage.



Utilisez Afficher > Afficher vecteurs pour afficher ou masquer des graphiques vectoriels. Cliquez à droite pour définir les options d'affichage.

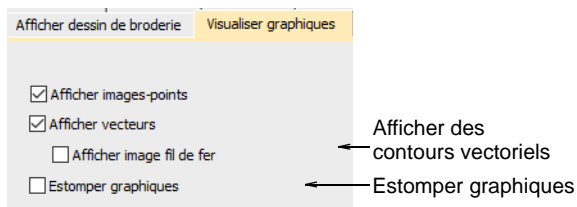


Utiliser Afficher > Estomper graphiques pour estomper des toiles de fond graphiques pour afficher plus clairement les points de broderie à la numérisation.

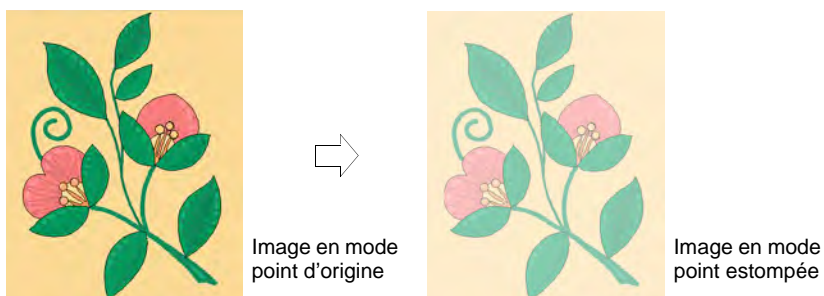
Vous pouvez estomper les toiles de fond d'images en mode point pour faciliter la visualisation des points de broderie. Vous pouvez également afficher des graphiques vectoriels en couleurs en contours uniquement.

Marche à suivre pour définir des options d'affichage d'image

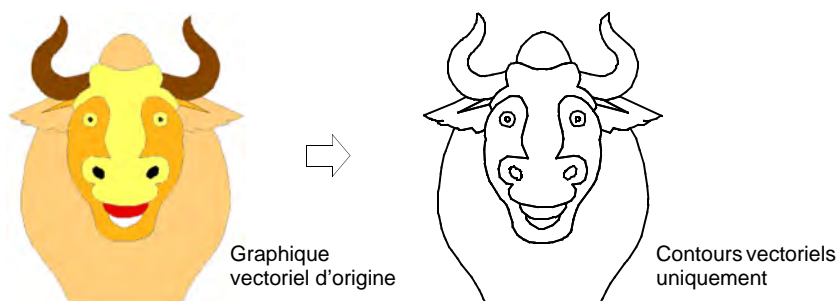
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Afficher image en mode point** ou sur l'icône **Afficher vecteurs**. Le dialogue **Options > Visualiser graphiques** s'ouvre.



- ◀ Pour estomper la toile de fond d'une image en mode point, cochez la case **Estomper graphiques**.



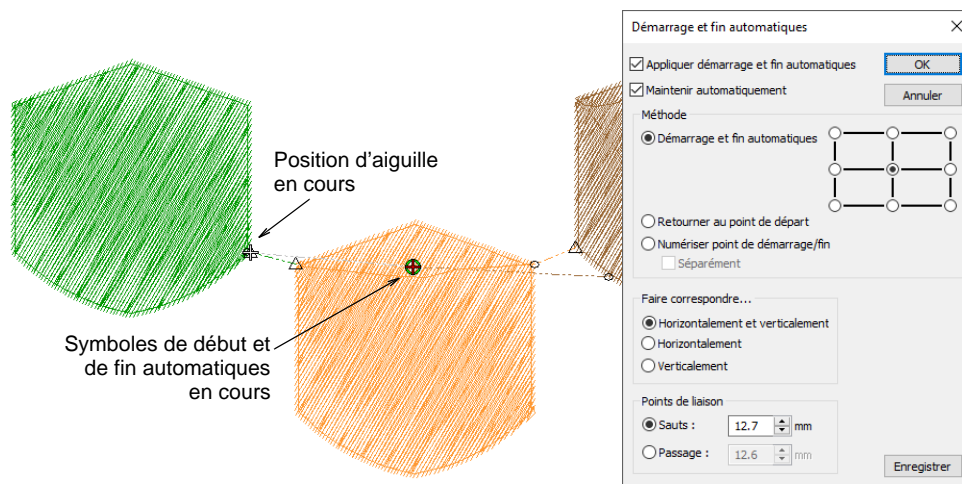
- ◀ Pour afficher un graphique vectoriel colorié en contours, cochez la case **Afficher image fil de fer**.



Afficher points de démarrage et fin automatiques

Le curseur de point apparaît toujours à la fin du dernier objet numérisé. Dans l'onglet **Afficher dessin de broderie**, les symboles de début et

de fin automatiques – un cercle vert et une croix rouge – peuvent également être activés.



Sujets connexes

◀ [Paramétrer Démarrage et fin automatiques](#)

Options d'affichage de grille

EmbroideryStudio vous offre un ensemble de lignes de quadrillage pour aligner ou dimensionner les [objets de broderie](#) avec précision. La fonctionnalité **Afficher règles et guides** vous permet de placer et d'aligner des objets avec précision. Lorsqu'un dessin est enregistré, le point d'origine des règles et les positions des guides sont enregistrés avec.

Options d'affichage de grille



Cliquez sur Afficher > Afficher grille pour afficher ou masquer la grille. Cliquez à droite pour les paramètres.



Cliquez sur Afficher > Afficher règles et guides pour afficher ou masquer les règles et les guides. Cliquez à droite pour les paramètres.



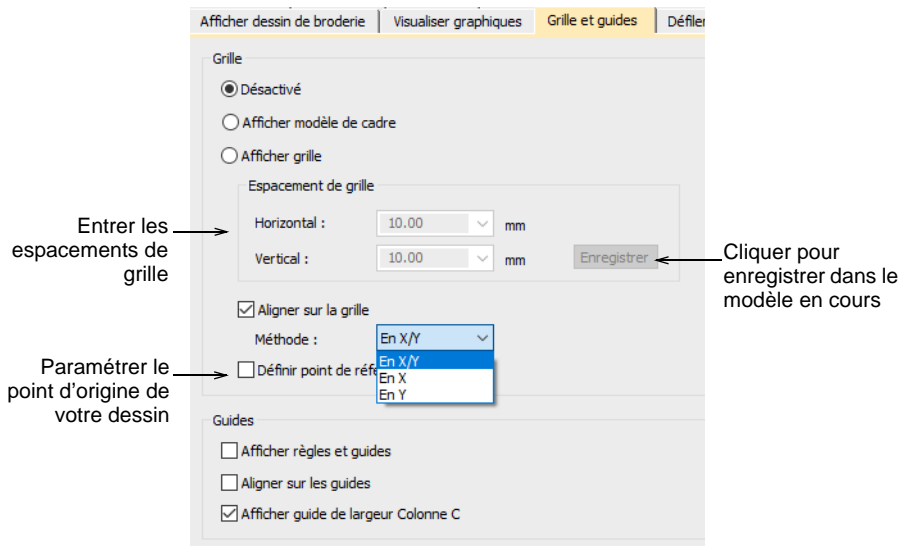
Pour changer le point d'origine de la règle, faites-le glisser.

Ajustez l'espacement de grille en fonction des dimensions du dessin avec lequel vous travaillez. Utilisez la fonctionnalité **Aligner sur la grille** pour aligner les objets sur les lignes de quadrillage les plus proches. Des cases à cocher contrôlent les mêmes bascules que la barre d'outils **Afficher**. La différence est que les sélections que vous y faites affecteront les

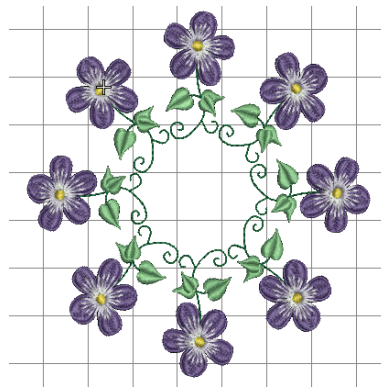
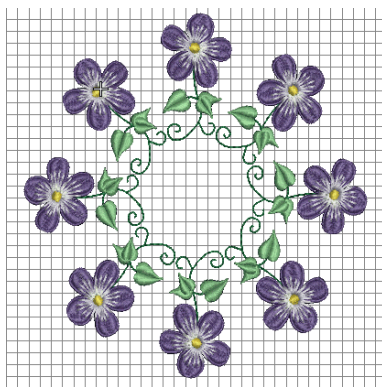
paramètres par défaut du système la prochaine fois que vous exécuterez EmbroideryStudio.

Marche à suivre pour ajuster l'affichage de grille

- ◀ Cliquez à droite sur **Afficher grille**. Le dialogue **Options > Grille et guides** s'ouvre.

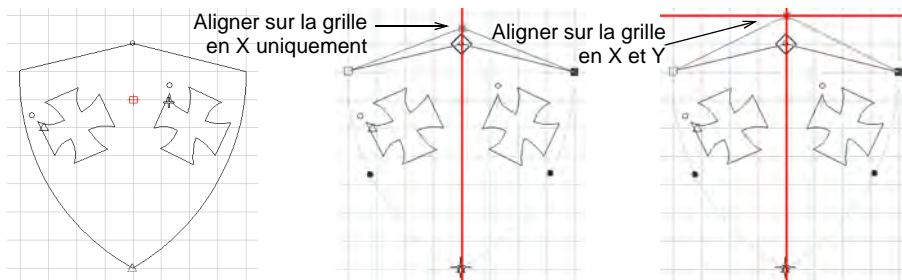


- ◀ sEntrez les valeurs d'**Espaceur de grille** pour les lignes de quadrillage horizontales et verticales. Pour enregistrer l'espaceur de grille dans le modèle en cours, cliquez sur **Enregistrer**.



- ◀ Le cas échéant, cochez la case **Aligner sur la grille**. Les points de référence, points de contrôle ou bords de guidage des objets s'alignent

sur la grille lors des opérations de numérisation, dimensionnement, refaçonnage ou positionnement.



- ◀ Choisissez une méthode d'alignement. Vous pouvez choisir de l'activer dans l'axe des X ou l'axe des Y, ou les deux.
- ◀ Sélectionnez la case **Définir point de référence** pour paramétrer le point zéro de la règle. Par exemple, vous pouvez établir le point de référence de la grille au centre du dessin. Ceci est plus facile et plus rapide que de déplacer tout le dessin de broderie. Lorsque vous fermez le dialogue, une invite vous demande de marquer le point zéro de votre dessin.



Suggestion : Pour temporairement désactiver **Aligner sur la grille** pendant que vous numérisiez, maintenez la touche **Alt**.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les grilles, les règles et les guides](#)

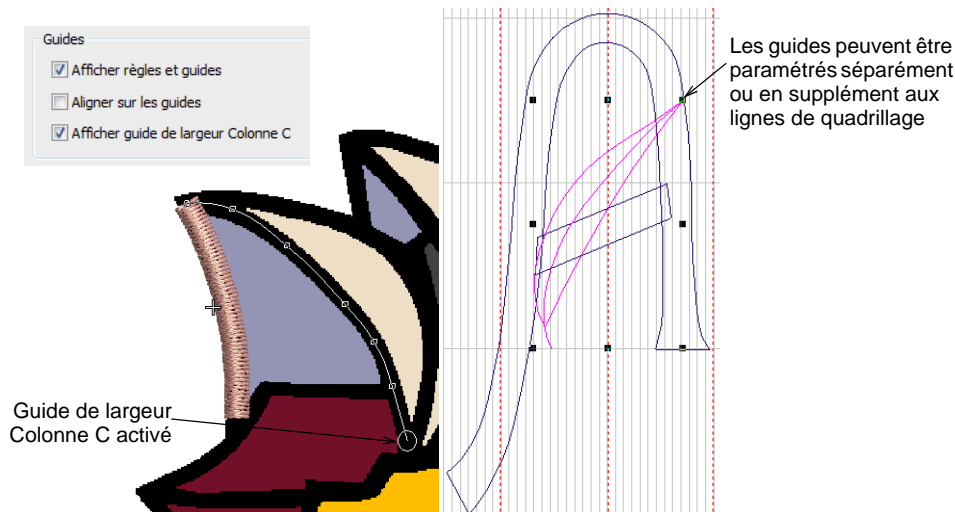
Options d'affichage de règle et de guide



Cliquez à droite sur **Afficher > Afficher règles et guides** pour définir les options **Aligner sur la grille** et **Aligner sur les guides**.

Les règles et les guides sont activés par la bascule **Afficher règles et guides**. L'unité de mesure – mm ou pouces – dépend des configurations régionales du Panneau de configuration de MS Windows®. L'échelle de la règle s'ajuste au paramètre de zoom en cours. Les guides peuvent être

utilisés séparément ou en supplément aux lignes de quadrillage pour un travail plus détaillé.



Aligner sur les guides peut être paramétré pour les guides indépendamment des lignes de quadrillage. Les points de référence, points de contrôle ou bords de guidage des objets s'alignent sur les guides lors des opérations de numérisation, dimensionnement, refaçonnage ou positionnement. Pour temporairement désactiver **Aligner sur les guides** pendant que vous numérisez, maintenez la touche **Alt**.

L'option **Afficher guide de largeur Colonne C** active un curseur spécial avec l'outil **Colonne C**. Un cercle apparaît à la position du curseur correspondant au paramètre de largeur dans le docker **Propriétés d'objet**. Cela s'avère utile quand vous numérisez une bordure basée sur l'arrière-plan d'une image. Quand le décalage est en biais, deux cercles s'affichent, un pour chaque côté.



Note : Pour tirer profit du guide de largeur, vous devez accepter le paramètre de largeur courant en pressant la touche **Retour**, plutôt que de numériser des points de référence après avoir fini la ligne centrale.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les grilles, les règles et les guides](#)
- ◀ [Paramétrage des unités de mesure](#)
- ◀ [Numériser des colonnes régulières](#)

Options de défilement

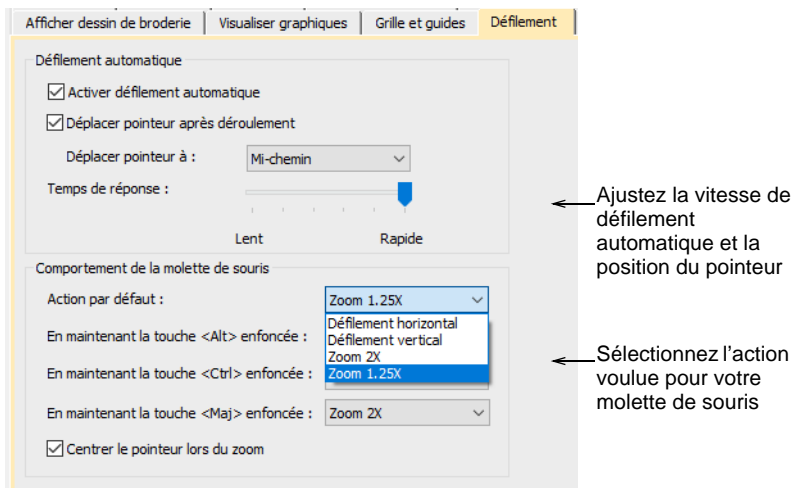


Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

L'onglet **Options > Défilement** vous permet de contrôler le comportement du pointeur et de la molette de la souris. Utilisez **Défilement automatique** pour faire défiler le dessin automatiquement à l'intérieur de la pendant que vous numérisez. Cela peut s'avérer plus pratique que d'utiliser les barres de panoramique ou de défilement, surtout lorsque vous travaillez sur des dessins de grande taille. Ce dialogue vous permet aussi de paramétrer quatre comportements de molettes de souris différents.

Marche à suivre pour paramétrer les options de défilement

- ◀ Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et sélectionnez sur l'onglet **Défilement**.



- ◀ Ajustez les options **Défilement automatique** si nécessaire : L'effet ne devient apparent que lorsque vous commencez à numériser. La fenêtre dessin défile automatiquement pour suivre la position actuelle du curseur.

Option	Fonction
Défilement automatique	Cocher la case pour activer le défilement automatique lors de la numérisation.

Option	Fonction
Déplacer pointeur après défilement	Paramétrer la position du pointeur après chaque défilement : Centre : Utilisez ce paramètre pour les longs déplacements. Mi-chemin : Utilisez ce paramètre pour les petits déplacements – par exemple, quand vous faites un zoom avant sur une petite surface du dessin. Coin : Utilisez ce paramètre pour les défilements lents.
Temps de réponse	Ajuster la vitesse de défilement.



Suggestion : Pour désactiver temporairement **Défilement automatique**, maintenez la touche **Maj**. Utilisez la combinaison de touches **Ctrl+Maj+A** pour activer/désactiver **Déroulement automatique**.

- ◀ Cochez **Centrer pointeur lors du zoom** pour garantir que le pointeur reste centré à l'écran en permanence.

Options de refaçonnage

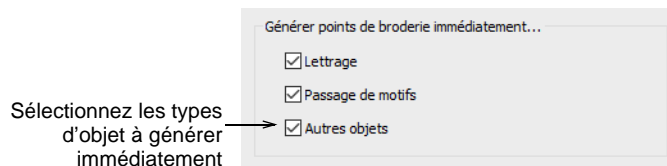


Cliquez à droite sur **Refaçonner > Refaçonner objet** pour paramétrer les options de refaçonnage.

La génération de points de broderie durant le refaçonnage peut ralentir votre système. Les options **Refaçonner** vous permettent de choisir de générer les points de broderie immédiatement ou après avoir pressé la touche **Retour**. Cet onglet contrôle aussi le glissement des nœuds dans les opérations de **Refaçonner**, ainsi que la remise en séquence dans les opérations de coupe outil **Couteau**.

Marche à suivre pour paramétrer des options de génération de points automatique

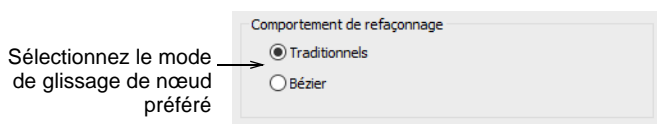
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Refaçonner objet**. Le dialogue **Options > Refaçonner** s'ouvre.



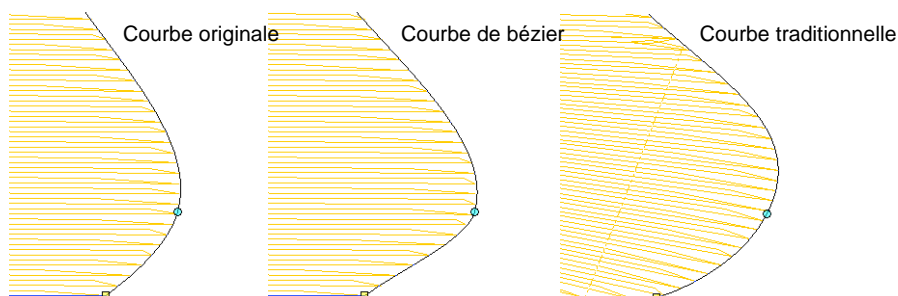
- ◀ Sélectionnez des options générer les point de broderie immédiatement après les opérations de refaçonnage – c'est-à-dire, pour les objets de

lettrage, les passages de motif et/ou d'autres objets. Les refaçonnages ne seront mis à jour qu'après avoir pressé la touche **Retour**.

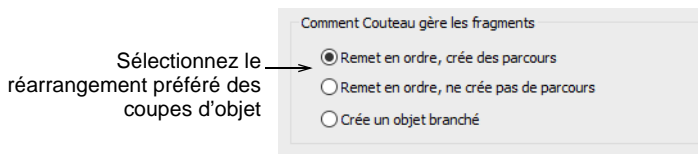
- ◀ Sélectionnez votre mode préféré de glissement de nœud par la souris gauche – **Traditionnel** ou **Bézier**.



Généralement, le glissement de nœuds bézier préserve la forme de la courbe avec plus de précision.



- ◀ Sélectionnez votre réarrangement préféré de coupes d'objet



EmbroideryStudio ordonne les objets fragmentés issus des opérations de découpage avec l'outil **Couteau** en une séquence de la jointure la plus proche qui préserve les points d'entrée et de sortie de l'objet source. Il existe trois façons de réordonner des objets fragmentés :

- ◀ Réordonner et créer des passages de parcours entre les objets séparés par un interstice.
- ◀ Réordonner, couper entre les objets séparés si nécessaire, mais sans créer de passage de parcours.
- ◀ Combiner des fragments en un seul objet branché correspondant à l'objet source.

L'option que vous choisissez influera sur toutes les opérations de découpage avec l'outil **Couteau**.



Suggestion : L'outil **Désassembler** vous permet de fractionner des objets branchés, y compris des objets résultant d'opérations de découpe, en leurs parties composantes.

Sujets connexes

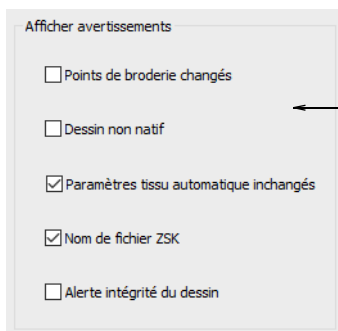
- ◀ [Refaçonner des objets avec des contrôles bézier](#)
- ◀ [Couper des formes manuellement](#)
- ◀ [Désassembler des objets composés](#)

Options d'avertissement



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

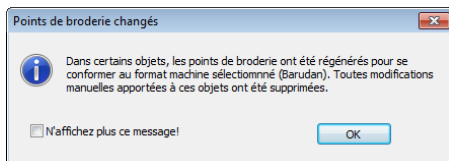
Certains messages d'avertissement peuvent s'avérer gênants. Vous pourriez vouloir désactiver ces avertissements mais être toujours capable de les réactiver plus tard. Le dialogue **Options** comprend un onglet **Avertissements** qui vous permet de réactiver ou de désactiver des messages particuliers en tant que de besoin.



← Sélectionnez les options d'avertissement à inclure ou à exclure

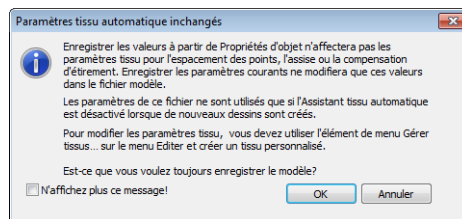
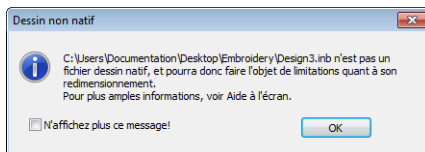
Les messages d'avertissement comprennent :

- ◀ **Points de broderie changés** : Il apparaît lors de l'envoi de dessins sur **Gestionnaire de points**, selon que les points de broderie doivent être régénérés pour se conformer à un autre format machine.

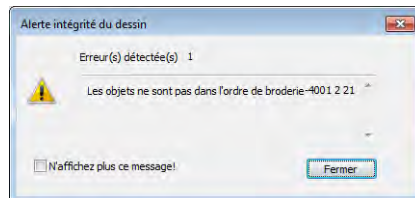
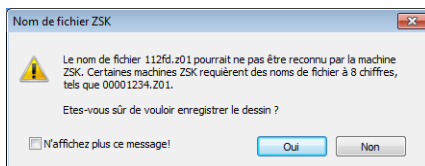


- ◀ **Dessin non natif** : Il apparaît lors de l'ouverture de « fichiers machine » d'origine inconnue. Les fichiers machine ne peuvent être redimensionnés par plus de $\pm 5\%$ environ puisque leur numérotation

des points ne change pas. Par contraste, les fichiers de dessin ou « contours », tels que le EMB natif, peuvent être redimensionnés par n'importe quel facteur, les points de broderie étant régénérés dynamiquement.



- ◀ **Paramètres tissu inchangés** : Il apparaît si vous avez choisi de travailler avec tissu automatique et désirez sauvegarder les modifications faites aux propriétés d'objet. Les changements sont enregistrés dans le modèle, et non dans le tissu en question. Ces changements sont annulés par les paramètres tissu courants.
- ◀ **Nom de fichier ZSK** : Il apparaît si vous essayez d'enregistrer un dessin en format ZSK TC avec un nom de fichier alphanumérique. Les machines ZSK requièrent des noms de fichiers à 8 chiffres.



- ◀ **Alerte intégrité du dessin** : Il apparaît si le logiciel détecte un problème avec le fichier dessin. Si vous voyez une alerte, vous devez utiliser **Défaire** pour faire revenir le dessin à un état sans erreur. Enregistrez le dessin de broderie. Puis enregistrez une version séparée du dessin juste avant le point où l'alerte a été générée. Envoyez les deux dessins à Assistance Wilcom pour analyse.



Note : Si vous désactivez ce message, vous désactivez également la vérification de l'intégrité du dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de points](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Chapitre 7

Configuration matérielle

Vous devrez connecter des organes périphériques dans le cadre de l'utilisation de EmbroideryStudio. Ceux-ci peuvent comprendre des tablettes de numérisation, des traceurs, des imprimantes, des coupeurs d'**appliqué**, des scanners et des machines à broder. Les différents périphériques sont configurés de différentes façons – certains dans MS Windows®, par le biais du panneau de configuration, d'autres à l'intérieur de EmbroideryStudio.



EmbroideryStudio offre diverses façons de procéder pour envoyer des dessins directement sur machine. Selon votre matériel, vous pouvez envoyer des dessins directement en utilisant **Gestionnaire de points**, **Gestionnaire de machines** ou **Gestionnaire de connexions**. **Gestionnaire de machines** est décrit dans un **Supplément Gestionnaire de machines**.



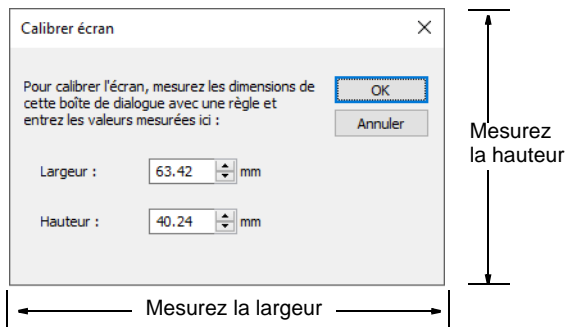
Suggestion : Le nombre de périphériques que vous pouvez connecter est fonction du nombre de ports disponibles. Le cas échéant, ajoutez des ports supplémentaires. Vous pouvez également utiliser des cartes sérieelles multiport. Consultez un technicien informatique si nécessaire.

Calibrer le moniteur

Vous devez calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites-le lors de l'installation de EmbroideryStudio ou à chaque fois que vous changez de moniteur.

Marche à suivre pour calibrer le moniteur

- 1 Sélectionnez **Configuration > Calibrer écran**.



- 2 Mesurez la hauteur et la largeur de la boîte de dialogue.
- 3 Entrez ces mesures dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher des dessins](#)

Connexions aux périphériques

Les organes périphériques peuvent être connectés à votre ordinateur au moyen de ports USB, de ports série, de ports parallèles, d'une carte de réseau spécialisée ou d'un réseau Ethernet. Les réseaux locaux d'entreprise (RLE ou LAN) utilisent généralement des réseaux Ethernet pour les connexions machines.



Note : Pour la procédure de connexion des périphériques à votre ordinateur et pour l'installation dans MS Windows®, reportez-vous à la documentation accompagnant chaque périphérique et à celle de MS Windows®.

Ports USB

La plupart des machines utilisent maintenant des connexions par port USB. Elles apparaissent comme un lecteur de disque sur votre ordinateur, donc il n'est pas besoin de configurer des paramètres de communication comme pour les connexions par port série ou parallèle. Certaines

machines, comme Janome MB-4 et Barudan, sont fournies avec leurs propres logiciels de connexion. EmbroideryStudio prend en charge la connexion à ces machines via l'option **Gestionnaire de connexions**. Pour plus amples informations, voir [Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions](#).

Ports série

Les ports série COM des ordinateurs individuels sont des connecteurs mâles à neuf ou à 25 points. On les appelle COM1, COM2, COM3, etc. Vous devez être capable d'identifier les ports sur votre ordinateur. (En cas de doute, consultez un technicien.) Quand vous installez un périphérique qui est connecté par un port série, vous devez entrer les paramètres du port série dans EmbroideryStudio pour respecter la procédure de configuration. Voir également [Entrer des paramètres de port série](#).

Le tableau ci-dessous présente des paramètres standards pour divers périphériques. Ces paramètres sont fournis à titre d'informations uniquement. Les paramètres d'un même périphérique peuvent varier selon le fabricant. Consultez la documentation accompagnant chaque périphérique avant de commencer le processus d'installation.

Périphérique	Port	Baud	Echange protocolaire	Bits de données	Bits d'arrêt	Parité
Numériseur	COM1	9600	Aucun	8	1	Aucun
Traceur	COM2	9600	XON/XOFF	8	1	Aucun
Perforatrice de bande	COM2	4800	XON/XOFF	8	1	Aucun
Lecteur de bande	COM2	4800	XON/XOFF	8	1	Aucun
Machine à broder	COM2	9600	Matériel	8	1	Aucun



Suggestion : Le nombre de périphériques que vous pouvez connecter est fonction du nombre de ports disponibles. Le cas échéant, ajoutez des ports supplémentaires. Vous pouvez également utiliser des cartes sérielles multiport. Consultez un technicien informatique si nécessaire.

Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions

Les machines les plus récentes utilisent des connexions par port USB. Elles apparaissent comme un lecteur de disque sur votre ordinateur. Il n'est donc pas besoin de configurer des paramètres de communication comme pour les connexions par port série ou parallèle. Certaines machines, comme Janome MB-4 et Barudan LEM, sont fournies avec leurs propres logiciels de connexion. Pour qu'il s'intègre à

EmbroideryStudio, le logiciel en question doit être installé sur la même machine. Pour plus amples informations, discutez-en avec votre fournisseur de machines.

Configurer des machines

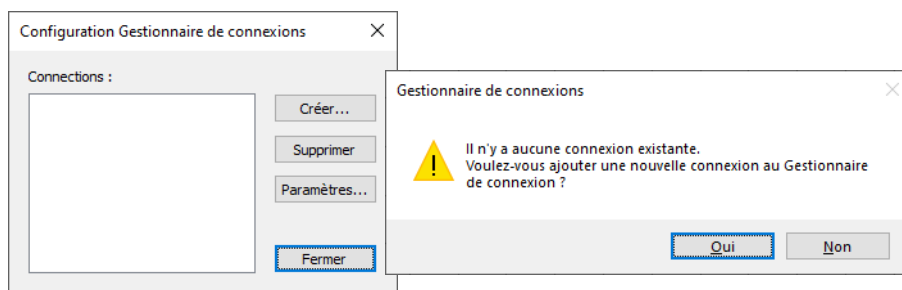


Utilisez **Standard > Envoyer à Gestionnaire de connexions** pour vous connecter aux machines compatibles au moyen d'un logiciel machine de marque déposée.

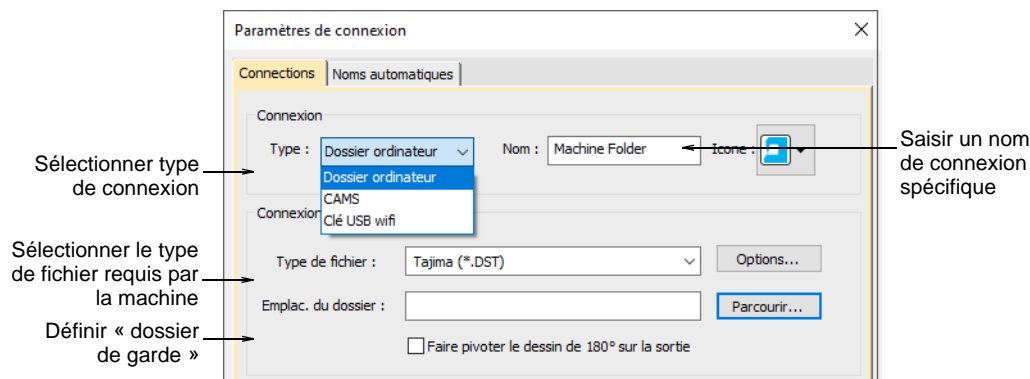
EmbroideryStudio prend en charge divers modèles de machine. Certaines machines peuvent être connectées directement à votre ordinateur par un câble au moyen d'un port USB. Les autres pourraient nécessiter que des fichiers soient placés dans un emplacement spécifique du réseau ou « dossier de garde ». Les machines plus anciennes ne prennent pas en charge les connexions directes, mais elles acceptent les cartes ATA PC ou les clés USB memory sticks. **Gestionnaire de connexions** offre une méthode de connexion aux machines sous la forme de support amovible ou font usage d'un logiciel de connexion tiers. Une fois configuré dans EmbroideryStudio, un simple clic est suffisant pour envoyer le dessin sur machine.

Pour installer un machine

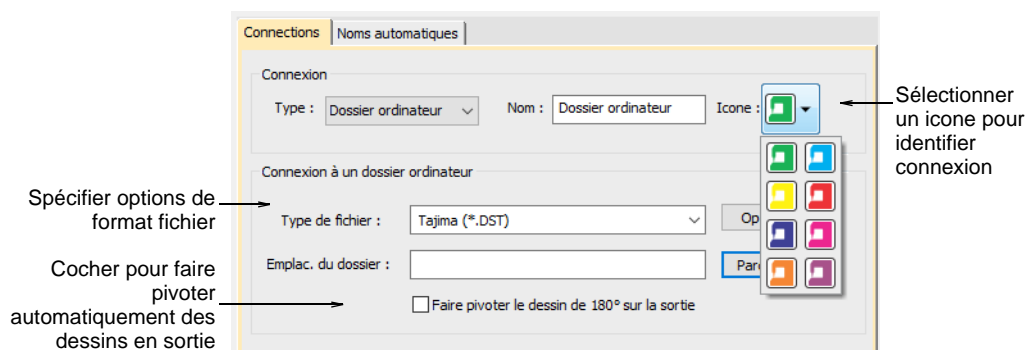
- 1 Sélectionnez **Configuration > Configuration Gestionnaire de connexions**. Ou bien, cliquez sur l'icône **Envoyer à Gestionnaire de connexions** sur la barre d'outils **Standard**. S'il n'y a pas de connexion en cours, un message apparaît.



- 2 Cliquez sur **Oui** ou **Créer** pour commencer à configurer vos connexions. Le dialogue **Paramètres de connexion** s'ouvre.

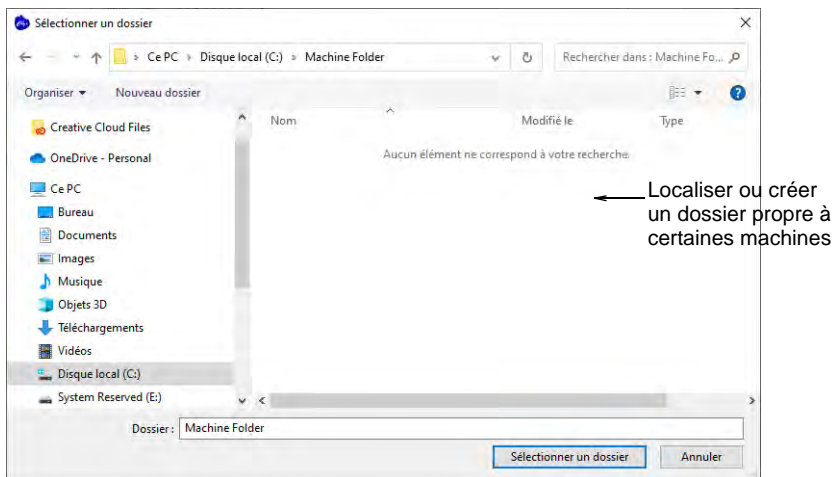


- 3 Sélectionnez le type de connexion. Choisissez parmi :
- ◀ Dossier ordinateur – par ex. Barudan DFS, HappyLink/LAN, Brother PR series, etc
 - ◀ Janome MB-4
 - ◀ CAMS (machine de placement de faux diamants).
- 4 Saisissez un nom spécifique pour la connexion. Il identifie le bouton d'accès rapide sur la barre d'outils **Standard** et apparaît dans l'infobulle.
- 5 Choisissez un icône pour identifier la connexion spécifique.

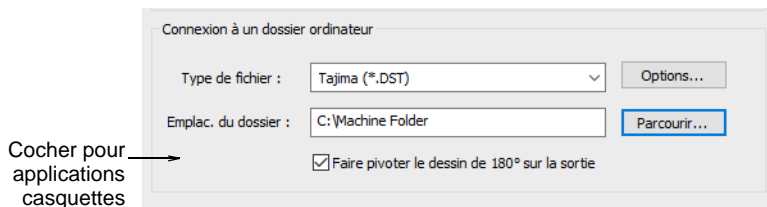


- 6 Sélectionnez le type de fichier requis par la machine. Selon le type de fichier choisi, le bouton **Options** peut devenir disponible. Cela vous permet de configurer des options spécifiques de format de fichier de l'intérieur de **Gestionnaire de connexions** sans avoir à aller au dialogue **Enregistrer sous**.
- 7 Saisissez un emplacement de dossier, ou naviguez jusqu'à un dossier, sur le réseau ou l'ordinateur qui a été configuré pour la machine particulière.

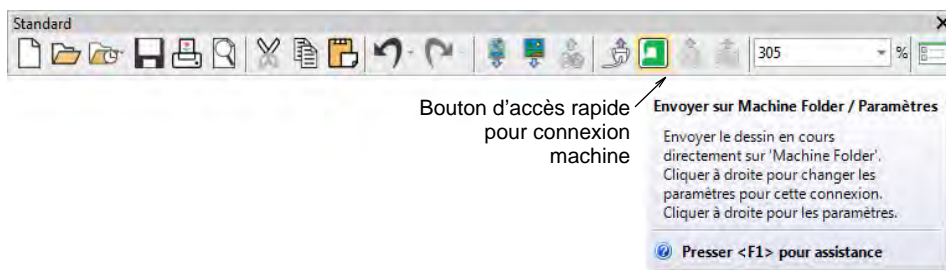
Par exemple, si vous choisissez de vous connecter à un serveur de dessin Barudan LEM, il vous permettra de configurer un « dossier de garde » que le serveur contrôle pour des fichiers dessins (format U??). Puis il convertit systématiquement en PRJ pour permettre la communication machine. Quand vous faites sortir un dessin, **Gestionnaire de connexions** l'enregistre dans ce dossier dans le format spécifié.



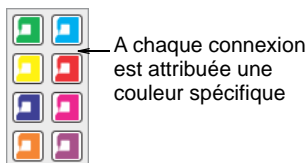
- Vous pouvez également cocher la case à cocher pour faire pivoter les dessins de 180° en sortie pour des applications casquettes. Si la case est cochée, tous les dessins envoyés à cette connexion seront automatiquement pivotés.



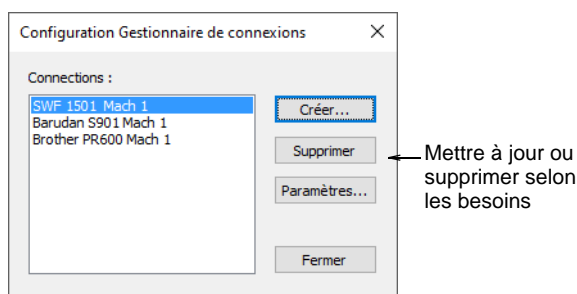
- Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé. La nouvelle connexion apparaît sur la barre d'outils **Standard**.



- 10 Répétez la procédure pour configurer plus de connexions machines. A mesure que plus de connexions machines sont créées, plus de boutons d'accès rapide sont ajoutés à la barre d'outils **Standard**. On peut attribuer à chacune sa propre couleur identifiante.



Toutes les connexions machines que vous définissez sont listées dans le dialogue **Configuration Gestionnaire de connexions**. A partir de là, elles peuvent être mises à jour ou supprimées du système.

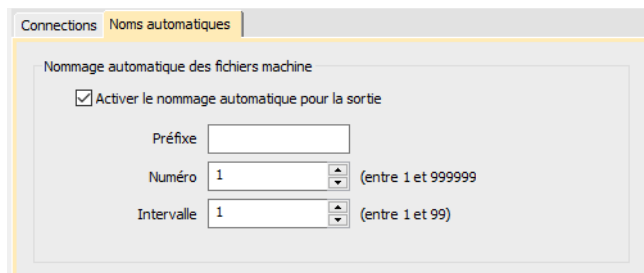


Sujets connexes

- ◀ [Enregistrer et fermer dessins de broderie](#)
- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de connexions](#)
- ◀ [Envoyer sur machine CAMS](#)

Affectation automatique de noms pour les fichiers machines

Gestionnaire de connexions offre une option pour l'affectation automatique de noms aux fichiers machines. Quand il est activé, le format de nom de fichier spécifié est utilisé pour toutes les connexions machines établies dans **Gestionnaire de connexions**.



Où...

Paramètre	Détails
Format de nom de fichier	Les noms de fichier prennent le format <préfixe><nombre>.<extension>
Préfixe	ASCII uniquement, pas de caractères unicodes. Pas de caractères réservés à Windows. Limite de 8 caractères.
Nombre	Numérique uniquement. Il définit le nombre de départ. Etendue 1–99,999,999.
Intervalle	L'intervalle est numérique uniquement et définit le nombre à incrémenter chaque fois qu'un fichier est généré – par ex., '5', '10', etc. La plage est de 1–99.



Note : Lorsqu'il est activé, Kiosque utilise aussi cette spécification de nommage automatique pour tous les fichiers machines. S'il n'est pas activé, il utilise la définition de fichier machine de Kiosque.

Sujets connexes

◀ [Kiosque de lettrage](#)

Configurer les machines pour Gestionnaire de points

Avant d'envoyer des dessins via **Gestionnaire de points**, vous devez d'abord configurer la machine dans EmbroideryStudio. Ajoutez des machines, modifiez les paramètres machine existant ou supprimez les machines qui ne sont plus utilisées. Les machines les plus récentes utilisent des connexions USB. EmbroideryStudio prend en charge la connexion à ces machines via l'option **Gestionnaire de connexions**.

Configurer des machines



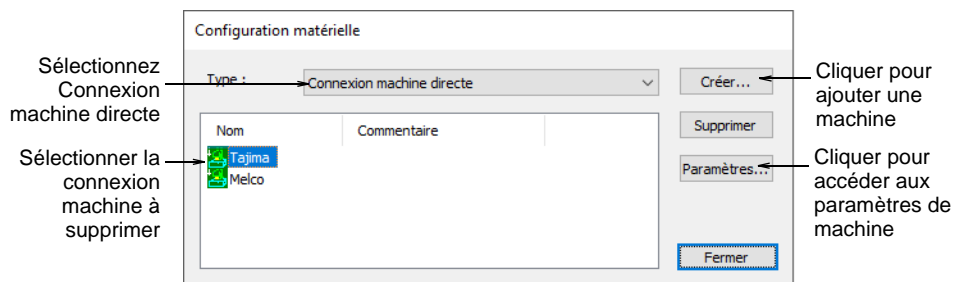
Utiliser Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle pour configurer une connexion machine avec nom, port et protocole.

Pour configurer une machine, vous devez définir un nom, le port auquel elle est connectée et le protocole utilisé. Quelle que soit la machine utilisée, vous devez sélectionner les [formats machines](#) compatibles.

Marche à suivre pour configurer des machines

- 1 Connectez la machine à broder en utilisant le mode d'emploi de celle-ci. Prenez soigneusement note des paramètres de port.

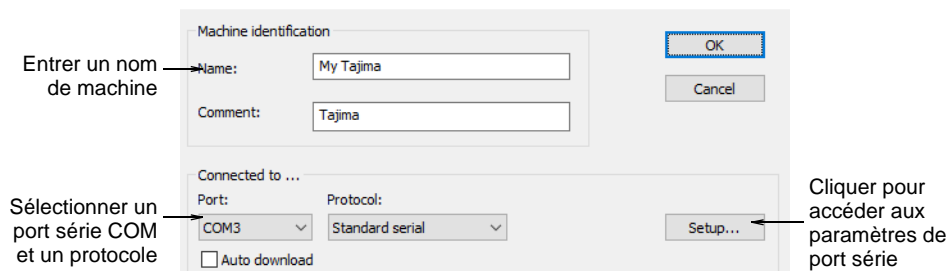
- 2 PassageEmbroideryStudio Les paramètres de port doivent maintenant être saisis dans **Configuration matérielle** de EmbroideryStudio.
- 3 Sélectionnez **Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle**.



- 4 Sélectionnez **Connexion machine directe** sur la liste **Type**.

- ◀ Cliquez sur **Créer** pour ajouter une nouvelle machine.
- ◀ Pour changer les paramètres d'une machine existante, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Paramètres**.

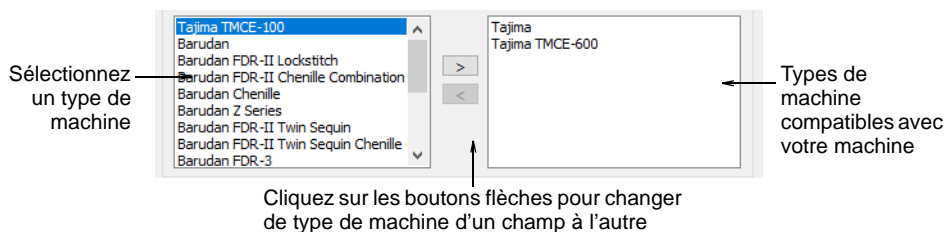
Le dialogue **Connexion machine à broder** s'ouvre.



- 5 Utilisez les champs **Nom** et **Commentaire** pour identifier la connexion machine.
- 6 Sur la liste **Port**, sélectionnez le port série (COM) ou le port parallèle (LPT) auquel la machine est connectée.
- 7 Sur la liste **Protocole**, sélectionnez le protocole requis pour la connexion entre l'ordinateur et la machine à broder.
Pour déterminer la connexion appropriée, reportez-vous au mode d'emploi de la machine à broder.
- 8 Cliquez sur **Configurer** pour accéder aux paramètres du port série.
Ces paramètres **doivent** être les mêmes que ceux définis sur la machine à broder, sans quoi EmbroideryStudio ne pourra pas communiquer avec cette dernière.
- 9 Sélectionnez **Téléchargement automatique** pour télécharger directement des dessins dans la machine désignée. Désélectionnez pour confirmation avant envoi.

10 Dans le panneau **Type de machine**, sélectionnez les [formats machines](#) compatibles.

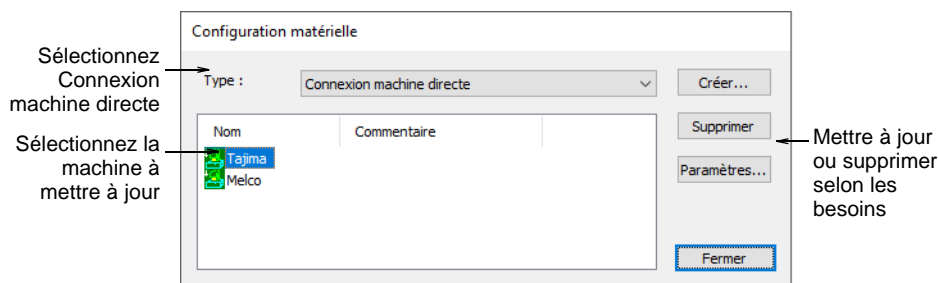
Pour ce faire, sélectionnez des types de machine compatibles sur la liste **Disponible**, puis cliquez sur > pour les transférer sur la liste **Pour cette machine**.



Note : Le cas échéant, des valeurs de format machine peuvent être ajoutées ou modifiées.

11 Cliquez sur **OK** pour retourner au dialogue **Configuration matérielle**.

12 Cliquez sur **Fermer**. Toutes les connexions machines que vous définissez sont listées dans le dialogue **Configuration matérielle**. A partir de là, elles peuvent être mises à jour ou supprimées du système.



Note : Une fois la configuration machine terminée, vous pourrez broder un dessin via **Gestionnaire de points sans** changer le format dessin original.

Sujets connexes

- ◀ [Connexions aux périphériques](#)
- ◀ [Ports série](#)
- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de points](#)
- ◀ [Formats machines personnalisés](#)

Entrer des paramètres de port série



Utiliser Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle pour configurer une connexion machine avec nom, port et protocole.

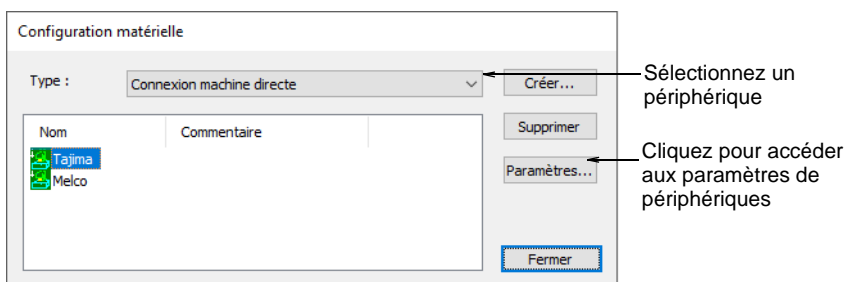
Les ports série COM des ordinateurs individuels sont des connecteurs mâles à neuf ou à 25 points. Ils s'appellent COM1, COM2, COM3, etc. Quand vous installez un numériseur ou une machine à broder connectée par un port série, vous devez entrer les paramètres du port série dans EmbroideryStudio.



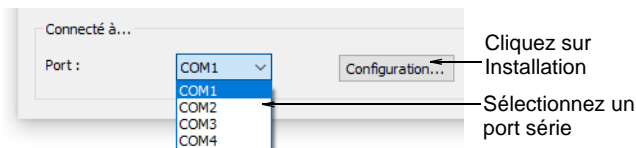
Note : Vous devez être capable d'identifier les ports de votre ordinateur. En cas de doute, consultez un technicien.

Marche à suivre pour entrer des paramètres de port série

- 1 Sélectionnez **Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle**.

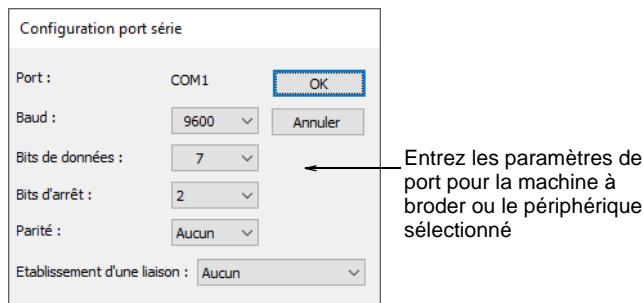


- 2 Sélectionnez un périphérique sur la liste **Type**, sélectionnez un élément dans la colonne **Nom**, puis cliquez sur **Paramètres**. Le dialogue **<Périphérique> Configurer** s'ouvre.



- 3 Dans le panneau **Connecté à**, sélectionnez un port série sur la liste **Port**.

- 4 Cliquez sur **Configurer**. Le dialogue **Configuration port série** s'ouvre.



- 5 Entrez la vitesse en **bauds**, les **bits de données**, les **bits d'arrêt** et la **parité**, ainsi que les paramètres d'échange protocolaire du périphérique.
- 6 Cliquez sur **OK**.



Note : Les paramètres du port **doivent** correspondre à ceux de la machine à broder ou du périphérique sélectionné. Le type d'échange protocolaire **doit** correspondre au type de câble utilisé. Consultez la section traitant de la configuration des communications dans la documentation accompagnant chaque périphérique.

Sujets connexes

- ◀ [Connecter des tablettes de numérisation](#)
- ◀ [Ports série](#)

Faire une estimation de la durée d'exécution

EmbroideryStudio offre une fonctionnalité **Analyse de durée d'exécution** pour calculer les durées d'exécution estimées pour les fichiers de broderie en utilisant les valeurs TPM spécifiées et autres paramètres de durée d'exécution. Ces données sont utilisées pour chaque dessin au cas par cas pour déterminer la programmation, les coûts d'exploitation et les paiements pour le personnel de production. Ceux-ci peuvent être utilisés par n'importe quel logiciel tiers, tel que ERP, ou des systèmes comptables.

Utilisation typique

Des informations peuvent être mises à la disposition de diverses parties intéressées par les effectifs, les estimations et la programmation. Par exemple :

- ◀ Le concepteur crée un nouveau dessin et l'enregistre en EMB et/ou fichier machinetel que U11.

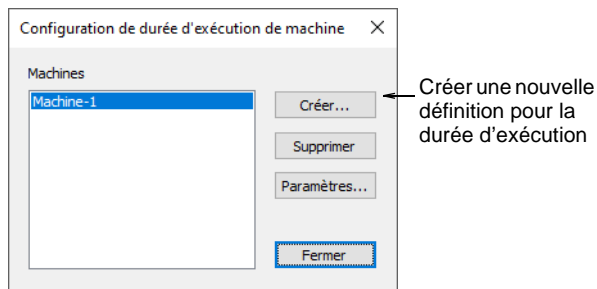
- ◀ EmbroideryStudio calcule automatiquement la durée d'exécution.
- ◀ Les résultats calculés sont enregistrés en fichier CSV dans un emplacement désigné de fichier.
- ◀ Le service du personnel accède au fichier CSV et calcule les taux de rémunération pour le dessin. Par exemple :
 - ◀ Un employé du service du personnel pourrait avoir besoin de savoir à l'avance la durée d'exécution d'un travail donné afin de payer l'opérateur machine.
 - ◀ Un cadre pourrait avoir besoin de communiquer une estimation précise de la durée d'exécution pour un dessin donné afin de permettre au service du personnel de procéder au paiement de l'opérateur machine.
- ◀ Le système ERP accède au fichier CSV à des fins d'estimation et de programmation.
- ◀ Des informations relatives à la durée d'exécution peuvent être communiquées à un opérateur machine qui a besoin de savoir l'estimation de la durée d'exécution pour un travail particulier.

Configurer paramètres de durée d'exécution de la machine

Vous pouvez configurer plusieurs machines nommées à des fins d'analyse de la durée d'exécution avec des paramètres spécifiques tels que « vitesse rapide », « vitesse lente », « durée de coupe » ou « durée de changement de couleur ».

Marche à suivre pour configurer les paramètres de durée d'exécution de la machine

- 1 Sélectionnez **Configuration > Configuration de durée d'exécution de la machine**. Ou bien, exécutez la commande à partir de l'onglet **Informations relatives au dessin > Durée d'exécution**. Le dialogue **Configuration de durée d'exécution de la machine** s'ouvre. Le dialogue liste toutes les machines définies aux fins de l'analyse de la durée d'exécution.



- 2 Cliquez sur **Créer** pour configurer une nouvelle définition pour la durée d'exécution. Le dialogue **Paramètres de durée d'exécution de la machine** s'ouvre.

Nommer la machine

Préciser les paramètres de durée d'exécution

- 3 Utilisez les champs **Nom** et **Commentaire** pour identifier la machine ou la catégorie de machine.

La catégorie peut être basée sur le modèle de machine. Toutefois, différentes machines d'un même modèle peuvent être configurées à des fins différentes – par exemple, pour fonctionner à des vitesses différentes. Si c'est le cas, vous devrez configurer différentes catégories pour les besoins.



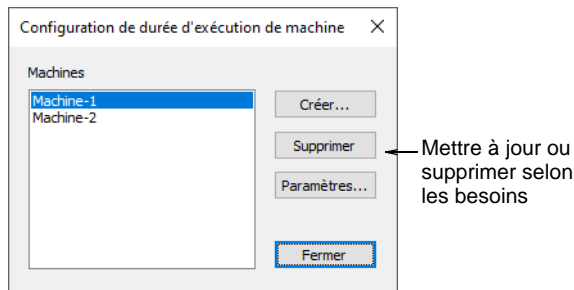
Note : Les types de machine configurées ici sont indépendants des machines définies dans les dialogues **Configuration Gestionnaire de connexions** ou **Connexion machine à broder**.

- 4 Créez une définition de la durée d'exécution pour la machine. Les paramètres sont fondés sur les spécifications de la machine, le retour d'information du contrôleur et/ou l'observation empirique :

Option	Fonction
Vitesse normale (haute)	La vitesse à laquelle la machine brode en temps normal. Normalement disponible à partir des spécifications machine.
Vitesse lente	La vitesse la plus lente à laquelle la machine fonctionne. Normalement disponible à partir des spécifications machine.

Option	Fonction
Ralentir au-dessus de	La longueur de point au-dessus de laquelle la machine ralentit. Cette valeur est automatiquement ajustée en fonction des paramètres de vitesse, en particulier pour la vitesse lente. Devrait être disponible à partir des spécifications machine.
Durée de couper	Le temps que la machine prend pour exécuter une coupe. Peut être disponible à partir des spécifications machine ou par observation empirique.
Durée de changement de couleur	Pareil que pour la durée de coupe.
Temps d'arrêt	Temps passé à l'arrêt pour placer un tissu, une mousse, etc. Cela est normalement déterminé par observation empirique. Le nombre de têtes sur la machine sera un facteur déterminant – par ex., 16 têtes x 6 secondes chacune.
Temps de début de dessin	Temps que la machine prend pour aller de l'arrêt à la vitesse normale – par exemple, elle peut broder un certain nombre de points lents au démarrage. Peut être disponible à partir des spécifications machine ou par observation empirique.
Temps de fin de dessin	Temps d'arrêt – la machine peut ralentir puis se placer au centre du cvadre avant de s'arrêter.

- 5 Cliquez sur **OK**. Toutes les machines ou catégories de machine que vous définissez sont listées dans le dialogue **Configuration de durée d'exécution de la machine**. A partir de là, elles peuvent être mises à jour ou supprimées du système.



Faire sortir des informations relatives au dessin en CSV



Utiliser Docker > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des informations relatives aux dessins avant l'approbation ou la broderie du dessin.

Des informations relatives au dessin, y compris les estimations de durée d'exécution et les paramètres pertinents, peuvent être sorties en fichier CSV pour utilisation ultérieure par des applications tiers. Les nouvelles données sont jointes au fichier.

Durées d'exécution estimées

Une fois vos machines ou catégories de machine définies, la durée d'exécution estimée pour un fichier broderie particulier s'affiche dans l'onglet **Informations relatives au dessin > Durée d'exécution**. Cet onglet liste les machines disponibles avec les durées d'exécution estimées pour le dessin en cours.

Informations relatives au dessin

Broderie | Commande | Couleurs de fil | Broderie | **Durée d'exécution**

Nom de fichier : Koi Fish.EMB
Titre : Koi Fish

Configuration de durée d'exécution de la machine...

Durée d'exécution de la machine :

Machine	Durée d'exécution
Machine-1	0:16:31
Machine-2	0:20:16

Sujets connexes

◀ [Onglet Durée d'exécution](#)

Coût des paramètres tissu

Un champ **Zone de dessin** sur l'onglet **Broderie** affiche l'aire totale du dessin. Elle est calculée en multipliant la largeur et la hauteur du dessin, et non l'aire brodée proprement dite. Ce produit est utilisé pour estimer le coût du tissu ou de la mousse 3D qui peut être utilisé dans le dessin.

Dessin de broderie | Commande | Couleurs de fil | **Broderie** | Durée d

Nom de fichier : Koi Fish.EMB
Titre : Koi Fish
Tissu automatique : Pure Cotton
Stabilisateurs requis : Topping: Backing: Tear Away x 2

Zone de dessin : 35 411,0 mm²

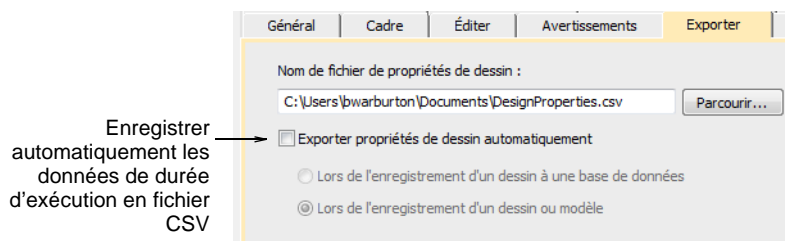
Long. tot. ale de fil : 177,40 m
Long. tot. de fil : 61,00 m

Calcul de la longueur

A partir du point de démarrage...

Exporter des options

Les informations relatives au dessin peuvent être écrites à chaque fois que le dessin est sauvegardé ou enregistré dans la base de données DesignWorkflow. Un onglet **Options > Exporter** vous permet de prédéfinir ces options.



Export manuel

La commande **Fichier > Exporter propriétés de dessin** vous permet de faire sortir les informations sur le c dessin en cours et les paramètres de durée d'exécution de la machine en fichier CSV.



Le fichier de sortie CSV comprend les champs suivants. Le premier groupe provient des onglets **Informations relatives au dessin > Dessin** et **Broderie**. Le deuxième groupe provient des **Paramètres de durée d'exécution de la machine**.

Champ	Description
Date	Date et heure des propriétés d'exportation.
Données relatives au dessin	Provenues de l'onglet dessin
Nom de fichier	Nom sous lequel le dessin est enregistré.
Format machine	Le format machine du dessin.
Points de broderie	Nombre total de points de broderie dans le dessin
Couleurs	Nombre total de couleurs de fil dans le dessin.
Changements de couleur	Nombre total de changements de couleur – peut coïncider ou non avec le nombre de couleurs.
Arrêts	Nombre d'arrêts machine dans le dessin.
Coupes	Nombre de coupes dans le dessin.
Paillettes	Nombre de paillettes dans le dessin.

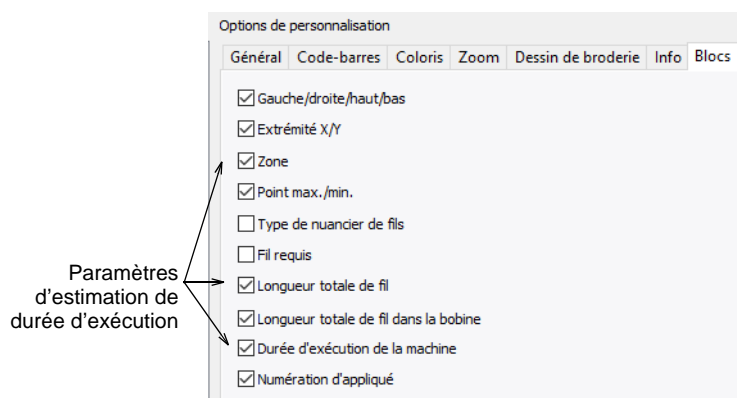
Champ	Description
Bling	Nombre de faux diamants dans le dessin.
Hauteur (mm)	Hauteur de la zone de broderie – provient de l'étendue du dessin.
Largeur (mm)	Largeur de la zone de broderie – provient de l'étendue du dessin.
Données de broderie	Provenues de l'onglet broderie
Longueur totale de fil (m)	Longueur totale de fil utilisé dans le dessin.
Zone de dessin (mm ²)	Surface couverte par le dessin – calculée en fonction de l'étendue du dessin.
Données de durée d'exécution	Provenues de l'onglet paramètres de durée d'exécution
Au-dessous / Au-dessus	Nombre de points brodés à grande ou petite vitesse selon le paramètre « Ralentir au-dessus de ». La somme de ces nombres devrait être égale à la valeur « Points de broderie ».
Machine	Machine telle montrée dans le dialogue Configuration de durée d'exécution de la machine. S'il y a plusieurs machines, une ligne de saisie séparée apparaît pour chacune d'elles.
Vitesse normale (élevée) - RPM	Les paramètres de durée d'exécution comme affichés dans le dialogue Paramètres de durée d'exécution de la machine.
Vitesse lente (RPM)	Idem
Ralentir au-dessus de (mm)	Idem
Durée de couper (sec)	Idem
Durée de changement de couleur (sec)	Idem
Temps d'arrêt (sec)	Idem
Temps de début de dessin (sec)	Idem
Temps de fin de dessin (sec)	Idem
Durée d'exécution (min:sec)	Durée d'exécution calculée de ce dessin selon une machine particulière, comme montrée sur l'onglet Informations relatives au dessin > Durée d'exécution. S'il y a plusieurs machines, une ligne de saisie séparée apparaît pour chacune d'elles.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les informations relatives aux dessins](#)

Estimations de durée d'exécution

La **Feuille de programmation de production** imprime des données sur la durée d'exécution. Trois champs se rapportant à ces données apparaissent sous l'onglet **Blocs** – « Surface », « Longueur totale de fil » et « Durée d'exécution de la machine ».



La case à cocher **Durée d'exécution de la machine** n'est disponible que si la fonctionnalité est disponible dans le logiciel. Si aucune machine n'est configurée, cocher « Durée d'exécution de la machine » n'a aucun effet car il n'y a rien à imprimer. **Longueur totale de fil** imprime les données du même nom dans le docker **Informations relatives au dessin**. Ces données sont incluses à la fois dans la **feuille de programmation de production** et le **récapitulatif de production**.

Sujets connexes

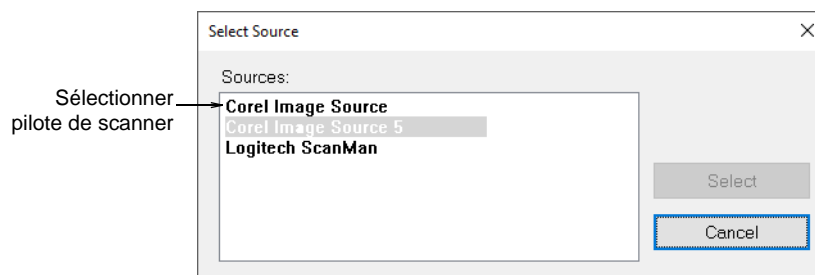
- ◀ [Afficher les informations relatives aux dessins](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

Configurer le scanner

EmbroideryStudio prend en charge les scanners compatibles avec [WIA](#). Certains scanners ne fonctionneront pas avec EmbroideryStudio parce qu'ils ont besoin de leur propre logiciel de scanner. Si c'est le cas avec votre scanner, utilisez le logiciel de votre scanner pour scanner, enregistrez l'image sur votre disque dur, puis chargez-la dans EmbroideryStudio.

Marche à suivre pour configurer des scanners

- 1 Connectez le scanner en vous conformant au mode d'emploi.
- 2 Configurez-le dans MS Windows® en utilisant le mode d'emploi et/ou la documentation Microsoft de MS Windows®.
- 3 Démarrez EmbroideryStudio.
- 4 Sélectionnez **Configuration > Configuration scanner**. Le dialogue **Sélectionner source** s'ouvre en affichant une liste des pilotes de scanner chargés dans votre ordinateur.



- 5 Sélectionnez le pilote de scannage à utiliser, puis cliquez sur **Sélectionner**.



Note : Si vous avez des problèmes de scannage après avoir redémarré EmbroideryStudio, il pourrait y avoir conflit avec des pilotes de scanner précédemment installés. Réinstallez EmbroideryStudio et testez le scanner. Si le pilote de scanner sélectionné ne fonctionne pas dans EmbroideryStudio, sélectionnez-en un autre sur la liste. Généralement, il y en a deux d'installés pour chaque scanner.

Connecter des tablettes de numérisation

Vous pouvez utiliser une tablette et un capteur de numérisation avec EmbroideryStudio au lieu de numériser directement à l'écran. Pour

utiliser une tablette, placez un dessin vectoriel agrandi sur la zone active et utilisez le capteur pour marquer des points de référence.



Table de numérisation WACOM Intuos3 comportant 1 024 niveaux de sensibilité à la pression et de sensibilité à l'inclinaison de stylet. Peut être utilisée avec une souris normale ou un curseur de précision



Attention : EmbroideryStudio ne peut utiliser les pilotes compatibles avec MS Windows® de certaines tablettes – par ex. : Comprimés GTCO et Calcomp. Certaines versions antérieures de WinTab ne libèrent pas le port série COM, même quand il n'est pas utilisé. Ce qui signifie que EmbroideryStudio est incapable de communiquer avec la tablette de numérisation. Contactez votre fabricant de tablettes pour obtenir une version qui libérera le port quand celui-ci ne sera pas utilisé. Ou bien, le logiciel pourrait désactiver ou désinstaller WinTab, ou utiliser un autre port série COM, durant son fonctionnement avec EmbroideryStudio.

Configurer les tablettes de numérisation



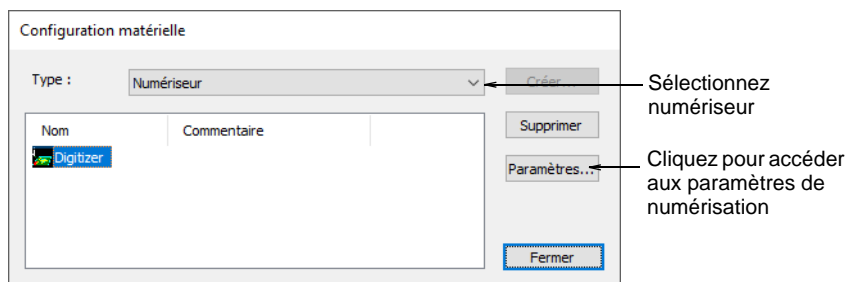
Utiliser Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle pour configurer une connexion machine avec nom, port et protocole.

EmbroideryStudio ne peut supporter qu'une seule tablette à la fois. Le format et le mode d'affichage préféré du pointeur doivent être spécifiés.

Marche à suivre pour configurer une tablette de numérisation

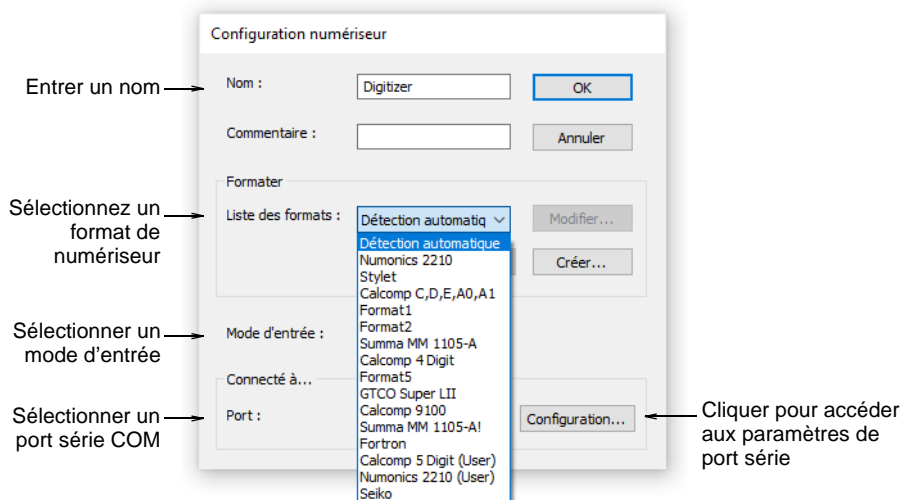
- 1 Connectez la tablette de numérisation et le capteur en vous conformant aux instructions du fabricant, puis lancez EmbroideryStudio.

2 Sélectionnez **Fonctionnalités héritées > Configuration matérielle**.



3 Sur la liste **Type**, sélectionnez **Numériseur**.

4 Cliquez sur **Paramètres**. Le dialogue **Configuration numériseur** s'ouvre.



5 Utilisez les champs **Nom** et **Commentaire** pour identifier la tablette de numérisation.

6 Dans le panneau **Format**, sélectionnez un format numériseur.

Sélectionnez un format numériseur standard ou sélectionnez **Détection automatique** pour faire automatiquement correspondre le format au numériseur connecté. Certains numériseurs ne peuvent être automatiquement détectés par EmbroideryStudio. Pour ces tablettes, vous pouvez définir un nouveau format ou modifier les paramètres de format existants.

7 Sur la liste **Mode d'entrée**, sélectionnez **Point** ou **Flux**.

Ce paramètre **doit** être le même que celui que vous avez spécifié sur la tablette de numérisation.

Mode	Fonction
Point	Dans ce mode, la position du pointeur sur l'écran n'est actualisée que si vous cliquez sur un bouton du capteur.
Flux	Dans ce mode, la position du pointeur est continuellement réajustée. Quand vous déplacez le capteur de numérisation sur la tablette, le pointeur se déplace sur l'écran.

- 8 Sur la liste **Port**, sélectionnez le port série COM auquel le numériseur est connecté.

En principe, les tablettes de numérisation se connectent à COM1, mais elles peuvent être connectées à n'importe quel port série COM disponible.

- 9 Cliquez sur **Configurer** pour accéder aux paramètres du port série. Ces paramètres **doivent** être les mêmes que ceux définis sur la tablette de numérisation, sans quoi EmbroideryStudio ne pourra pas communiquer avec cette dernière.



Note : Si vous utilisez le mode **Flux**, vous devez paramétrer le numériseur pour qu'il transmette à 20 paquets de données par seconde ou moins. La vitesse de transmission de la tablette de numérisation et du port série doivent être paramétrées à 9 600 bauds.



Attention : Il est important de paramétrer la tablette correctement, afin d'éviter toute perte de données causée par une vitesse trop grande. S'il ne peut transmettre qu'à plus de 20 paquets de données par seconde, réduisez la vitesse de transmission de la tablette de 9 600 bauds à 2 400 bauds.

- 10 Cliquez sur **OK**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

- ◀ [Personnaliser les formats de tablette de numérisation](#)
- ◀ [Ports série](#)

Personnaliser les formats de tablette de numérisation

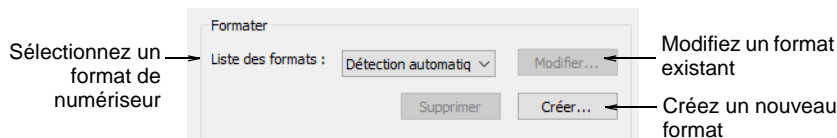
Si le format de tablette de numérisation requis n'est pas configuré dans EmbroideryStudio, vous pouvez en créer un nouveau, ou en modifier un pour le faire correspondre à la sortie de votre tablette. Avant de commencer, passez en revue la documentation de votre tablette de numérisation.



Attention : Cette fonctionnalité est réservée aux utilisateurs possédant de solides connaissances informatiques, particulièrement en ce qui concerne les protocoles de données compatibles avec leur tablette de numérisation. Ne l'utilisez que si votre tablette de numérisation ne fonctionne avec aucun des formats existants.

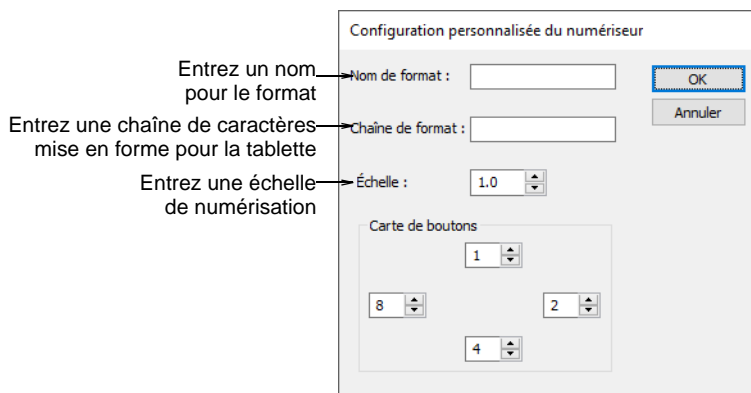
Marche à suivre pour personnaliser un format de tablette de numérisation

1 Accédez au dialogue **Configuration numériseur**.



2 Dans le panneau **Format** :

- ✦ Pour modifier un format existant, sélectionnez-le et cliquez sur **Modifier** ;
- ✦ Pour définir un nouveau format, cliquez sur **Créer**. Le dialogue **Configuration personnalisée du numériseur** s'ouvre.



3 Entrez un nom pour le nouveau format, ou le format modifié, dans le champ **Nom de format**.

4 Entrez la chaîne de caractères mise en forme sortie par votre tablette de numérisation dans le champ **Chaîne de format**.

Cette information est obtenue dans la documentation accompagnant la tablette de numérisation.

5 Entrez l'échelle à laquelle vous numérisez dans le champ **Echelle**. Par exemple, une échelle de 3,0 signifie que votre dessin sur écran aura un tiers de la taille que vous avez numérisée.

6 Cliquez sur **OK**.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer les tablettes de numérisation](#)

Préparer dessins vectoriels agrandis

Quand vous numériser à l'aide d'une tablette, utilisez un dessin vectoriel agrandi pour tracer les formes et les contours du dessin de broderie de la même façon que pour les [toiles de fond](#) à l'écran. Avant de commencer, vous devez préparer le dessin vectoriel agrandi.

Marche à suivre pour préparer un dessin vectoriel agrandi

- 1 Convertissez l'[illustration](#) en dessin technique.

En règle générale, le dessin vectoriel est trois fois plus grand que la broderie finale.



Suggestion : Si le dessin vectoriel est sur copie papier, redimensionnez-le en utilisant un projecteur de transparents ou un photocopieur. Si vous utilisez une application graphique pour créer l'illustration, redimensionnez cette dernière avant de l'imprimer.

- 2 Modifiez le dessin vectoriel de façon à ce qu'il se prête au processus de broderie :

- ◀ Définissez les formes qui peuvent être facilement remplies de points de broderie.
- ◀ Altérez les formes et faites-les se chevaucher pour compenser les [effets d'étirement](#).
- ◀ Etablissez des directives de numérisation – par ex. : lignes d'angle de point.

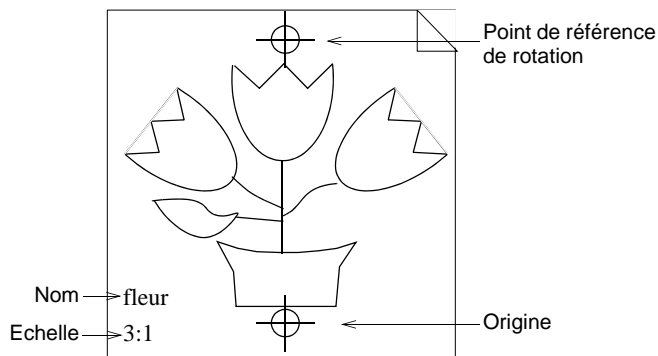
- 3 Etablissez un point d'origine et un point de référence de rotation.

Ces points définissent la position et l'orientation du dessin vectoriel agrandi sur la tablette de numérisation.



Suggestion : Si le dessin vectoriel est plus grand que la tablette de numérisation, entrez des points supplémentaires pour vous aider à déplacer le dessin au fur et à mesure que vous numérisez.

- 4 Recopiez le nom et l'échelle du dessin vectoriel agrandi pour référence ultérieure.



Sujets connexes

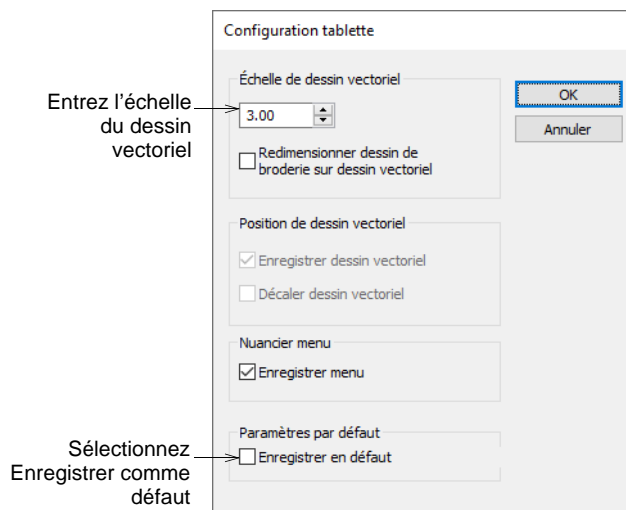
- ◀ [Déplacer dessins vectoriels agrandis](#)

Inscrivez dessins vectoriels agrandis

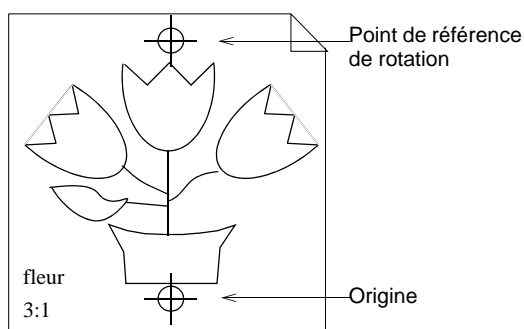
Quand vous placez un dessin vectoriel agrandi sur la tablette de numérisation, vous devez l'enregistrer pour que EmbroideryStudio puisse interpréter le dessin de broderie. Pour enregistrer un dessin vectoriel agrandi, entrez l'échelle et numérisez les points d'origine et de rotation sur la tablette. Les points d'origine et de rotation doivent être marqués sur le dessin vectoriel agrandi. S'ils ne le sont pas, générez-les.

Marche à suivre pour enregistrer un dessin vectoriel agrandi

- 1 Sélectionnez **Configuration > Configuration tablette**.



- 2 Dans le panneau **Echelle de dessin vectoriel**, entrez l'échelle du dessin vectoriel agrandi. Pour calculer l'échelle, divisez la hauteur du dessin vectoriel agrandi par la hauteur requise pour la broderie finale. En général, les dessins vectoriels agrandis sont redimensionnés à une échelle de 3.00.
- 3 Cochez la case **Enregistrer comme défaut**. Cette action sauvegarde les informations d'enregistrement pour ce dessin vectoriel, pour que vous n'ayez pas à réenregistrer à chaque fois que vous reprenez la numérisation.
- 4 Cliquez sur **OK** et placez le dessin vectoriel agrandi sur la tablette de numérisation.
- 5 Cliquez sur les points d'origine et de rotation du dessin vectoriel avec le **bouton 1** du capteur de numérisation. Ceci achève le processus d'enregistrement.

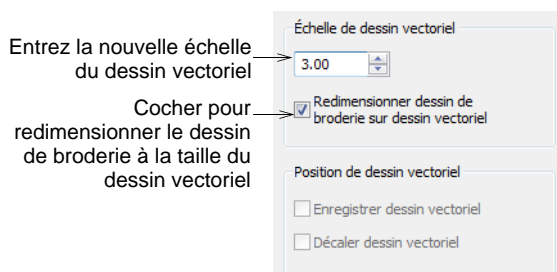


Changer échelle de dessin vectoriel

Il est possible de modifier l'échelle durant le processus de numérisation. Quand vous modifiez l'échelle, EmbroideryStudio redimensionne automatiquement les contours d'objet et régénère les points de broderie.

Marche à suivre pour changer l'échelle des dessins vectoriels

- 1 Sélectionnez **Configuration > Configuration tablette**.



- 2 Entrez la nouvelle échelle du dessin vectoriel Pour calculer l'échelle, divisez la hauteur du dessin vectoriel agrandi par la hauteur requise

pour la broderie finale. En général, les dessins vectoriels agrandis sont redimensionnés à une échelle de 3.00.

- 3 Sélectionnez la case à cocher **Redimensionner dessin de broderie sur dessin vectoriel**.
- 4 Sélectionnez la case à cocher **Enregistrer dessin vectoriel**.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Numérisez les points d'origine et de rotation pour réenregistrer dans les nouvelles dimensions. Le dessin est redimensionné à la nouvelle échelle.

Déplacer dessins vectoriels agrandis

Si le dessin vectoriel est plus grand que la tablette de numérisation, vous pouvez le déplacer à travers la tablette et continuer la numérisation. Pour déplacer un dessin vectoriel, vous devez générer, et numériser, deux points de référence supplémentaires.

Marche à suivre pour décaler un dessin vectoriel agrandi

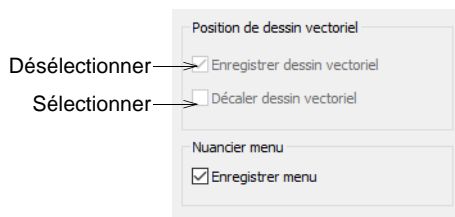
- 1 Marquez deux points de référence supplémentaires sur le dessin vectoriel agrandi.

Positionnez les points à l'intérieur de la partie active de la tablette de numérisation, avant et après avoir effectué le déplacement.



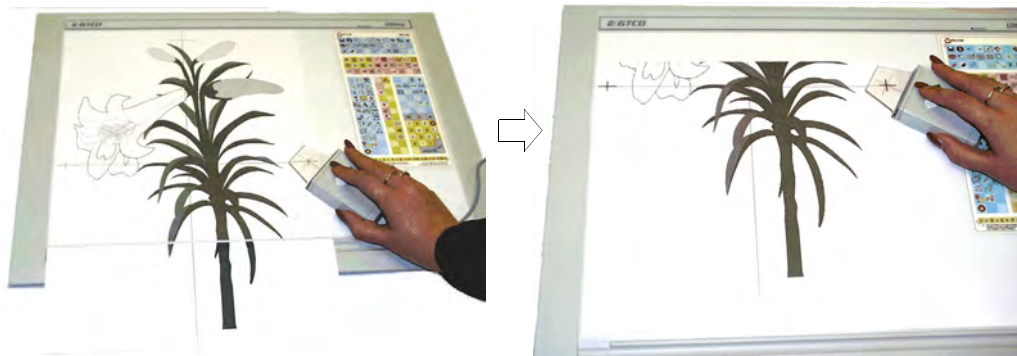
Suggestion : Si vous décalez le dessin vectoriel vers le haut ou vers le bas, marquez les deux points de référence supplémentaires le long d'une ligne horizontale. Si vous le décalez vers la gauche ou vers la droite, marquez les deux points de références le long d'une ligne verticale.

- 2 Sélectionnez **Configuration > Configuration tablette**.



- 3 Sélectionnez la case à cocher **Décaler dessin vectoriel**.
- 4 Décochez la case **Enregistrer dessin vectoriel** et cliquez sur **OK**.

- 5 Cliquez sur les points de référence supplémentaires avec le **bouton 1** du capteur de numérisation.



- 6 Déplacez le dessin vectoriel de façon à ce que la partie suivante à numériser se trouve sur la zone active de la tablette de numérisation, puis cliquez de nouveau sur les points de référence supplémentaires. Le dessin vectoriel est réenregistré dans sa nouvelle position.

Utiliser des capteurs de numérisation

Avec une tablette de numérisation, vous utilisez généralement un capteur au lieu d'une souris pour marquer les points de référence.

Marche à suivre pour utiliser un capteur de numérisation

- ◀ Positionnez les réticules du capteur sur un point du dessin vectoriel agrandi, puis pressez l'un des quatre boutons.

Fonction	Bouton	Souris ou équivalent clavier	Description
Numériser point de coin	1	[I]	Numériser les points de référence de coin lors de la numérisation des contours.
Numériser point de courbe	2	[J]	Numériser les points de référence de courbe lors de la numérisation des contours.
Terminer omettre dernier point de broderie	3	[M]	<ul style="list-style-type: none"> • Terminer entrée omettant dernier point de broderie – c.à.d. le remplissage se termine sur le côté opposé au dernier point d'entrée. • Passer du type de point de remplissage et de la méthode d'entrée sélectionnés à l'outil d'entrée Passage.

Fonction	Bouton	Souris ou équivalent clavier	Description
Terminer inclure dernier point de broderie	4	Ⓜ	<ul style="list-style-type: none"> • Terminer entrée incluant dernier point de broderie – c.à.d. le remplissage se termine sur le même côté que le dernier point d'entrée. • Passer du type de point de remplissage et de la méthode d'entrée sélectionnés à l'outil d'entrée Manuel.

Chapitre 8

Formats machines

Chaque machine à broder parle son langage propre. Elles ont leurs propres commandes de contrôle pour les **fonctions machines**. Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format interprétable par la machine à broder. Lorsque vous sélectionnez un format machine, EmbroideryStudio l'utilise pour transférer des dessins numérisés en une forme lisible par une machine particulière. Au besoin, vous pouvez personnaliser des formats machines pour répondre aux conditions particulières d'une machine.



Formats machine standards

Les paramètres requis sont fonction de la machine utilisée. Quand vous sélectionnez un format machine, EmbroideryStudio l'utilise pour convertir les dessins numérisés en une forme que la machine peut lire. Les formats les plus courants comprennent Barudan, Brother, Happy, Marco, Meistergram, Melco, Pfaff, Stellar, Tajima, Toyota, Ultramatic et ZSK. Les valeurs qui sont généralement modifiables comprennent les

longueurs de point et de [saut](#), les fonctions de coupe et les fonctions de changements de couleur.



Note : Les valeurs décrites ici ne sont pas **toutes** disponibles pour tous les formats machines. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

Paramétrer la longueur de point et la longueur de saut

Avec la plupart des machines, il est possible de définir le déplacement maximal de cadre, la [longueur minimale de point](#) à reconnaître et la longueur automatique de [saut](#).

Marche à suivre pour paramétrer la longueur de point et de saut

- 1 Ouvrez un dessin.
- 2 Accédez au dialogue **Paramètres de format machine** > **Standard**. Seuls les champs se rapportant au format machine sélectionné apparaîtront.



- 3 Dans le champ **Long. max. de point**, entrez la longueur maximale de point permise.
La valeur entrée dépendra du code de bande utilisé par votre machine :
 - ◀ Système de codage binaire : 12,7 mm – par ex. : machines Barudan
 - ◀ Système de codage ternaire : 12,1 mm – par ex. : machines Tajima
- 4 Dans le champ **Long. min. de point**, entrez la longueur minimale de point permise.
Ceci établira la valeur par défaut des **Petits points**. En règle générale, la longueur minimale de point de broderie est augmentée dans le cas des tissus denses et des fils épais, afin d'empêcher les ruptures de fil.
- 5 Dans le champ **Long. max. de saut**, entrez la longueur maximale de saut permise.
Ceci établira la valeur par défaut de [Saut automatique](#). En règle générale, utiliser des valeurs de saut plus petites améliore la qualité des points et réduit l'usure de la machine, mais peut augmenter le temps de broderie.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

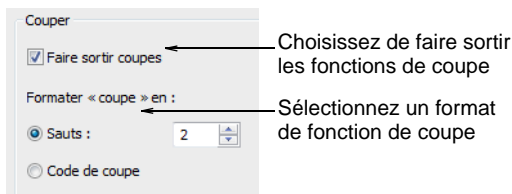
- ◀ [Formats des machines à broder](#)
- ◀ [Éliminer les petits points](#)

Définir des fonctions de coupe

Avec certains formats machines, vous pouvez spécifier comment formater et interpréter les fonctions de coupe. Certaines machines ne comprennent que des codes de coupe spécifiques. D'autres interprètent les sauts multiples comme un fonction de coupe. Les machines non pourvues de coupe-fils automatiques ne savent pas toujours comment interpréter les fonctions de coupe ; elles peuvent même déplacer le dessin lorsqu'elles rencontrent un code de coupe. Avec ces machines, vous devez désélectionner la case à cocher **Faire sortir coupes**, pour que les fonctions de coupe ne soient pas prises en compte lors de la broderie du dessin.

Marche à suivre pour paramétrer des fonctions de coupe

- 1 Ouvrez un dessin.
- 2 Accédez au dialogue **Paramètres de format machine > Standard**. Seuls les champs se rapportant au format machine sélectionné apparaîtront.



- 3 Sous le panneau **Coupe**, sélectionnez la case à cocher **Faire sortir coupes** pour inclure les fonctions de coupe lors de la sortie dans la machine sélectionné.

Si vous désélectionnez la case, les fonctions de coupe ne sont pas supprimées du dessin mais tout simplement ignorées durant le processus de sortie.

- 4 Spécifiez le format de coupe à utiliser.

Format de coupe	Utilité
Sauts	Utiliser avec les machines qui interprètent les sauts multiples comme étant des coupes. Saisir le nombre requis de sauts.
Code de coupe	Pour les machines qui interprètent les commandes de coupe explicites.

5 Cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

◀ [Formats des machines à broder](#)

Définir des fonctions de changement de couleur

Les machines interprètent la fonction Changement de couleur différemment – soit comme une commande Numéro d'aiguille soit comme une commande Arrêt. En substance, les règles suivantes s'appliquent :

- ◀ Les machines à aiguille unique s'arrêtent lorsqu'une fonction Changement de couleur ou Arrêt est rencontrée.
- ◀ Certaines machines à aiguilles multiples passent, par défaut, à la couleur suivante sans s'arrêter.
- ◀ Certaines machines à aiguilles multiples prennent directement en charge l'adressage d'aiguille.

Fonctions d'arrêt

Les fonctions d'arrêt permettent à l'opérateur de changer de fil manuellement. Elles sont généralement utilisées avec des machines qui n'ont qu'une aiguille. Les fonctions Arrêt sont parfois combinées avec des fonctions Saut pour indiquer les changements de couleur.

Fonctions de changement de couleur

Pour les machines qui les prennent en charge, les fonctions Changement de couleur disent à la machine d'aller à l'aiguille suivante à chaque fois que celle-ci en rencontre. La machine peut être chargée des bonnes couleurs de fil selon la feuille de programmation de production.

Fonctions numéro d'aiguille

Pour les machines d'adressage d'aiguilles, chaque « plage » de couleur sur la palette de couleurs correspond à un numéro d'aiguilles. Les

fonctions Numéro d'aiguille sont parfois combinées avec des fonctions Saut pour indiquer les changements de couleur.

Diagramme de fils: Royal

Nuancier de fils

Coloris: Yellow

N° Description et code

1.		Light Beige C378
2.		Brown Orange C249
3.		Gold PG001
4.		Red C037
5.		Black C200

Séquence des couleurs/aiguilles

3. Red 7.95pled
1. Brown Orange 1.66pled
2. Sand167.17pled
4. Yellow 8.29pled
5. Black 57.42pled
Long. totale de fil: 96.47pled

Pour les machines à adressage d'aiguille, vous devez spécifier le nombre d'aiguilles de la machine. Ceci indique à la machine quand elle doit s'arrêter pour permettre à l'opérateur de changer de fils. Par exemple, si un dessin est composé de 15 couleurs et que la machine a 5 aiguilles, cette dernière doit s'arrêter tous les 3 changements de couleur pour permettre à l'opérateur de changer les fils.

Marche à suivre pour paramétrer des fonctions de changement de couleur

- Ouvrez un dessin.
- Accédez au dialogue **Paramètres de format machine > Standard**. Seuls les champs se rapportant au format machine sélectionné apparaîtront.

Changement de couleur

En utilisant : Numéro d'aiguille

Nombre d'aiguilles : 7

Utiliser adressage de groupe

Premier CC requis

Retourner au départ

Sélectionnez une méthode pour interpréter les fonctions de changement de couleur

Entrez le nombre d'aiguilles

Le cas échéant, sélectionnez des fonctions optionnelles

- Dans le panneau **Changement de couleur**, sélectionnez une méthode à utiliser pour interpréter les fonctions de changement de couleur.

Méthode	Convertit les fonctions de CC en ...
Numéro d'aiguille	fonctions Numéro d'aiguille

Méthode	Convertit les fonctions de CC en ...
Arrêts	Fonctions d'arrêt
Arrêter et sauter	fonctions Arrêt et Sauter
Numéro d'aiguille et sauts	Fonctions Numéro d'aiguille et saut.

- Pour les machines pourvues d'adressage d'aiguille, entrez le nombre d'aiguilles de la machine dans le champ **Nombre d'aiguilles**.
- Éventuellement, sélectionnez la case à cocher **Utiliser adressage de groupe**.

Certaines machines peuvent combiner deux têtes à la fois, vous permettant ainsi de broder un dessin en utilisant les aiguilles de deux têtes. Par exemple, si une machine a deux têtes et chaque tête neuf aiguilles, la machine déplace le cadre de la première à la deuxième tête, vous permettant ainsi de broder en 18 couleurs sans avoir à faire de changement manuellement.



Note : Si c'est le cas, entrez le nombre d'aiguilles de la machine dans le champ **Nombre d'aiguilles**.

- Éventuellement, sélectionnez la case à cocher **Premier CC requis**.
Certaines machines requièrent un code de **Premier CC** pour initialiser la machine et ramener la tête à la position d'aiguille du premier changement de couleur.
- Éventuellement, sélectionnez la case à cocher **Retourner au départ**.
Cela replace l'aiguille au début du dessin, préparant la machine au passage de répétition.
- Cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)

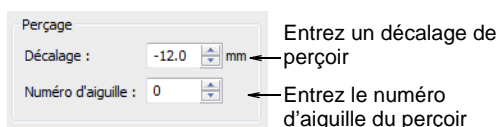
Définir les fonctions de perçoir

Certaines machines à broder sont pourvues de perçoirs. Souvent, le perçoir remplace l'une des aiguilles. Vous devez spécifier la position d'aiguille du perçoir et sa valeur de décalage. Les perçoirs se présentent souvent sous forme de « lames » dont la position de coupe est décalée de ± 12 mm par rapport à l'aiguille principale. Avant le démarrage de la machine, le cadre se déplace de façon à ce que le perçoir soit dans la position désirée. Ce déplacement de cadre supplémentaire compense le décalage de perçoir. Certaines machines s'ajustent automatiquement pour ce décalage lorsqu'une fonction Perçoir entré est rencontrée. Cette sorte de machine devrait avoir une valeur de décalage de 0. De même,

si vous utilisez une aiguille perceuse (à la place d'une lame), vous n'avez pas besoin de valeur de décalage. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

Marche à suivre pour paramétrer des fonctions de perçoir

- 1 Ouvrez un dessin.
- 2 Accédez au dialogue **Paramètres de format machine > Standard**. Seuls les champs se rapportant au format machine sélectionné apparaîtront.



- 3 Dans le panneau **Perçage**, entrez le décalage de perçoir requis.
 - ◀ Si votre machine insère automatiquement un décalage quand une fonction Perçoir entré apparaît, entrez un décalage de 0 mm.
 - ◀ Si votre machine requiert une valeur de décalage, entrez un décalage de $\pm 12,0$ mm.
- 4 Entrez le numéro de l'aiguille à laquelle le perçoir est relié.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

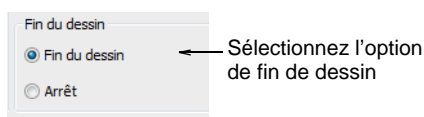
- ◀ [Formats des machines à broder](#)

Paramétrer les fonctions de fin de dessin

Certaines machines requièrent un code de fonction **Fin du dessin** explicite pour pouvoir reconnaître quand la fin du dessin a été atteinte. Certaines autres machines ne comprennent pas le code de fonction **Fin du dessin**, et ont besoin d'un code **Arrêt** à la place. Par exemple, les machines Tajima reconnaissent le code de fonction explicite **Fin du dessin**, alors que les machines Happy ne requièrent qu'un simple arrêt.

Marche à suivre pour paramétrer les fonctions de fin de dessin

- 1 Ouvrez un dessin.
- 2 Accédez au dialogue **Paramètres de format machine > Standard**. Seuls les champs se rapportant au format machine sélectionné apparaîtront.



- 3 Dans le panneau **Fin du dessin**, sélectionnez l'option appropriée pour votre machine :

Option	Utilité
Fin du dessin	Certaines machines requièrent un code de fonction explicite Fin du dessin – par ex. : certaines machines Tajima.
Arrêt	Certaines machines requièrent un code Arrêt à la place – par ex. : les machines Happy.

- 4 Cliquez sur **Enregistrer**, puis sur **Fermer**.

Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)
- ◀ [Paramétrer le commencement/la fin de la séquence dessin](#)

Formats machine avancés

L'onglet **Avancé** vous permet de définir des options supplémentaires de format machine. Une fois de plus, les paramètres dépendent du format machine sélectionné. Vous pouvez définir la séquence de changement de couleur, insérer des codes spéciaux pour le début ou la fin d'un dessin, et entrer des paramètres de vitesse. Il existe toute une variété de paramètres, y compris un paramètre contrôlant la tension du tissu pendant le perçage et un contrôlant le rembobinage de la bande quand la broderie est terminée. Utilisez le dialogue **Paramètres de format machine** pour définir les valeurs de sortie dans un format machine particulier.



Note : Les valeurs décrites ici ne sont pas **toutes** disponibles pour tous les formats machines. Utilisez ces directives pour saisir les valeurs qui s'appliquent au format que vous avez sélectionné. Il est conseillé de ne changer les valeurs **Avancé** que si vous possédez une bonne connaissance des codes utilisés par votre machine à broder. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

Définir la séquence de changement de couleur

Certaines machines ne peuvent interpréter les fonctions Changement de couleur à moins qu'elles ne fassent partie d'une « séquence de changement de couleur » composée de [sauts vides](#) et de [points vides](#) avant et après chaque commande Changement de couleur. Vérifiez si

vostra machine a besoin que vous entriez des valeurs de séquence de changement de couleur.

#	X	Y	L	Func
39	-0.17	0.00	0.17	
40	1.00	0.00	1.00	
41	1.00	0.00	1.00	
42	-1.00	0.00	1.00	
43	-1.00	0.00	1.00	
44	0.17	0.00	0.17	
45	0.00	0.00	0.00	
46	0.00	0.00	0.00	
47	0.00	0.00	0.00	jump
48	0.00	0.00	0.00	Col (2)
49	0.00	0.00	0.00	jump
50	0.00	0.00	0.00	
51	0.00	0.00	0.00	
52	-0.11	-1.11	1.11	
53	-0.42	-0.37	0.55	
54	0.48	-0.73	0.87	
55	0.71	-0.48	0.86	
56	1.08	0.83	1.36	
57	-0.13	0.56	0.57	
58	-0.02	0.18	0.18	
59	-1.94	0.00	1.94	
60	2.61	-0.39	2.64	

Standard Avancé

Nom de format : Melco

Séquence de changement de couleur

0,0 : 0

Saut 0,0 : 0

Code(s) de changement de couleur

Saut 0,0 : 0

0,0 : 0

Début du dessin

Saut 0,0 : 0

0,0 : 0

Fin du dessin

0,0 : 0

Saut 0,0 : 0

Séquence de changement de couleur dans la Liste des points de broderie correspond à la séquence définie sous l'onglet Paramètres de format machine

Sous l'onglet **Avancé**, le panneau **Séquence de changement de couleur** se lit de haut en bas, dans l'ordre où les codes apparaissent dans la séquence. Les deux premiers champs indiquent le nombre de points vides et de sauts vides à insérer **avant** la commande Changement de couleur. Les autres champs indiquent les sauts vides et les points vides à insérer **après** la commande.

Sujets connexes

◀ [Formats des machines à broder](#)

Paramétrer le commencement/la fin de la séquence dessin

En plus de toute fonction Fin du dessin, certaines machines ont besoin de davantage de [points vides](#) et de [sauts vides](#) pour broder le début et la fin d'un dessin de broderie. D'autres machines ont besoin d'une fonction Arrêt. Selon le type de machine utilisé, vous pourriez également avoir besoin de fonctions pour initialiser la machine ou engager le [retrait du cadre une fois la broderie terminée](#).

Séquence de changement de couleur

0,0 : 0

Saut 0,0 : 0

Code(s) de changement de couleur

Saut 0,0 : 0

0,0 : 0

Début du dessin

Saut 0,0 : 0

0,0 : 0

Fin du dessin

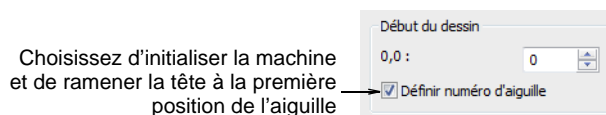
0,0 : 0

Saut 0,0 : 0

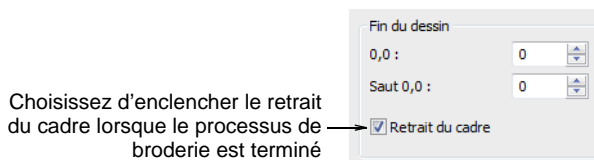
Entrez le nombre de sauts vides et de points vides à insérer au début du dessin

Entrez le nombre de points vides et de sauts vides à insérer à la fin du dessin

Lorsqu'elle est disponible, l'option **Définir numéro d'aiguille** initialise la machine et ramène la tête à la position de l'aiguille au premier changement de couleur.



Lorsqu'elle est disponible, l'option **Retrait du cadre** enclenche le retrait du cadre après la broderie du dessin.



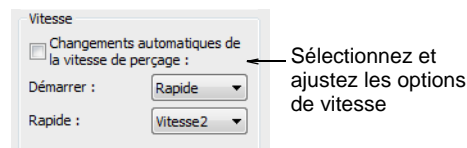
Note : Notez bien que ces champs indiquent le nombre de codes **supplémentaires** à insérer en plus des paramètres définis par **défaut**.

Sujets connexes

◀ [Formats des machines à broder](#)

Définir les options de vitesse

Certaines machines peuvent broder à différentes vitesses. Selon la machine utilisée, vous pouvez sélectionner différentes vitesses quand vous commencez la broderie ou quand le perçoir est engagé.



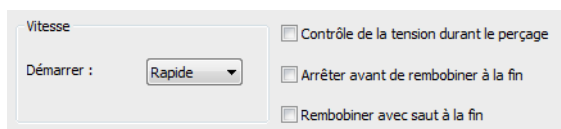
Lorsqu'elle est disponible, l'option **Changements automatiques de la vitesse de perçage** dans l'onglet **Avancé** ralentit la machine automatiquement quand le perçoir est engagé. Sur la liste **Démarrer**, sélectionnez la vitesse de démarrage désirée – **rapide** ou **lent**. Sur la liste **Rapide**, sélectionnez le réglage le plus rapide de votre machine – **Vitesse 1** ou **Vitesse 2**. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

Sujets connexes

◀ [Formats des machines à broder](#)

Définir diverses options avancées

Selon le format machine utilisé, vous pourrez également réduire la tension du tissu durant le processus de perçage, et indiquer si vous voulez que la bande soit rembobinée une fois la broderie terminée.



Lorsque c'est disponible, paramétrez ce qui suit selon vos besoins :

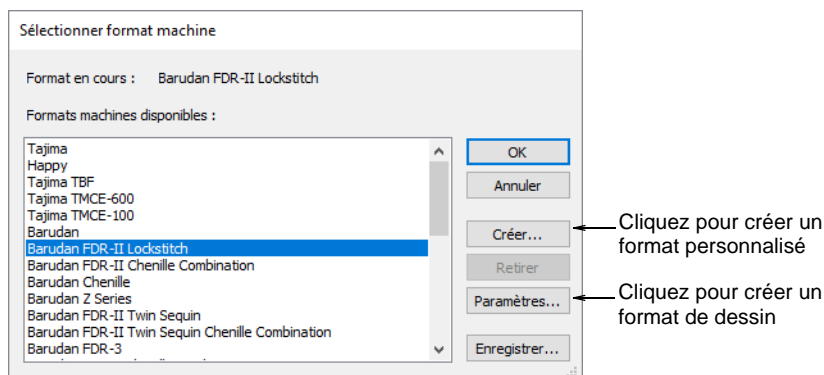
- ◀ **Contrôle de la tension durant le perçage** : Cette option réduit la tension du tissu quand le perçoir est engagé.
- ◀ **Arrêter avant de rembobiner à la fin** : Cette option arrête la machine à la fin du dessin et rembobine la bande.
- ◀ **Rembobiner avec saut à la fin** : Cette option insère un saut à la fin du dessin et rembobine la bande.

Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)

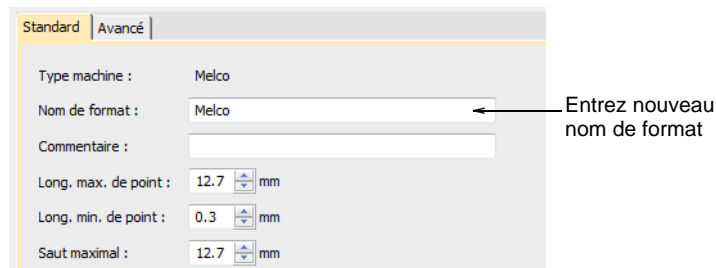
Formats machines personnalisés

EmbroideryStudio offre des formats standard pour la plupart des machines. Cependant, si votre machine est particulière, il vous faudra peut-être ajuster les paramètres de format machine en conséquence. Par exemple, si vous possédez différents modèles d'un même type de machine à broder, différentes fonctions pourraient requérir différentes valeurs.



Créer des formats personnalisés

Vous pouvez créer un nouveau format machine reposant sur un format machine standard, et le rendre disponible pour tous les dessins.



Standard | Avancé

Type machine : Melco

Nom de format : Melco → Entrez nouveau nom de format

Commentaire :

Long. max. de point : 12.7 mm

Long. min. de point : 0.3 mm

Saut maximal : 12.7 mm

- ◀ Entrez un nom pour le nouveau format dans le champ **Nom de format** – par ex. **Melco-1**.
- ◀ Dans le champ **Commentaire**, entrez toute information qui vous permettra d'identifier ultérieurement le format machine – par ex. : **Pas de coupe**.
- ◀ Ajustez les paramètres de format machine **Standard** et **Avancé** si besoin est.

Créer des formats spécifiques au dessin

Vous pouvez créer un format machine personnalisé pour appliquer au dessin courant. Les champs **Nom** et **Commentaire** ne peuvent être modifiés. Le format machine personnalisé est nommé automatiquement d'après le nom d'origine du format machine et du dessin – par ex. : **Melco - Dessin1**.



Note : Le cas échéant, vous pouvez même modifier le format machine standard. Nous vous conseillons toutefois de ne le faire que si les valeurs initiales ne sont plus utilisées.

Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)
- ◀ [Formats machine standards](#)
- ◀ [Formats machine avancés](#)

PARTIE III

NUMÉRISATION DE BRODERIE

Dans EmbroideryStudio, vous construisez des dessins de broderie à partir de formes de base ou « [objets de broderie](#) ». Ce sont des [objets vectoriels](#) qui ont certaines caractéristiques déterminantes appelées « [propriétés](#) », telles que couleur, dimensions, position, etc. Ils possèdent aussi des propriétés particulières à la broderie, comme le type de point et la densité.

Types de point

Cette section explique comment sélectionner des types de point pour vos différents remplissages, y compris comment créer des remplissages Satin, Tatami, de motifs et de contour et comment ajuster des paramètres de point pour obtenir les meilleurs résultats. Elle décrit également comment créer des remplissages et des bordures Zigzag et de Points de tenue. Pour plus amples informations, voir [Types de point](#).

Numérisation des formes

Cette section discute de la conversion automatique d'objets vectoriels en objets de broderie. Elle traite également méthodes de numérisation manuelles, y compris la numérisation des formes libres, des bordures simples et des formes en colonnes complexes. Pour plus amples informations, voir [Numérisation des formes](#).

Propriétés d'objet

Cette section explique comment les paramètres de propriété dans un dessin, et comment appliquer et ajuster les paramètres tissu. Elle explique aussi comment créer et maintenir des styles et des modèles dans EmbroideryStudio. Pour plus amples informations, voir [Propriétés d'objet](#).

Coloris

Quand vous numérisez, vous sélectionnez des couleurs dans la [palette de couleurs](#). Ceci contient une sélection de couleurs qui peut être adaptée à chaque dessin ou combinaison de couleurs. Un « [coloris](#) » particulier représente les vraies couleurs de fil avec lesquels un dessin sera brodé. Vous pouvez définir plusieurs combinaisons de couleurs et passer de l'une à l'autre. Pour plus amples informations, voir [Coloris](#).

Chapitre 9

Types de point

Tous les [objets de broderie](#) dans EmbroideryStudio contiennent des paramètres déterminants ou [propriétés](#). Certaines propriétés, telles que les dimensions ou la position, sont communes à tous les objets, alors que d'autres sont particulières à un type d'objet. La propriété la plus importante de tout objet de broderie est son type de point. Le logiciel utilise des contours d'objets et le type de point correspondant pour générer des points de broderie. A chaque fois que vous refaçonnez, transformez ou [redimensionnez](#) un objet, des points de broderie sont régénérés en fonction de son type de point et de ses paramètres.






En gros, les types de point se divisent en deux catégories – contours et remplissages. Différents types de point conviennent à différentes formes. Certains types de point conviennent aux contours tout comme aux remplissages. D'autres sont dédiés à d'autres fins. Un type de point peut être sélectionné avec une méthode de numérisation ou appliqué par la suite. Lorsque vous créez un objet à partir de rien, celui-ci prend le type de point actuellement sélectionné.

Contours simples

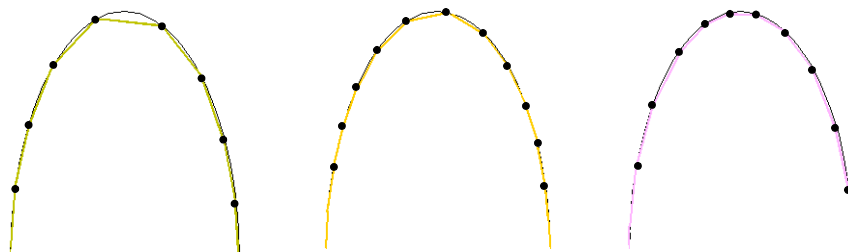
EmbroideryStudio procure des outils pour créer de la broderie de contour de diverses épaisseurs et de divers styles. En règle générale, cet outil est utilisé pour ajouter des bordures et des passages de détail aux dessins de broderie. Il y a des outils pour créer une broderie de passage simple, ainsi qu'une grande diversité de contours décoratifs. Les Points de contour sont interchangeables.



Broderie de passage simple

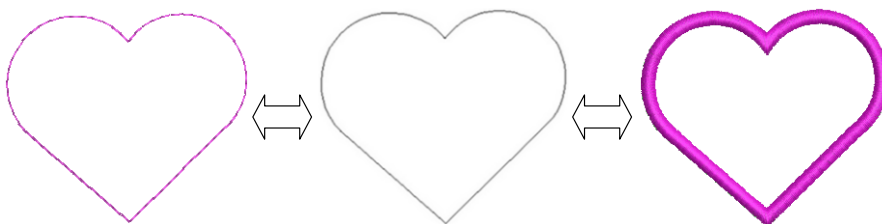
-  Utilisez Points de contour > Passage pour placer un rang de points de passage simple le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.
-  Utilisez Points de contour > Passage triple pour placer un rang de points de passage triple le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.
-  Utilisez Points de contour > Passage sculpture pour créer un contour épais-mince alternant points simples et points triples pour donner une apparence brodé main.

Utilisez l'outil **Passage** pour numériser des lignes de [broderie de passage](#). Utilisez **Passage triple** pour accentuer. Ce type de point est généralement utilisé pour des bordures et des contours épais. Le **Passage sculpture** crée une alternance de broderie épaisse et de broderie mince – passage simple/passage triple – pour donner une apparence brodé main. Vous pouvez ajuster la [longueur de point](#), l'écart de corde, les répétitions de points et autres paramètres via le dock **Propriétés d'objet**.



Conseils d'utilisation...

- ◀ Les deux barres d'outils **Numérisation traditionnelle** et **Numérisation graphique** contiennent des outils pour la numérisation de contours. Ces outils placent un rang de points de passage le long d'une ligne numérisée.
- ◀ EmbroideryStudio offre des outils pour générer automatiquement des contours.
- ◀ Utilisez **Retour arrière** et **Répéter** pour renforcer des contours en spécifiant le sens de la broderie.
- ◀ Vous pouvez changer de type de contour à tout moment, y compris des contours vectoriels. Les objets vectoriels n'ont, naturellement, pas de propriétés de point. La largeur du contour satin peut être contrôlée au moyen des propriétés d'objet ou en utilisant l'outil **Refaçonner**.



Sujets connexes

- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)
- ◀ [Créer des formes vectorielles dans EmbroideryStudio](#)
- ◀ [Renforcer les contours](#)
- ◀ [Générer contours et décalages](#)
- ◀ [Refaçonnez les objets Colonne C](#)

Paramètres de longueur de point

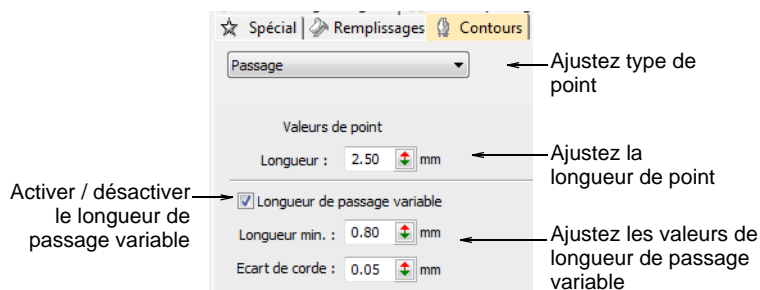


Utilisez Points de contour > Passage pour placer un rang de points de passage simple le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.

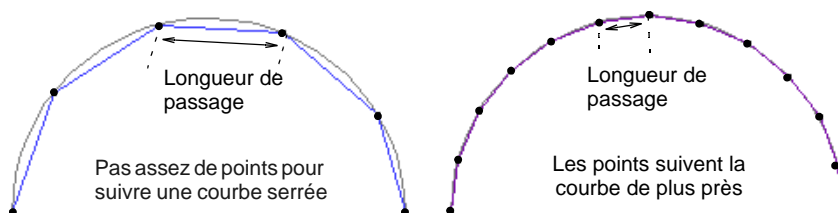
Pour le point de passage et autres points de contour, la [longueur de point](#) peut être ajustée pour l'adapter à la forme.

Marche à suivre pour ajuster la longueur de point

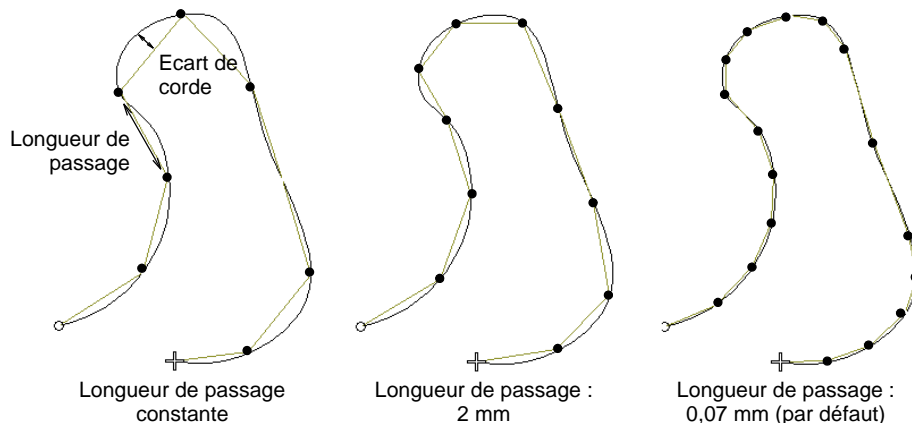
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône pour accéder à propriétés d'objet.



- ◀ Pour paramétrer une longueur de point fixe, ajustez le champ **Longueur**. Pour les courbes prononcées, réduisez la longueur – par exemple 1,8 mm – afin que les points suivent la ligne de plus près. Pour imiter une broderie faite à la main, réglez la longueur de Passage triple à 4,0 mm.



- ◀ Ou bien, raccourcissez automatiquement les points de broderie pour qu'ils suivent les courbes serrées avec l'option **Longueur de passage variable**.
- ◀ Dans le champ **Ecart de corde**, entrez la distance maximale permise entre le contour numérisé et les points de broderie.

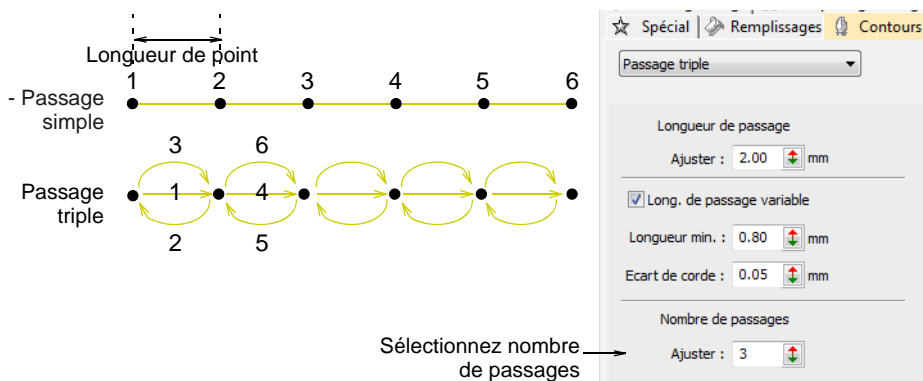


- ◀ Dans le champ **Long. min.**, entrez la **longueur minimale de point** permise. La longueur de point ne sera pas réduite en deçà de cette valeur, même si l'écart de corde est dépassé.

Paramètres de nombre de passages

Utilisez Points de contour > Passage triple pour placer un rang de points de passage triple le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.

Par défaut, **Passage triple** répète chaque point trois fois. Vous pouvez changer le nombre de répétitions en ajustant la valeur **Nombre de passages**.



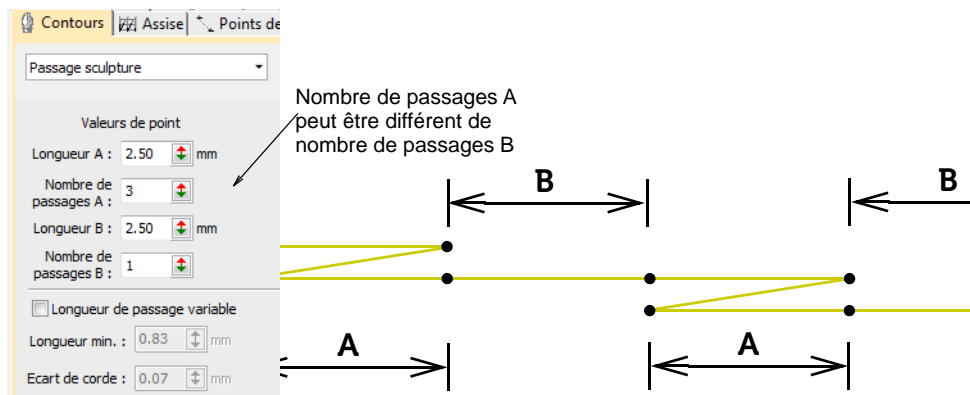
Suggestion : Utilisez **Retour arrière** et **Répéter** pour renforcer des contours en spécifiant le sens de la broderie. Pour plus amples informations, voir [Renforcer les contours](#).

Paramètres de Passage sculpture

Utiliser Points de contour > Passage sculpture pour créer un contour épais-mince alternant points simples et points triples pour donner une apparence brodé main.

Passage sculpture offre des paramètres de longueur de point indépendants pour alterner des points de broderie. Cela s'avère pratique pour créer une apparence brodé main. Appliquer aux formes ouvertes ou fermées. Les valeurs d'alternance par défaut sont égales mais peuvent être réglées indépendamment – par exemple A=2,5 mm et B=1,5 mm.

De même, le nombre de répétitions A/B peut être paramétré indépendamment. Les paramètres par défaut sont #A=3, #B=1.



Broderie satin

Satin fait partie des types de point qui peuvent être utilisés pour des bordures épaisses ou pour des remplissages. Il convient très bien aux formes étroites où chaque point s'étend sur la largeur de la colonne. Comme il n'y a généralement pas de piqûres d'aiguille rompant le remplissage, le point satin crée un effet brillant de haute qualité.



Suggestion : Les fonctionnalités [Fractionnement automatique](#) et [Saut automatique](#) vous aident à contrôler les longs points satin. Pour plus amples informations, voir [Optimiser les longs points satin](#).

Appliquer le point satin



Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin pour créer des bordures plus épaisses ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de remplissage > Satin en relief pour créer des surfaces en relief – peut être appliqué au lettrage ou utilisé avec trapunto pour des effets de courtepoinTE. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin en relief pour créer des bordures satin en relief – peut être utilisé avec contours pour des effets de capitonnage. Cliquez à droite pour les paramètres.

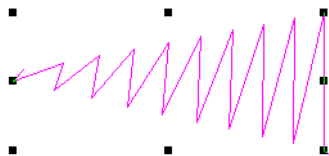
Dans EmbroideryStudio, l'option **Espacement automatique** est activée par défaut. Pour la plupart des utilisations, cette option évite les ruptures de fil et crée des colonnes attrayantes de points satin.



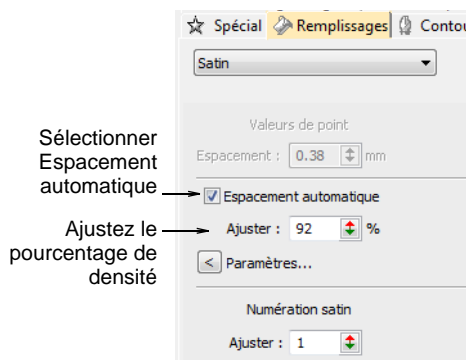
Si une colonne est trop large, on court le risque d'avoir des points trop lâches ne recouvrant pas le tissu convenablement. Inversement, la densité de point peut s'avérer trop élevée dans les colonnes étroites, le tissu pouvant être endommagé par les pénétrations d'aiguille. Ajustez la densité de points en paramétrant une valeur d'espacement fixe ou laissez **Espacement automatique** calculer les espacements pour vous là où les colonnes changent de largeur.

Marche à suivre pour appliquer le point satin avec espacement automatique

- 1 Sélectionnez la méthode de numérisation que vous voulez utiliser – par ex. [Colonne C](#).
- 2 Sélectionnez **Satin** et créez un [objet de broderie](#). Ou bien, sélectionnez un objet de broderie existant et cliquez sur **Satin**.

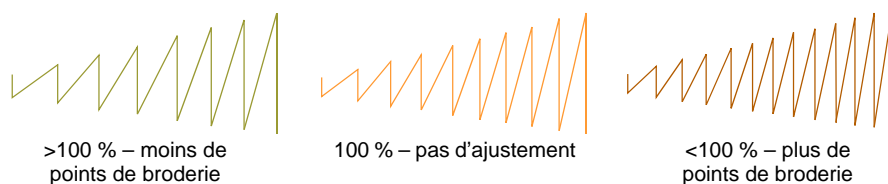


3 Cliquez à droite sur l'icône **Satin** pour accéder à propriétés d'objet.



4 Cochez **Espacement automatique** si ce n'est déjà fait.

5 Ajuster la **densité de point** pour les remplissages plus ou moins ouverts.



La densité est exprimée en pourcentage des valeurs prédéfinies :

- ◀ Pour réduire la densité de points, augmentez le pourcentage – à 110 % -115 % par exemple.
- ◀ Pour réduire la densité de points, augmentez le pourcentage – à 90 % -85 % par exemple.

Un ajustement à 75 % produit généralement une broderie de haute qualité. Un nombre de points plus important entraînerait un processus de broderie plus long et un coût plus élevé.

6 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



Note : Pour un résultat encore plus minutieux, vous pouvez ajuster les paramètres d'**Espacement automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Espacement automatique satin](#)

Espacement automatique satin



Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin pour créer des bordures plus épaisses ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.

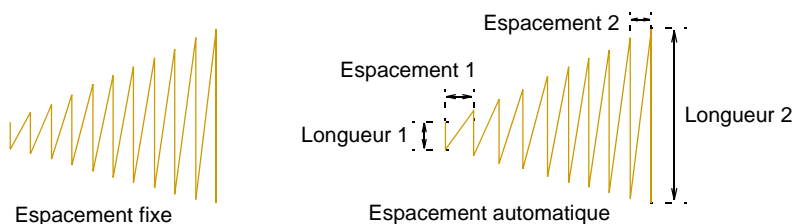


Utilisez Points de remplissage > Satin en relief pour créer des surfaces en relief – peut être appliqué au lettrage ou utilisé avec trapunto pour des effets de courbepointe. Cliquez à droite pour les paramètres.



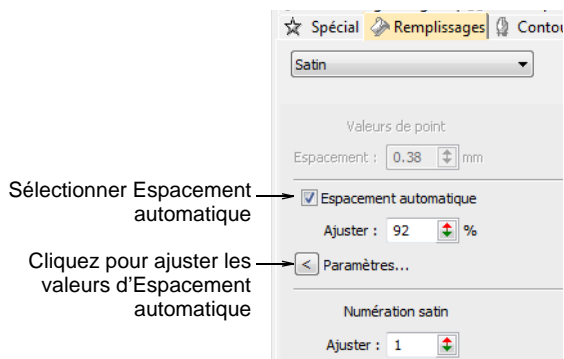
Utilisez Points de contour > Satin en relief pour créer des bordures satin en relief – peut être utilisé avec contours pour des effets de capitonnage. Cliquez à droite pour les paramètres.

Ajustez **Espacement automatique** pour spécifier la rapidité et l'amplitude du changement d'espacement. Vous pouvez également spécifier les décalages d'espacement pour un ajustement de l'espacement en fonction des différents types de fil. Ces paramètres sont destinés aux experts de la numérisation. En principe, il vous faudra enregistrer les paramètres modifiés dans un modèle.

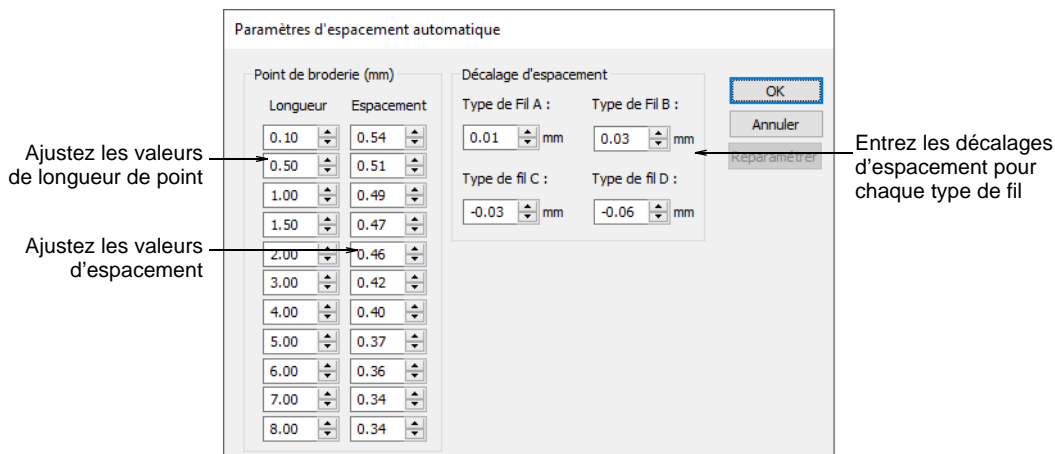


Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'espacement automatique

1 Cliquez à droite sur l'icône **Satin** pour accéder à propriétés d'objet.

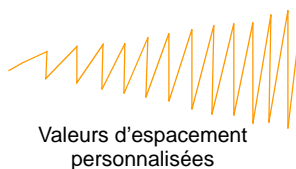
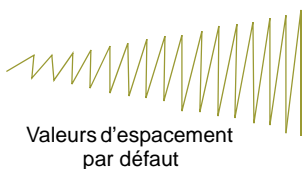


2 Cliquez sur **Paramètres**. Le dialogue **Paramètres d'espacement automatique** s'ouvre.



3 Ajustez les paramètres de point dans le panneau **Point de broderie** :

Paramètre	Fonction
Longueur	Ces valeurs définissent les incréments d'ajustement des espacements. Plus la distance entre chaque longueur est petite, plus la broderie est dense. Chaque longueur doit être supérieure à la précédente.
Espacement	Ces valeurs définissent l'espacement correspondant à chaque longueur de point . Voir plus loin.



4 Ajustez les décalages d'espacement des différents types de fil.

Le décalage détermine le montant par lequel les paramètres de point seront ajustés pour différentes épaisseurs de fil.

Epaisseur	Description	Par défaut
A	Fil de broderie normal (environ 40 deniers)	0.01
B	Plus épais que la normale (environ 30 deniers)	0.03
C	Plus fin que la normale (environ 80 deniers)	-0.03
D	Très fin (environ 100 deniers)	-0.06



Note : Le type de fil est attribué dans le dialogue **Ajouter fil**.
L'espacement de point du type de fil attribué est automatiquement ajusté en fonction des valeurs définies ici.

5 Cliquez sur **OK**.

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des modèles](#)
- ◀ [Modifier des détails de fil](#)

Espacement satin fixe



Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin pour créer des bordures plus épaisse ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de remplissage > Satin en relief pour créer des surfaces en relief – peut être appliqué au lettrage ou utilisé avec trapunto pour des effets de courtepoinTE. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin en relief pour créer des bordures satin en relief – peut être utilisé avec contours pour des effets de capitonnage. Cliquez à droite pour les paramètres.

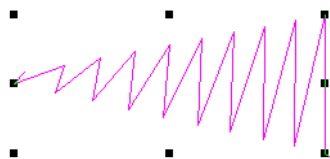
Dans EmbroideryStudio, l'option **Espacement automatique** est activée par défaut. Toutefois, il vous faudra parfois contrôler l'espacement exact de vos colonnes satin. Un espacement fixe est parfois utilisé, notamment, pour des effets décoratifs– par ex. : un espacement très ouvert par-dessus un arrière-plan tatami. Ces effets ne peuvent être réalisés avec **Espacement automatique**.



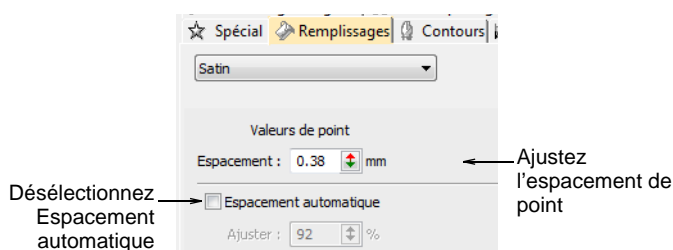
Suggestion : Si vous utilisez une tablette de numérisation, vous pouvez rapidement passer d'un style prédéfini à l'autre, et ainsi changer les paramètres d'espacement. Les boutons du capteur permettent d'accéder aux différents styles prédéfinis. Par exemple, un clic sur le bouton 1 vous fait accéder à <PRESET_SATIN_1>.

Marche à suivre pour appliquer le point satin avec un espacement fixe

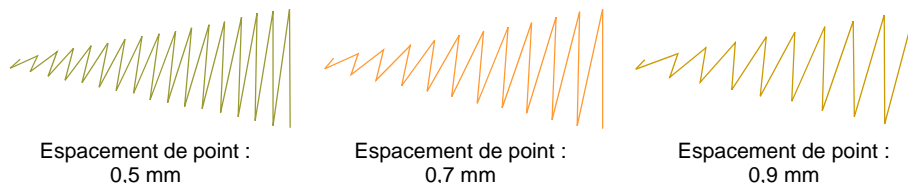
- 1 Sélectionnez la méthode de numérisation que vous voulez utiliser – par ex. [Colonne C](#).
- 2 Sélectionnez **Satin** et créez un [objet de broderie](#). Ou bien, sélectionnez un objet de broderie existant et cliquez sur **Satin**.



- 3 Cliquez à droite sur l'icône **Satin** pour accéder à propriétés d'objet.



- 4 Supprimez la coche d'**Espacement automatique**.
- 5 Dans le champ **Espacement**, entrez un espacement fixe.
 - ◀ Pour augmenter la densité, entrez une valeur plus petite.
 - ◀ Pour réduire la densité, entrez une valeur plus grande.



- 6 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.

Sujets connexes

- ◀ [Numérisation de broderie](#)

Numération des points satin



Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de remplissage > Satin en relief pour créer des surfaces en relief – peut être appliqué au lettrage ou utilisé avec trapunto pour des effets de courtepoinette. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Satin pour créer des bordures plus épaisse ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.



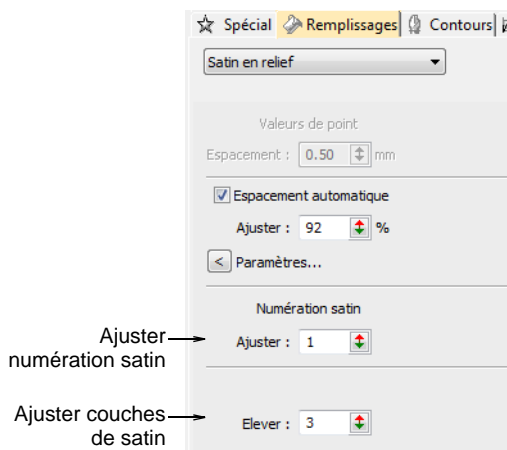
Utilisez Points de contour > Satin en relief pour créer des bordures satin en relief – peut être utilisé avec contours pour des effets de capitonnage. Cliquez à droite pour les paramètres.

Satin en relief est souvent utilisé dans les costumes folkloriques pour simuler la broderie faite à la main qui requiert du fil plus épais. Pour des points de broderie plus épais, paramétrez le point satin de façon à ce qu'il se répète un certain nombre de fois. Utilisez **Satin en relief** pour créer des surfaces en relief constituées de couches multiples de broderie satin. Il convient aussi très bien à certains styles de polices de caractères pour créer une surface de broderie en relief.



Marche à suivre pour ajuster la numération des points satin

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Satin** pour accéder à propriétés d'objet.

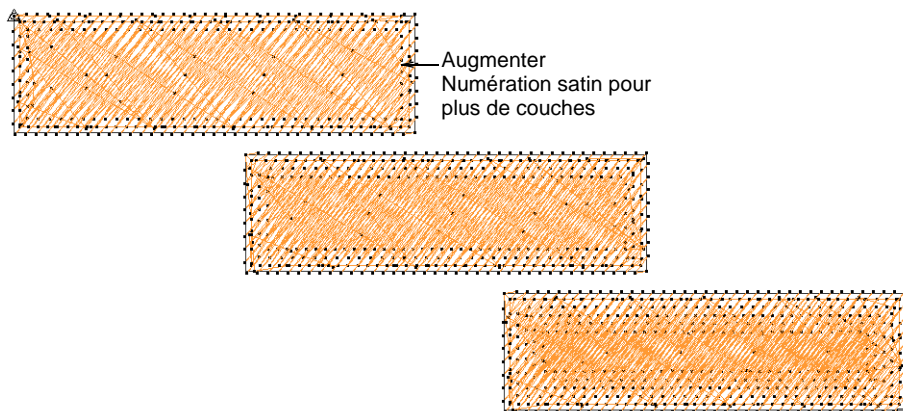


- ◀ Entrez le nombre de répétitions dans le champ **Numération satin**.



Attention : Une valeur supérieure à 10 pourrait entraîner des ruptures de fil, selon le dessin, tissu ou tension de fil utilisés.

- ◀ Avec **Satin en relief** vous pouvez aussi ajuster le nombre de couches de broderie.



- ◀ Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



Suggestion : Lorsque vous augmentez la numération des points satin, vous devriez également augmenter l'espacement de point pour éviter la concentration des points de broderie et les ruptures de fil.

Sujets connexes

- ◀ [Espacement satin fixe](#)
- ◀ [Optimiser les longs points satin](#)
- ◀ [Appliquer des types de point et des effets au lettrage](#)

Broderie tatami

Le point tatami consiste en rangs de points de passage et convient au remplissage des formes irrégulières de grande taille. Des décalages de points sont utilisés dans chaque rang pour éliminer les lignes fractionnées horizontales.



Densité de tatami

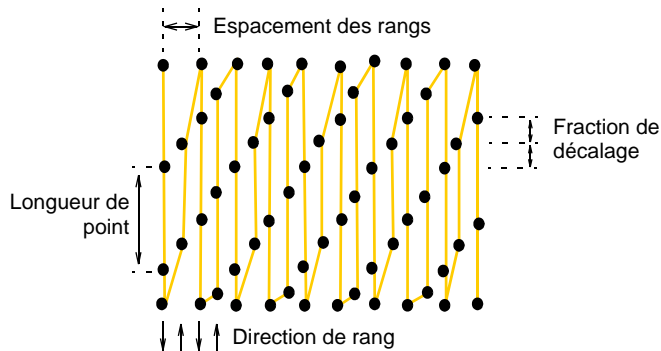


Utiliser Points de remplissage > Tatami pour créer des remplissages pour les formes irrégulières de grande taille. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utiliser Points de contour > Tatami pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour différents patrons de pénétration d'aiguille.

La densité de point tatami est déterminée par la distance entre chaque rang de points de broderie. On augmente parfois l'espacement des rangs pour créer une broderie plus ouverte pour les arrière-plans et les effets spéciaux.

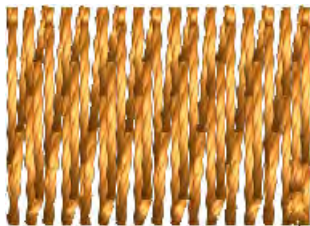


Suggestion : Lorsque vous augment l'espacement de point, **Assise automatique** doit être désactivé. Si trop ouverte, les passages de parcours et les segments se chevauchant pourraient compromettre l'effet. L'effet **Trapunto** déplace automatiquement les passages de parcours sous-jacents vers les bords d'un objet, afin qu'ils ne soient pas visibles.

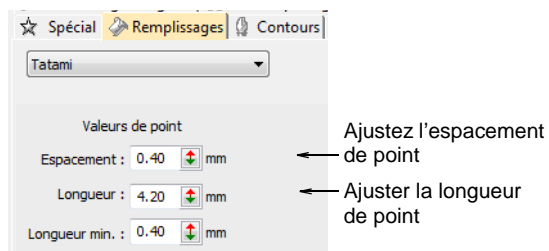
Marche à suivre pour paramétrer la densité tatami

- 1 Sélectionnez la méthode de numérisation que vous voulez utiliser – par ex. **Remplissage tournant**.

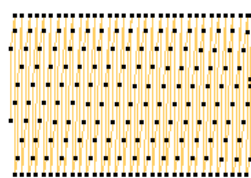
- 2 Sélectionnez **Tatami** et créez un [objet de broderie](#). Ou bien, sélectionnez un objet de broderie existant et cliquez sur **Tatami**.



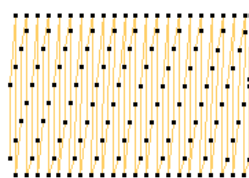
- 3 Cliquez à droite sur l'icône **Tatami** pour accéder à propriétés d'objet.



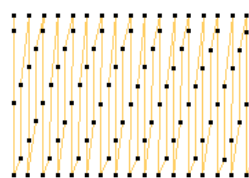
- 4 Ajustez l'**Espacement**. Pour une densité accrue, entrez une valeur plus petite. Pour une broderie plus ouverte, entrez une valeur plus grande.



Espacement : 0.4 mm

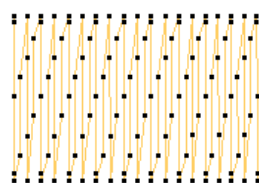


Espacement : 0.6 mm

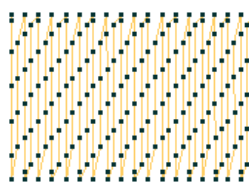


Espacement : 0.8 mm

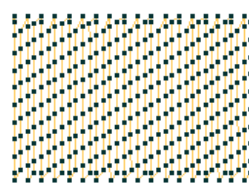
- 5 Ajustez la **Longueur**.



Longueur : 4.5 mm

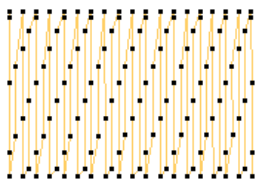


Longueur : 2 mm

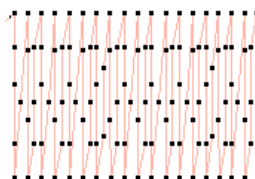


Longueur : 1 mm

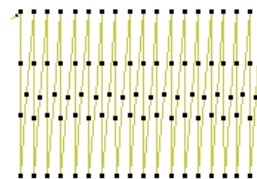
- 6 Dans le champ Longueur min. **Longueur min.**, entrez la longueur du plus petit point à générer.



Longueur : 4 mm
Long. min. de point : 0.4 mm



Longueur : 4 mm
Long. min. de point: 0.8 mm



Longueur : 4 mm
Long. min. de point : 1.2 mm

- 7 Le cas échéant, ajustez d'autres paramètres.
- 8 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.

Sujets connexes

- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Définir les options « appliquer » des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Trapunto broderie ouverte](#)

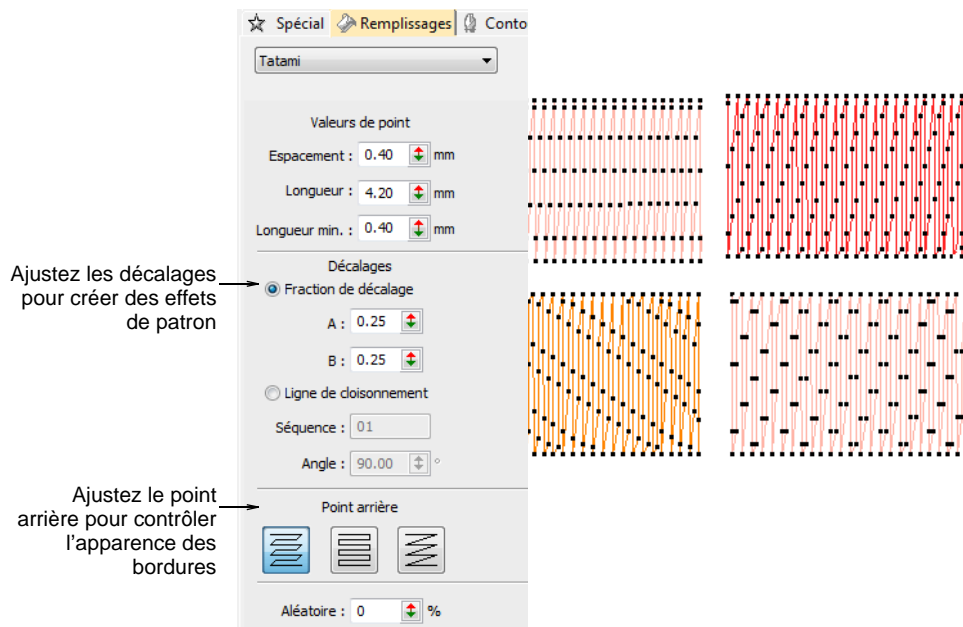
Autres paramètres tatami

Les paramètres tatami vous permettent aussi de contrôler les décalages d'aiguilles pour une distribution plus régulière des pénétrations d'aiguille ou pour des effets de patron. Choisissez un type différent de point arrière pour contrôler la broderie des bords.

Décalages

Avec des remplissages tatami, vous pouvez spécifier la manière dont chaque rang est décalé pour créer des patrons formés par les

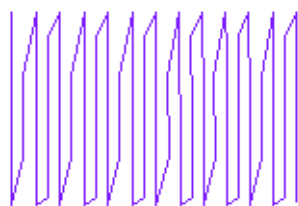
pénétrations d'aiguille. Pour ce faire, ajuster soit fractions de décalage soit lignes de cloisonnement.



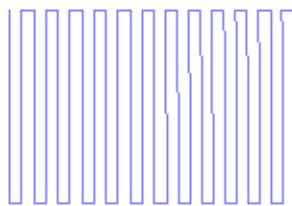
Suggestion : En utilisant un facteur **Aléatoire**, vous pouvez éliminer les patrons de lignes de fractionnement formés par les pénétrations d'aiguille et répartir les points de broderie au hasard à l'intérieur de la forme.

Point arrière

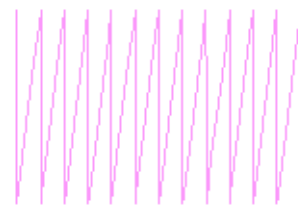
Point arrière tatami est le terme utilisé pour les rangs de points pairs (2e, 4e, 6e, etc.) dans un remplissage tatami. Il existe trois types de points arrière – **Standard**, **Ligne de bordure** et **Diagonale**.



Point arrière normal



Point arrière ligne de bordure



point arrière diagonal

Le tableau ci-dessous décrit les différences :

Type	Notes
Point arrière normal	Comme les rangs sont de longueurs différentes, il y a moins de petits points sur les bords de la forme, réduisant ainsi la possibilité d'endommager le tissu. Le Point arrière normal convient parfaitement aux remplissages de haute densité.
Point arrière ligne de bordure	Les points arrière ligne de bordure créent une bordure régulière et bien définie avec des remplissages de faible densité. Le point arrière ligne de bordure est également appelé style Trapunto.
Point arrière diagonal	Les rangs arrière sont diagonaux et connectent les rangs avant. Le point arrière diagonal convient parfaitement aux formes tournantes et donne de bons résultats avec Bord dentelé.

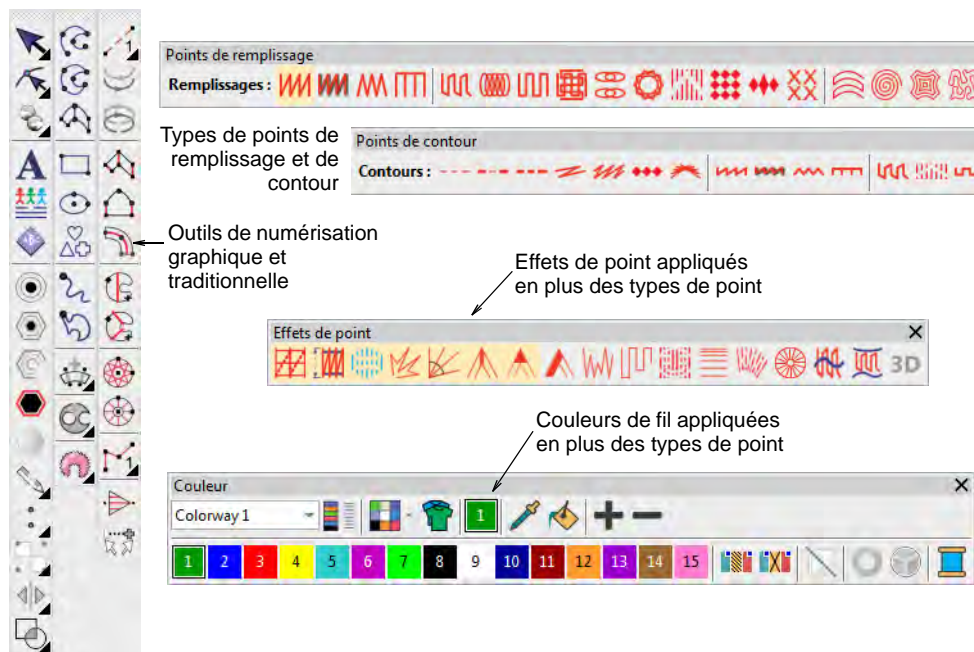
Sujets connexes

- ◀ [Créer des textures avec des décalages Tatami](#)
- ◀ [Créer des patrons aléatoires](#)
- ◀ [Trapunto broderie ouverte](#)
- ◀ [Bords dentelés](#)



Broderie décorative

EmbroideryStudio fournit de nombreuses techniques pour embellir les types de points de base couverts dans cette section. Certaines sont traitées comme des types de points à part entière – à la fois contour et remplissage – et apparaissent sur les barres d'outils **types de point** . D'autres peuvent être appliqués comme des effets de point. Dans tous les

cas, les techniques de numérisation sont les mêmes. Voir également [Numérisation des formes](#).



Contours décoratifs

-  Utilisez Points de contour > Point arrière pour placer un rang de points arrière le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.
-  Utilisez Points de contour > Point de tige pour placer un rang de points de tige le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.

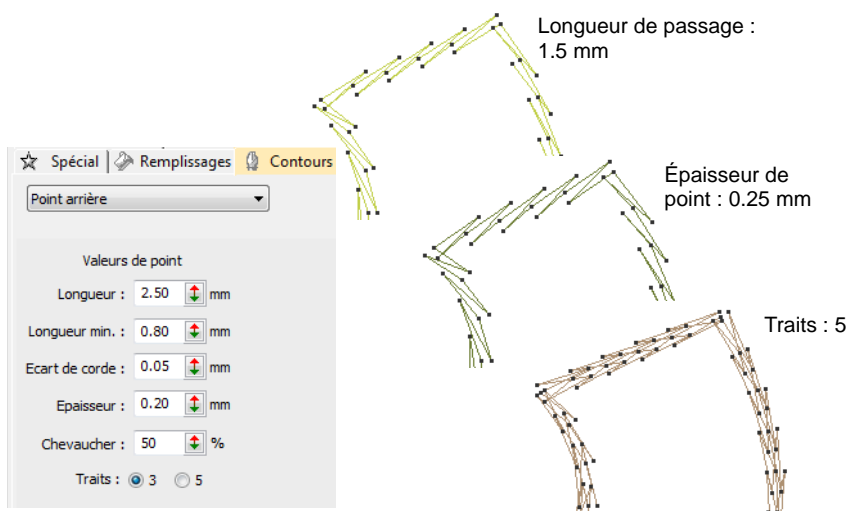
Si une [broderie de passage](#) simple est généralement utilisée pour ajouter des bordures et des passages de détail, il existe également des types de point pour créer des contours décoratifs. Le Point arrière est un point de broderie adaptable de style ancien qui peut être utilisé pour les contours délicats. Le Point tige, plus épais, peut être utilisé pour imiter la broderie à la main. Numérisez les contours décoratifs comme vous le feriez avec un contour **Passage**.

Marche à suivre pour créer des passages décoratives

- ◀ Pour les contours plus délicats, utilisez **Point arrière**. Le point arrière est un point de broderie ancien et adaptable qui suit bien les courbes complexes.

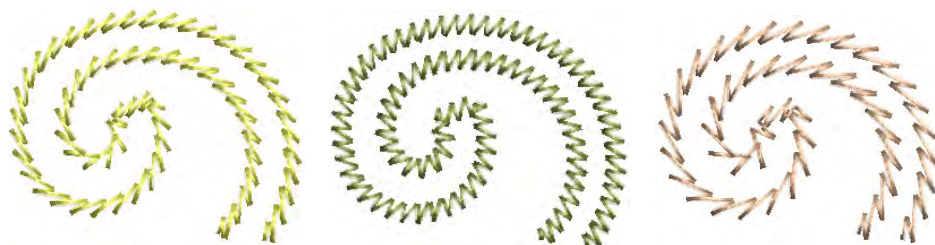


- ◀ Ajustez les paramètres **Point arrière** pour spécifier les valeurs exactes de longueur de point, d'écart de corde, d'épaisseur et de chevauchement, ainsi que le nombre de traits. Les valeurs **Longueur**, **Longueur min.** et **Ecart de corde** fonctionnent comme l'option **Longueur de passage variable**.

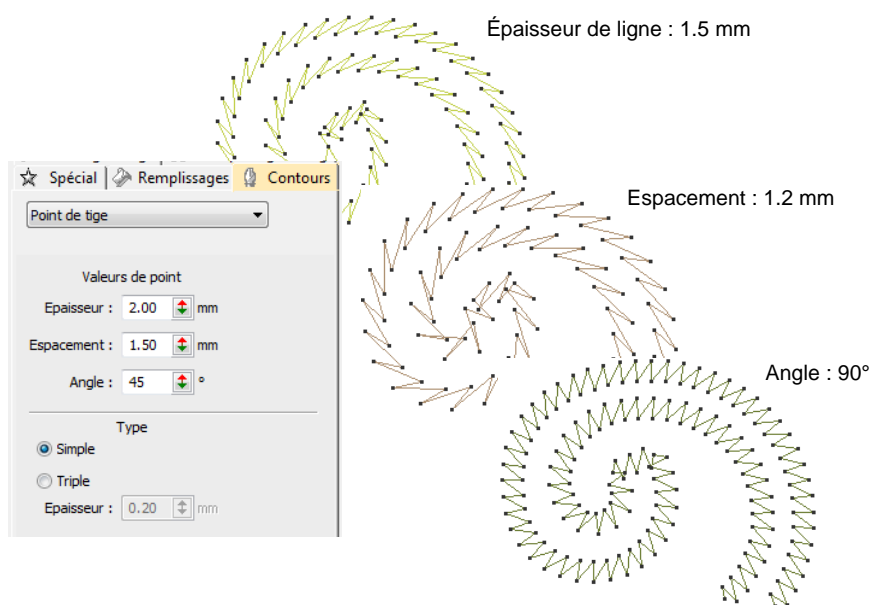


- ◀ Pour des lignes décoratives plus épaisses, utilisez **Point de tige**. Le point tige peut être utilisé pour imiter la broderie à la main. Il est utilisé pour les tiges et les vignes en conjonction avec d'autres points

de broderie décoratifs, ou comme contour pour les remplissages satin ou de motifs.



- ◀ Ajustez les paramètres **Point de tige** pour spécifier les valeurs exactes d'épaisseur de point et de ligne, d'espacement et de chevauchement, ainsi que le nombre de traits.



Note : Pour la broderie **Triple** , vous pouvez aussi ajuster l'**épaisseur de point**.

Sujets connexes

- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)
- ◀ [Convertir dessins avec Graphiques CoreIDRAW](#)

Broderie de bordure



Cliquer sur Points de contour > Zigzag pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.

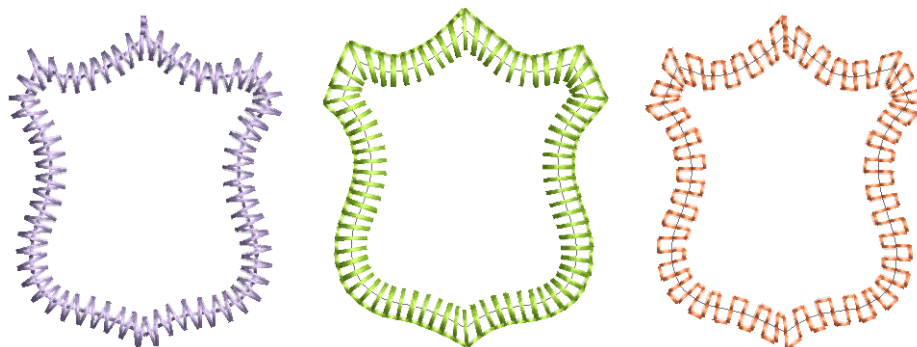


Utiliser Points de contour > Point de tenue pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « peigné ». Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de contour > Carré pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.

Les barres **Types de point** incluent **Zigzag**, **Point de tenue** et **Carré**. Ils peuvent tous être utilisés pour créer des bordures autour d'**appliqués** et d'autres objets de broderie. Ils peuvent aussi être utilisés pour des effets décoratifs ou des remplissages ouverts là où il faut moins de points de broderie. Les points Zigzag et Zigzag double sont aussi fréquemment utilisés comme assises. Voir également **Bordures décoratives**.



Broderie de patron



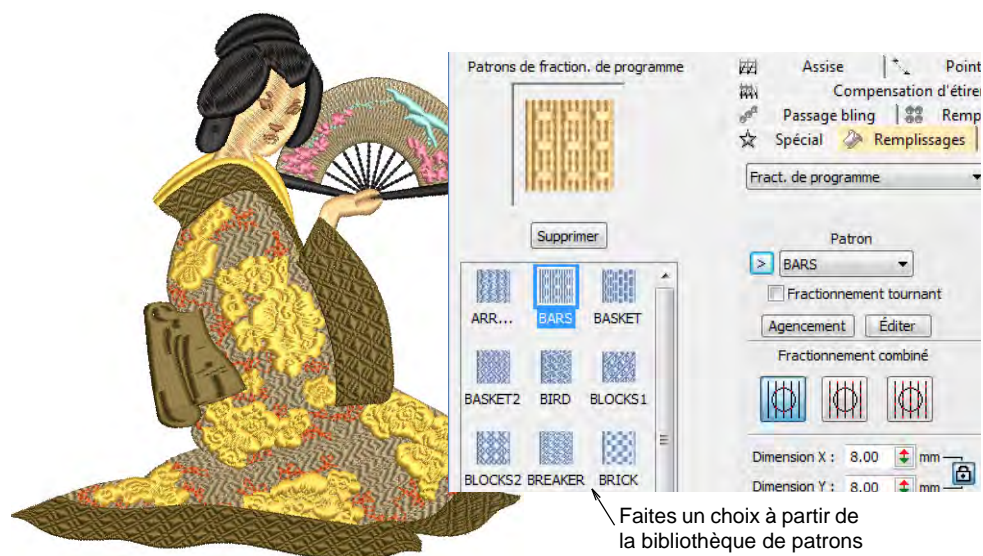
Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque.



Utiliser Points de contour > Fractionnement de programme pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour des patrons décoratifs de pénétration d'aiguille. Cliquez à droite pour les paramètres.

EmbroideryStudio offre des outils pour créer des patrons avec des pénétrations d'aiguille. Appliquez des fractions de décalage ou des lignes de cloisonnement aux remplissages tatami pour toute une gamme de effets en lignes fractionnées. Ou bien, utilisez **Fractionnement de programme** ou **Fractionnement flexible** pour créer des remplissages décoratifs à partir de patrons prédéfinis. Faites une sélection dans la

bibliothèque, ou créez les vôtres. La fonctionnalité **Gravure de l'estampille** vous permet de définir des patrons en utilisant une « estampille de gravure » comme modèle. Utilisez-la aussi pour créer vos propres lignes de fractionnement lorsque vous voulez ajouter un détail aux objets remplis. Voir également [Remplissages de patrons](#).



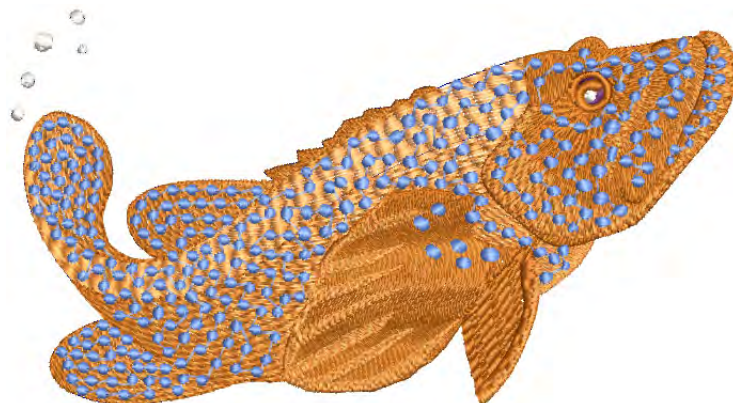
Sujets connexes

- ◀ [Créer des textures avec des décalages Tatami](#)
- ◀ [Créer des textures avec fractionnement de programme](#)
- ◀ [Créer des fractionnements personnalisés](#)
- ◀ [Créer des patrons de points avec des estampillages](#)







Broderie courbée

EmbroideryStudio offre toute une série de types de point et de techniques pour créer de la broderie en courbe. Ils suivent les contours d'une forme et peuvent être utilisés pour donner une impression de profondeur et de mouvement à votre couture. Certains peuvent être

utilisés avec des bordures et des remplissages. Voir également [Broderie courbée](#).



Les effets de points courbes couverts dans les rubriques connexes ci-dessous comprennent :

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Contour	Les points suivent les contours d'une forme, créant un effet courbé d'ombre et de lumière.
 Décalage	Similaire au Contour en suivant les contours d'une forme. Il peut être utilisé en combinaison avec les points de rotation.
 Remplissage spirale	Fonctionne mieux avec des formes simples sans trous ni îles. L'utiliser avec une broderie de passage, fixe ou variable.
 Remplissage radial	Génère une broderie tournante radiale en plusieurs types de point, tels que Satin, Tatami et Fract. de programme.
 Fractionnement flexible	Est un effet décoratif où une ou plusieurs lignes d'un patron de Fractionnement de programme sont utilisées dans le remplissage d'objet.
 Florentin / Liquide	Vous pourrez créer des effets courbés intéressants en formant les pénétrations d'aiguille de façon à ce qu'elles suivent le contour des lignes numérisées.

Sujets connexes




- ◀ [Remplissages contour](#)
- ◀ [Remplissages décalés](#)
- ◀ [Remplissages spirale](#)
- ◀ [Remplissages radiaux](#)
- ◀ [Fractionnements flexibles](#)











Broderie spécialisée

EmbroideryStudio offre de nombreux effets et types de point artistiques créer des remplissages spéciaux. On peut les utiliser pour créer des points plus organiques et naturalistes. Ils peuvent être utilisés pour créer des textures comme des plumes ou de la laine. Utilisez-les également pour créer des points ouverts avec un faible nombre de points. Voir également [Broderie spécialisée](#).



Les effets de points spéciaux abordés dans les rubriques connexes ci-dessous incluent :

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 À main levée	Vous pouvez créer des dessins qui ont l'apparence du fait main, ce qui est très difficile à accomplir avec les méthodes conventionnelles de numérisation. Pour plus amples informations, voir Broderie à main levée .
 Point main	Créer des effets qui combinent une longueur de point, un angle et un nombre de points aléatoires. Pour plus amples informations, voir Effet de point main .
 Bord dentelé	Vous pourrez créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses. Pour plus amples informations, voir Bords dentelés .

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Pointillé	Créer des remplissages texturés de points de passage qui serpentent de façon plus ou moins aléatoire à l'intérieur d'une bordure. Pour plus amples informations, voir Effets de pointillage .
 Remplissage dédale	Créer des points labyrinthiques qui suivent les contours de l'objet pour des remplissages ouverts. Pour plus amples informations, voir Remplissages dédales .
 Point ficelle	Convient parfaitement à la création de remplissages en points artisanaux ainsi qu'aux bordures délicates. Il peut, par exemple, être utilisé comme bordure pour fixer des miroirs ornementaux ou des paillettes. Pour plus amples informations, voir Broderie Ficelle .
 Zigzag	Utiliser pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « dents de scie ». Pour plus amples informations, voir Bordures décoratives .
 Point de tenue	Utiliser pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « peigne ». Pour plus amples informations, voir Bordures décoratives .
 Trapunto	Déplacer les passages de parcours internes vers les bords d'un objet, afin qu'ils ne soient pas détectables au travers de la broderie ouverte. Pour plus amples informations, voir Trapunto broderie ouverte .
 Espacement en accordéon	Varie l'espacement de point entre dense et ouvert, produisant ainsi des effets d'ombrage et de couleurs. Pour plus amples informations, voir Espacement en accordéon .
 Mélange couleurs	Comme Espacement en accordéon mais utilisé pour créer des mélanges de couleurs où deux couleurs sont fusionnées de l'une à l'autre en utilisant un mélange de remplissage dense et ouvert. Pour plus amples informations, voir Mélanges de couleurs .
 Chenille	Incorporez des patrons de points traditionnellement associés au travail de la chenille : carré, double carré, bobine et bobine d'île. Pour plus amples informations, voir Chenille patterns .
 Point de croix	Remplissez de grandes surfaces avec des points de croix sur une grille invisible qui s'applique à tous les objets du dessin. Pour plus amples informations, voir Remplissages en points de croix .

Broderie de motifs



Utilisez Points de contour > Passage de motifs pour créer une succession de motifs le long d'une ligne numérisée.

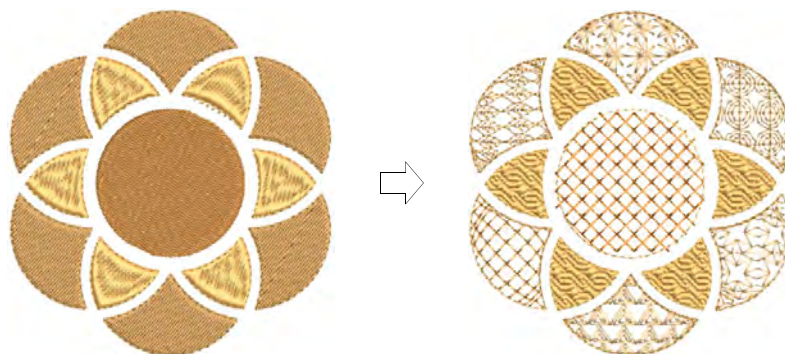


Utilisez Points de remplissage > Remplissage de motifs pour créer des remplissages décoratifs en utilisant des motifs de broderie pour former des patrons se répétant. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation traditionnelle > Utiliser motif pour ajouter des motifs à un dessin un par un. Faire pivoter, mettre à échelle ou refléter à mesure que l'on ajoute.

Les motifs sont des éléments de dessin prédéfinis, tels que des cœurs, des feuilles ou des patrons de bordure. Ils comprennent généralement un ou plusieurs objets simples, et sont stockés dans un jeu de motifs spécial. Les motifs peuvent être utilisés pour des contours ornementaux et des remplissages patrons. Vous pouvez créer vos propres motifs ou utiliser ceux fournis dans le logiciel. Les motifs peuvent être mis à échelle, pivotés ou reflétés, de la même façon que les autres objets. Vous pouvez même les utiliser pour créer d'intéressants effets tridimensionnels. Voir également [Passages et remplissages de motifs](#).



Note : **Assise automatique** est désactivé avec cette fonctionnalité et l'[angle de point](#) n'a aucun effet.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner et placer des motifs](#)
- ◀ [Créer des passages de motif](#)
- ◀ [Créer des remplissages motifs](#)

Chapitre 10

Numérisation des formes

Dans EmbroideryStudio, vous construisez des dessins de broderie à partir de formes de base ou « [objets de broderie](#) ». Ce sont des [graphiques vectoriels](#) qui ont certaines caractéristiques déterminantes appelées « [propriétés](#) », telles que couleur, dimensions, position, etc. Ils possèdent aussi des propriétés particulières à la broderie, comme le type de point et la densité. La propriété la plus importante d'un objet de broderie est son type de point. A chaque type de forme correspond un type de point.

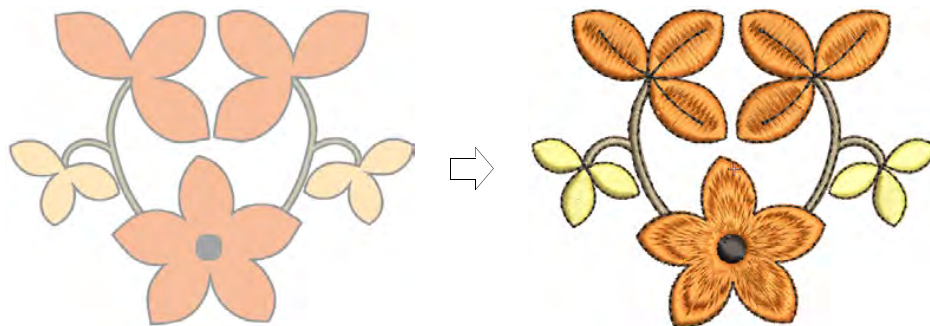


Suggestion : EmbroideryStudio vous permet aussi de convertir des [objets vectoriels](#) directement en objets de broderie. En fait, des graphiques vectoriels entiers peuvent être convertis en dessins de broderie. Voir également [Convertir des objets avec Graphiques CoreIDRAW](#).

Numérisation de broderie

Le processus de création d'objets de broderie à l'écran s'appelle « numérisation ». A l'instar de la création de dessins en mode **Graphiques CoreIDRAW**, il fait intervenir l'utilisation de certaines méthodes de « entrée » ou de « numérisation ». En fait, les outils de numérisation dans

EmbroideryStudio peuvent être utilisés pour générer à la fois des [objets de broderie](#) et des [objets vectoriels](#).

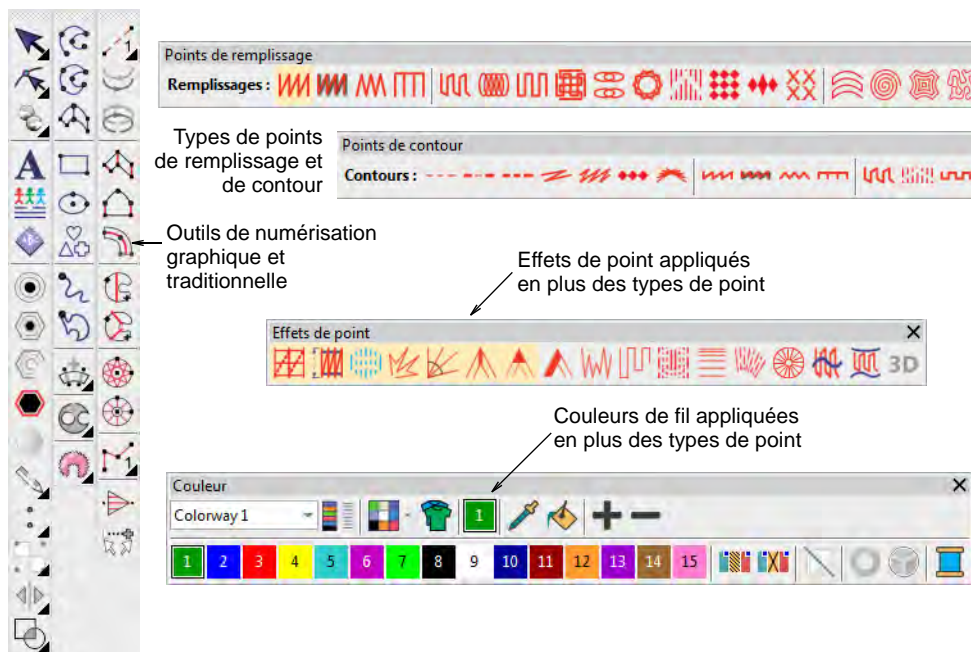


Suggestion : Les outils de numérisation de lignes courbes de CorelDRAW® Suite graphique tels que **B-Spline Curve**, **À main levée**, **Bézier**, **Plume**, etc, sont très utiles. Les objets créés avec ces outils peuvent être directement convertis en broderie. Voir également [Convertir des objets avec Graphiques CorelDRAW](#).

Méthodes de numérisation

EmbroideryStudio offre un paradigme de numérisation de contour/remplissage similaire à celui de **CorelDRAW® Suite graphique** et d'autres applications graphiques. Il rend la numérisation de broderie facile pour ceux ayant des antécédents de concepteurs graphiques. Il facilite aussi la conversion entre contours et remplissages en général. Pour ceux venant du milieu de la broderie, cet ensemble

d'outils offre aussi des méthodes traditionnelles de « numérisation puissante » avec lesquelles les numériseurs professionnels sont familiers.



Ensemble d'outils de numérisation

L'ensemble d'outils que vous utiliserez généralement pour la numérisation comprend tout ou partie de ce qui suit :

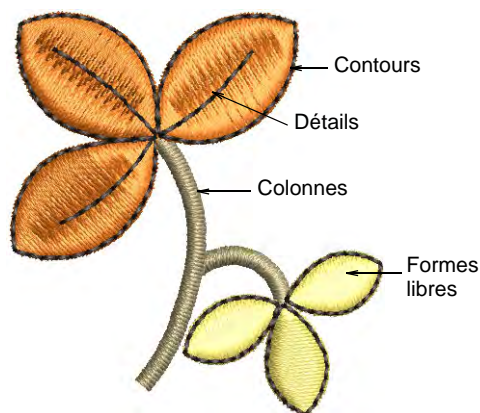
Barre d'outils	Fonction
Numérisation graphique	Sélectionner une méthode de numérisation – soit graphique soit traditionnelle, ouverte ou fermée.
Numérisation traditionnelle	
Contours	Sélectionner un type de point de ligne – remplissage ou contour. Les formes ouvertes tout comme les formes fermées peuvent être traitées comme des contours. Seules les formes fermées peuvent être utilisées conjointement avec de la broderie de remplissage.
Remplissages	
Effets de point	Sélectionner un effet de point à appliquer quand vous numérisez – par exemple, Coins intelligents. ces effets peuvent être changés à tout moment.
Couleur	Sélectionner une couleur de fil à appliquer quand vous numérisez. Les couleurs de la palette peuvent ou non être attribuées à des fils proprement dits. Cela ne fait aucune différence quand vous numérisez.

Numérisation graphique

L'approche graphique à la numérisation est similaire à celle de **CoreIDRAW® Suite graphique** ou d'autres applications graphiques. Elle offre un ensemble d'outils pour créer des formes pouvant être brodées comme contours ou remplissages. Vous attribuez un type de point à une forme en faisant une sélection dans les barres d'outils **Types de point**.

Numérisation traditionnelle

Les méthodes de numérisation traditionnelle se divisent en trois grandes catégories – « formes libres », « formes en colonne » et « contours ».



EmbroideryStudio contient également des outils de numérisation spéciaux qui permettent de numériser des étoiles ou des anneaux en un temps record. Pour plus amples informations, voir [Numérisez les étoiles et les anneaux](#).

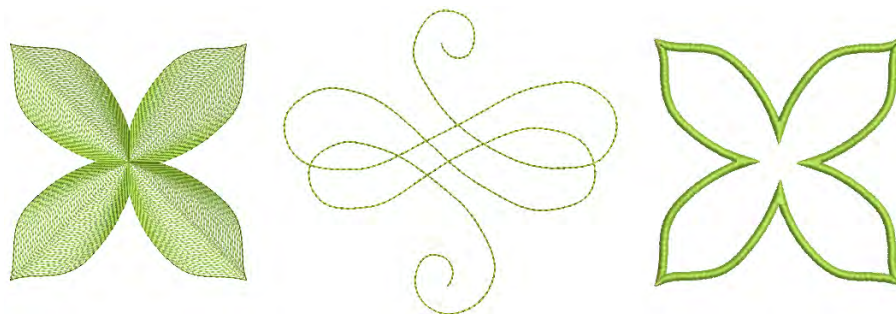


Suggestion : Les méthodes traditionnelles incluent également des outils de numérisation « manuels ». Utilisez ces outils pour ajouter des points, individuellement ou en couches de trois points à la fois. Pour plus amples informations, voir [Numériser des points de broderie manuel](#).

Méthodes de numérisation

Les différents outils conviennent à la création de formes ou d'éléments de dessin différents. Quel que soit l'approche que vous adoptez – graphique ou traditionnelle – les méthodes se divisent d'une manière générale en deux catégories – ouverte ou fermée – et en deux types – contour ou remplissage. Aucun type de point, aucun effet ni aucune

couleur de fil n'est immuable. Les propriétés d'objet peuvent être changés à tout moment.



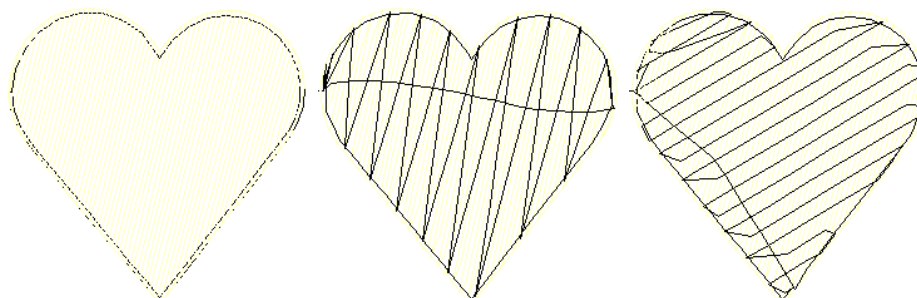
A chaque fois que vous sélectionnez un outil traditionnel de numérisation, des instructions dans le guide **Barre d'invite** vous guident tout au long du processus. Comme ces outils utilisent un paradigme de numérisation de broderie, vous pourrez recevoir une invite pour ajouter des bordures multiples pour les jours, angles de points et/ou points de démarrage et de fin. Remettez-vous en aux invites jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec l'outil.

Numération

Barre d'état	5428	X= -0.26 Y= -0.13 L= 0.29 A=-153.42	SATIN 0.37 mm	Objet 3: Remplissage complexe	Jersey
Barre d'invite	Entrer point 1 de la courbe.			Jump (M)	Brother 100 x 100 mm

Assises

L'apparence et la qualité de la broderie dépendent en grande partie de l'**assise** qui sert de fondation à la broderie de recouvrement. Les paramètres d'assise sont stockés avec chaque objet de la même façon que les autres **propriétés d'objet**. Ils sont régénérés à chaque fois que l'objet est **redimensionné** ou transformé. Lorsque **Tissu automatique** est activé, une assise par défaut est appliquée, fondée sur les paramètres tissu. Lorsque **Tissu automatique** est désactivé, une assise est toujours appliquée, mais basée sur la méthode de numérisation.



Conseils d'utilisation...

- ◀ Vous changez les paramètres de la plupart des outils en cliquant à droite sur l'icône d'outil et en ajustant les valeurs dans le dock **Propriétés d'objet**.
- ◀ Utilisez la **Barre d'invite** pour vous aider à numériser.
- ◀ Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence.
- ◀ Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode de numérisation.
- ◀ Utilisez **Défilement automatique** pour faire défiler le dessin automatiquement à l'intérieur de la fenêtre dessin pendant que vous numérisiez.
- ◀ Pour désactiver temporairement **Défilement automatique**, maintenez la touche **Maj**.
- ◀ Utilisez la combinaison de touches **Ctrl+Maj+A** pour activer/désactiver rapidement **Défilement automatique**.



Suggestion : La fonction **Afficher répétitions** affiche des dessins se répétant, y compris des paillettes, en **TrueView** comme en affichage de points de broderie. Vous pouvez afficher un dessin existant, même pendant la numérisation, avec n'importe quel nombre de répétitions.

Passer de remplissage à contour, et vice versa

Vous pouvez passer d'une méthode de numérisation de points de remplissage à et **Passage** ou **Manuel** au moyen de raccourcis clavier.

- ◀ Pressez la touche **Retour** pour passer d'une méthode de numérisation Point de remplissage à une méthode de numérisation **Manuel**, et vice versa.
- ◀ Pressez la **barre d'espacement** pour passer d'une méthode de numérisation de point de remplissage à **Passage**, et vice versa.



Suggestion : Après la numérisation, la plupart des types d'objet peuvent être interconvertis.

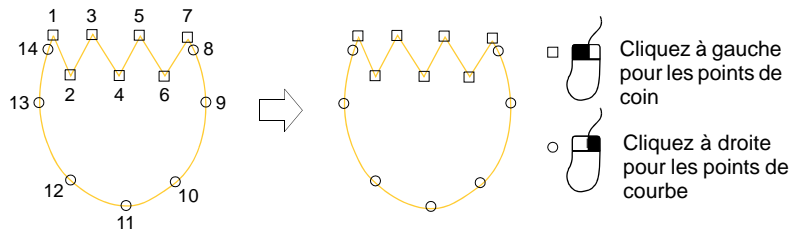
Sujets connexes

- ◀ [Options de défilement](#)
- ◀ [Afficher des répétitions de dessin](#)
- ◀ [Créer des formes libres](#)
- ◀ [Numériser des colonnes régulières](#)
- ◀ [Contours simples](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)

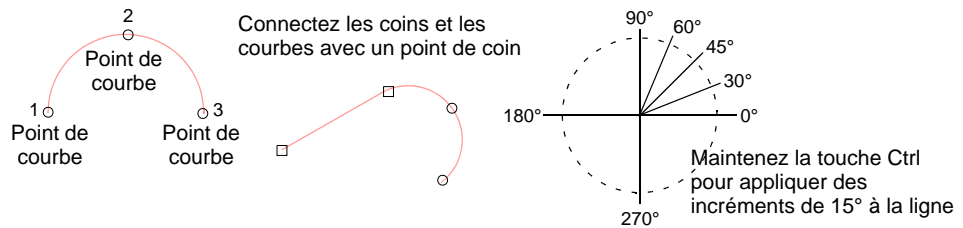
- ◀ Numériser les étoiles et les anneaux
- ◀ Broderie à main levée
- ◀ Numériser des points de broderie manuel
- ◀ Raccourcis clavier

Points de référence et nœuds de refaçonnage

Une fois que vous avez sélectionné une méthode de numérisation, vous créez des formes en marquant des points le long d'un contour.

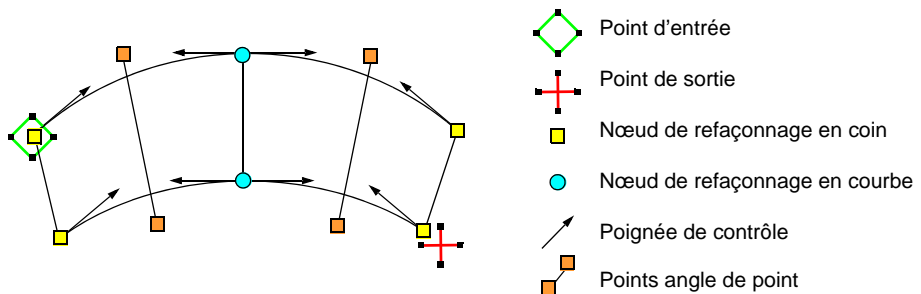


Utilisez le bouton gauche de la souris pour les points de coin et le bouton droit de la souris pour les points de courbe. Des poignées de contrôle Bézier sont disponibles lorsqu'il vous faut modifier une forme.



Quelques règles d'ordre général :

- ◀ Maintenez la touche **Ctrl** pour appliquer des incréments de 15° à la ligne de référence à mesure que vous numérisez.
- ◀ Pour un arc parfaitement circulaire, marquez trois points avec un clic à droite et pressez la touche **Retour**.



Les points de référence que vous marquez quand vous numérisez une forme deviennent les **points de contrôle** de cette dernière. Les points de

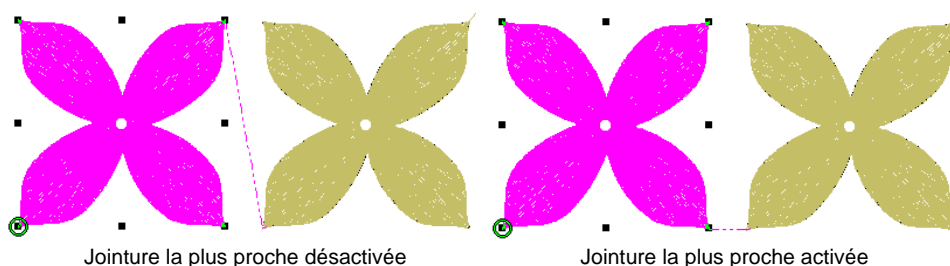
contrôle varie légèrement selon le type d'objet. La plupart des points peuvent être ajoutés, supprimés ou déplacés. Les points de coin et de courbe sont interchangeables. Certains points de contrôle tels que les points d'entrée et de sortie ne peuvent être supprimés.

Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Méthodes de jointure

Lorsque vous numérisez des objets fermés, la méthode **Jointure la plus proche** calcule automatiquement les points de connexion. Lorsqu'elle est désactivée, tous les objets nouvellement numérisés sont joints par la méthode **Comme numérisé**. Dans ce dernier cas, vous devez préciser vous-même les points d'entrée et de sortie lors de la numérisation.



Suggestion : La fonctionnalité **Appliquer jointure la plus proche** vous permet de (ré)appliquer la jointure la plus proche aux objets après avoir édité.

Sujets connexes

- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Appliquer la jointure la plus proche](#)

Générer points de broderie

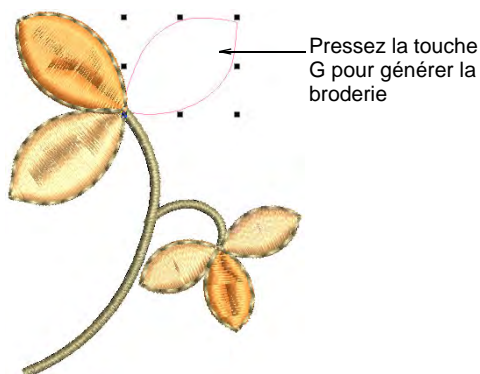


Utilisez Édition de points > Générer points de broderie pour générer des points de broderie pour les objets sélectionnés.

Lorsque **Générer points de broderie** est activé (défaut), les points de broderie sont calculés pour les nouveaux objets à chaque fois que vous pressez la touche **Retour**. Ils sont aussi mis à jour lorsque vous [redimensionnez](#), transformez ou déplacez l'objet. Si vous voulez travailler plus vite, désactivez **Générer points de broderie** lorsque vous numérisez des objets.

Marche à suivre pour générer des points de broderie

- ◀ Pour générer les points de broderie des objets nouveaux ou sélectionnés, sélectionnez **Édition de points > Générer points de broderie** ou pressez la touche **G**.



- ◀ Pour retirer les points de broderie, ou numériser sans générer de points de broderie, désélectionnez **Générer points de broderie** ou pressez de nouveau la touche **G**.



Suggestion : Assurez-vous que **Afficher contours** est bien sélectionné, sinon les objets sans points de broderie ne sont pas visibles.

Sujets connexes

- ◀ [Options de refaçonnage](#)
- ◀ [Changer d'arrière-plan](#)

Numériser avec des outils graphiques

L'approche graphique à la numérisation est similaire à celle de **CoreIDRAW® Suite graphique** ou d'autres applications graphiques. Attribuez un type de point aux formes au moyen des barres d'outils **Types de point**. Les outils de numérisation graphique sont paramétrés aux valeurs par défaut. Pour ajuster les objets qui en résultent, utilisez les outils d'angle de point, de refaçonnage et de jours.



Note : La barre d'outils **Numérisation graphique** contient aussi des outils « à main levée » pour créer des contours de broderie de « traçage » et des remplissages directement à l'écran. Pour plus amples informations, voir [Broderie à main levée](#).

Sujets connexes

- ◀ Numériser des formes régulières
- ◀ Numériser des formes ouvertes et des formes fermées

Numériser des formes régulières



Utiliser Numérisation graphique > Rectangle pour numériser des objets rectangulaires ou carrés. Presser la touche <Ctrl> pour un carré.

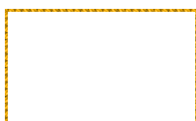


Utiliser Numérisation graphique > Ellipse pour numériser des objets ellipsoïdaux ou circulaires.

EmbroideryStudio offre des outils de numérisation pour créer rapidement des formes régulières telles que des cercles et des carrés, des ovales et des rectangles.

Carrés et rectangles

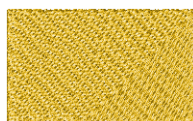
Vous pouvez numériser des carrés et des rectangles en quelques clics avec l'outil **Rectangle**. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de point de remplissage ou contour.



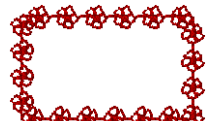
Simple



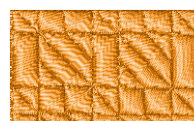
Satin



Tatami

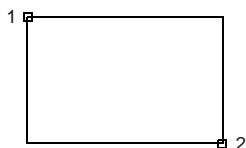


Passage de motifs



Fractionnements

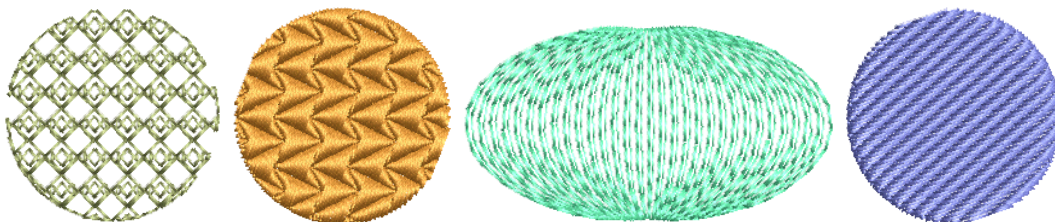
Cliquez pour marquer un coin. Faites glisser le pointeur et cliquez pour définir le coin opposé. Pour créer un carré, maintenez la touche **Ctrl** pressée pendant que vous faites glisser le pointeur.



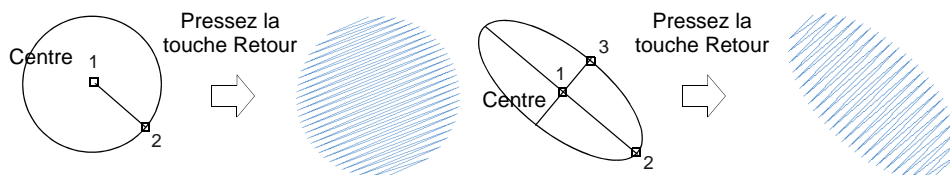
Cercles et ovales

Vous pouvez numériser des cercles et des ellipses remplis en quelques clics avec l'outil **Ellipse**. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de

point, y compris contours. Le point de contour est plus efficace avec des ovales longs et étroits.



Pour numériser des cercles ou des ellipses, cliquez pour marquer le centre, puis cliquez de nouveau pour paramétrer le rayon et pressez la touche **Retour**. Ce point devient le **point d'entrée**. Pour créer une ovale, cliquez une troisième fois pour marquer le second point de rayon, puis pressez la touche **Retour**.



Sujets connexes

◀ [Sélectionner et éditer des points de broderie](#)

Numériser des formes ouvertes et des formes fermées



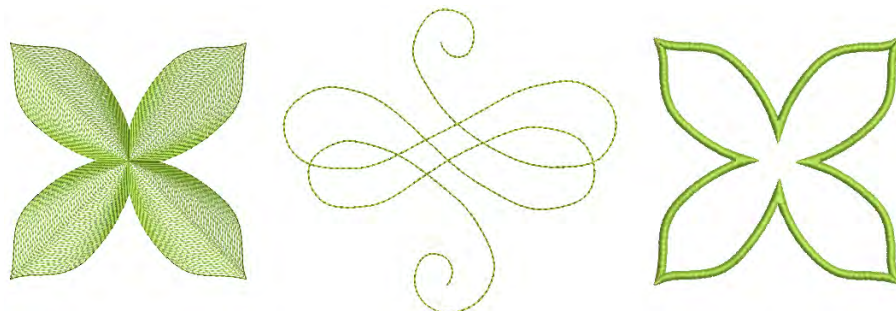
Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme ouverte pour numériser des formes ouvertes. Pressez la touche <Ctrl> pour restreindre.



Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme fermée pour numériser des formes fermées. Presser la touche <Ctrl> pour créer un carré.

Utilisez l'outil **Numériser forme ouverte** pour numériser des formes ouvertes avec n'importe quelle sorte de point de contour. **Numériser forme ouverte** place un rang de points de broderie le long d'une ligne numérisée. En règle générale, cet outil est utilisé pour ajouter des bordures et détails aux dessins de broderie. Numériser les formes fermées libres avec l'outil **Numériser forme fermée**. Cet outil peut être

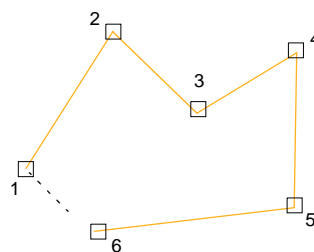
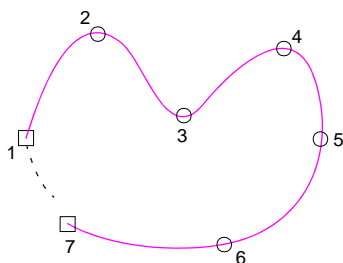
utilisé avec des types de point de contour aussi bien qu'avec des types de point de remplissage.



Suggestion : Pour créer un contour et un remplissage, créez d'abord le remplissage, puis sélectionnez et dupliquez l'objet et convertissez le duplicata en un contour, qui sera brodé après le remplissage.

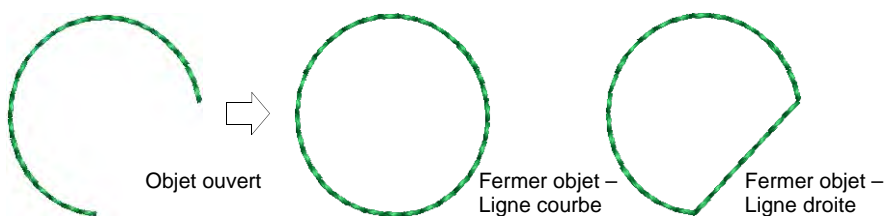
Marche à suivre pour numériser une forme ouverte ou une forme fermée

- ◀ Sélectionnez un outil – forme ouverte ou fermée – avec un type de point approprié – contour pour ouvert, contour ou remplissage pour fermé.
- ◀ Choisissez une couleur dans la barre d'outils **Couleur**. La [palette](#) contient une sélection de couleurs qui peut être adaptée à chaque dessin ou combinaison de couleurs.
- ◀ Numérisez la forme en marquant des points de référence.
 - ◀ Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
 - ◀ Cliquez à droite pour des entrées de courbe.



Suggestion : Conformez-vous aux messages d'invite de la **Ligne d'invite** pour vous aider à numériser. Si vous faites une erreur, pressez la touche **Espace arrière** pour supprimer le dernier point de référence, puis continuez d'ajouter des points de référence ou pressez la touche **Echap** pour supprimer tous les points pour pouvoir recommencer.

- ◀ Pressez la touche **Retour** pour fermer la forme. Avec l'outil **Numériser forme fermée**, la forme se fermera avec le même type de point de référence que le dernier que vous avez numérisé – c'est-à-dire le coin ou la courbe. Pour fermer la forme utilisant un type différent de point, marquez le dernier par-dessus le premier, puis pressez la touche **Retour**.
- ◀ Si vous décidez de fermer un objet ouvert, utilisez les commandes **Editer > Fermer courbe...** pour fermer en utilisant des points droits ou en courbe.



- ◀ Pressez la touche **Echap** pour désélectionner l'outil.



Note : Par défaut, les objets sont joints par la méthode **Jointure la plus proche**. Lorsqu'elle est désactivée, tous les objets nouvellement numérisés sont joints par la méthode **Comme numérisé**. Cela veut dire que vous devez spécifier les points d'entrée et de sortie, suivant les invites de la **Barre d'invite**.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner couleurs de fil](#)
- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Sélectionner et éditer des points de broderie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Numériser les contours et les détails



Utilisez **Contours > Numériser passage** pour placer un rang de points de passage triple le long d'une ligne numérisée.



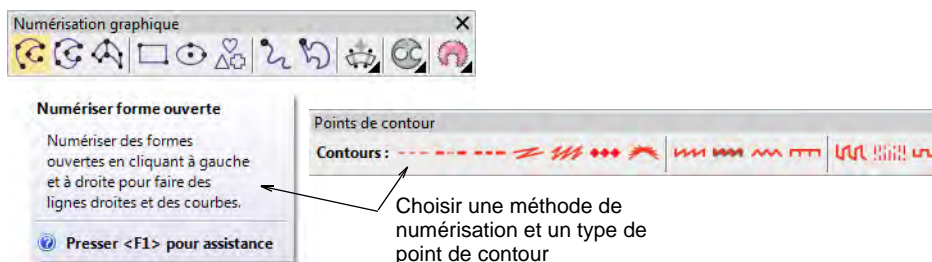
EmbroideryStudio procure des outils pour créer de la broderie de contour de diverses épaisseurs et de divers styles. Ces outils placent un rang de points de passage le long d'une ligne numérisée. Ils sont généralement

utilisés pour ajouter des contours et des détails. Ils peuvent également être utilisés pour créer des effets décoratifs.

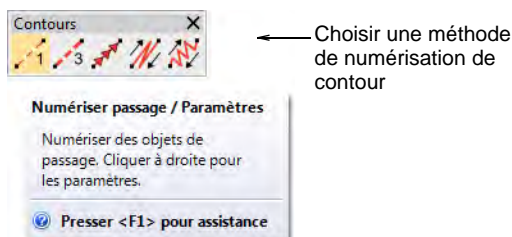


Marche à suivre pour numériser des contours et des détails

- ◀ Sélectionnez un outil de numérisation adéquat avec un type de point de contour.



- ◀ Vous pouvez également choisir une méthode de numérisation de contour traditionnelle dans **Contours**.



- ◀ En plus de **Passage** et de **Passage triple**, les méthodes traditionnelles incluent :



Utilisez Passage de motif pour placer un rang de motifs le long d'une ligne numérisée.



Utilisez Point arrière pour placer un rang de points arrière le long d'une ligne numérisée.



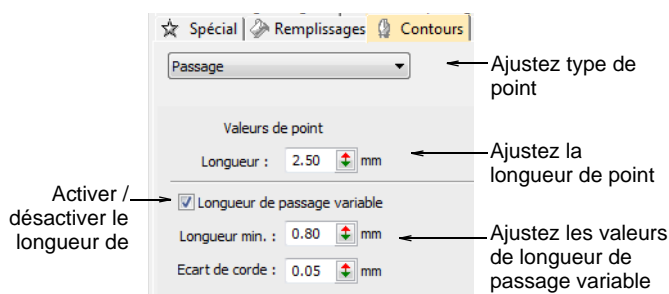
Utilisez Point de tige pour placer un rang de points de tige le long d'une ligne numérisée.

- ◀ Choisissez une couleur dans la barre d'outils **Couleur**. Vous pouvez changer de couleur à tout moment.
- ◀ Numérisez la forme en marquant des points de référence.
 - ◀ Cliquez à gauche pour les points de coin.
 - ◀ Cliquez à droite pour les points de courbe
 - ◀ Maintenez la touche **Ctrl** pour appliquer des incréments de 15° à la ligne de référence à mesure que vous numérisiez.
 - ◀ Pour un arc de cercle parfait, marquez trois points en cliquant à droite.
 - ◀ A l'endroit où les courbes se joignent – pour devenir une ligne droite ou une autre courbe – cliquez pour marquer le point de connexion.



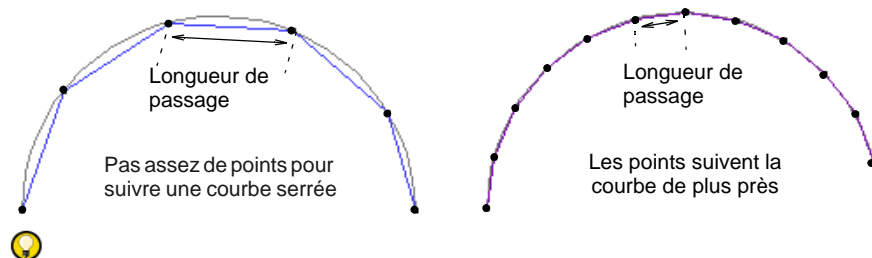
Suggestion : Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence. Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode de numérisation.

- ◀ Pressez la touche **Retour** pour terminer.
- ◀ Pour mieux voir les points de broderie, utilisez la barre d'outils **Afficher** pour activer ou désactiver les toiles de fond.
- ◀ Éventuellement, utilisez les commandes **Editer** > **Fermer courbe ...** pour fermer l'objet en utilisant des points droits ou courbés.
- ◀ Ou bien, cliquez deux fois sur les objets pour accéder à propriétés d'objet.



- ◀ Pour paramétrer une longueur de point fixe, ajustez le champ **Longueur**. Pour les courbes prononcées, réduisez la longueur – par exemple 1,8 mm – afin que les points suivent la ligne de plus près. Ou bien, raccourcissez automatiquement les points de broderie pour qu'ils

suivent les courbes serrées avec l'option **Longueur de passage variable**.



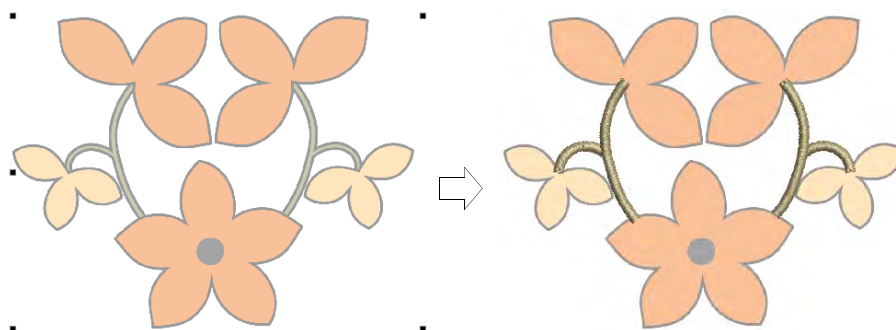
Suggestion : Utilisez **Défilement automatique** pour faire défiler le dessin automatiquement à l'intérieur de la fenêtre dessin pendant que vous numérisez. Pour désactiver temporairement **Défilement automatique**, maintenez la touche **Maj**. Utilisez la combinaison de touches **Ctrl+Maj+A** pour activer/désactiver rapidement **Défilement automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Contours simples](#)
- ◀ [Sélectionner couleurs de fil](#)
- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Afficher les composants graphiques](#)
- ◀ [Options de défilement](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Numériser des colonnes régulières

Utilisez **Colonne C** pour numériser des colonnes et des bordures de largeur constante. **Colonne C** est habituellement utilisé avec le point satin, mais d'autres types de points de contour sont disponibles. Voir également [Broderie satin](#).





Suggestion : Vous pouvez rapidement passer de **Colonne C** à **Passage**, et vice versa, en pressant la **barre d'espace**. Voir également [Convertir des objets avec Graphiques CorelDRAW](#).

Créer des colonnes et des bordures

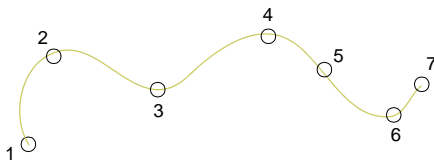


Utilisez Numérisation traditionnelle > Colonne C pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante. Cliquez à droite pour les paramètres.

Numérisez les colonnes et bordures de largeur constante avec l'outil **Colonne C**.

Marche à suivre pour créer des colonnes et des bordures

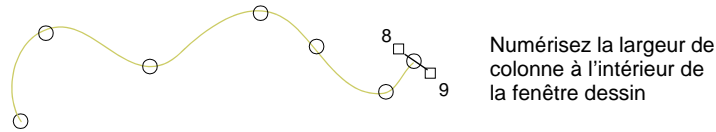
- 1 Insérez une illustration pour utiliser comme toile de fond de numérisation.
- 2 Sélectionnez une couleur et un type de point – par ex. Satin.
- 3 Sélectionnez **Colonne C** et marquez des points de coin ou de courbe autour du contour de la forme.
 - ◀ Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
 - ◀ Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.



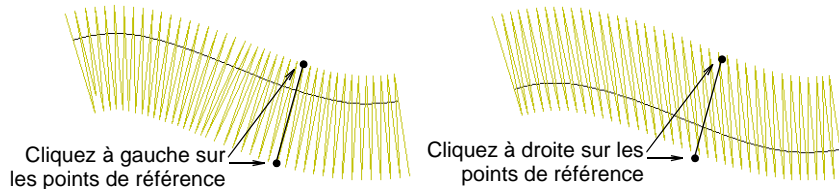
Suggestion : Le paramètre **Afficher guide de largeur Colonne C** dans le dialogue **Options** active un curseur spécial. Cela s'avère utile quand vous numérisez une bordure basée sur l'arrière-plan d'une image.

- 4 Pour fermer la forme, entrez le dernier point au-dessus du premier.
- 5 Pressez la touche **Retour**.
- 6 Spécifiez la largeur de colonne.
 - ◀ Pour utiliser la largeur par défaut telle que paramétrée dans le dock **Propriétés d'objet > Spécial > Colonne C**, pressez la touche **Retour**.

- ◀ Pour spécifier la largeur, marquez deux points de référence supplémentaires. Par défaut, les points de broderie sont positionnés autour du centre d'une ligne numérisée.



- ◀ Pour spécifier un décalage, cliquez à droite sur les points de référence au lieu de cliquer à gauche.



7 Appuyez sur la touche **Retour** pour terminer.

Sujets connexes

- ◀ [Types de point](#)
- ◀ [Options d'affichage de règle et de guide](#)
- ◀ [Refaçonnez les objets Colonne C](#)

Ajuster largeur de colonne et de décalage

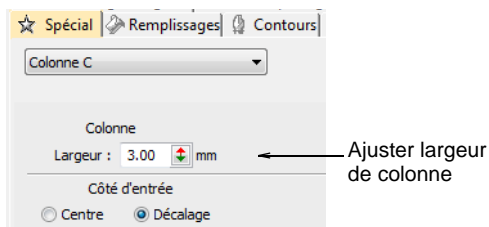


Utilisez Numérisation traditionnelle > Colonne C pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante. Cliquez à droite pour les paramètres.

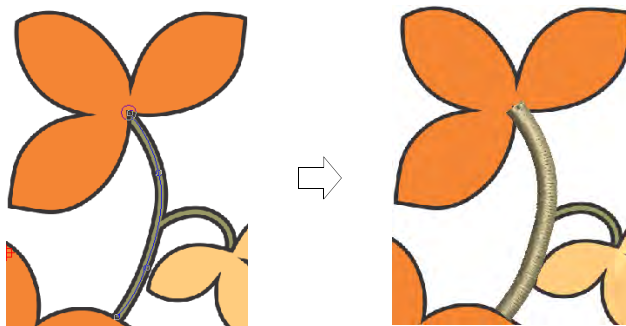
Par défaut, les points de broderie sont positionnés autour du centre d'un objet de **Colonne C**. Paramétrer une valeur de décalage exacte avec les **propriétés d'objet**. Vous pouvez aussi paramétrer une largeur exacte.

Marche à suivre pour ajuster la largeur de colonne et le décalage

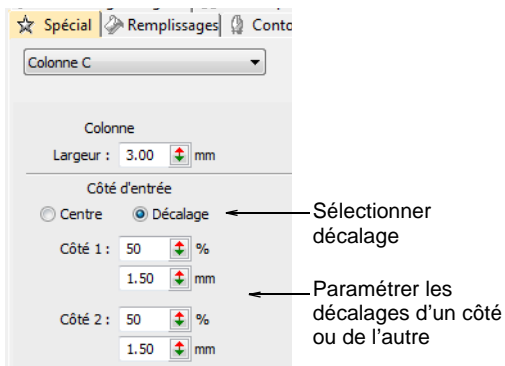
- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de **Colonne C** ou cliquez à droite sur l'outil pour accéder aux propriétés d'objet.



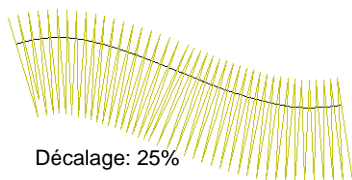
- ◀ Saisissez une **Largeur** de colonne.



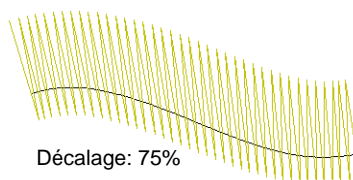
- ◀ Dans le panneau **Côté d'entrée**, sélectionnez **Décalage**.



- ◀ Paramétrez un décalage dans le champ **Côté 1** ou dans le champ **Côté 2**.



Décalage: 25%



Décalage: 75%



Suggestion : Vous pouvez aussi changer la largeur d'objets de Colonne C en ajustant les points de contrôle avec l'outil **Refaçonner**.

Sujets connexes

- ◀ [Options d'affichage de règle et de guide](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Définissez les fractions de coin

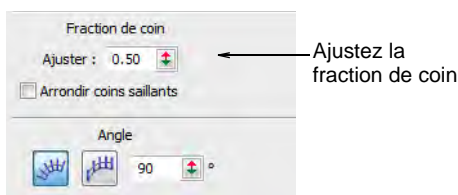


Utilisez Numérisation traditionnelle > Colonne C pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante. Cliquez à droite pour les paramètres.

Dans la cas de courbes serrées, un espacement fournissant un recouvrement adéquat sur le bord extérieur peut causer une accumulation de points le long du bord intérieur. Ce qui peut entraîner des ruptures de fil durant le processus de broderie. Vous pouvez contrôler la façon dont les points de broderie tournent dans les objets [Colonne C](#) en ajustant la « fraction de coin ».

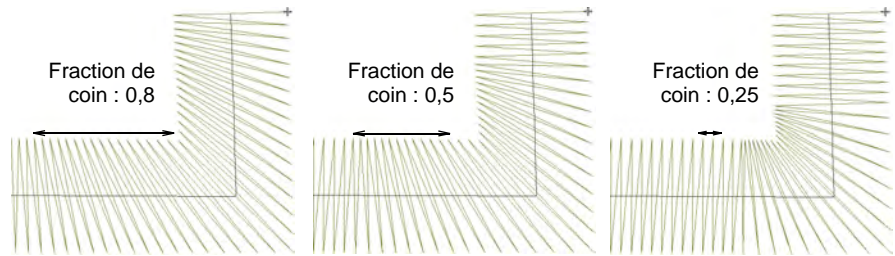
Marche à suivre pour paramétrer des fractions de coin

- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de Colonne C ou cliquez à droite sur l'outil pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Entrez une nouvelle fraction de coin dans le champ **Fraction de coin**.
 - ◀ Augmenter la valeur de la fraction augmente le nombre de points de broderie le long du tournant.

- ◀ Diminuer la valeur de la fraction réduit le nombre de points de broderie le long du tournant.



Suggestion : Arrondir coins saillants est également disponible pour les objets de Colonne C pour vous laisser choisir entre points saillants ou points arrondis.

Sujets connexes

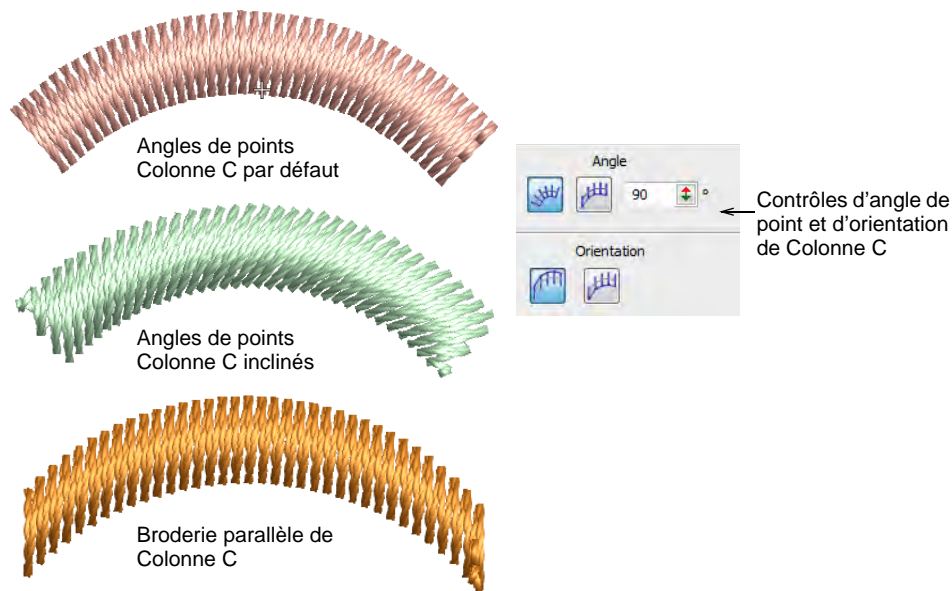
- ◀ [Arrondir les coins saillants](#)

Définir les angles et l'orientation



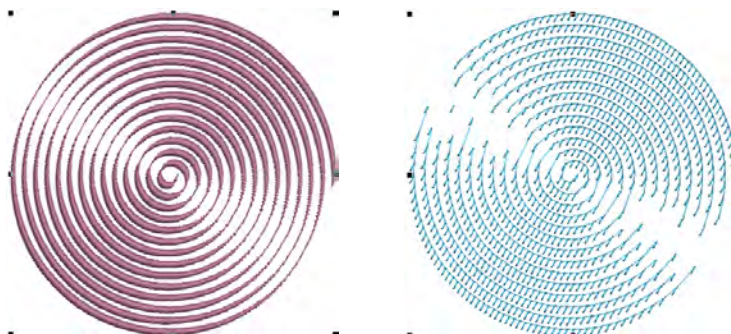
Utilisez Numérisation traditionnelle > Colonne C pour numériser les colonnes ou bordures de largeur constante. Cliquez à droite pour les paramètres.

L'outil **Colonne C** offre le contrôle de l'angle de broderie et de l'orientation.

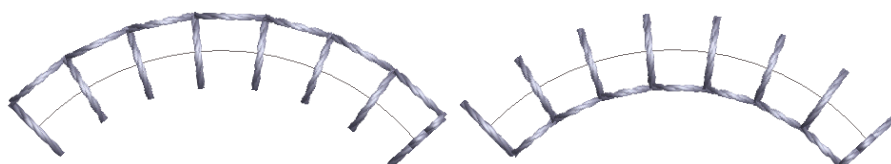


Les commandes **Angle** et **Orientation** vous permettent de :

- ◀ Contrôler l'angle des points de broderie par rapport à la ligne de base.
- ◀ Créer de la broderie parallèle et contrôler l'angle par rapport à l'horizontale. L'utiliser pour créer de la broderie calligraphique en combinaison avec **A main levée**.



- ◀ Contrôler l'orientation pour définir le côté sur lequel démarrer la broderie. Cela s'avère particulièrement utile pour le **Point de tenue**.



Sujets connexes

- ◀ [Broderie à main levée](#)
- ◀ [Refaçonnez les objets Colonne C](#)

Numériser des colonnes irrégulières

En plus de **Colonne C**, les barres d'outils **Numérisation traditionnelle** et **Numérisation graphique** offrent des outils pour créer des formes et des bordures de colonne de largeur variable.



Note : EmbroideryStudio vous permet de faire des conversions entre des objets de Remplissage complexe et des objets de Colonne A ou Colonne B. Pour plus amples informations, voir [Convertir dessins avec Graphiques CoreIDRAW](#).

Numériser les colonnes de largeur variable



Utilisez Numérisation traditionnelle > Colonne A pour créer des colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Cliquez à droite pour les paramètres.

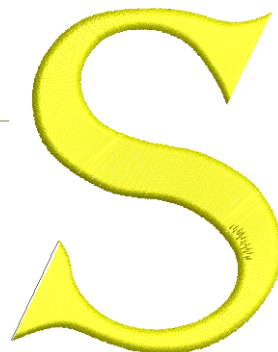


Utilisez Numérisation graphique > Numériser colonne pour créer des colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Cliquez à droite pour les paramètres.

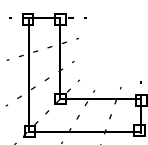
Utilisez l'outil **Colonne A** ou **Numériser colonne** pour numériser des colonnes de largeur et d'[angle de point](#) variables.

Marche à suivre pour numériser les colonnes de largeur variable

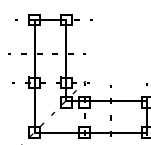
- 1 Cliquez sur l'icône **Colonne A** ou l'icône **Numériser colonne**.
- 2 Sélectionnez une couleur et un type de point – par ex. Satin.
- 3 Numériser la colonne en marquant des points sur chaque côté en alternance.
 - ◀ Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
 - ◀ Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.



Dans une paire, les points de contrôle ne sont pas nécessairement du même type. Par exemple, l'un d'entre eux peut être un point de coin, et l'autre un point de courbe.



Les points de broderie modifient leur angle graduellement à travers toute la forme



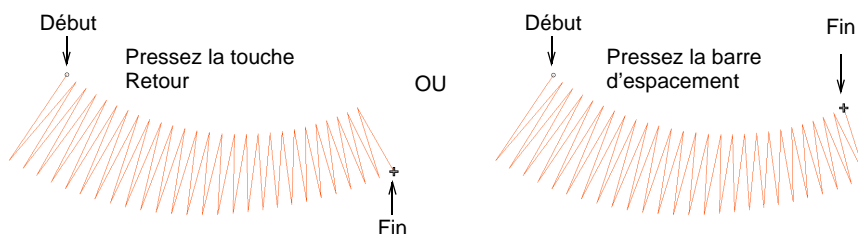
Les points de broderie restent parallèles entre les angles de point parallèles



Suggestion : Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence. Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode de numérisation.

4 Après avoir numérisé la ligne :

- ◀ Pressez la touche **Retour** pour conserver le dernier point de broderie et placer le **point de sortie** sur le dernier point de référence que vous avez numérisé, ou
- ◀ Pressez la **Barre d'espacement** pour omettre le dernier point et placer le point de sortie sur le côté opposé de la colonne.



Sujets connexes

- ◀ [Types de point](#)

Créer des jointures lisses



Utiliser Numérisation traditionnelle > Colonne A avec « entrée continue » pour créer des objets uniques comprenant des sections brodées séparément.

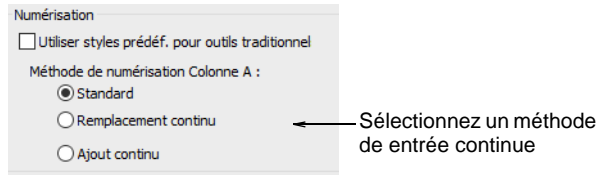


Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour l'affichage du dessin, la grille et les guides et d'autres paramètres.

L'option « entrée continue » offre une façon simple et efficace pour numériser un objet simple de **Colonne A** consistant en sections brodées séparément. Les objets ainsi créés peuvent être supprimés ou édités en utilisant les outils standards de refaçonnage.

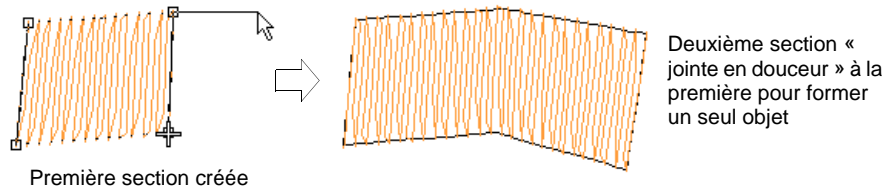
Marche à suivre pour créer des jointures lisses

- 1 Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options** et cliquez sur l'onglet **Général**.

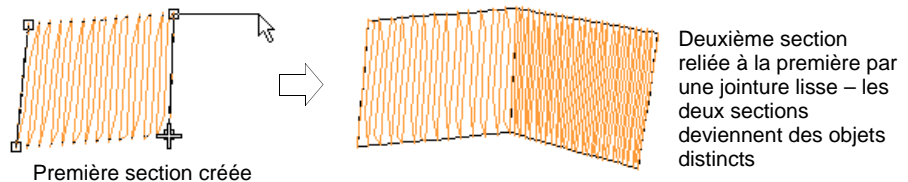


- 2 Sélectionnez un méthode de entrée continue :

- ◀ **Standard**: Utilisez cette fonctionnalité pour les entrées non continues.
- ◀ **Remplacement continu**: Utilisez cette fonctionnalité pour continuer la numérisation d'un même objet après chaque enfoncement de la touche **Retour**. Toutes les propriétés que vous changez durant la numérisation ne se limiteront pas à la section sur laquelle vous travaillez et affecteront la totalité de l'objet.



- ◀ **Ajout continu**: Ajout continu : utilisez cette fonctionnalité pour joindre des objets de taille différente quand différents types de points de broderie sont utilisés – par exemple, une section étroite en points Satin jointe à une section plus grande en points Tatami.



- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Numériser l'objet de Colonne A. Quand vous pressez la touche **Retour**, l'objet numérisé se remplit de points de broderie. L'outil de numérisation est toujours activé.
- 5 Si vous êtes en mode **Ajout continu**, vous pouvez sélectionner un autre type de point.



Suggestion : Pour arrêter le défilement de l'écran lorsque vous déplacez la souris, maintenez la touche **Maj** et cliquez sur le bouton correspondant au type de point de broderie désiré.

- 6 Reprenez la numérisation là où vous l'avez laissée et pressez la touche **Retour** lorsque vous avez terminé.

Si vous êtes en mode **Ajout continu**, la nouvelle section comprend en fait un nouvel objet. Ce qui signifie que, bien que les deux sections objets soient reliées par une jointure lisse, elles peuvent avoir des paramètres de propriétés complètement différents.



Suggestion : Pour démarrer un nouvel objet sans jointure avec le précédent, cliquez de nouveau sur l'icone **Colonne A**.

Sujets connexes

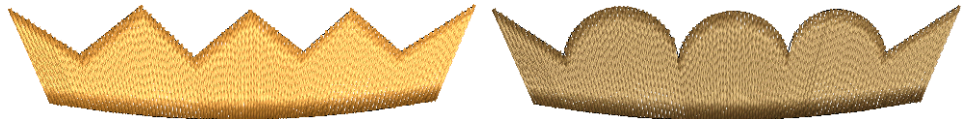
- ◀ [Numériser les colonnes de largeur variable](#)

Numériser des colonnes de points tournants



Utiliser Numérisation traditionnelle > Colonne B pour créer des colonnes asymétriques de points tournants, où les côtés opposés sont de formes différentes. Cliquez à droite pour les paramètres.

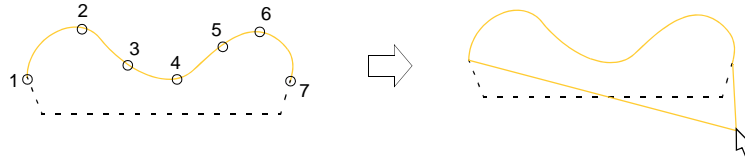
Utilisez l'outil **Colonne B** pour numériser des formes qui ont un côté différent de l'autre, spécialement quand un des côtés requiert plus de points que l'autre. Les points de broderie se répartissent uniformément sur toute la surface de la forme.



Marche à suivre pour numériser des colonnes asymétriques

- 1 Cliquez sur l'icone **Colonne B**.
- 2 Sélectionnez une couleur et un type de point – par ex. Satin.
- 3 Numériser le premier côté de la forme, c'est-à-dire le haut ou le côté gauche, en marquant des points.
 - ◀ Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.

◀ Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.

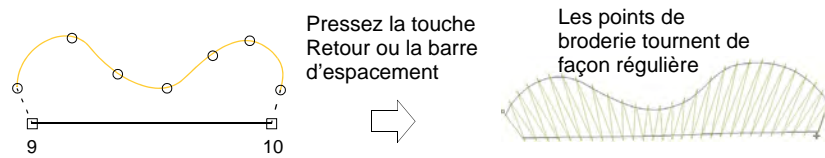


Suggestion : Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence. Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode de numérisation.

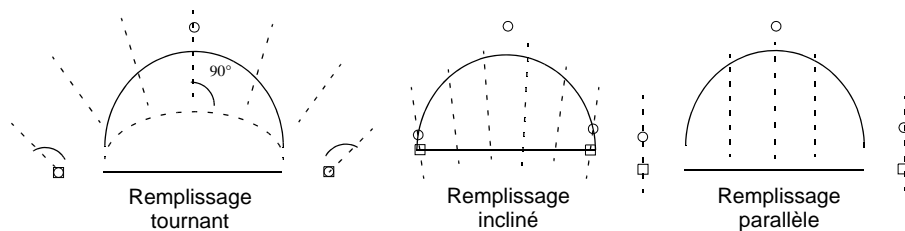
4 Pressez la touche **Retour**.

Une ligne élastique s'attache au pointeur pour vous permettre de numériser le deuxième côté de la forme.

5 Numérisiez le deuxième côté de l'objet, c'est-à-dire le bas ou le côté droit.



Suggestion : Les angles de point varie en fonction des remplissages, des remplissages tournants serrés aux remplissages parallèles, selon les extrémités de la forme – plus elles sont pointues, plus les angles de point sont serrés.



6 Après avoir numérisé la forme :

- ◀ Pressez la touche **Retour** pour conserver le dernier point de broderie et placer le point de **sortie** sur le dernier point de référence que vous avez numérisé, ou
- ◀ Pressez la **Barre d'espacement** pour omettre le dernier point et placer the point de sortie sur le côté opposé de la colonne.

Sujets connexes

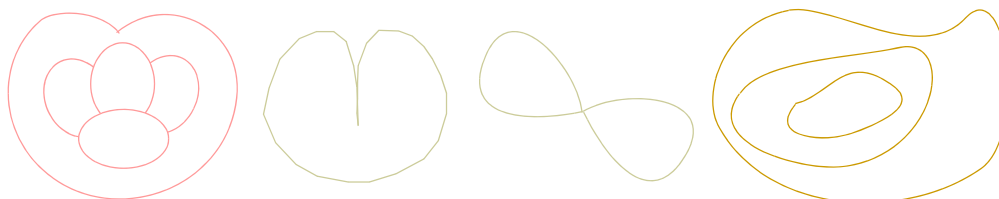
◀ [Types de point](#)

Créer des formes libres

Dans EmbroideryStudio, vous pouvez numériser des formes libres avec des points tournants à l'aide de l'outil polyvalent **Remplissage tournant**. Utilisez l'outil **Remplissage complexe** pour les formes libres avec angles de point constants. En numérisant des bordures internes supplémentaires, vous pouvez créer des formes percées de jours.



Les bordures des objets complexes ne doivent pas se chevaucher ou s'intersecter. Les formes ci-dessous, par exemple, ne peuvent être numérisées de façon satisfaisante.



Les bordures se chevauchent

Bordure se chevauchant elle-même

Jour à l'intérieur d'un jour



Suggestion : Vous pouvez également créer de nouveaux objets à partir de bordures existantes en utilisant la fonctionnalité **Remplir jours**. Ou bien, vous pouvez utiliser d'autres objets pour découper des jours. Pour plus amples informations, voir [Retirer la broderie sous-jacente](#) et [Remplir jours](#).

Numériser des formes libres



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



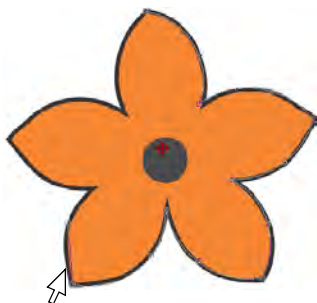
Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage tournant pour numériser des formes remplies avec angles de point tournant. Cliquez à droite pour les paramètres.

Vous pouvez numériser des formes libres avec **Remplissage complexe** ou avec **Remplissage tournant**. La méthode est la même.

- ◀ Numérisez la forme
- ◀ Définissez les points d'input et de sortie
- ◀ Définissez les angles de point. **Remplissage tournant** vous permet de créer des angles de point multiples.

Marche à suivre pour numériser une forme libre

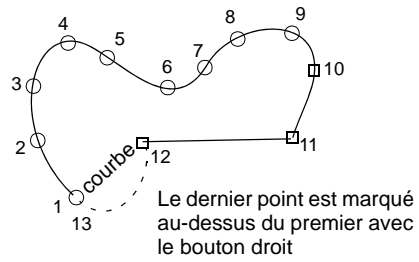
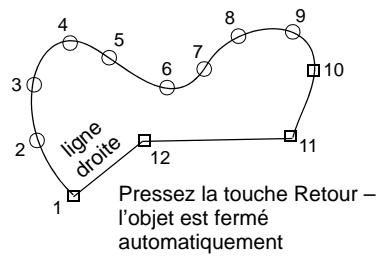
- 1 Insérez une illustration pour utiliser comme toile de fond de numérisation. Assurez-vous que **Afficher image-points** ou **Afficher vecteurs** sont bien activés ou pressez la touche **0** (zéro) pour voir l'illustration à l'écran.
- 2 Sélectionnez une couleur et un type de point.
- 3 Sélectionnez un outil et marquez des points de coin ou de courbe autour du contour de la forme.
 - ◀ Cliquez à gauche pour entrer des points de coin.
 - ◀ Cliquez à droite pour des entrer points de courbe.



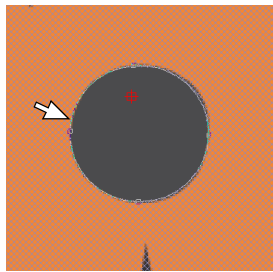
Suggestion : Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence. Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode de numérisation.

- 4 Fermez la forme :
 - ◀ Pour fermer la forme avec le même type de point que le dernier qui a été entré – c.-à-d. coin ou courbe – pressez tout simplement la touche **Retour**.

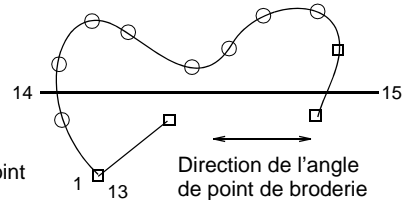
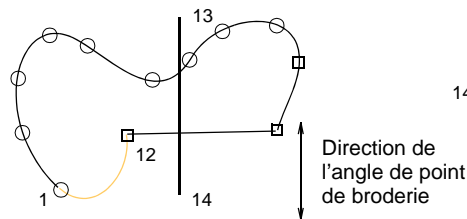
- ◀ Pour fermer la forme utilisant un type différent de point, marquez le dernier par-dessus le premier, puis pressez la touche **Retour**.



- 5 Éventuellement, numérisiez toute autre bordure (interne) supplémentaire de la même façon et pressez la touche **Retour**.



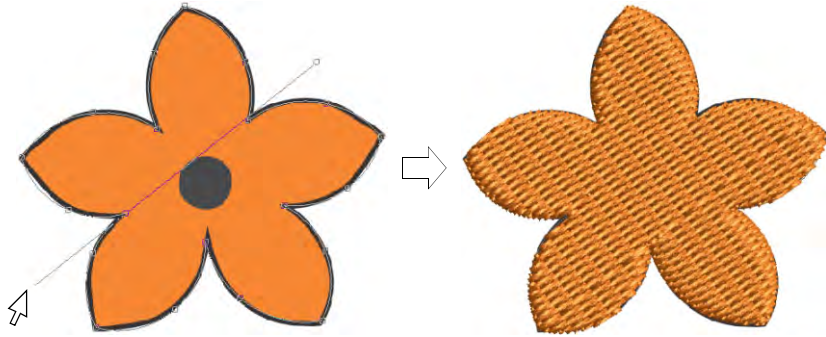
- 6 Définissez des points d'input et de sortie en marquant deux points – l'extérieur de la bordure d'objet et pressez la touche **Retour**. La méthode **Jointure la plus proche** (paramétrée par défaut) calcule automatiquement la jointure la plus proche entre les objets lors de la numérisation. Lorsqu'elle est désactivée, les points d'input et de sortie doivent être paramétrés manuellement.



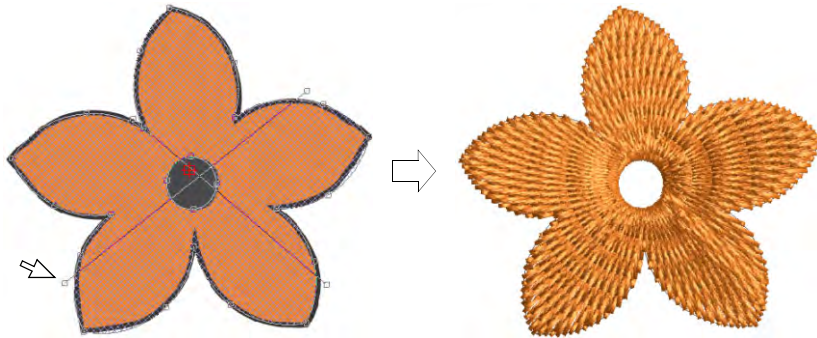
Suggestion : Si vous choisissez de numériser les points d'input et de sortie manuellement, placez-les en face l'un de l'autre sur la bordure afin de minimiser les interstices dans la broderie. Ensuite, définissez l'angle de point de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à la ligne joignant les points d'input et de sortie.

- 7 Marquez les angles de point :

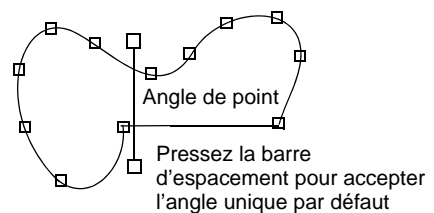
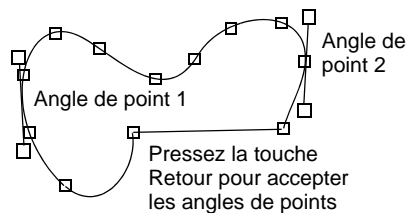
- ◀ Si vous utilisez **Remplissage complexe**, marquez deux points.



- ◀ Si vous utilisez **Remplissage tournant**, ajoutez autant d'angles de point que vous désirez. Les angles de point peuvent s'intersecter sur des jours que vous avez numérisés.



- ◀ Ou bien, pressez la touche **Retour** pour accepter les angles de point calculés. Ou bien, pressez la **barre d'espace** pour rejeter ces angles de point et accepter un seul angle de point par défaut.



Suggestion : Vous pouvez ajuster et/ou ajouter des [angles de point](#) en utilisant l'outil **Refaçonner objet**.

- 8 Pressez la touche **Retour**. Généralement, on peut broder des formes libres en plusieurs segments, reliés par des passages de parcours.

Cependant, tous les segments et toutes les bordures font partie intégrante du même objet.



Suggestion : Pour mieux voir les points, désactivez **Afficher images-points** (appuyez sur **D**).

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants graphiques](#)
- ◀ [Types de point](#)
- ◀ [Sélectionner couleurs de fil](#)
- ◀ [Ajouter des jours aux formes libres](#)
- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Ajuster les angles de point](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)

Ajouter des jours aux formes libres



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



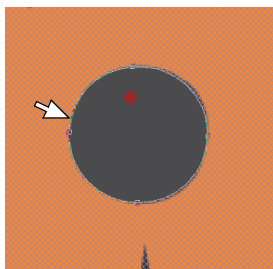
Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage tournant pour numériser des formes remplies avec angles de point tournant. Cliquez à droite pour les paramètres.

Si EmbroideryStudio procure des outils dédiés pour découper et remplir des jours dans des objets existants, il vous permet aussi d'ajouter des jours aux formes fermées à mesure que vous numérisez.

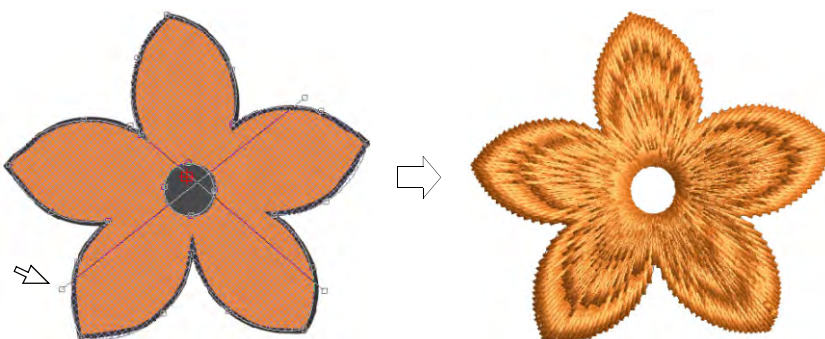
Marche à suivre pour ajouter des jours aux formes libres

- ◀ Utilisez l'une des outils de numérisation de forme libre pour créer votre forme. Conformez-vous aux invites pour ajouter des jours à mesure que vous numérisez. Ou bien, sélectionnez l'objet final et cliquez sur l'outil de forme libre associé. Des points apparaissent autour du contour de l'objet.

- ◀ Numérisez des jours supplémentaires en vous assurant qu'ils ne se chevauchent pas. Pressez la touche **Retour** à chaque fois.



- ◀ Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche **Espace** arrière pour supprimer le dernier point de référence. Pressez la touche **Echap** pour défaire tous les nouveaux points de référence.



- ◀ Lorsque vous avez numérisé tous les jours supplémentaires, pressez de nouveau la touche **Retour**.



Suggestion : Pour retirer les jours indésirables, sélectionnez l'objet et utilisez l'outil **Refaçonner objet** pour supprimer les points de contrôle autour du jour.

Sujets connexes

- ◀ [Ajouter et remplir des jours](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Retirer la broderie sous-jacente](#)

Définir les angles nominaux



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



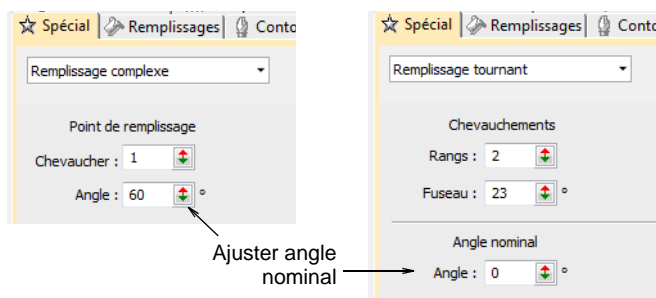
Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage tournant pour numériser des formes remplies avec angles de point tournant. Cliquez à droite pour les paramètres.

Vous pouvez modifier l'angle de point d'objets de Remplissage complexe en utilisant les propriétés d'objet. Par définition, les objets de Remplissage tournant contiennent des angles de point multiples. Toutefois, ils sont également doté d'une propriété appelée « angle nominal ».

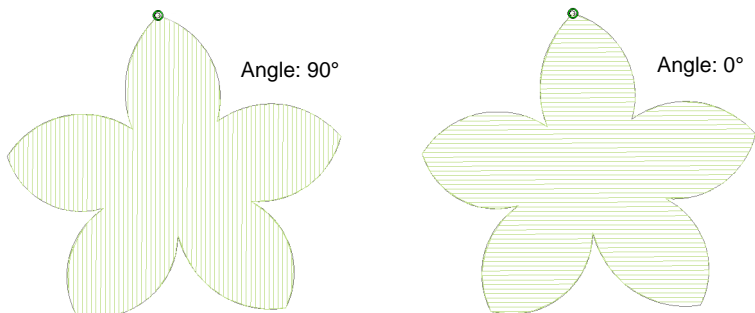


Marche à suivre pour paramétrer l'angle nominal

- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de forme libre pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Dans le champ **Angle** ou **Angle nominal**, saisissez l'angle de point requis.





Note : L'angle nominal d'un objet de Remplissage tournant ne prend effet que si des angles de points multiples sont irréconciliables – il retourne ensuite à une broderie parallèle dans le sens de l'angle nominal. L'angle nominal modifie aussi certains styles d'assise.



Suggestion : Vous pouvez ajuster des angles de points d'objets de forme libre interactivement en utilisant l'outil **Angles de points**.

Sujets connexes

- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)
- ◀ [Ajuster les angles de point](#)

Ajuster des chevauchements de segments



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.

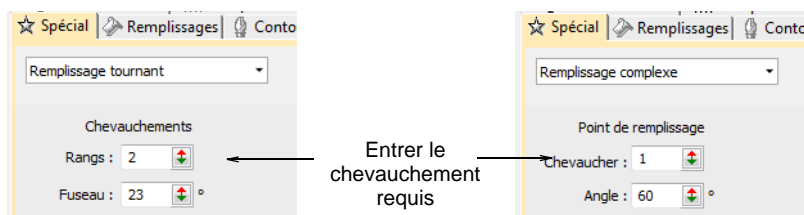


Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage tournant pour numériser des formes remplies avec angles de point tournant. Cliquez à droite pour les paramètres.

Généralement, on peut broder des formes libres en plusieurs segments, reliés par des passages de parcours. Lorsque des [segments](#) à l'intérieur d'un objet se rejoignent, l'effet de [contraction-étirement](#) sur le tissu durant le processus de broderie peut créer des interstices. On peut empêcher la formation de ces interstices en ajoutant des rangs se chevauchant.

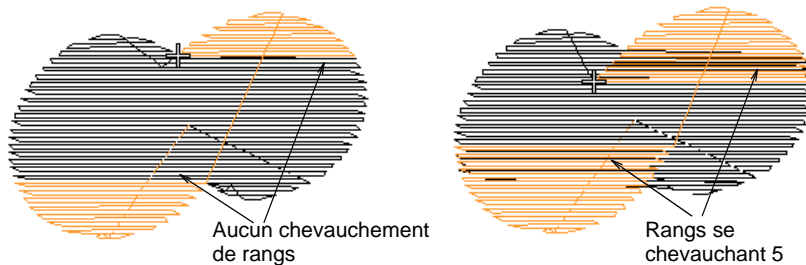
Marche à suivre pour ajuster des chevauchements de segments

- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de forme libre pour accéder aux propriétés d'objet.

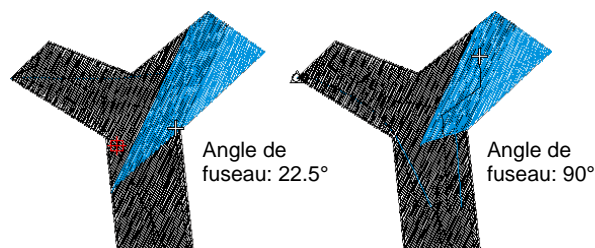


- ◀ Ajustez le nombre de rangs qui se chevauchent là où les [segments](#) se rejoignent. Un chevauchement de « 1 rang » n'est pas un chevauchement entre segments. Un chevauchement de « 2 rangs »

signifie que le premier segment est prolongé par l'ajout d'un rang de points de broderie supplémentaire.



- ◀ Avec des objets de Remplissage tournant, Vous pouvez aussi ajuster l'angle de fuseau. Cette valeur limite la largeur des chevauchements. Par défaut, elle est de $22,5^\circ$ avec une échelle de 15° à 90° .



Ajuster les marges de parcours

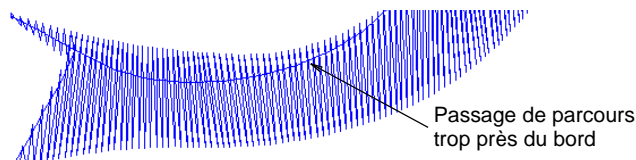


Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage tournant pour numériser des formes remplies avec angles de point tournant. Cliquez à droite pour les paramètres.

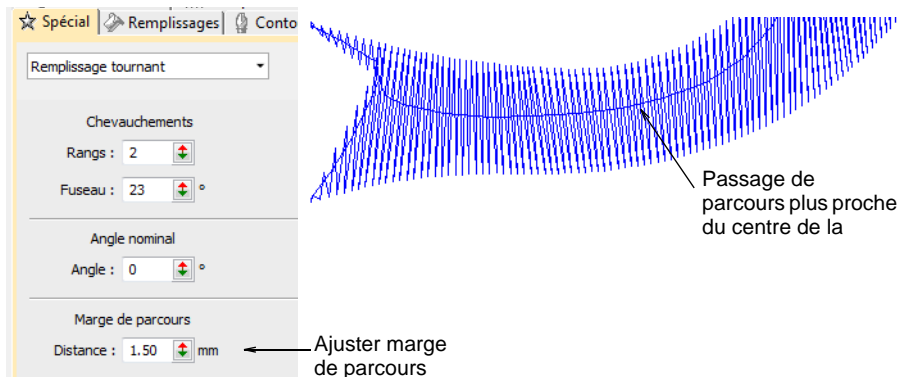
Lorsque vous avez affaire à des formes complexes avec segments multiples, il est conseillé d'éloigner les passages de parcours de la bordure de la forme remplie, et ce pour plusieurs raisons. Si, par exemple, vous utilisez l'effet **Bord dentelé**, le parcours pourrait se voir au travers des points raccourcis. Pour cette raison, vous pouvez spécifier une marge.

Marche à suivre pour ajuster les marges de parcours

- ◀ Sélectionnez un objet.



- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Remplissage tournant** pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Ajustez la marge de parcours dans le champ **Distance**.

Chapitre 11

Propriétés d'objet

Chaque objet que vous créez dans EmbroideryStudio a un ensemble de propriétés uniques qui sont stockées avec lui chaque fois que vous enregistrez le dessin. Ces propriétés définissent les caractéristiques générales telles que la taille et la position, ainsi que des caractéristiques spécifiques à la broderie telles que le type de point et la **densité**. Les propriétés de point déterminent la manière dont les points de broderie sont régénérés quand vous refaçonnez, transformez ou changez les **dimensions** d'un objet.



Cette section explique comment les paramètres de propriété dans un dessin, et comment appliquer et ajuster les paramètres tissu. Elle explique aussi comment créer et maintenir des styles et des modèles dans EmbroideryStudio.

Concepts de base

Les propriétés de base ou « par défaut » sont stockées avec le **modèle** de dessin et forment la base de tous les nouveaux dessins. Elles peuvent être remplacées par des paramètres **tissu** ajustés aux différents types de tissu. Ceux-ci peuvent à leur tour être remplacés par des paramètres individuels de propriété.

Paramètres effectifs

Chaque objet possède un ensemble unique de propriétés. Les propriétés d'objet effectives sont les paramètres stockés avec chaque objet dans le dessin. Elle peuvent être ou non identiques aux paramètres définis par défaut.

Paramètres définis par défaut

Les paramètres de propriété par défaut ou de démarrage sont ceux stockés avec le modèle de dessin et/ou le tissu sélectionné (si activé). Ils sont automatiquement appliqués à tout nouvel objet créé dans le dessin de broderie.

Paramètres en cours

Vous pouvez définir les paramètres en cours pour qu'elles s'appliquent à tous les objets que vous créez pour le dessin que vous êtes en train de composer. Changez tout simplement les paramètres de propriété dans le docker **Propriétés d'objet** lorsque aucun objet n'est sélectionné. Ces paramètres s'appliquent alors à tous les nouveaux objets.

En règle générale, on les modifie pour gagner du temps lors de la numérisation. Par exemple, vous pouvez prédéfinir l'espacement de point Tatami pour appliquer une certaine densité à tout nouvel objet Tatami que vous créez. Ou bien, vous pouvez faire des propriétés effectives d'un objet sélectionné les propriétés en cours pour tous les nouveaux objets. Vous pouvez également appliquer les paramètres en cours à des objets existants.

Lorsque vous fermez un dessin, les paramètres en cours ne sont pas automatiquement enregistrés dans le modèle. Vous pouvez les enregistrer pour remplacer les paramètres définis par défaut du modèle en cours, ou les enregistrer dans un autre modèle. Ou vous pouvez les enregistrer pour un tissu personnalisé.

Paramètres tissu

Il est essentiel d'apparier les propriétés d'objet au tissu désiré pour obtenir des dessins de broderie de bonne qualité. Les paramètres tissu sont un sous-ensemble de paramètres stockés dans le [modèle](#) qui sont ajustés minutieusement aux différents types de tissu. Bien que les paramètres du modèle NORMAL conviennent à toute une gamme de tissus, sélectionner un tissu apparié automatiquement adapte les propriétés d'objet au tissu désiré.

Styles

Un style est un groupe de paramètres de propriétés stocké sous un nom unique. Vous pouvez enregistrer n'importe quelle combinaison de paramètres dans un style. Cela facilite l'application de ces paramètres aux objets de broderie et de lettrage sélectionnés. Quand vous appliquez un style à un objet, les paramètres du style remplacent les propriétés en cours. Toute propriété non spécifiée par le style conserve ses paramètres en cours.

Modèles

Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des styles, des propriétés par défaut, ainsi que des paramètres tissu par défaut.

Utilisez ces fichiers modèles pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les propriétés en cours à chaque fois.

Travailler avec des propriétés d'objet

Quand vous démarrez un nouveau dessin, EmbroideryStudio utilise les paramètres par défaut associés au **tissu** choisi (si activé). Les autres paramètres de propriété sont stockés dans le **modèle** de dessin. Vous pouvez remplacer la plupart des paramètres objet par objet. Pour cette raison, EmbroideryStudio distingue trois classes de propriétés d'objet – **par défaut**, **effectifs** et **en cours**.

Modifier paramètres en cours

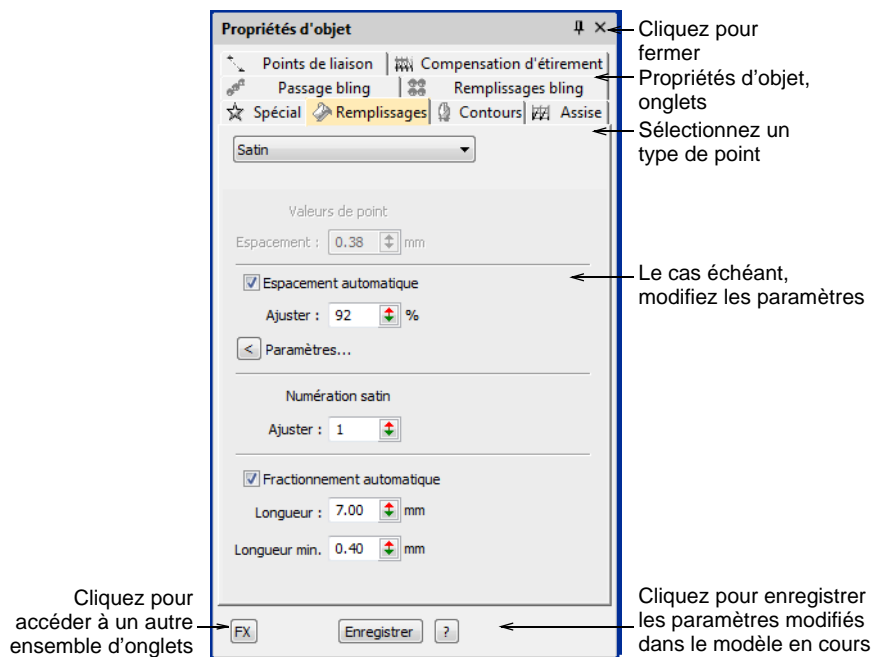


Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou ajuster les propriétés d'objets sélectionnés.

Quand vous changez les **paramètres en cours**, ceux-ci sont automatiquement appliqués à tout nouvel objet que vous créez. Si vous connaissez les paramètres dont vous avez besoin avant la numérisation, vous pouvez les prédéfinir.

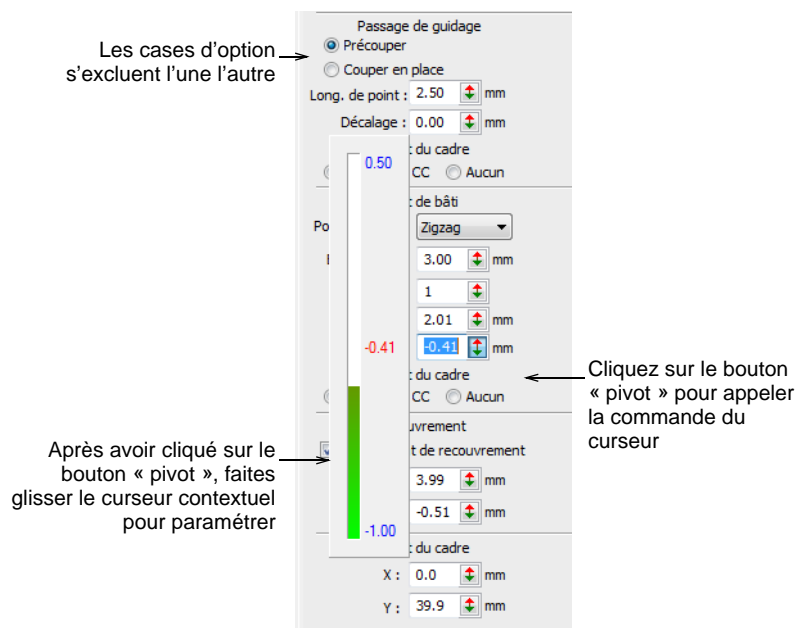
Pour modifier les paramètres en cours

- ◀ Aucun objet n'étant sélectionné, cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet**.



- ◀ Sélectionnez un onglet pour afficher les paramètres en cours – par ex. : **Remplissages**.
- ◀ Sélectionnez un élément dans la liste déroulante – par exemple, **Remplissages > Satin** – pour accéder à ces propriétés.

- ◀ Utilisez les listes déroulantes, les cases d'option et les cases à cocher pour choisir des options. Tapez des valeurs précises ou utilisez le curseur de défilement contextuel.



Suggestion : La commande de curseur a deux modes de fonctionnement – **Normal** et **Accéléré**. Maintenir la touche **Ctrl** la met en mode **Accéléré**.

- ◀ Cliquez sur le bouton **FX** pour accéder à un autre ensemble d'onglets et modifier les paramètres que vous voulez modifier.
- ◀ Pressez la touche **Retour** pour appliquer les changements. Les paramètres modifiés deviennent **en cours** pour tous les objets nouvellement créés. Vous pouvez les appliquer aux objets existants à l'aide de l'outil **Appliquer propriétés en cours**.
- ◀ Ou bien, cliquez sur **Enregistrer**. Les propriétés d'objet sont enregistrées dans le modèle **en cours**. Elles s'appliqueront à tout nouvel objet d'un dessin fondé sur ce modèle.

Changer les propriétés d'objet



Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou ajuster les propriétés d'objets sélectionnés.

Vous pouvez changer les propriétés d'un objet à tout moment, sans pour autant modifier celles des autres objets **non** sélectionnés. Certaines propriétés d'objet peuvent être modifiées à l'écran – par exemple, vous

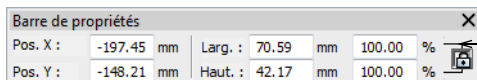
pouvez changer la taille en **redimensionnant** un objet avec les **poignées de sélection**. D'autres propriétés, telles que l'espacement ou la longueur des points, sont modifiées par le biais du docker **Propriétés d'objet**.

Marche à suivre pour changer de propriétés d'objet

- ◀ Sélectionnez le ou les objets dont vous voulez changer les propriétés.

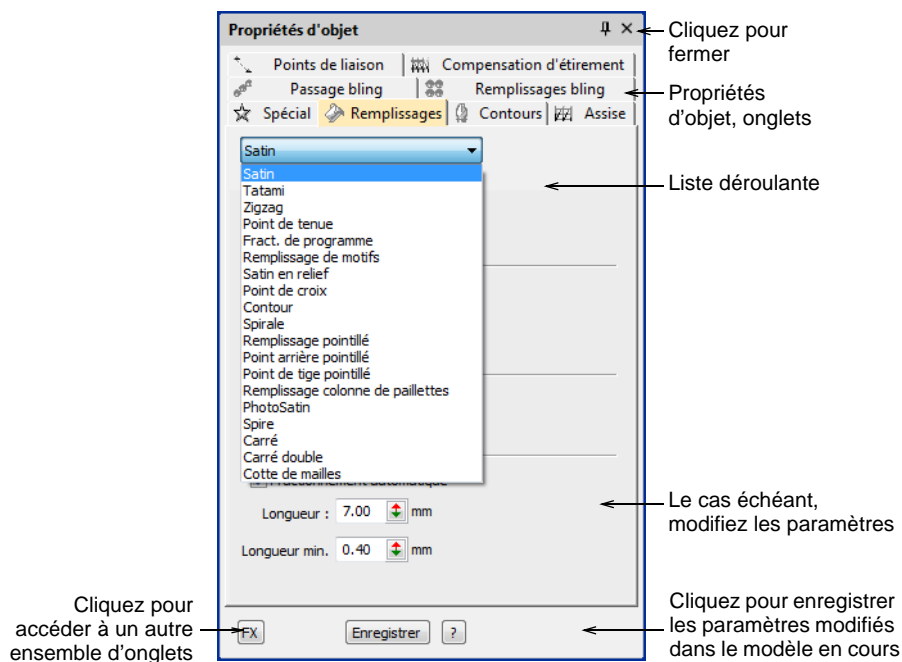


- ◀ Utilisez l'une des techniques interactives pour réorganiser, redimensionner, transformer, ou refaçonner le ou les objets sélectionnés.
- ◀ Ajustez les propriétés générales – largeur, hauteur, position – à l'aide de la **Barre de propriétés**. Pressez **Retour** pour confirmer ou **Echap** pour annuler.

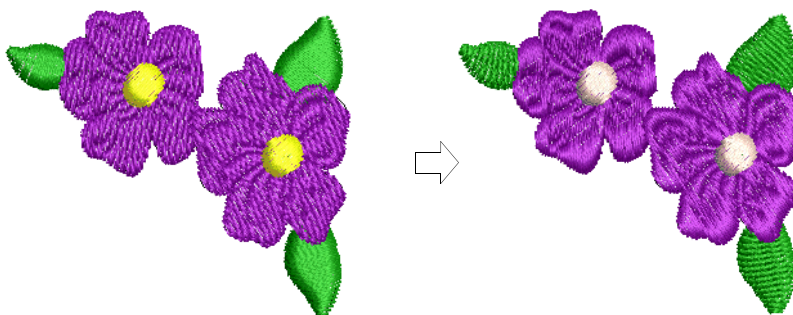


Ajuster les propriétés et
pressez la touche Retour

- ◀ Cliquez deux fois sur les objets pour accéder à Propriétés d'objet.



- ◀ Sélectionnez un onglet et pour accéder aux propriétés disponibles. Si vous sélectionnez plus d'un objet, le dock **Propriétés d'objet** n'affiche que les paramètres les concernant. Si des objets sélectionnés ont des valeurs différentes pour le même paramètre – par ex. : longueur de point – le champ sera vide. Si vous entrez une nouvelle valeur, elle s'applique à tous les objets sélectionnés.
- ◀ Cliquez sur bouton **FX** pour accéder à un autre ensemble d'onglets.
- ◀ Pressez la touche **Retour** pour appliquer les changements apportés aux objets sélectionnés.



- ◀ Certaines propriétés, telles que **Assise automatique**, sont appliquées au moyen des boutons de la barre d'outils. Quand le

bouton est sélectionné, les paramètres de l'outil choisi deviennent [en cours](#).

- ◀ Ou bien, cliquez sur **Enregistrer**. Les propriétés d'objet sont enregistrées dans le modèle **en cours**. Elles s'appliqueront à tout nouvel objet d'un dessin fondé sur ce modèle.

Sujets connexes

- ◀ [Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet](#)
- ◀ [Transformer des objets](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)
- ◀ [Refaçonner des objets](#)

Copier propriétés



Cliquez sur Styles > Actualiser propriétés pour actualiser les propriétés d'un objet sélectionné à l'intérieur du dessin.



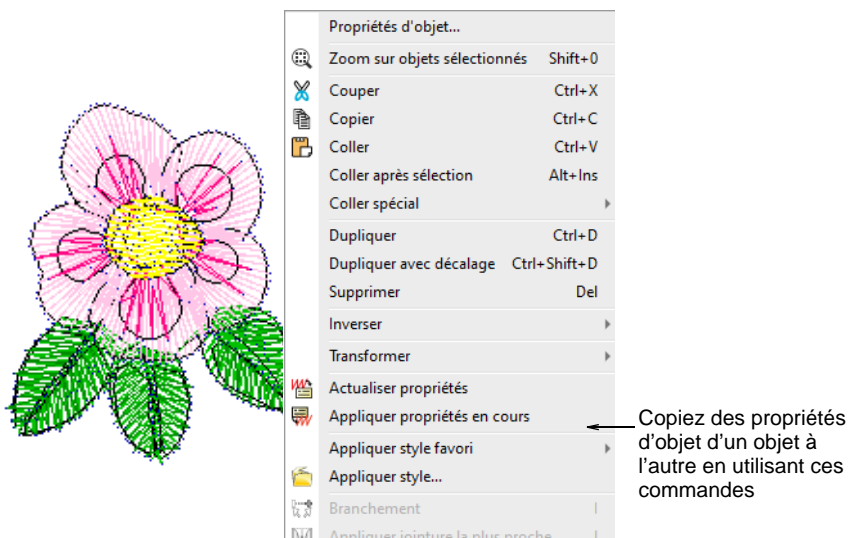
Utilisez Styles > Appliquer propriétés en cours pour appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés.

Vous pouvez rendre les propriétés « effectives » d'un objet [courantes](#) pour tous les nouveaux objets ou les appliquer à des objets existants.

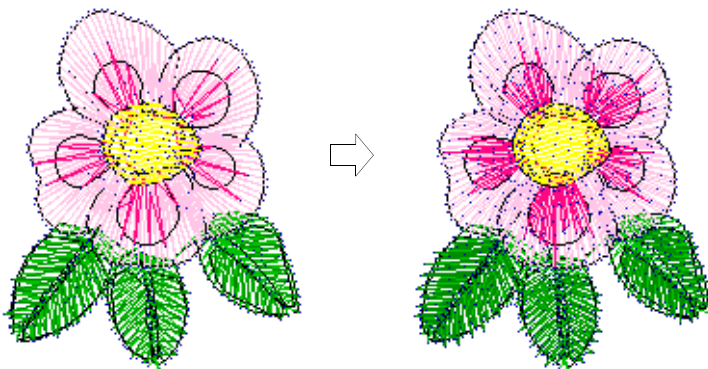
Marche à suivre pour copier des propriétés

- ◀ Sélectionnez le ou les objets dont vous voulez changer les propriétés.

- ◀ Cliquez sur l'icône **Actualiser propriétés**. Ou bien, cliquez à droite sur un objet sélectionné et copiez ses propriétés en utilisant la commande **Actualiser propriétés** dans le menu contextuel.



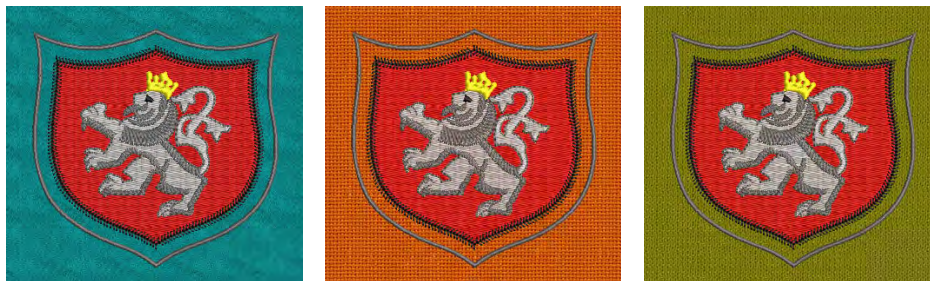
- ◀ Sélectionnez le ou les objets dont vous voulez changer les propriétés.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Appliquer propriétés en cours**. Ou bien, cliquez à droite sur un objet sélectionné et copiez ses propriétés en utilisant la commande **Appliquer propriétés en cours** dans le menu contextuel.



Travailler avec les tissus

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur là où l'aiguille pénètre. Ceci peut goder le tissu et y créer des interstices. Pour qu'un objet soit brodé correctement, il doit avoir un [espacement de point](#) correct, une [compensation d'étirement](#) suffisante et une assise

convenable pour le type de point de recouvrement, le type d'objet, la forme de l'objet et le tissu.



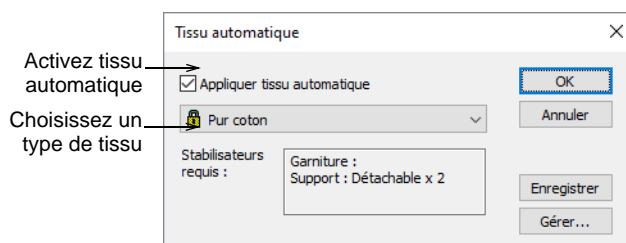
EmbroideryStudio offre un ensemble de [paramètres tissu](#) personnalisés pour que le logiciel tienne compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Les tissus représentent un élément essentiel des dessins et sont contrôlé séparément des valeurs du [modèle](#). Les paramètres tissu sont moins nombreux que ceux contenus dans les modèles.

Changer de tissu

Normalement, vous choisissez un [tissu](#) lorsque vous créez un dessin pour la première fois, mais vous pouvez changer de paramètres tissu à n'importe quel moment. Les paramètres tissu affectent tous les types d'objet autres que les remplissages de motifs, les appliqués et les points de passage.

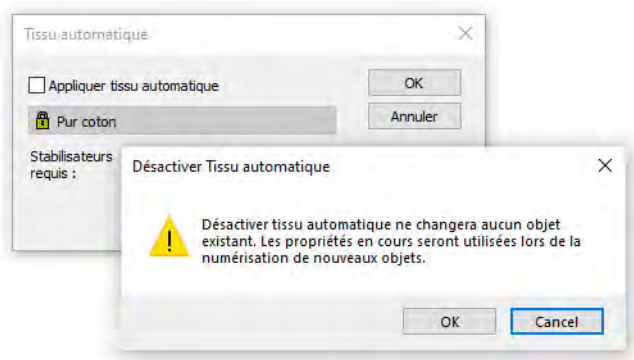
Marche à suivre pour changer de tissu

- 1 Sélectionnez **Dessin > Tissu automatique**.



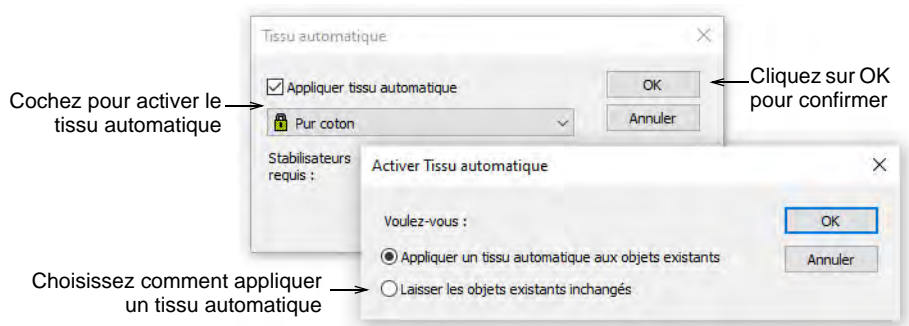
- 2 Cochez la case **Appliquer tissu automatique** pour activer la fonctionnalité. Inversement, vous pouvez désactiver des tissus

automatiques à n'importe quel moment. Un message apparaît qui vous demande de confirmer la suppression.



- 3 Sur la liste, choisissez un ?type de tissu convenant au tissu, ou s'en rapprochant le plus, avec lequel vous voulez travailler.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Le tissu sélectionné est affiché dans la barre **Etat**. Si vous choisissez d'appliquer un tissu automatique à un dessin sans tissu préalable, il vous est demandé de l'appliquer soit aux nouveaux objets uniquement soit aux objets existants également.



Note : Changer le **Tissu automatique** en cours affectera tous les **coloris** du dessin. Cependant, ce n'est pas le cas pour l'inverse. Bien que les coloris vous permettent de configurer différentes couleurs pour un tissu donné, celles-ci sont sans rapport avec les paramètres **tissu automatique**. Toutefois, l'option **Tissu** d'arrière-plan « a connaissance » de la sélection **Tissu automatique**. En conséquence, le bouton **Parcourir** vous amène à un assortiment d'échantillons en rapport à votre sélection de tissus courante.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des dessins à partir de modèles](#)

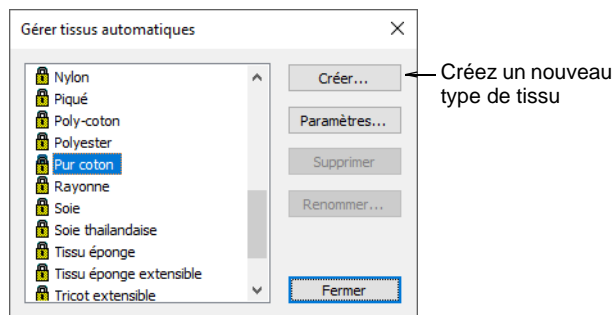
Gérer les tissus

En plus des paramètres [tissu](#) prédéfinis, vous pouvez créer vos propres paramètres tissu personnalisés pour répondre à des besoins particuliers. Vous pouvez aussi modifier, renommer ou supprimer des tissus personnalisés.

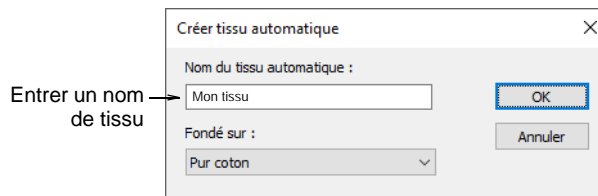
Marche à suivre pour créer un nouveau tissu

1 Sélectionnez **Configuration > Gérer tissus automatiques**.

Si vous avez déjà défini des tissus personnalisés, vous pouvez les éditer, les renommer ou les supprimer.



2 Pour créer un nouveau type de tissu, cliquez sur **Créer**.



3 Entrez un nom pour le nouveau tissu. Si vous voulez baser le nouveau tissu sur les [paramètres par défaut](#), sélectionnez l'espace vide.

4 Cliquez sur **OK**.

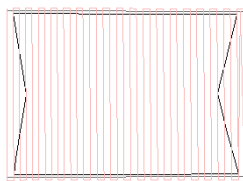
Le dialogue **Paramètres tissu automatique** s'ouvre. Ce dialogue vous permet de paramétrer des valeurs tissu pour quatre groupes d'objets – Tatami/Fractionnement de programme, Satin large, Satin étroit et Lettrage – et d'entrer toute information relative aux stabilisateurs recommandés.

Marche à suivre pour paramétrer les valeurs tatami/fractionnement de programme

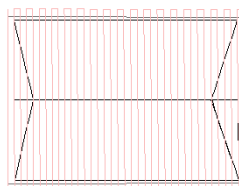
- ◀ Cliquez sur l'onglet pour accéder aux paramètres **Remplissage Tatami/Fractionnement de programme**. Ils deviendront les

paramètres définis par défaut pour les objets Tatami et Fractionnement de programme.

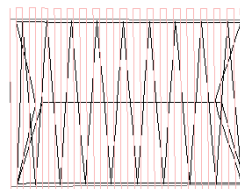
- ◀ Ajustez les paramètres **Longueur** et **Espace** pour vos objets Tatami / Fractionnement de programme :
 - ◀ Le point **Tatami** consiste en des rangs de points de passage qui se prêtent au remplissage de formes irrégulières de grande taille. Pour plus amples informations, voir [Broderie tatami](#).
 - ◀ **Fract. de programme** est un type de point décoratif. Utilisez-le pour remplir des grandes surfaces aux effets artistiques, tout en conservant l'apparence d'un champ de broderie uni. Pour plus amples informations, voir [Créer des textures avec fractionnement de programme](#).
- ◀ Paramétrer un type d'assise qui convienne aux objets Tatami/Fractionnement de programme. Pour plus amples informations, voir [Stabiliser avec assise automatique](#).
- ◀ Définissez une tolérance de compensation d'étirement pour ces objets. Pour plus amples informations, voir [Compenser l'extension du tissu](#).



Tissu : Denim
Compensation
d'étirement : Bas



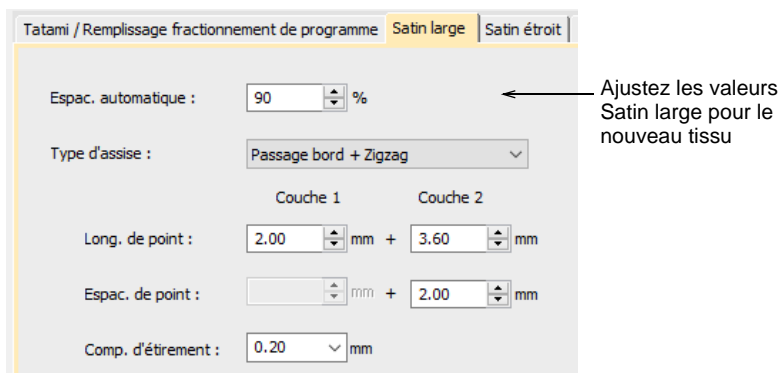
Tissu : Soie
Compensation
d'étirement : Moyen



Tissu : Tissu éponge
Compensation
d'étirement : Haute

Marche à suivre pour paramétrer les valeurs d'objets Satin

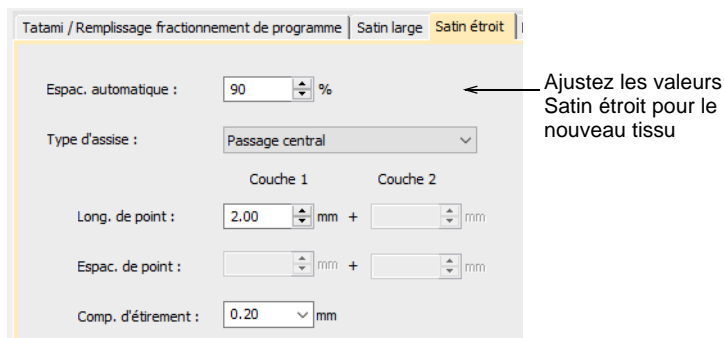
- ◀ Cliquez sur l'onglet pour accéder aux paramètres **Satin large**. Ces paramètres deviendront les paramètres définis par défaut pour les objets Satin de grande taille.



- ◀ Ajustez les paramètres **Satin large** comme vous l'avez fait pour les objets de Tatami / Fractionnement de programme. Pour plus amples informations, voir [Broderie satin](#).

Au lieu des paramètres **Longueur de point** et **Espacement de point**, vous avez un paramètre de densité unique contrôlé par une barre de défilement.

- ◀ Cliquez sur l'onglet pour accéder aux paramètres **Satin étroit** et ajustez comme vous l'avez fait pour les objets de Satin large. D'une manière générale, les objets étroits auront besoin d'un type d'assise différent. Pour plus amples informations, voir [Broderie satin](#).



Marche à suivre pour paramétrer les valeurs d'objets de lettrage

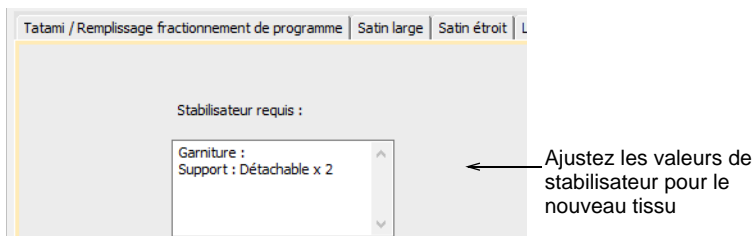
- ◀ Cliquez sur l'onglet pour accéder aux paramètres **Lettrage**.



- ◀ Ajustez les paramètres comme vous l'avez fait pour les objets Satin. Pour plus amples informations, voir [Appliquer des types de point et des effets au lettrage](#).

Marche à suivre pour définir les paramètres de stabilisateur

- ◀ Cliquez sur l'onglet pour accéder aux paramètres **Stabilisateur**.



- ◀ Tapez un ou plusieurs stabilisateurs recommandés avec une description ou toute autre information pertinente pour le tissu personnalisé. Ces informations seront affichées dans le dialogue **Choisir tissu**. Pour plus amples informations, voir [Changer de tissu](#).

Travailler avec des styles

Un style est un groupe de paramètres de propriétés stocké sous un nom unique. Cela facilite l'application de ces paramètres aux objets de broderie et de lettrage sélectionnés. Utilisez la barre d'outils **Styles** pour appliquer des styles à des objets sélectionnés. Les outils vous permettent aussi de paramétrer et d'appliquer les [paramètres en cours](#). A tous les

styles que vous taguez comme « favoris » est attribué un icône sur la barre d'outils.



Les styles sont stockés avec le [modèle](#) de dessin. Le modèle NORMAL offre une sélection de styles prédéfinis pour votre usage personnel. Chaque modèle peut contenir des styles spécifiques à différents types de broderie. Voir également [Travailler avec des modèles](#).

Appliquer styles



Utilisez Styles > Appliquer style pour appliquer un style aux objets nouveaux ou sélectionnés à partir du modèle.

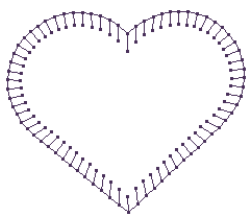


Utilisez Styles > Styles favoris pour appliquer des styles préférés aux objets nouveaux ou sélectionnés.

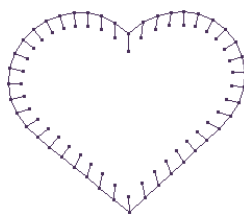
Lorsque vous appliquer un [style](#), ses paramètres remplacent les [paramètres en cours](#). Toute propriété non spécifiée dans le style conserve ses paramètres en cours.

Marche à suivre pour appliquer des styles

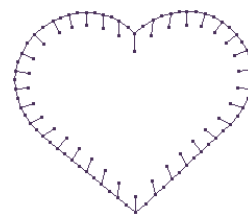
- ◀ S'il est disponible, cliquez sur l'icône **Style favori** attribué au style que vous voulez utiliser.
 - ◀ Si un objet est sélectionné, les paramètres du style choisi ne s'appliquent qu'à lui.
 - ◀ Si aucun objet n'est sélectionné, les paramètres du style choisi deviennent **en cours**, et s'appliquent à tout nouvel objet créé.



Style 1, espace. du point de tenue : 0,75 mm

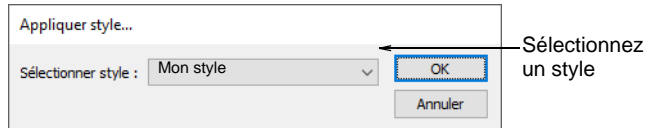


Style 2, espace. du point de tenue : 1,25 mm



Style 3, espace. du point de tenue : 1,75 mm

- ◀ Ou bien, cliquez sur l'icône **Appliquer style**.



- ◀ Sélectionnez un style sur la liste déroulante, puis cliquez sur **OK**.



Suggestion : Si vous utilisez une tablette de numérisation, vous pouvez rapidement passer d'un style prédéfini à l'autre. Chaque bouton sur le capteur donne accès au style prédéfini suivant avec des paramètres d'espacement différents. Par exemple, un clic sur le bouton 1 **vous fait accéder à <PRESET_SATIN_1>**.

Sujets connexes

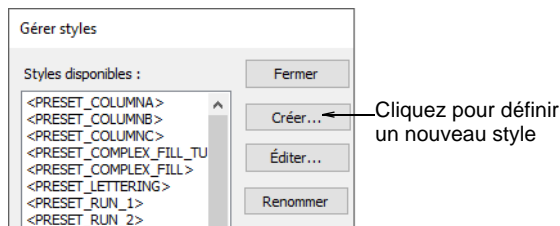
- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Attribuer des favoris](#)

Définir styles

Définir des [styles](#) nouveaux pour un [modèle](#), ou bien sur des bases entièrement nouvelles, ou bien en se fondant sur un style ou un objet existant. Les nouveaux styles sont enregistrés dans le modèle en cours.

Marche à suivre pour définir un style

- 1 Pour fonder le nouveau style sur un objet existant, sélectionnez ce dernier maintenant. Pour le fonder sur les paramètres **en cours**, assurez-vous qu'aucun objet n'est sélectionné.
- 2 Sélectionnez **Configuration > Gérer styles**.



3 Cliquez sur **Créer**.

Créer style

Entrez un nom pour le nouveau style → Nom de style : Mon nouveau style OK

Sélectionnez un style sur lequel le fonder → Fondé sur : Mon ancien style Annuler

Ajouter aux favoris

4 Entrez nouveau nom de style. Choisissez sur quoi vous voulez fonder votre style :

- ◀ Si vous voulez fonder le nouveau style sur les [paramètres par défaut](#) – objet en cours ou sélectionné – sélectionnez l'espace vide.
- ◀ Si vous voulez le fonder sur un style existant, faites un choix sur la liste déroulante.

5 Si vous voulez que le nouveau style soit ajouté à la barre d'outils **Style**, sélectionnez la case à cocher **Ajouter aux favoris**.

6 Cliquez sur **OK**. Le docker **Propriétés d'objet** s'ouvre.

7 Mettez à jour les propriétés comme requis.

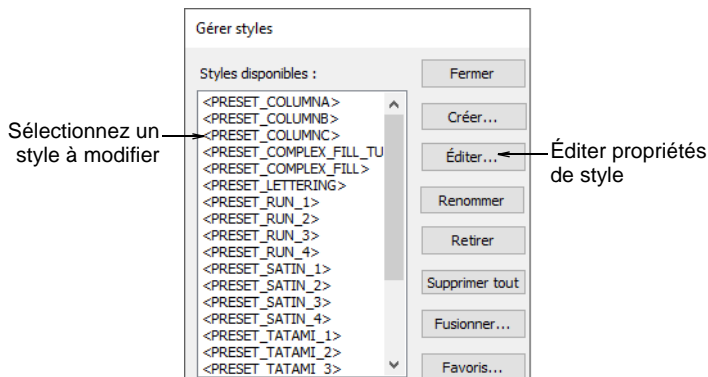
- ◀ Si vous voulez appliquer les paramètres en cours, cliquez sur **Appliquer**.
- ◀ Sinon, mettez à jours les paramètres que vous voulez changer. Il n'est pas nécessaire d'entrer des valeurs dans **tous** les champs, seulement ceux que vous désirez stocker.

8 Pressez la touche **Retour**. Le nouveau style est enregistré dans le modèle en cours.

Modifier styles

La fonction **Configuration > Gérer styles** vous permet de modifier les [styles](#), y compris les paramètres usine prédéfinis dans le [modèle](#) NORMAL. Vous pouvez fusionner des paramètres d'un style à l'autre. Il

est possible de renommer un style sans en affecter ses paramètres. Il est aussi possible de retirer des styles non désirés d'un modèle.



Sélectionnez un style sur la liste et modifiez-le en utilisant les boutons disponibles :

Fonction	Description
Editer	Editer des styles comme vous le feriez avec un objet sélectionné. Pour plus amples informations, voir Modifier paramètres en cours .
Renommer	Renommer un style à tout moment. Sélectionner des noms qui vous aideront à vous souvenir des style ou à placer les styles les plus fréquemment utilisés en haut de la liste.
Retirer / tout	Supprimer des styles indésirables du modèle en cours. Le style est supprimé de la liste des noms de style. Pour supprimer tous les styles d'un modèle, cliquez sur Retirer tout.
Fusionner	Copier des paramètres d'un style à un autre via le dialogue Fusionner avec style. Lors de la fusion, les paramètres du deuxième style remplacent ceux du premier.
Favoris	Vous pouvez assigner jusqu'à dix styles favoris aux icônes d'outil de la barre d'outils Styles. Pour plus amples informations, voir Attribuer des favoris .



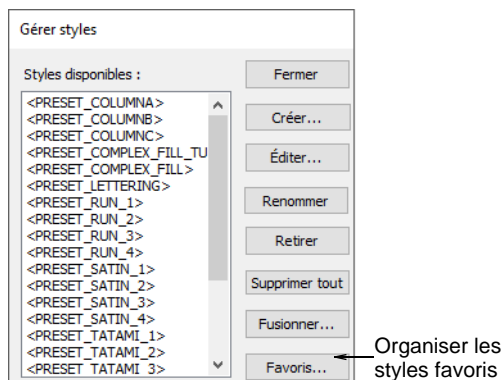
Suggestion : Par la suite, vous pouvez décider de retourner aux paramètres de style d'origine du modèle NORMAL. Pour plus amples informations, voir [Retourner au modèle NORMAL](#).

Attribuer des favoris

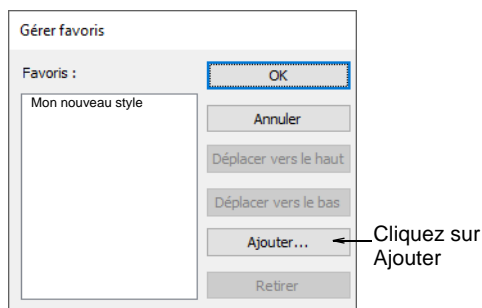
Vous pouvez assigner jusqu'à dix [styles](#) favoris aux icônes d'outil de la barre d'outils **Styles**. Pour appliquer ce style, sélectionnez tout simplement l'outil correspondant.

Marche à suivre pour attribuer un style favori

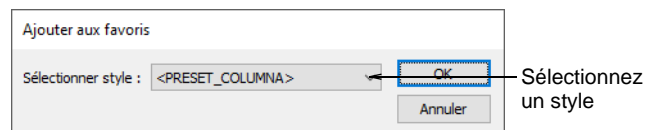
1 Sélectionnez **Configuration > Gérer styles**.



2 Cliquez sur **Favoris**. Le dialogue **Gérer favoris** s'ouvre.



3 Cliquez sur **Ajouter**. Le dialogue **Ajouter aux favoris** s'ouvre.



- 4 Sélectionnez un style sur la liste déroulante, puis cliquez sur **OK**.
- 5 Changez l'ordre dans lequel les favoris apparaîtront sur la barre d'outils **Styles** en utilisant **Déplacer vers le haut** ou **Déplacer vers le bas**.
- 6 Fermez les dialogues. Les styles sont attribués selon l'ordre dans lequel ils apparaissent dans l'encadré **Gérer favoris**. L'infobulle de chaque bouton affiche le nom du style.

Travailler avec des modèles

Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des [tissus](#), [styles](#) et des paramètres par défaut. Utilisez ces fichiers modèles pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les paramètres de [paramètres en cours](#) à chaque fois. Par exemple, un modèle peut contenir des objets standards et un spécimen de lettrage. Il peut tout simplement contenir des paramètres de point, une taille et une police de lettrage, et un ensemble de couleurs comme paramètres en cours. Ou alors, il peut contenir des paramètres spéciaux, régissant la densité, la [compensation d'étirement](#) ou l'assise pour convenir à différents [tissus](#).

Le modèle NORMAL

Le modèle NORMAL est le modèle par défaut fourni avec le logiciel. Il contient des paramètres de propriétés en cours et une sélection de styles prédéfinis. Ces styles comprennent des variations sur les paramètres de propriétés en cours. Par exemple, <PRESET_SATIN_1> et <PRESET_SATIN_2> contiennent différents paramètres d'espacement de point pour le point Satin. Vous pouvez afficher ou modifier les paramètres de ces styles à tout moment. Pour plus amples informations, voir [Modifier styles](#).



Note : Le cas échéant, vous pouvez retourner au modèle NORMAL d'origine après l'avoir modifié. Pour plus amples informations, voir [Retourner au modèle NORMAL](#).

Utiliser les modèles de dessins de broderie

Quand vous commencez un nouveau dessin à partir du menu **Fichier > Nouveau**, une liste des [modèles](#) disponibles apparaît dans le dialogue **Nouveau**. Si vous sélectionnez l'outil **Nouveau** sur la barre d'outils **Standard**, le modèle NORMAL s'applique par défaut. Pour plus amples informations, voir [Créer des dessins à partir de modèles](#).

Enregistrer les propriétés en cours dans un fichier modèle

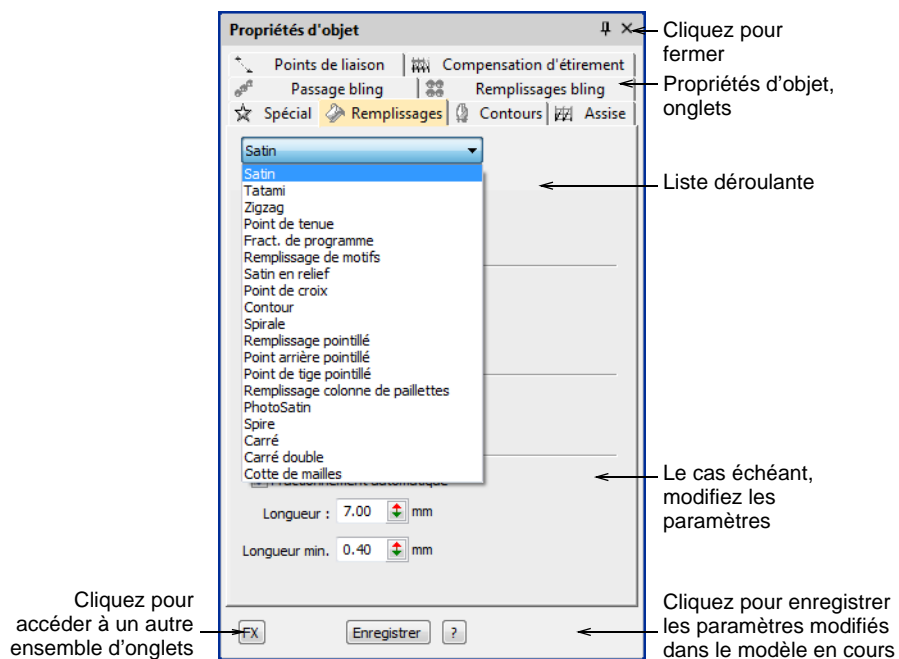


Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour prédéfinir des propriétés ou ajuster les propriétés d'objets sélectionnés.

Vous pouvez facilement enregistrer les paramètres de [paramètres en cours](#) dans le [modèle](#) en cours.

Marche à suivre pour enregistrer les propriétés en cours dans un fichier modèle

- ◀ Pour utiliser les paramètres de propriétés **en cours**, désélectionnez tous les objets puis cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet**.
- ◀ Pour utiliser les paramètres d'un style favori, cliquez sur le bouton sans qu'il y ait d'objets de sélectionner.
- ◀ Ouvrez le docker **Propriétés d'objet**.



- ◀ Le cas échéant, faites des ajustements supplémentaires.
- ◀ Cliquez sur **Enregistrer**. Les paramètres en cours sont enregistrés dans le modèle comme nouveaux paramètres définis par défaut.



Suggestion : Pour enregistrer plusieurs ensembles de paramètres de propriétés dans le modèle, enregistrez-les comme styles.

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Définir styles](#)

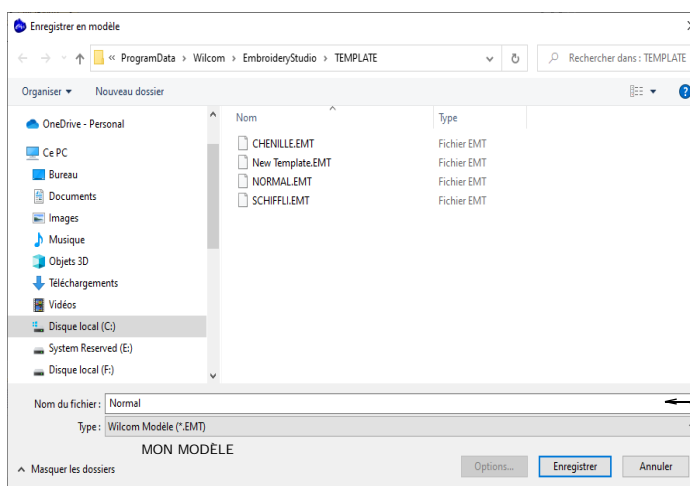
Créer modèles de dessins

Vous créez vos [modèles](#) à partir de dessins contenant les objets et paramètres de propriétés requis. Enregistrez le dessin, ou certains de ses

éléments, sous forme de modèle. Les fichiers modèles ont la même apparence que les fichiers dessins, à la différence qu'ils portent l'extension de fichier **EMT**.

Marche à suivre pour créer un modèle de dessin de broderie

- 1 Démarrez un nouveau dessin ou ouvrez un dessin existant.
- 2 Ajustez les paramètres de propriétés, les styles et les effets désirés.
- 3 Ajoutez les objets et le lettrage à inclure dans le modèle. Par exemple, vous pourriez avoir besoin d'inclure des exemples de lettrage utilisant des [lignes de base](#) différentes. Il vous suffit de surimprimer le texte échantillon quand vous utilisez le modèle.
- 4 Sélectionnez **Fichier > Enregistrer sous**. Le dialogue **Enregistrer comme modèle** s'ouvre sur le dossier **Modèle**.



- 5 Sélectionnez **Modèles de dessins (EMT)** sur la liste **Enregistrer sous type**.

EmbroideryStudio ouvre automatiquement le dossier modèle de **C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Template**. Les modèles de dessins de broderie doivent être enregistrés ici, sinon ils n'apparaîtront pas dans la liste des modèles quand vous commencerez un nouveau dessin.

- 6 Entrez un nom puis cliquez sur **Enregistrer**. Le modèle est prêt à l'emploi.



Suggestion : Le menu **Fichier** procure des commandes séparées pour enregistrer des modèles de monogrammes et de noms d'équipe. Voir sujets connexes ci-dessous.

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des lignes de base](#)
- ◀ [Dessins de monogrammes](#)

Modifier modèles de dessins

Vous pouvez modifier un fichier [modèle](#) de la même façon qu'un fichier dessin normal. Les changements introduits ne s'appliqueront que lors des futures utilisations du modèle en question. Les dessins existants fondés sur le modèle concerné ne sont pas affectés.

Marche à suivre pour modifier des modèles de dessins de broderie

- 1 Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**. Le dialogue **Ouvrir** s'ouvre.
- 2 Naviguez jusqu'au dossier **C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Modèle**.
- 3 Sélectionnez **Modèles (EMT)** sur la liste **Enregistrer sous**. Les fichiers modèles disponibles sont affichés.
- 4 Sélectionnez le modèle à modifier et cliquez sur **Ouvrir**.
- 5 Modifiez les paramètres de propriétés, les [styles](#) et autres paramètres désirés.
- 6 Sélectionnez **Fichier > Enregistrer sous**. Le dialogue **Enregistrer sous** s'ouvre.
- 7 Sélectionnez **Modèles (EMT)** sur la liste **Enregistrer sous**.
- 8 Entrez un nom puis cliquez sur **Enregistrer**. Le modèle modifié est prêt à l'emploi.



Note : Supprimez les fichiers modèles de la même façon que les autres fichiers MS Windows®, en utilisant **Explorateur de fichiers**.

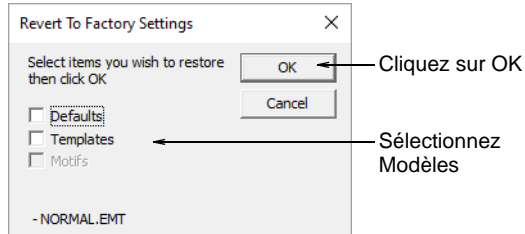
Retourner au modèle NORMAL

Si vous modifiez le [modèle](#) NORMAL fourni avec EmbroideryStudio, il vous est toujours possible de retourner à la version initiale. Une copie usine est toujours préservée pour permettre de restaurer le modèle NORMAL.

Marche à suivre pour retourner au modèle NORMAL

- 1 Fermez EmbroideryStudio.
- 2 Cliquez sur le bouton MS Windows® **Démarrer** et naviguer jusqu'au groupe **Wilcom** EmbroideryStudio.

- 3 Sélectionnez **Revert**. Le dialogue **Revert to Factory Settings** s'ouvre.

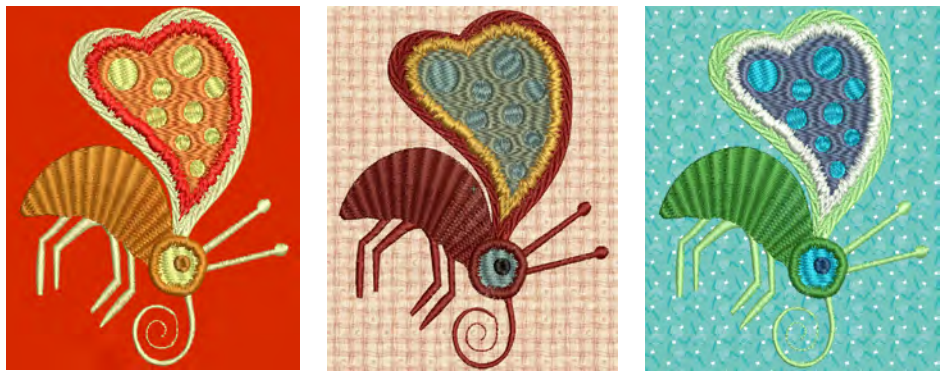


- 4 Sélectionnez la case à cocher **Modèles** et cliquez sur **OK**. Les paramètres d'origine du modèle NORMAL sont restaurés.

Chapitre 12

Coloris

Quand vous numérisez, vous sélectionnez des couleurs dans la [palette de couleurs](#). La palette peut être adaptée à chaque dessin ou combinaison de couleurs. Un « [coloris](#) » particulier représente les vraies couleurs de fil avec lesquels un dessin sera brodé. EmbroideryStudio permet de définir plusieurs combinaisons de couleurs et passer de l'une à l'autre.



Pour chacun des coloris que vous définissez, vous pouvez sélectionner des couleurs sur des diagrammes de fils achetés dans le commerce ou sur ceux que vous avez créés. Vous pouvez rechercher des fils particuliers par code spécifique. Localisez des couleurs de fil sur la base de la correspondance la plus proche dans un ou plusieurs nuanciers de fils.

EmbroideryStudio vous permet aussi de paramétrer la couleur d'arrière-plan, le tissu ou le produit du coloris courant pour des prévisualisations et des présentations plus réalistes. L'arrière-plan et le produit sont enregistrés avec le coloris.



Note : Vous pouvez également imprimer de nombreux coloris, [arrière-plans](#) de dessin et icônes de [blocs de couleurs](#) avec la [feuille de programmation](#) de production. Voir également [Imprimer des rapports de dessin](#).

Créer des coloris

EmbroideryStudio offre diverses techniques pour sélectionner et changer des coloris manuellement ou pour générer des coloris automatiquement.



Attention : En raison des différences dans les moniteurs d'ordinateur et les cartes vidéos, les couleurs à l'écran ne doivent être utilisées que comme guides. Vérifiez toujours les couleurs de fil par rapport aux nuanciers de fils que vous prévoyez d'utiliser.

Ajouter des coloris



Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour ajouter ou éditer des coloris.



Utiliser Editeur de coloris > Créer coloris pour ajouter un nouveau coloris au dessin.

Lorsque vous créez un nouveau dessin de broderie, celui-ci contient un seul **coloris** par défaut appelé « Coloris 1 ». Vous pouvez pratiquement ajouter un nombre illimité de coloris au dessin en utilisant les mêmes ensembles de fils ou des ensembles différents. Prévisualisez des dessins en différentes couleurs sur différents tissus. Les coloris sont enregistrés avec le dessin de broderie en format **EMB**. Ils peuvent aussi être enregistrés dans un fichier de modèle EMT pour utilisation ultérieure avec d'autres dessins. Toutefois, ils ne peuvent pas être enregistrés avec des **fichiers machine**.



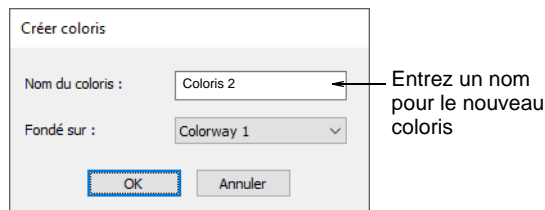
Suggestion : Certains autres paramètres font partie intégrante de la définition du coloris – couleur ou tissu d'**arrière-plan**, couleurs d'affichage des symboles de perceoir, points non brodés, objets sélectionnés, contours d'objet et la grille.

Marche à suivre pour ajouter un coloris

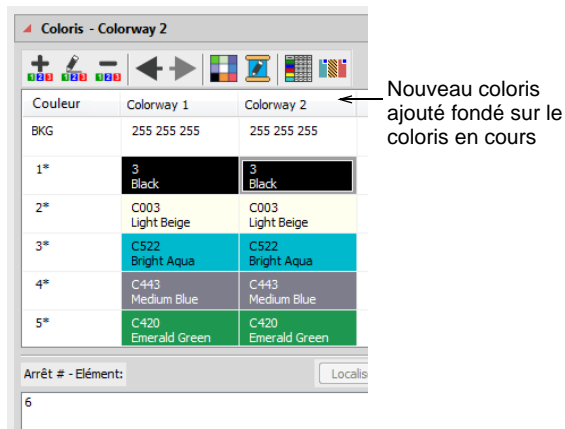
- ◀ Ouvrez le dessin de broderie et cliquez sur l'icône **Editeur de coloris**.



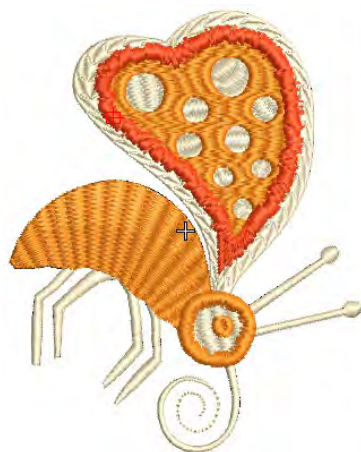
- ◀ Cliquez sur l'icône **Créer coloris**.



- ◀ Entrez un nom pour le nouveau coloris – par exemple, « Coloris 2 ». Le nouveau coloris utilisera le coloris en cours comme point de départ.



- ◀ Attribuez des couleurs des diagrammes de fils disponibles aux pages de couleur sélectionnées.



Color #	Colorway 1	Colorway 2
BKG	R51 G20+ B204	R255 G255 B255
PROD	2 Color\Long Sl...	2 Color\Long Sl...
1*	3 Black	C716 Orange
2*	C003 Light Beige	C032 Tomato Red
3*	C522 Bright Aqua	C502 Cream
4*	C443 Medium Blue	C716 Orange
5*	C420 Emerald Green	C716 Orange
6*	C163 Pale Green	C502 Cream

Attribuer des fils au nouveau coloris



Note : Comme les fils de couleur sombre ressortent mieux sur des tissus de couleur claire que l'inverse, il faut parfois changer la densité de points quand on passe d'un coloris à l'autre. Les coloris ne compensent pas automatiquement les différentes densités. Ceux-ci doivent être ajustés manuellement.

- ◀ Utilisez la barre d'outils interne pour éditer :



Donner au coloris un nom unique pour faciliter son identification dans la liste déroulante et la feuille de programmation de production – par exemple, un nom qui s'inspire du tissu d'arrière-plan.



Supprimer un coloris du dessin.



Changer l'arrière-plan du coloris et/ou la couleur.



Suggestion : Si vous changez l'arrière-plan dans **Coloris 1** et l'enregistrez dans votre modèle, c'est comme cela qu'il apparaîtra au démarrage.



Suggestion : Vous pouvez également appairer des couleurs de fil à partir de graphiques importés – **vectoriels** ou en **mode point**.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les coloris](#)
- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Ajouter et faire correspondre les couleurs d'image](#)

- ◀ Définir des fonds de tissu
- ◀ Imprimer des rapports de dessin
- ◀ Travailler avec des modèles

Changer de combinaison de couleurs



Utilisez Couleurs > Faire le tour des couleurs utilisées pour faire le tour des combinaisons de couleurs utilisées. Faire un clic droit ou gauche pour monter ou descendre dans l'échelle des couleurs de la palette.



Utiliser Couleurs > Roue des couleurs pour accéder à la roue des couleurs pour tester les combinaisons de couleurs apparentées.

Les outils de couleur vous permettent de recolorier rapidement des dessins tout entiers. Leur objet principal est de créer un nouveau 'coloris' rapidement et facilement, afin de « redonner de la vie » à de vieux dessins ou de les placer sur un tissu différent.

Marche à suivre pour changer de combinaison de couleurs

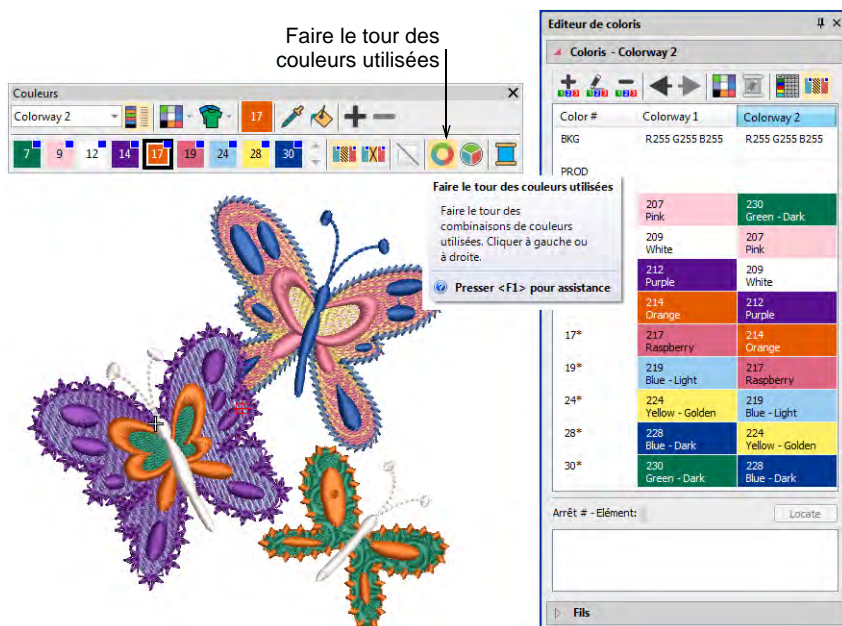
- ◀ Vous pouvez également ajouter un nouveau coloris pour votre nouvelle combinaison de couleurs. Pour plus amples informations, voir [Ajouter des coloris](#).



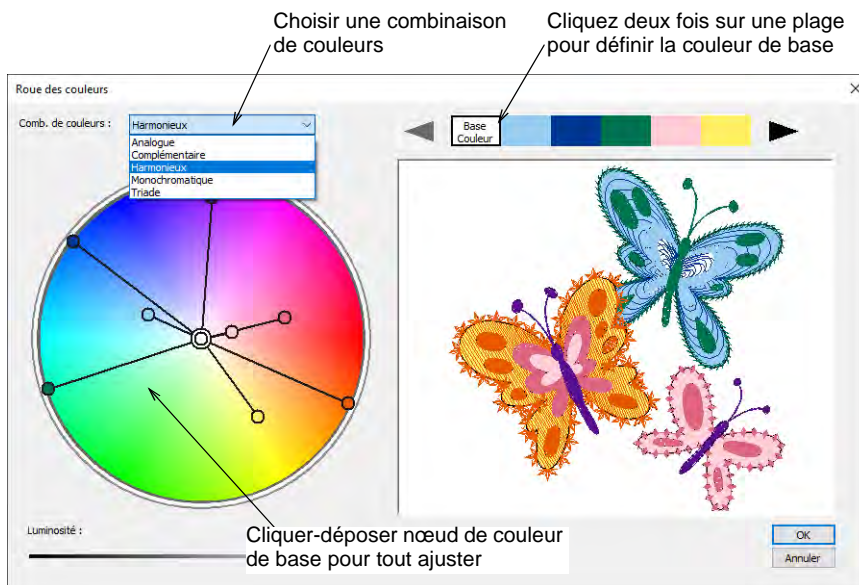
Nouveau coloris

Color #	Colorway 1	Colorway 2
BKG	R255 G255 B255	R255 G255 B255
PROD		
7*	207 Pink	207 Pink
9*	209 White	209 White
12*	212 Purple	212 Purple
14*	214 Orange	214 Orange
17*	217 Raspberry	217 Raspberry
19*	219 Blue - Light	219 Blue - Light
24*	224 Yellow - Golden	224 Yellow - Golden
28*	228 Blue - Dark	228 Blue - Dark
30*	230 Green - Dark	230 Green - Dark

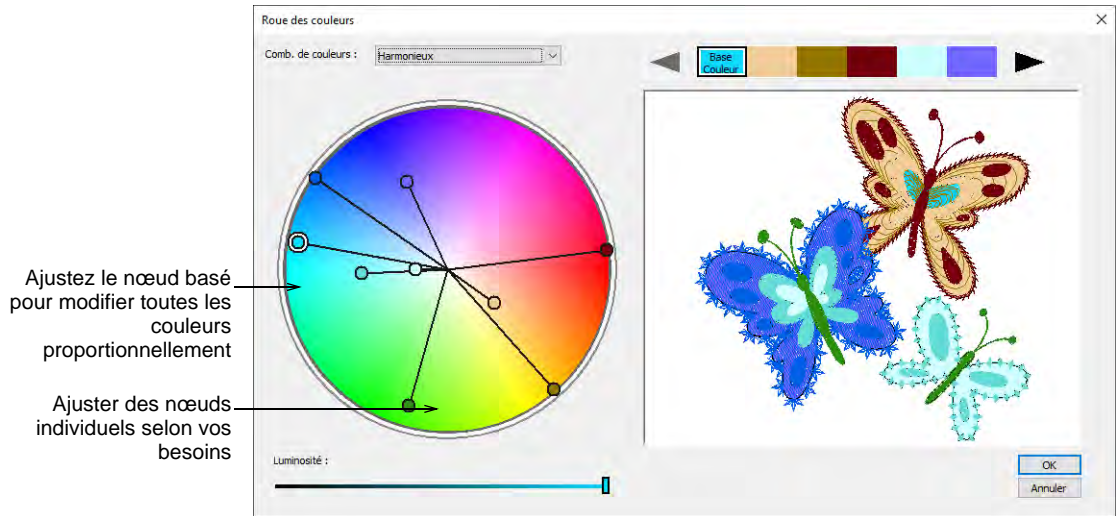
- ◀ Utilisez l'outil **Faire le tour des couleurs utilisées** pour essayer différentes combinaisons en utilisant des fils déjà dans le dessin.



- ◀ Ou bien, sélectionnez **Roue des couleurs**. Cela vous permet de passer en revue de nombreuses combinaisons en utilisant des combinaisons de couleurs prédéfinies comprenant **Analogue**, **Complémentaire**, **Harmonieux**, etc.

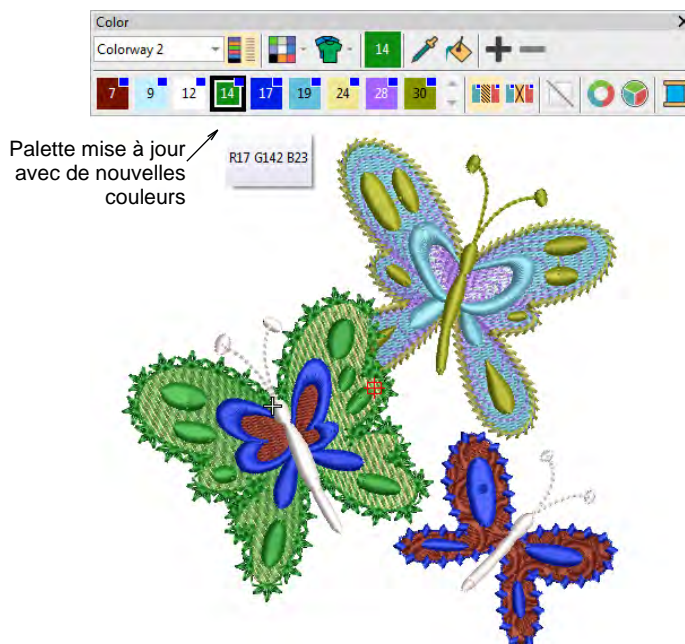


- ◀ Cliquez et faites glisser le nœud 'couleur de base' pour tester les combinaisons avec différentes couleurs de fond. Vous pouvez faire de n'importe quelle couleur la couleur de base en double-cliquant dans la palette en haut de la boîte de dialogue.
- ◀ Chaque nœud de couleur peut être ajusté indépendamment des autres.



- ◀ Pour ajuster la luminosité de tout le dessin, sélectionnez le nœud de couleur de base et ajustez le contrôle **Luminosité**.

- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer les changements. De nouvelles couleurs sont ajoutées à la palette comme valeurs RVB.



- ◀ Appariez et attribuez des couleurs de fil manuellement ou utilisez la fonction **Faire correspondre**.

Sujets connexes

- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)

Blocs de couleur et séquence d'arrêts

Un bloc de couleur correspond à un arrêt de couleur dans le dessin de broderie. Il peut comprendre un ou plusieurs objets de la même couleur. Ceux-ci peuvent former un seul groupe – par exemple, 'cordes' – ou plusieurs – par exemple, 'cordes et oiseaux'. Chaque bloc ou élément de couleur peut recevoir un nom descriptif pour faciliter son identification. Ces noms peuvent être inclus dans la feuille de [programmation de production](#). Ensemble, ces informations sont connues sous le nom de « séquence d'arrêts ». L'opérateur les utilise généralement pour s'assurer

que les bonnes couleurs sont utilisées dans la bonne séquence lors de la production.

Feuille de programmation de production

Wilcom EmbroideryStudio - Designing

Dessin : **Koi Fish**
Titre : **Koi Fish**

Points de broderie : 36829
Hauteur : 219.4 mm
Largeur : 161.4 mm
Couleurs : 8
Colors : Colorway
Zoom : 0.75

Devis/commande # : **101**
Ace Embroidery
Henry Higgins
PO123456

Représentant : Eliza Dolittle

Home

Format machine : Janome
Change. de couleur : 7
Arrêts : 8
Coups : 10
Cadre : Cadre SQ14 (140 x 140)
Temps de point : 1:25:17
Tissu : Pur coton
Stabilisateur requis : Garniture ; Support : Détachable x2

Appliqué : 0
Gauche : 80.7 mm
Droite : 80.7 mm
Haut : 109.7 mm
Bas : 109.7 mm
EndX : 1.5 mm
EndY : -25.5 mm
Zone : 35411.0 mm²
Point de brod. max. : 10.5 mm
Point de brod. min. : 0.3 mm
Saut max : 6.9 mm
Long. tot. de fil : 177.40m
Long. totale de fil : 61.00m

Séquence d'arrêts

N°	N° Couleur	St.	Code Nom	Nuancier
1.	21	1931	221 Green - Light	Hatch
2.	43	5091	5944 Backyard Green	Isacord 40
3.	45	2202	2810 Orchid	Isacord 40
4.	46	2053	0101 Eggshell	Isacord 40
5.	24	783	224 Yellow - Golden	Hatch
6.	23	9696	223 Gold	Hatch
7.	14	6074	214 Orange	Hatch
8.	33	8999	2702 GrapeJelly	Isacord 40

Durée d'exécution de la machine :

Machine	Durée d'exécution
	[hr:min:sec]
Machine-1	0:43:11
Machine-2	0:43:11

Auteurs : Emma Lawton, Mai Huynh
Dessin enregistré pour la dernière fois : 10/07/2017 03:12:50
Date d'impression : 10/07/2017 04:23:41
Page 1 / 1



Note : La **Liste couleurs-objets** affiche la même liste séquentielle d'objets, groupés par « bloc de couleur ».

Couleurs de fil de dessin



Utiliser Dockers > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des Informations relatives au dessin avant l'approbation ou la broderie du dessin.

L'onglet **Couleurs de fil** vous permet de visualiser la séquence des couleurs et le nombre de points de broderie pour chaque « élément » du dessin. Les éléments sont équivalents aux changements de couleur. Cet

onglet fournit aussi des estimations sur le fil requis qui peuvent être utilisées pour l'établissement des prix et les besoins de la production.

Éditer les noms d'élément pour chaque bloc de couleur si nécessaire

Arrêt	Couleur	Élément	Points...	Longueur	Code	Nom	Nuancier	Épaisseur
1	2		1,883	9.42m	5832	Celery	Isacord...	A
2	6		5,020	18.82m	5633	Lime	Isacord...	A
3	7		1,506	7.09m	2640	Frosted Plum	Isacord...	A
4	8		2,033	11.87m	0101	Eggshell	Isacord...	A
5	4		714	3.24m	0220	Sunbeam	Isacord...	A
6	3		9,853	50.81m	0703	Orange Peel	Isacord...	A
7	1		5,987	35.55m	1310	Hunter Orange	Isacord...	A
8	5		8,398	34.75m	2702	Grape Jelly	Isacord...	A

Les données sont extraites du fichier dessin et, à l'exception de la colonne **Élément**, ne peuvent être modifiées.

Champ	Fonction
Nom de fichier	Le nom de fichier du dessin sélectionné. Ce sera souvent un format numérique ou alphanumérique pour faciliter le catalogage.
Titre	Prend le nom de fichier par défaut. Ajoute un nom plus descriptif pour faciliter la recherche. Ce nom apparaît sur la fiche d'approbation ou la feuille de programmation.
Points de broderie	Indique la numération totale des points pour le dessin.
Couleurs	Indique le nombre de couleurs de fil intervenant dans le dessin.
Coloris	Nombre de coloris dans le dessin.

Champ	Fonction
Coloris en cours	Utiliser la liste déroulante pour changer de coloris, si disponible. Lors du choix d'un coloris différent, la vignette et la liste des séquences d'arrêts sont mises à jour.

Le tableau en bas liste tous les changements de couleur dans le dessin comme ils apparaîtront dans la feuille de programmation de production. Il fournit les détails suivants :

Champ	Fonction
Arrêt #	L'arrêt machine correspondant au Changement de couleur.
Couleur	Indique le numéro de plage de couleur de la couleur dans la palette de couleurs.
Élément	Nom défini par l'utilisateur pour identifier chaque bloc de couleur.
Points de broderie	La numération des points se fait pour chaque élément du dessin. Ceci peut être affiché comme une numération des points pour chaque élément ou comme une numération cumulative des points.
Longueur	Métrage du fil requis par couleur.
Code	Code couleur enregistré dans le nuancier de fils.
Nom	Nom de couleur apparaissant dans le nuancier de fils.
Nuancier	Marque commerciale du nuancier de fils utilisé.
Épaisseur	A: Fil de broderie normal (environ 40 deniers) B: Plus épais que la normale (environ 30 deniers) C: Plus fin que la normale (environ 80 deniers) D: Très fin (environ 100 deniers)

Sujets connexes

- ◀ [Nommer éléments de dessin](#)
- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Estimation du fil requis](#)
- ◀ [Modifier des détails de fil](#)
- ◀ [Autres options générales](#)

Nommer éléments de dessin



Utilisez Dockers > Editeur de coloris pour ajouter ou éditer des coloris.



Utiliser Dockers > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des Informations relatives au dessin avant l'approbation ou la broderie du dessin.

Vous pouvez visualiser les **blocs de couleur** dans **Editeur de coloris**. Les blocs de couleur nommés sont appelés « éléments » de dessin. Ces informations sont enregistrées avec le dessin et imprimées sur les feuilles de programmation de production pour faciliter le travail des opérateurs de machine.

Marche à suivre pour nommer des éléments de dessin

- ◀ Cliquez sur l'icône **Editeur de coloris** pour accéder à **Editeur de coloris**.

Couleur	Colorway 1
BKG	255 255 255
1*	1310 Hunter Orange
2*	5830 Chartreuse
3*	0713 Lemon
4*	0230 Easter Dress
5*	2702 Grape Jelly
6*	5633 Lime

Annotations:

- Sélectionner un bloc de couleur (pointing to the 2* row)
- Localiser (button)
- Entrer un nom descriptif pour la couleur sélectionnée (pointing to the '1 - Cloud' text field)
- Cliquer et maintenir la pression pour localiser le bloc de couleur sélectionné (pointing to the 'Localiser' button)

- ◀ Sélectionnez une couleur et cliquez en maintenant la pression sur **Localiser** pour l'afficher isolément. Les éléments correspondant à la couleur sont listés ci-dessous. S'il y en a plus d'une, sélectionnez et cliquez sur **Localiser**.
- ◀ Cliquez deux fois sur le champ **Élément** et saisissez un nom descriptif – par exemple, 'Tiges'.

- ◀ Pour vérifier les éléments de dessin, sélectionnez **Dessin > Informations relatives au dessin > Couleurs de fil**.

Séquence d'arrêts :
Cliquez sur « Élément » pour ajouter ou éditer le nom de l'élément.

Arrêt	Couleur	Élément	Points...	Longueur	Code	Nom	Nuancier	Epaisseur
1	2		1,883	9.42m	5832	Celery	Isacord...	A
2	6		5,020	18.82m	5633	Lime	Isacord...	A
3	7		1,506	7.09m	2640	Frosted Plum	Isacord...	A
4	8		2,033	11.87m	0101	Eggshell	Isacord...	A
5	4		714	3.24m	0220	Sunbeam	Isacord...	A
6	3		9,853	50.81m	0703	Orange Peel	Isacord...	A
7	1		5,987	35.55m	1310	Hunter Orange	Isacord...	A
8	5		8,398	34.75m	2702	Grape Jelly	Isacord...	A

Éditer les noms d'élément pour chaque bloc de couleur

- ◀ Dans les champs **Élément**, éditez des noms pour chaque bloc de couleur. Ces informations peuvent être incluses dans la feuille de programmation de production.

Sujets connexes

- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Afficher les blocs de couleur sélectionnés](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Fractionner les blocs de couleur



Utilisez Couleurs > Editeur de coloris pour attribuer des couleurs de fil aux plages de la palette de couleurs.



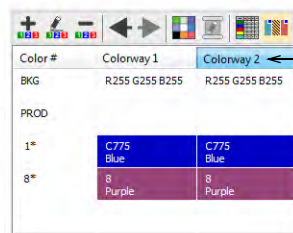
Utilisez Couleurs > Fractionner couleur de palette pour créer une nouvelle plage de couleur avec la même spécification de fil que la plage sélectionnée.

Un **bloc de couleur** correspond à un **arrêt de couleur** dans le dessin de broderie. Il peut consister en un seul objet ou en un groupe d'objets similaires – par ex. : « des cordes et des oiseaux ». Dans un **coloris**, vous pourriez attribuer le même fil à tous les éléments du bloc de couleur, alors que dans un autre, vous pourriez attribuer différentes couleurs. L'outil **Fractionner couleur de palette** rend cette opération facile.

Marche à suivre pour fractionner un bloc de couleur

- 1 Ouvrez le dessin et sélectionnez le coloris.

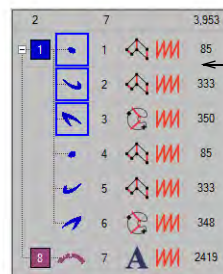
2 Ouvrez **Editeur de coloris**.



Sélectionner un coloris à éditer

3 Créez un nouveau coloris ou sélectionnez-en un pour l'éditer.

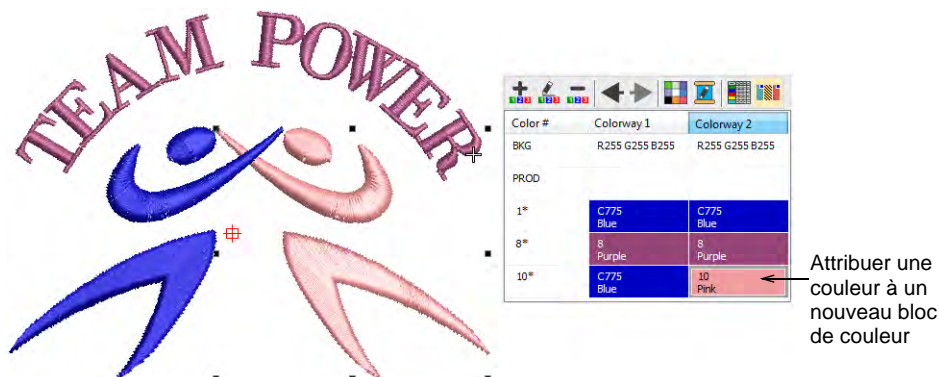
4 Sélectionnez sur l'objet que vous désirez fractionner. Le bouton **Fractionner couleur de palette** est activé.



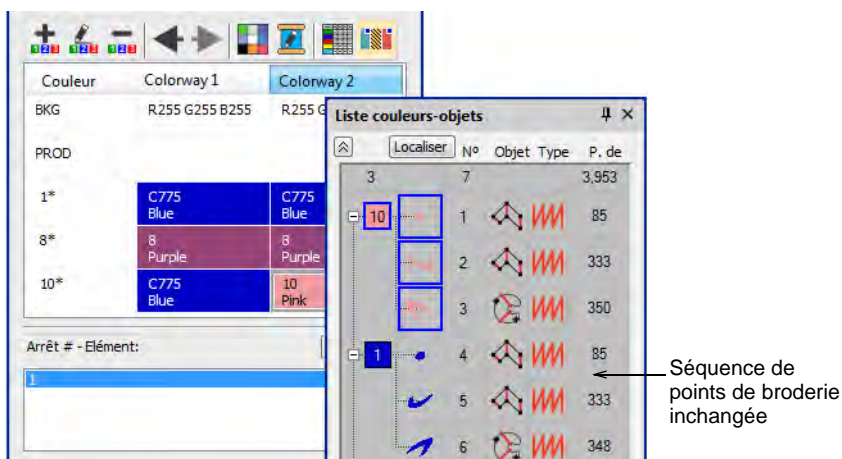
Objet(s) sélectionné(s) fractionné(s) dans un bloc de couleur séparé

5 Cliquez sur l'icône **Fractionner couleur de palette**. Une nouvelle plage de couleur de la même couleur est ajoutée à la palette de

couleurs. Les objets sélectionnés sont attribués à la nouvelle position de palette.



- Attribuer une nouvelle couleur à la plage. Les couleurs des autres coloris restent inchangées. Par défaut, la nouvelle plage de couleur est placée à la fin de la palette de couleurs. Ce qui ne modifie en rien la séquence de broderie.



Sujets connexes

- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)

Arrière-plans de tissu et de produit

EmbroideryStudio vous permet de paramétrer la couleur d'arrière-plan, le tissu ou la toile de fond du produit pour des prévisualisations et des présentations plus réalistes. L'arrière-plan est enregistré avec le coloris.



Suggestion : Si vous pouvez changer de couleur d'arrière-plans, de tissu et même de produit, cela n'influera pas forcément sur les paramètres [tissu](#) courants. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec les tissus](#).

Définir des fonds de tissu

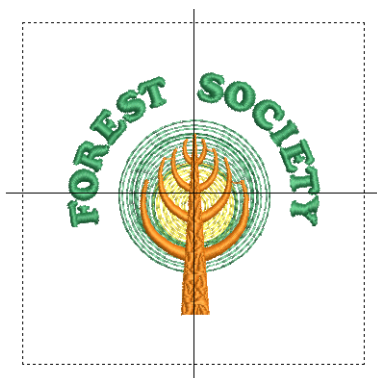


Utilisez Couleurs > Couleurs d'arrière-plan et d'affichage (ou le dialogue Editeur de coloris) pour changer la prédéfiniion de l'arrière-plan du dessin pour le coloris courant.

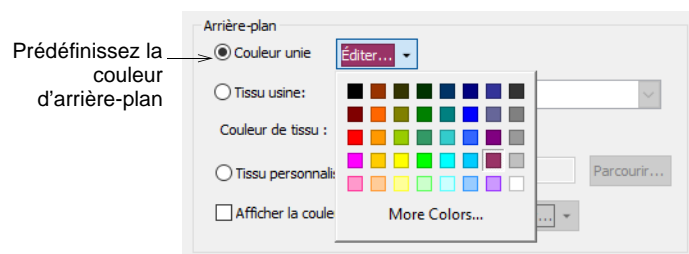
EmbroideryStudio vous permet de paramétrer l'arrière-plan de coloris pour des prévisualisations et présentations plus réalistes. Celles-ci peuvent être incluses dans les fiches d'approbation ou de production. Faites votre choix parmi un assortiment d'échantillons ou, si vous avez les vôtres, importez-les dans votre dessin. Pratiquement toute illustration peut être utilisée – photographies, photos de magazine, images de Clipart et même des échantillons de tissu. L'arrière-plan est enregistré avec le coloris.

Marche à suivre pour prédéfinir l'arrière-plan

- ◀ Ouvrez le dessin et sélectionnez le coloris.



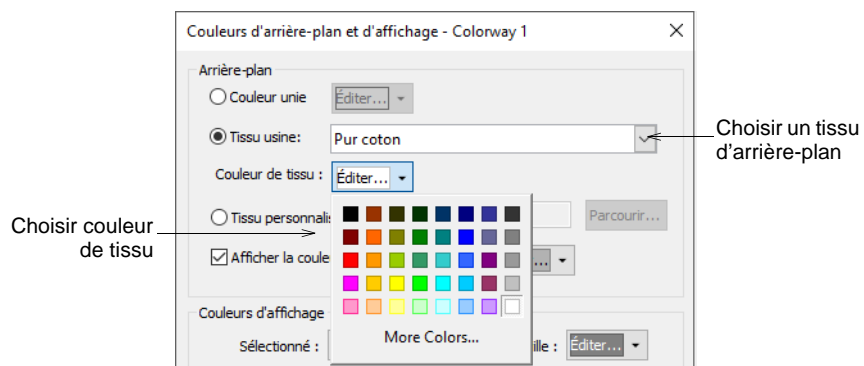
- ◀ Cliquez sur l'icône **Couleurs d'arrière-plan et d'affichage**.



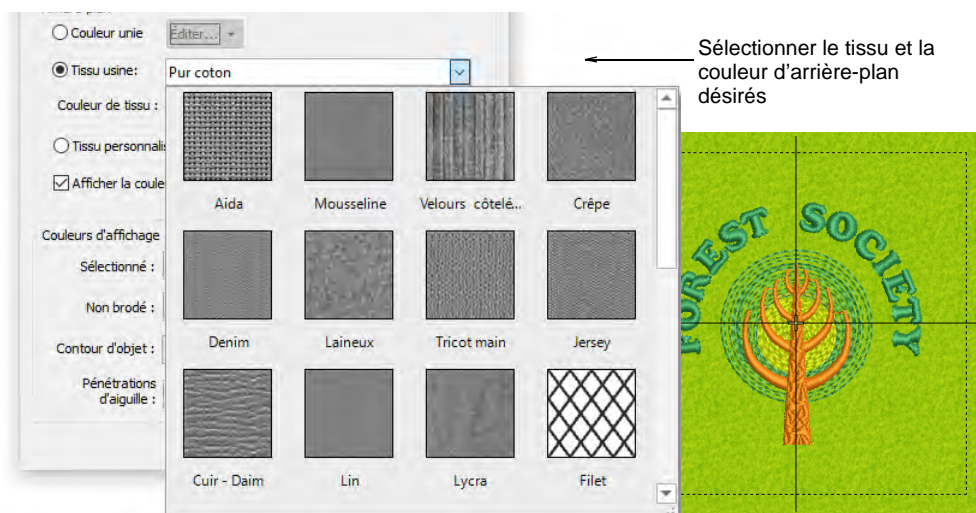
- ◀ Pour paramétrer une couleur d'arrière-plan, faites une sélection à partir de la palette dans la liste déroulante.
- ◀ Vous pouvez, si vous le préférez, ne colorier que l'arrière-plan à l'intérieur du cadre, le reste de la fenêtre dessin n'apparaissant dans une couleur neutre.



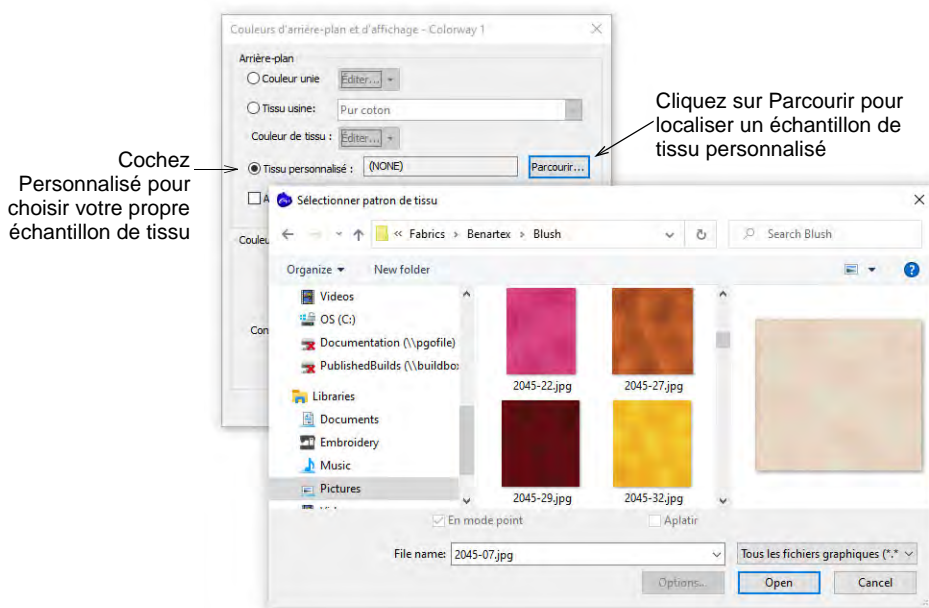
◀ Pour paramétrer un tissu d'arrière-plan, sélectionnez **Tissu usine**.



◀ Cliquez sur la liste déroulante **Tissu** pour plus d'options.



- ◀ Ou bien, pour choisir un échantillon de tissu personnalisé, sélectionnez **Tissu personnalisé** et cliquez sur **Parcourir**.



- ◀ Cliquez sur **OK**.



Note : Si vous changez l'arrière-plan dans **Coloris 1** et l'enregistrez dans votre modèle, c'est comme cela qu'il apparaîtra au démarrage.

Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des coloris](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Visualiser produits](#)
- ◀ [Préparer une illustration pour le scannage](#)

Visualiser produits



Utiliser Couleurs > Visualiseur de produits pour choisir un vêtement ou une toile de fond de produit sur lesquels positionner votre décoration.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour basculer l'affichage en cours du produit. Cliquer à droite pour les paramètres du Visualiseur de produits.



Cliquez sur Zoom > Zoom sur produit pour afficher tout le produit dans la fenêtre dessin.

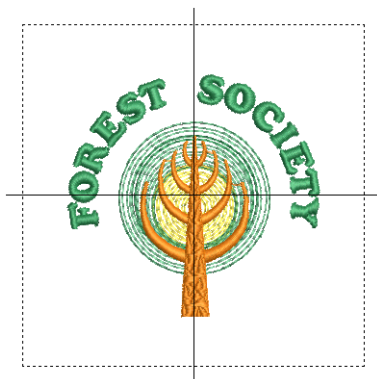
EmbroideryStudio vous permet de choisir une toile de fond de vêtement ou de produit sur laquelle positionner votre décoration. Cette fonction est principalement utilisée pour afficher l'emplacement, la taille et l'apparence générale à des fins de visualisation et d'approbation. Les feuilles de production offrent la possibilité d'imprimer les feuilles d'approbation avec ou sans fond de vêtement.



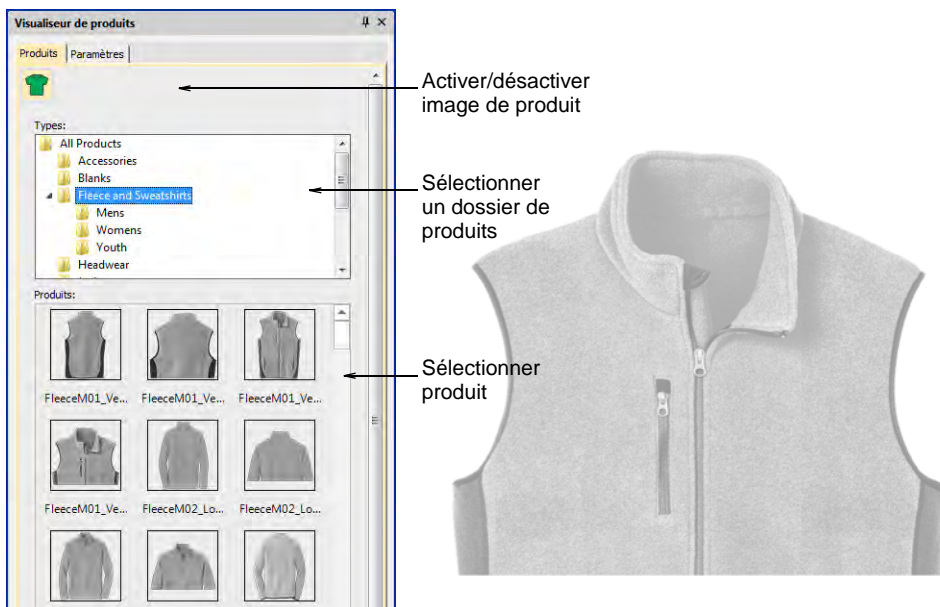
Choisissez les couleurs pour chaque type de produit. Le logiciel fournit une bibliothèque de vêtements de marques et de styles courants. Jusqu'à trois couches de couleur sont prises en charge pour les vêtements multicolores.

Marche à suivre pour visualiser un produit

- ◀ Ouvrez le dessin et sélectionnez le coloris.



- ◀ Cliquez sur l'icône **Visualiseur de produits**. Le dockeur apparaît.



- ◀ Sélectionnez une catégorie et cliquez sur un vêtement ou produit à sélectionner. L'image du produit est centrée dans la fenêtre dessin à l'échelle par défaut.
- ◀ Une option **Personnalisé** vous permet également d'importer des images personnalisées d'images de produit. Celles-ci doivent être préparées en images à niveaux de gris. Elles doivent être correctement dimensionnées.

- ◀ Passez à l'onglet **Paramètres**. Il vous permet de colorier, dimensionner et positionner le produit dans la fenêtre dessin.

Si vous sélectionnez une image de produit à deux ou trois couches, spécifiez les couleurs pour chaque couche

Cliquez pour appliquer une couleur

- ◀ Le cas échéant, redimensionnez l'image de produit. Le redimensionnement doit être ajusté en fonction de la taille du vêtement – XS, S, M, L, XL ou XXL.
- ◀ Vous pouvez également utiliser la fonction **Bande intelligente** pour mesurer, par exemple, la taille des épaules par rapport à la règle. Ajustez le champ **Longueur** et pressez sur **Appliquer** pour redimensionner l'image du produit en conséquence. Utilisez le paramètre **Conserver proportions** le cas échéant.

Mesurer le vêtement pour déterminer la taille réelle

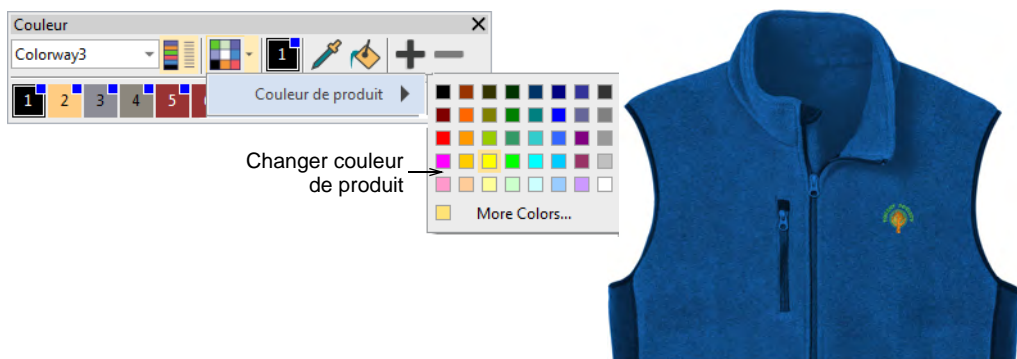
Le cas échéant, redimensionnez l'image de produit

Ou bien, saisir une dimension connue et cliquer Appliquer pour redimensionner une image de produit

- ◀ Enfin, positionnez le dessin sur l'image du produit. Pressez les touches **Ctrl+A** pour sélectionner et faire glisser, ou utilisez les flèches de direction pour le mettre en place.



- ◀ Ou bien, positionnez l'image du produit par rapport au dessin. Par défaut, le centre est placé à l'origine du dessin. Les champs X et Y affichent 0,0.
 - ◀ Saisissez des valeurs directement dans les champs X et Y pour déplacer l'image au centre du nouvel emplacement.
 - ◀ Utilisez les boutons de contrôle de mise en place pour déplacer l'image par incrément.
- ◀ Pour activer/désactiver l'arrière-plan de produit, cliquez sur l'icone **Afficher produit**.
- ◀ Pour changer de couleurs à la volée, utilisez la liste déroulante **Visualiseur de produits** et changez les couleurs de tissu via le menu contextuel **Couleur de produit**.



Sujets connexes

- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

MODIFIER DES DESSINS DE BRODERIE

Après avoir numérisé un dessin de broderie, vous pouvez le modifier dans son ensemble, éditer des objets individuels ou même des points de broderie pris individuellement.

Combiner et mettre en séquence des objets

Cette section décrit comment combiner objets et dessins en appliquant les techniques de copier-coller, de duplication et d'insertion. Elle décrit également comment remettre des objets en séquence en coupant-collant, par couleur et avec Liste couleurs-objets. Le branchement automatique des objets groupés y est également décrit. Pour plus amples informations, voir [Combiner et mettre en séquence des objets](#).

Transformer des objets

Cette section décrit comment positionner des objets, comment les verrouiller et les grouper, les aligner et les espacer, ainsi que comment les mettre à échelle, les faire pivoter, les incliner et les refléter. Pour plus amples informations, voir [Transformer des objets](#).

Techniques de productivité

EmbroideryStudio fournit des outils de saisie pour les étoiles, les anneaux et d'autres formes prédéfinies. Il existe des outils spéciaux pour découper des trous dans les objets ainsi que pour les remplir. Il y a des outils pour générer des contours fondés sur des formes existantes. En outre, EmbroideryStudio fournit des outils puissants pour refléter des sélections ou des dessins entiers. Pour plus amples informations, voir [Techniques de productivité](#).

Refaçonner des objets

Cette section décrit comment refaçonner des objets avec des points de contrôle, comment dissocier des objets, comment ajuster et ajouter des angles de point, ainsi que comment changer les points d'entrée et de sortie dans une séquence de broderie. Elle explique aussi comment convertir un objet de broderie en un autre. Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets](#).

Points de broderie et fonctions machines

Cette section est consacrée à la sélection et l'édition de points de broderie, et à la conversion de points sélectionnés en objets. Elle contient aussi des instructions relatives à l'insertion, la vérification, l'édition et l'effacement des fonctions insérées manuellement. Elle décrit également comment éditer des points de broderie et des fonctions en utilisant la Liste des points de broderie. Elle explique aussi les techniques de numérisation manuelle. Pour plus amples informations, voir [Points de broderie & fonctions machines](#).

Chapitre 13

Combiner et mettre en séquence des objets

EmbroideryStudio vous offre diverses techniques permettant de combiner et de mettre en séquence des objets. Vous pouvez augmenter votre dessin en dupliquant ou en copiant des objets. Remettez en séquence les objets des dessins pour minimiser les changements de couleurs et optimiser la production.



La **séquence de broderie** se fait naturellement en fonction de l'ordre dans lequel un dessin de broderie est numérisé ou assemblé. Lors de la conversion d'un dessin graphique en dessin de broderie, EmbroideryStudio décide de la séquence de broderie conformément à sa propre logique interne. Quoiqu'il en soit, vous pouvez, pour des raisons d'esthétique ou de rendement, l'ajuster.

La **Liste couleurs-objets** affiche une liste séquentielle des objets, groupés par objet et par couleur. C'est un moyen facile de grouper, couper, copier-coller, et remettre en séquence les objets sélectionnés et les blocs de couleur.

Combiner des objets et des dessins de broderie

Des objets peuvent être combinés pour créer des dessins composites. Ils peuvent être insérés à partir d'un disque, copiés et collés via le [presse-papiers](#) de MS Windows® ou dupliqués à l'intérieur d'un même dessin.



Insérer dessin



Cliquez sur Standard > Importer broderie pour importer un fichier de dessin de broderie dans le dessin courant.

EmbroideryStudio vous permet d'insérer un dessin dans un autre. Les deux dessins (ou davantage) peuvent être enregistrés comme un seul dessin combiné. Lorsque vous insérez un dessin dans un autre, les deux [palettes de couleurs](#) se combinent. Les couleurs qui ont les mêmes valeurs RVB sont automatiquement identifiées comme ayant la même couleur de fil. Si vous voulez garder les couleurs séparées, vous devez modifier l'une ou l'autre avant l'importation.

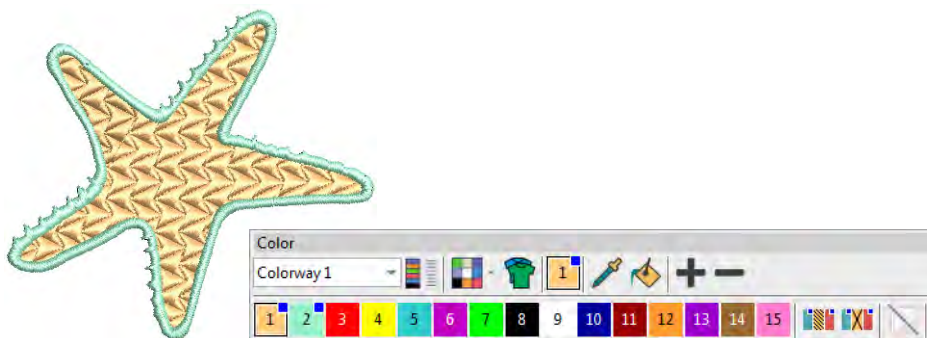


Suggestion : Si nous ne connaissons pas l'origine du dessin que nous éditons, nous l'insérerons dans notre fichier dessin vide, afin qu'il prenne des paramètres tissu connus.

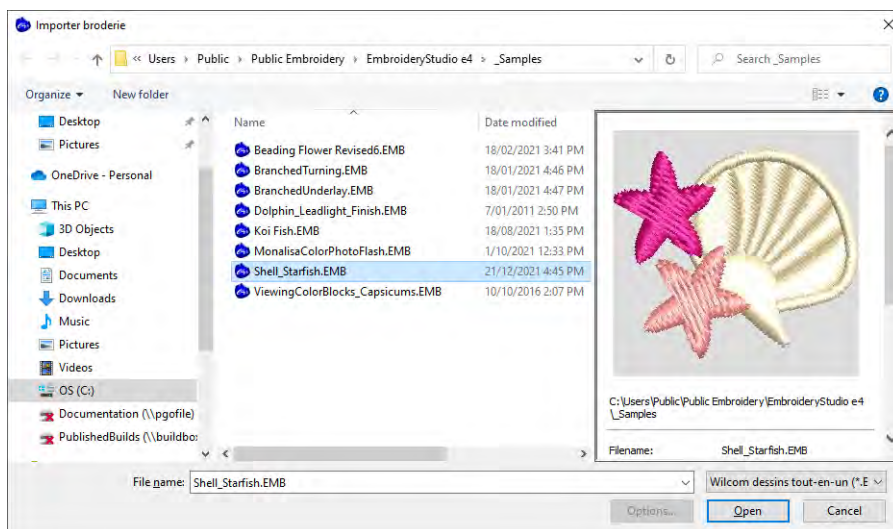
Marche à suivre pour insérer des dessins

- 1 Ouvrez le dessin original.

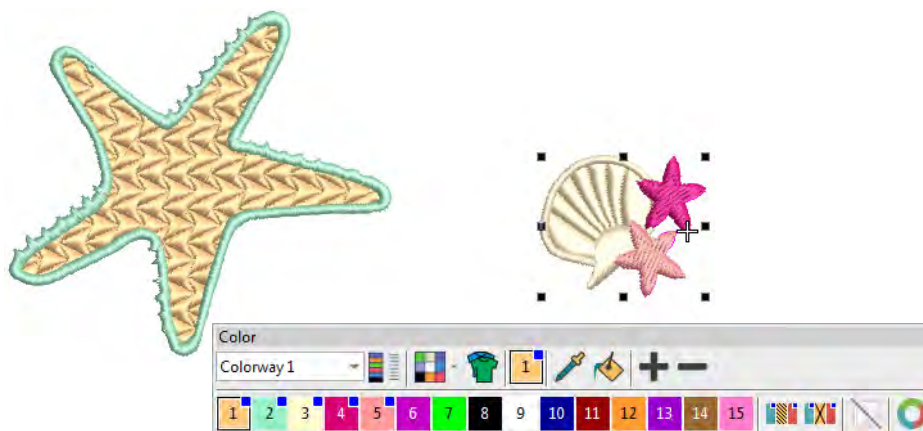
- 2 Éventuellement, déplacez-vous dans la [séquence de points de broderie](#) jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer le dessin. Sinon, le dessin inséré sera placé à la fin de la séquence de points de broderie.



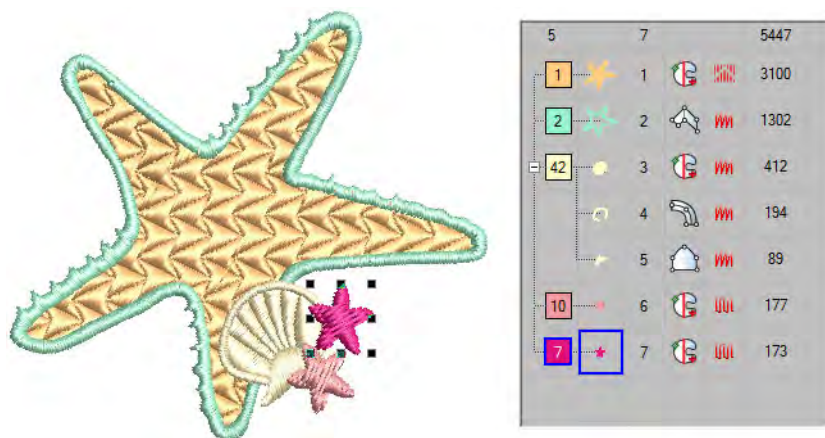
- 3 Sélectionne **Standard > Importer broderie**. Le type de fichier prend par défaut le format natif EMB « tout-en-un », mais tout fichier de broderie compatible peut être utilisé.



- 4 Sélectionnez le fichier dessin à insérer et cliquez sur **Ouvrir**. Le dessin est inséré là où est positionnée l'aiguille. Par défaut, les couleurs sont ajoutées à la palette de couleurs.



- 5 Dimensionnez et positionnez le dessin inséré comme voulu. Pour s'assurer que tous les objets dans le dessin inséré restent bien ensemble, groupez-les d'abord.



- 6 Mettez les couleurs en séquence pour un processus de broderie efficace.



Note : L'onglet **Options** > **Général** offre un autre paramètre – « Faire correspondre à la palette » – qui fait correspondre les couleurs du dessin inséré à la palette en cours.

Sujets connexes

- ◀ [Insérer des dessins de broderie avec Embroidery Clipart](#)
- ◀ [Définir le maniement des couleurs de fil pour fichiers insérés](#)

- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Transformer des objets](#)

Copier et coller des objets



Cliquez sur Standard > Couper pour supprimer et envoyer les objets sélectionnés dans le presse-papiers.



Cliquez sur Standard > Copier pour copier les objets sélectionnés dans le presse-papiers.

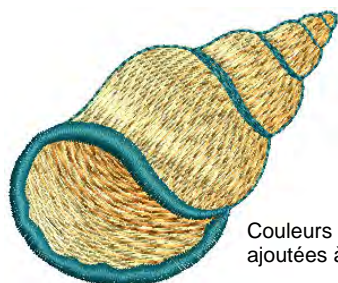


Cliquez sur Standard > Coller pour coller les objets copiés dans un dessin.

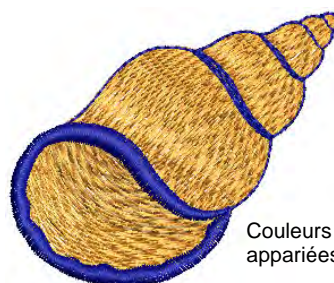
Vous pouvez copier des objets pour créer de multiples objets identiques ou pour insérer des objets tirés d'autres dessins. Couper-coller change la [séquence de broderie](#) du dessin.

Marche à suivre pour copier et coller des objets

- ◀ Sélectionnez l'objet (ou les objets) et cliquez sur **Copier** ou pressez les touches **Ctrl+C**. L'objet sélectionné est copié dans le [presse-papiers](#).
- ◀ Ou bien, changez les options **Insérer fichier de broderie** au moyen du dialogue **Options > Général**. Par défaut, lorsque vous insérez un dessin de broderie, les couleurs sont ajoutées à la palette de couleurs courante.



Couleurs ajoutées à la

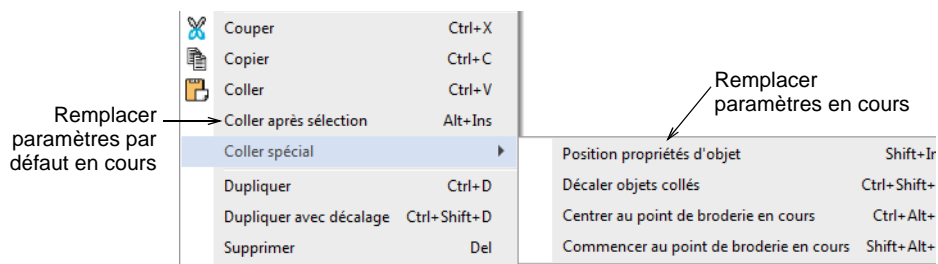


Couleurs appariées à la



- ◀ Vous pouvez également changer les options **Coller** via le dialogue **Options > Editer**.
- ◀ Éventuellement, déplacez-vous dans la [séquence de points de broderie](#) jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer les objets. Sinon, il sera placé à la fin de la séquence de points de broderie.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Coller**. L'objet est collé selon les paramètres en cours.

- ◀ Vous pouvez également utiliser la commande **Coller après sélection** pour remplacer les paramètres par défaut en cours et coller directement après l'objet sélectionné dans la séquence de points de broderie.



- ◀ Vous pouvez également utiliser le dépliant **Coller spécial** pour remplacer les paramètres de position de collage en cours. Des raccourcis clavier sont disponibles : Assurez-vous qu'il n'existe qu'une seule copie d'un objet pour la même position dans le dessin. Si un objet est collé deux fois au même endroit, il sera brodé deux fois.

Sujets connexes

- ◀ [Options de coller et dupliquer](#)
- ◀ [Définir le maniement des couleurs de fil pour fichiers insérés](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Transformer des objets](#)

Dupliquer et cloner des objets



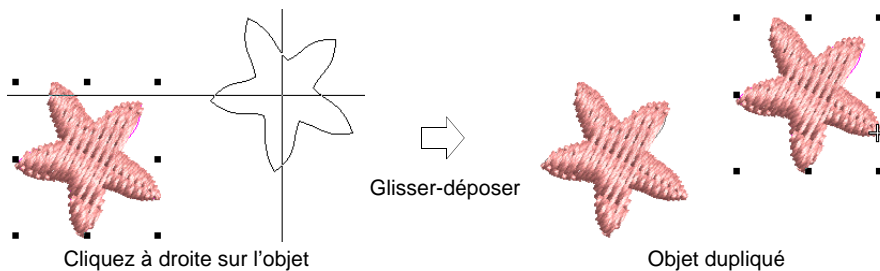
Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner et cloner des objets.

Les objets peuvent aussi être dupliqués au lieu d'être copiés. Lorsqu'il est dupliqué, l'objet n'est pas copié dans le [presse-papiers](#). Cela préserve le contenu en cours du presse-papiers. Les objets peuvent aussi être « clonés ».

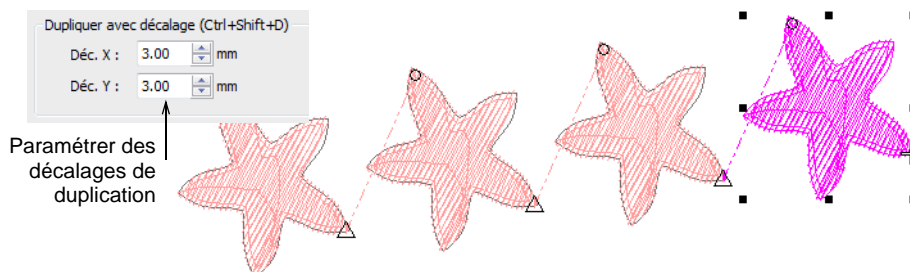
Marche à suivre pour dupliquer ou cloner des objets

- ◀ Sélectionnez un ou des objets.
- ◀ Éventuellement, déplacez-vous dans la [séquence de points de broderie](#) jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer l'objet en double. Sinon, l'objet en double sera placé à la fin de la séquence de points de broderie.
- ◀ C'est pratique pour pouvoir faire un « clone rapide » d'objets. Tout en maintenant le bouton droit de la souris, faites glisser le ou les objets

vers une nouvelle position. Maintenez la touche **Ctrl** pour forcer les mouvements horizontalement ou verticalement.



- ◀ Éventuellement, sélectionnez **Éditer > Dupliquer** ou pressez les touches **Ctrl+D** pour continuer de dupliquer le dernier objet cloné. Cela veut dire que vous pouvez répéter les décalages avec des objets dupliqués.
- ◀ Éventuellement, pressez les touches **Ctrl+Maj+D** pour dupliquer avec un décalage prédéfini. Ajustez ce paramètre via le dialogue **Options > Éditer**.



Suggestion : Clonez des objets sur une autre fenêtre en utilisant la même méthode. Pour désactiver temporairement le défilement automatique, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser. Utilisez les commandes **Fenêtre > Nouveau groupe d'onglets** pour afficher plusieurs onglets de dessin en même temps.

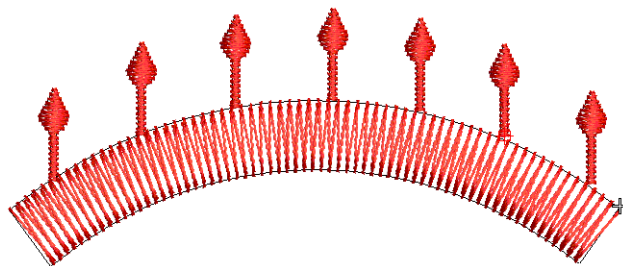
Sujets connexes

- ◀ [Options de coller et dupliquer](#)
- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Configurer des affichages multiples](#)

Imbriquer des objets

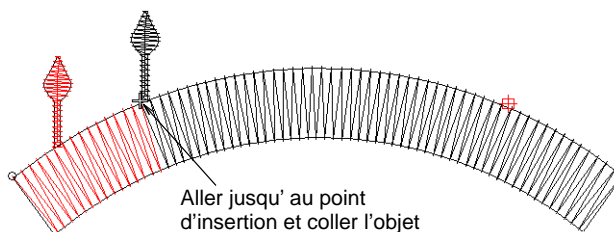
EmbroideryStudio vous permet d'« imbriquer » un objet à l'intérieur d'un autre à un point exact de la [séquence de points de broderie](#). Cette fonctionnalité est utile avec des motifs où de longs [points de liaison](#)

pourraient être générés. Elle permet également de réduire le nombre total d'objets, minimisant les coupes et les points d'arrêt.



Marche à suivre pour imbriquer des objets

- 1 Parcourez l'objet jusqu'à ce que l'indicateur de position d'aiguille soit à l'endroit où vous voulez insérer le nouvel objet.



- 2 Vous pouvez soit numériser le nouvel objet soit le copier-coller. L'objet est « imbriqué » à l'intérieur de la séquence de points de broderie. Tous les fonctions requises sont automatiquement ajoutées.
- 3 Utilisez les flèches de direction pour ajuster avec précision le placement du nouvel objet.

Sujets connexes

- ◀ [Options de coller et dupliquer](#)

Grouper/verrouiller des objets

EmbroideryStudio vous permet de grouper des objets pour les modifier en même temps. Dissociez-les lorsque vous devez travailler avec les composants-objets. Vous pouvez aussi verrouiller des objets pour empêcher qu'ils ne soient déplacés ou modifiés par accident.

Grouper et dissocier des objets



Utilisez sur Réorganiser > Grouper pour grouper les objets sélectionnés.



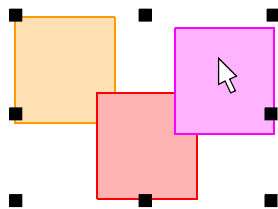
Utilisez sur Réorganiser > Dissocier pour dissocier les objets sélectionnés.

Vous pouvez grouper des objets ou tous les objets d'un dessin pour les maintenir ensemble pendant leur déplacement, [mise à échelle](#) ou transformation. Lorsque les objets sont groupés, vous pouvez également appliquer des changements globaux, vous économisant du temps et vous garantissant la cohérence. Lorsque vous avez terminé d'apporter des modifications à un groupe, vous pouvez le dissocier et travailler sur les composants-objets.

Marche à suivre pour grouper ou dissocier des objets

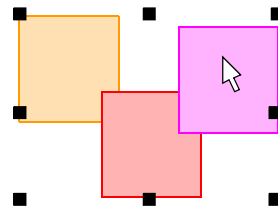
- ◀ Sélectionnez des objets et cliquez sur l'icône **Grouper** ou pressez les touches **Ctrl+G**.

Les objets sélectionnés sont combinés. Ce groupe peut ensuite être sélectionné, déplacé, redimensionné et transformé comme s'il ne s'agissait d'un seul objet.

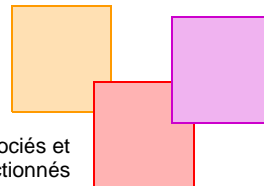


Sélectionnez, déplacez, redimensionnez, transformez des objets groupés comme s'il ne s'agissait que d'un seul objet

- ◀ Pour dissocier, sélectionnez et cliquez sur **Dissocier** ou pressez les touches **Ctrl+U**.

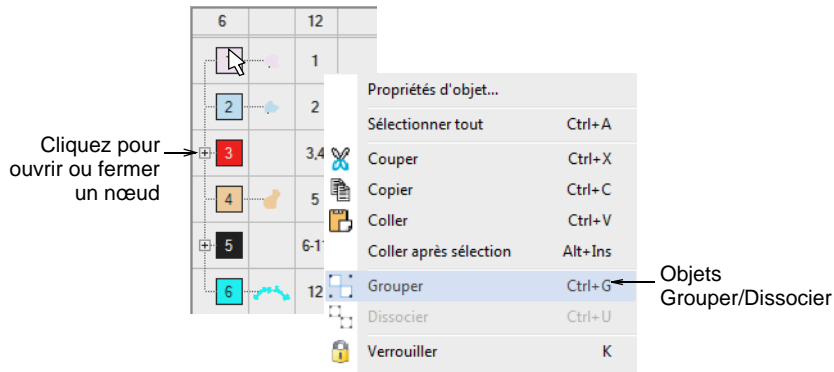


Objets dissociés et désélectionnés





Suggestion : La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets dans les dessins et l'accès à leurs **propriétés**. Utilisez-la pour grouper, verrouiller et masquer des objets.



Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)
- ◀ [Remettre en séquence avec la Liste couleurs-objets](#)

Verrouiller et déverrouiller des objets



Utilisez sur Réorganiser > Verrouiller pour verrouiller les objets sélectionnés.



Utilisez sur Réorganiser > Déverrouiller tout pour déverrouiller tous les objets verrouillés d'un dessin de broderie.

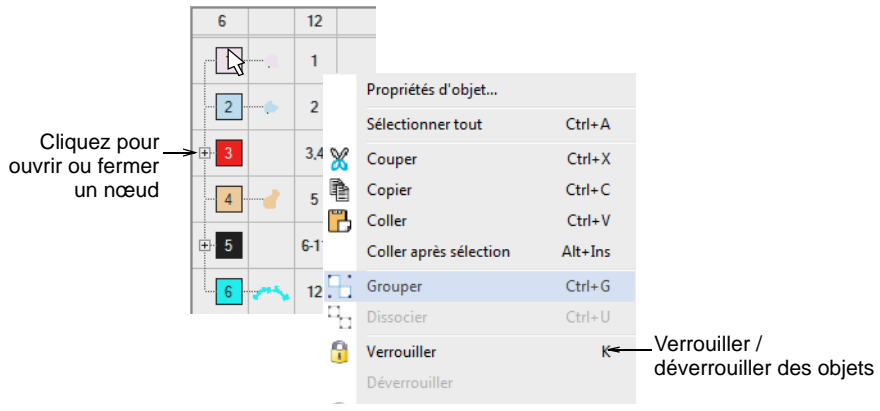
Verrouillez les objets pour en empêcher le déplacement ou la modification accidentels. Par exemple, verrouiller des images de **toile de fond** permet de les maintenir en place pendant que vous numérisez, transformez ou refaçonnez des objets de broderie proches.

Marche à suivre pour verrouiller ou déverrouiller des objets

- ◀ Sélectionnez les objets et cliquez sur l'icône **Verrouiller** ou pressez la touche **K**.
Les **poignées de sélection** disparaissent, indiquant que l'objet ne peut plus être sélectionné ou modifié.
- ◀ Pour déverrouiller des objets, cliquez sur l'icône **Déverrouiller tout** ou pressez les touches **Maj+K**.



Suggestion : La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets dans les dessins et l'accès à leurs **propriétés**. Utilisez-la pour grouper, verrouiller et masquer des objets.



Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)
- ◀ [Remettre en séquence avec la Liste couleurs-objets](#)

Sélectionner des objets à l'intérieur de groupes

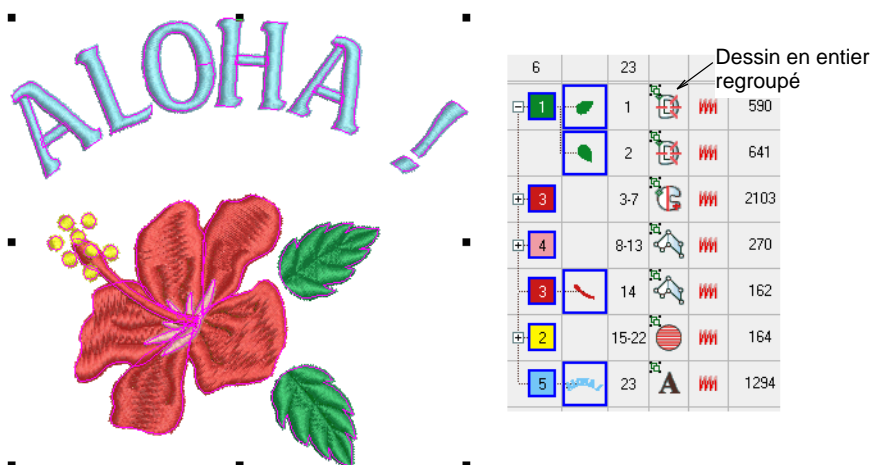


Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner des objets individuels ainsi que des groupes ou des séries d'objets.

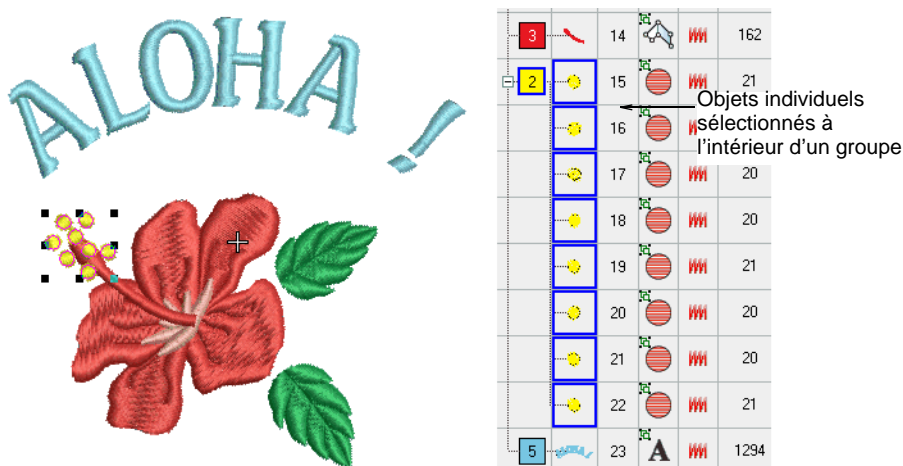
EmbroideryStudio vous offre une méthode pour sélectionner des objets individuels à l'intérieur de regroupements d'objets. C'est très pratique si vous voulez faire des changements « à la volée » sans avoir à dissocier et puis regrouper des objets.

Marche à suivre pour sélectionner des objets à l'intérieur de groupes

- ◀ Cliquez sur l'icône **Sélectionner objet** ou pressez la touche **O**.



- ◀ Cliquez en appuyant sur **Alt** pour sélectionner un seul objet à l'intérieur d'un groupe.
- ◀ Utilisez la touche **Ctrl** ou la touche **Maj** en combinaison avec **Alt** pour sélectionner plusieurs objets ou une série d'objets à l'intérieur d'un groupe.



- ◀ Utilisez **Alt** + Faire glisser pour sélectionner par « rectangle de sélection » à l'intérieur de groupes.
- ◀ Utilisez **Alt** + Polygone/Polyligne pour isoler des objets à mesure que vous sélectionnez.

- ◀ A l'intérieur de la **Liste couleurs-objets**, utilisez les mêmes techniques pour :
 - ◀ Sélectionner un seul objet/une seule couleur à l'intérieur d'un groupe (Alt+cliquer).
 - ◀ Ajouter/supprimer un seul objet/une seule couleur à l'intérieur d'un groupe (Alt+Ctrl+cliquer).
 - ◀ Sélectionner une série d'objets/de couleurs à l'intérieur d'un groupe (Alt+Maj+cliquer).



Note : Lorsqu'un ou plusieurs objets sont sélectionnés, toutes leurs propriétés, de broderie ou autres, peuvent être changées directement à l'intérieur du groupe, sans qu'il faille les dissocier et les regrouper.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)

Sélectionner des objets par couleur ou type de point

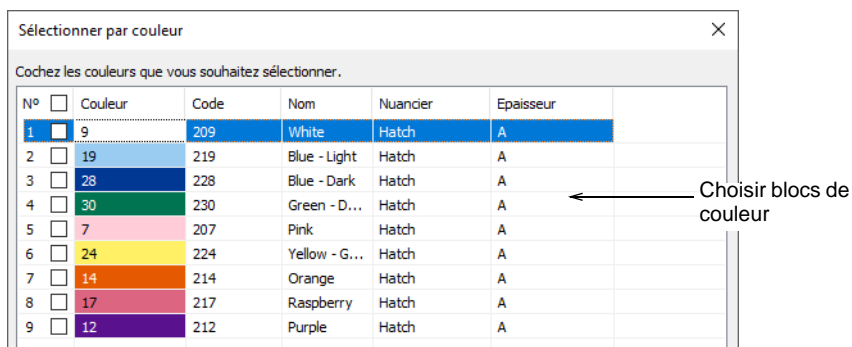
Vous pouvez sélectionner des [objets de broderie](#) de la même couleur ou du même type de point de broderie à l'aide d'une seule commande.

Sélectionner des objets par couleur

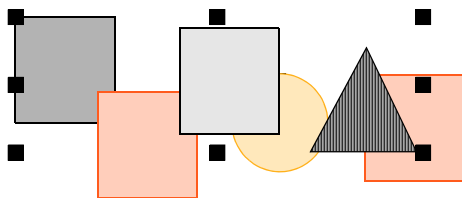
Vous pouvez sélectionner les [objets de broderie](#) de la même couleur à l'aide d'une seule commande.

Marche à suivre pour sélectionner des objets par couleur

- ◀ Sélectionnez **Editer > Sélectionner par couleur**.



- ◀ Sélectionnez un couleur sur la liste et cliquez sur **OK**. Les objets contenant les couleurs choisies sont sélectionnés dans le dessin.



Sujets connexes

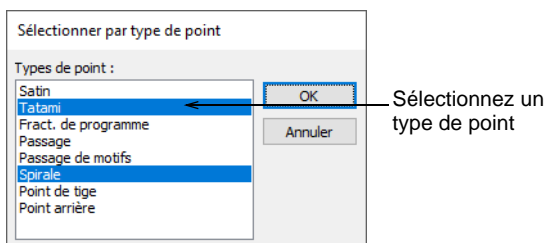
- ◀ [Afficher les blocs de couleur sélectionnés](#)
- ◀ [Remettre en séquence avec la Liste couleurs-objets](#)

Sélectionner des objets par type de point

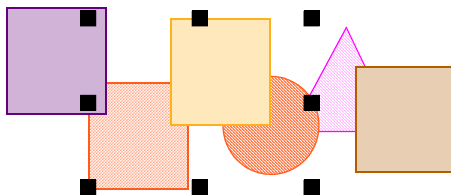
Vous pouvez sélectionner des [objets de broderie](#) du même type de point de broderie à l'aide d'une seule commande.

Marche à suivre pour sélectionner des objets par type de point

- 1 Sélectionnez **Editer > Sélectionner par type de point**. Le dialogue **Sélectionner par type de point** s'ouvre.



- 2 Sélectionnez un type de point sur la liste.
 - ◀ Pour sélectionner une série de types de point, maintenez la touche **Maj** pendant que vous cliquez.
 - ◀ Pour sélectionner plusieurs types de points, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.
- 3 Cliquez sur **OK**. Les objets contenant le type de point sélectionné sont sélectionnés dans le dessin.

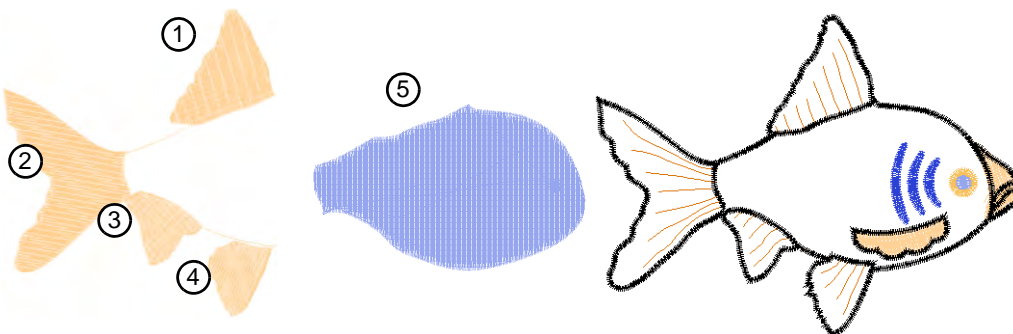


Sujets connexes

◀ [Sélectionner des objets par couleur](#)

Mettre en séquence des objets de broderie

Les **objets de broderie** d'un dessin forment un ordre appelé « **séquence de broderie** ». Il est bon d'analyser et de mettre au point les formes du dessin et la séquence de broderie à l'avance. Les formes doivent être clairement définies pour être faciles à broder. Les formes les plus appropriées ont une largeur relativement constante, des bords réguliers, des courbes douces, et ne contiennent pas de petits détails en saillie. Les détails doivent toujours être brodés en dernier.



Si vous numérisiez manuellement en mode **Espace de travail Wilcom**, les objets sont brodés dans l'ordre dans lequel ils ont été créés. Si vous avez converti un dessin directement de **Graphiques CorelDRAW** à **Espace de travail Wilcom**, EmbroideryStudio utilise la mise en séquence automatique pour déterminer la séquence de points de broderie. Vous pourrez toujours ajuster manuellement la séquence pour améliorer le processus de broderie – par exemple, pour minimiser les changements de couleurs.



Suggestion : Les points d'**entrée** et de **sortie** doivent également être vérifiés lorsque vous remettez en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin. Voir également [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#). Voir également [Minimiser les points de liaison](#).

Mettre en séquence en copiant-collant



Cliquez sur Standard > Couper pour couper un ou plusieurs objets sélectionnés et les placer dans le presse-papiers.

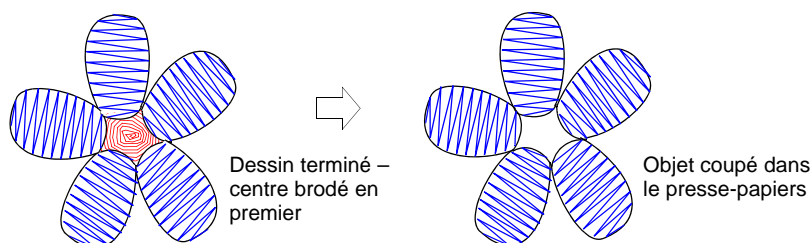


Cliquez sur Standard > Coller pour coller dans le dessin les objets copiés.

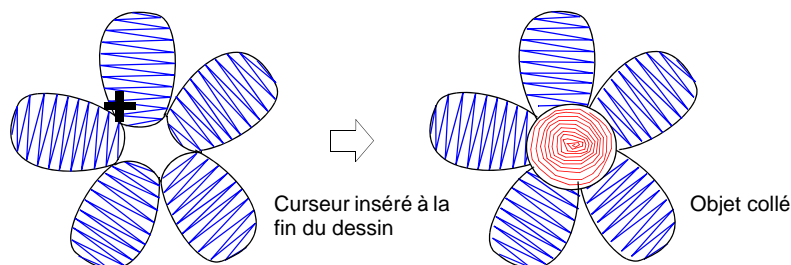
Vous pouvez remettre les objets en séquence en coupant un objet du dessin et en le recollant à un point différent de la séquence. Cela ne change pas son emplacement physique.

Marche à suivre pour mettre des objets en séquence en copiant-collant

- 1 Sélectionnez l'objet (ou les objets) que vous voulez remettre en séquence.
- 2 Cliquez sur l'icône **Copier**. L'objet sélectionné est supprimé dans le presse-papiers.

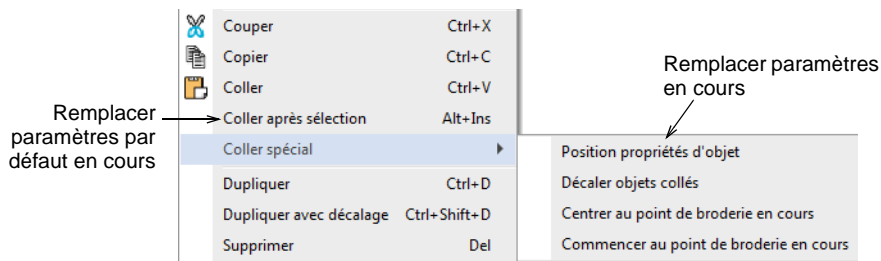


- 3 Parcourez la [séquence de broderie](#) jusqu'à l'endroit où vous voulez coller l'objet. Vous pouvez le placer entre d'autres objets ou l'« imbriquer » à l'intérieur d'un autre objet.
- 4 Cliquez sur l'icône **Coller**. L'objet est collé selon les paramètres en cours.



- ◀ Vous pouvez également utiliser la commande **Coller après sélection** pour remplacer les paramètres par défaut en cours et coller

directement après l'objet sélectionné dans la séquence de points de broderie.



Note : Assurez-vous qu'il n'existe qu'une seule copie d'un objet pour la même position dans le dessin.

Si un objet est collé deux fois au même endroit, il sera brodé deux fois.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher la séquence de broderie](#)
- ◀ [Imbriquer des objets](#)
- ◀ [Options de coller et dupliquer](#)

Remettre en séquence avec la Liste couleurs-objets

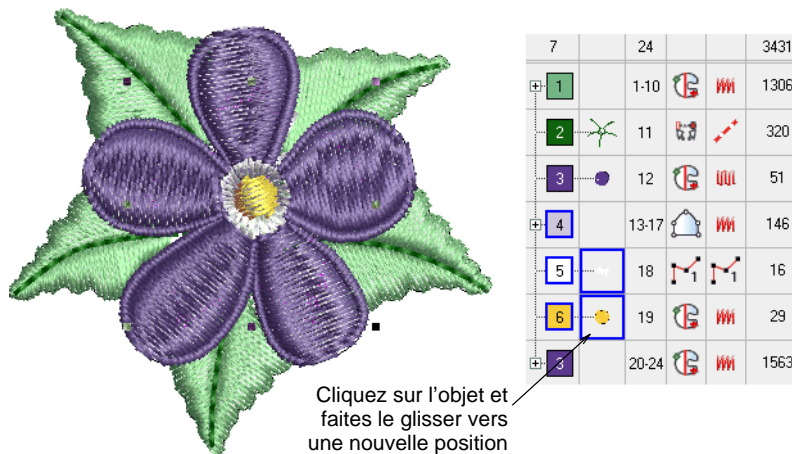


Utilisez Dockers > Liste couleurs-objets pour remettre les objets en séquence.

La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets dans les dessins et l'accès à leurs [propriétés](#).

Marche à suivre pour remettre en séquence avec la Liste couleurs-objets

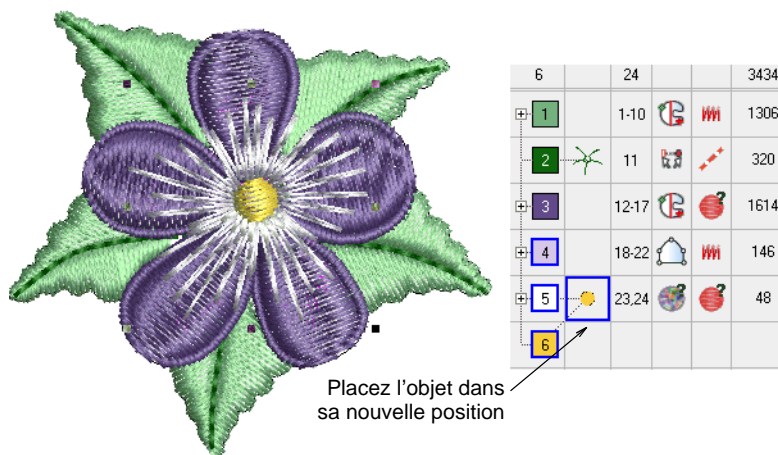
1 Cliquez sur l'icône **Liste couleurs-objets**.



2 Sélectionnez le bloc de couleur ou l'objet à remettre en séquence.

- ◀ Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous cliquez.
- ◀ Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous cliquez.

3 Cliquez sur les objets sélectionnés et faites-les glisser pour les repositionner.



Suggestion : Vous pouvez utiliser **Liste couleurs-objets** pour grouper, verrouiller, et masquer des objets.

Sujets connexes

- ◀ [Grouper/verrouiller des objets](#)
- ◀ [Copier et coller des objets](#)
- ◀ [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Mettre en séquence des objets sélectionnés



Utilisez **Mettre en séquence > En arrière** d'1 objet pour déplacer une sélection en arrière d'un objet dans la séquence de broderie.



Utilisez **Mettre en séquence > En avant** d'1 objet pour déplacer une sélection en avant d'un objet dans la séquence de broderie.



Utilisez **Mettre en séquence > En arrière** d'1 couleur pour déplacer une sélection en arrière d'une couleur dans la séquence de broderie.



Utilisez **Mettre en séquence > En avant** d'1 couleur pour déplacer une sélection en avant d'une couleur dans la séquence de broderie.



Utilisez **Mettre en séquence > Déplacer au début** pour amener une sélection au début de la séquence de broderie.



Utilisez **Mettre en séquence > Déplacer à la fin** pour amener une sélection à la fin de la séquence de broderie.

La barre d'outils **Mettre en séquence** offre un moyen pratique de mettre en séquence des objets sélectionnés. Utilisez-la en combinaison avec le **Liste couleurs-objets**. Vous pouvez également utiliser l'option **Mettre en séquence** du menu contextuel pour remettre des objets en

séquence « à la volée ». On peut accéder aux mêmes options à partir du menu contextuel **Liste couleurs-objets**.

Mettez en séquence les objets sélectionnés par le biais de la barre d'outils ou du menu contextuel

The image shows a software interface for embroidery design. At the top, a toolbar contains icons for sequence management. A context menu is open over the frog design, listing options like 'En arrière d'1 objet', 'En avant d'1 objet', and 'Optimiser changements de couleur...'. A separate window titled 'Mettre en séquence' is also visible. On the right, a 'Liste couleurs-objets' table is shown.

	10	62		4864
	4	1-5		979
	5	6,7		767
	2	8-11		105
	7	12-20		450
	8	21		113
		22		169
		23		163
		24		136
	1	25-28		514
	9	29,30		82
	6	31-34		252
	2	35-39		190
	3	40-62		944



Suggestion : Les points d'entrée et de sortie doivent également être vérifiés lorsque vous remettez en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.

Sujets connexes

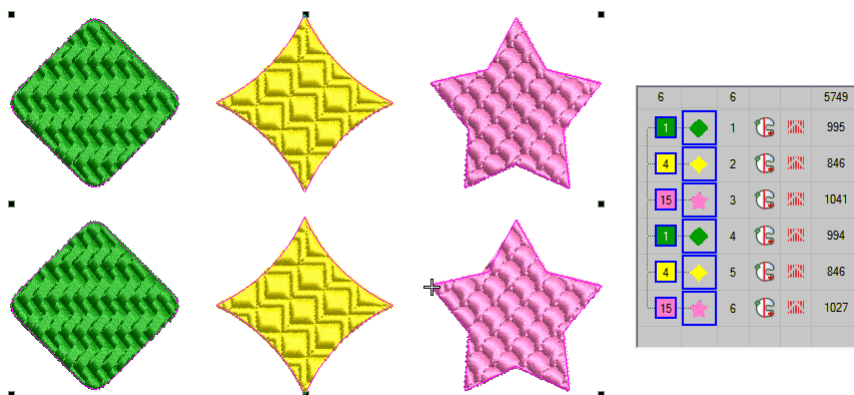
- ◀ [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Mettre en séquence automatiquement des dessins tout entiers

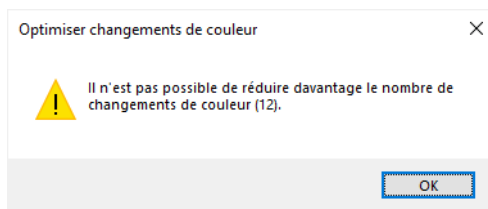
La fonctionnalité **Optimiser changements de couleur** améliore la qualité et l'efficacité du processus de broderie en minimisant le nombre de changements de couleur et de coupes. Tous les chevauchements existants sont préservés durant l'opération. Les objets groupés ne sont pas dissociés, mais les objets de différentes couleurs sont mis en séquence de façon optimale quel que soit leur groupement.

Marche à suivre pour mettre en séquence automatiquement un dessin tout entier

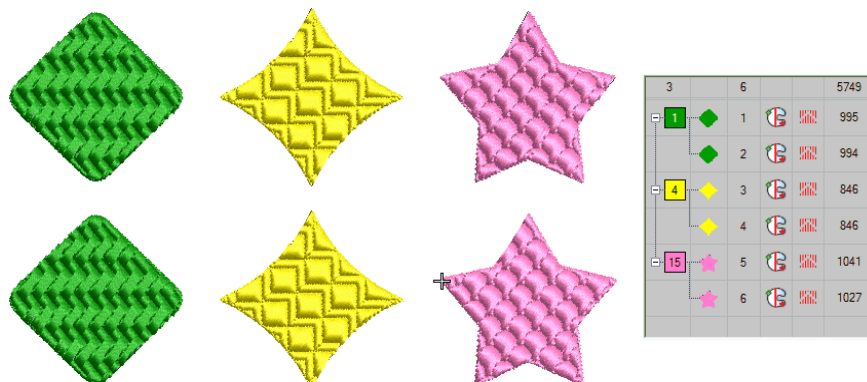
- ◀ Ouvrez ou créez un dessin et sélectionnez les objets à remettre en séquence.



- ◀ Sélectionnez **Réorganiser > Séquence > Optimiser changements de couleur** ou utilisez le menu contextuel dans **Liste couleurs-objets**.



- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer. Le système analyse tous les objets sélectionnés et calcule les changements de couleur et les coupes optimaux.





Suggestion : La commande **Défaire** annulera l'effet des changements apportés à la mise en séquence.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Mettre en séquence par couleur



Utilisez **Mettre en séquence > Mettre en séquence par couleur** pour remettre en séquence tous les blocs de couleurs similaires.

La fonctionnalité **Mettre en séquence par couleur** vous permet de remettre en séquence tous les objets d'un dessin par couleur. Cette technique remet en séquence **tous** les blocs de couleur de la même couleur.

Marche à suivre pour mettre en séquence par couleur

- ◀ Sélectionnez les objets à remettre en séquence ou pressez les touches **Ctrl+A** pour sélectionner tout le dessin.
- ◀ Sélectionnez **Réorganiser > Mettre en séquence > par couleur** ou cliquez sur l'icône **Mettre en séquence par couleur**. Le dialogue **Mettre en séquence par couleur** s'ouvre et donne la liste des couleurs utilisées dans les objets sélectionnés.

N°	Couleur	Code	Nom	Nuancier	Epaisseur
1	21	221	Green - U...	Hatch	A
2	43	5944	Backyard ...	Isacord 40	A
3	45	2810	Orchid	Isacord 40	A
4	46	0101	Eggshell	Isacord 40	A
5	24	224	Yellow - G...	Hatch	A
6	23	223	Gold	Hatch	A
7	14	214	Orange	Hatch	A
8	33	2702	Grape Jelly	Isacord 40	A

OK

Annuler

Déplacer vers le haut

Déplacer vers le bas

Sélectionnez un bloc de couleur

Utilisez les boutons pour remettre en séquence

- ◀ Sélectionnez une couleur et cliquez sur **Déplacer vers le haut** ou **Déplacer vers le bas** pour modifier sa position dans la séquence.



Note : Si vous devez maintenir des blocs de couleur séparés, utilisez la **Liste couleurs-objets**.

Mettre en séquence par ordre de sélection

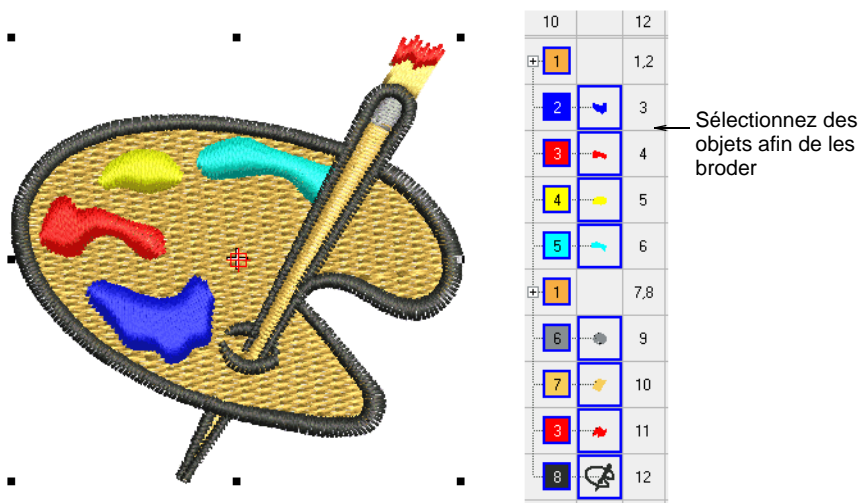
123

Utiliser Mettre en séquence > Mettre en séquence par sélection pour remettre les objets en séquence dans l'ordre sélectionné.

Vous pouvez remettre des objets en séquence en les sélectionnant dans leur ordre de broderie.

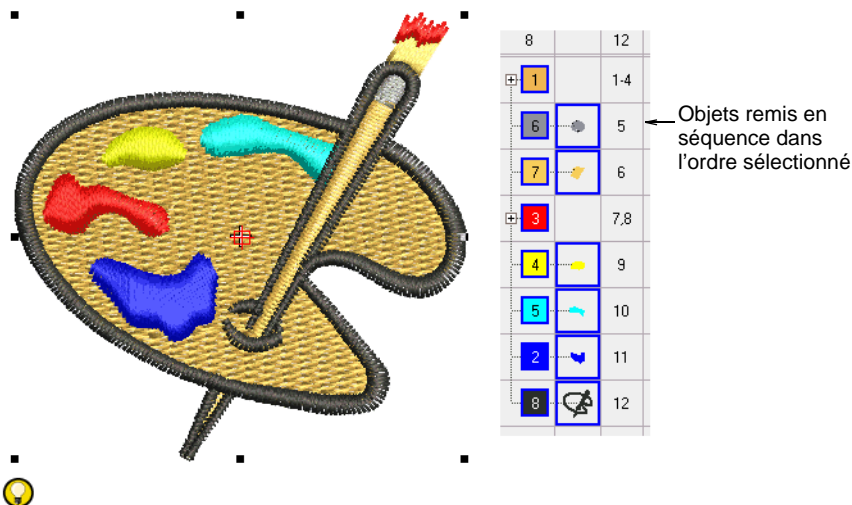
Marche à suivre pour mettre des objets en séquence par ordre de sélection

- ◀ Sélectionnez le premier objet que vous voulez remettre en séquence.



- ◀ En maintenant pressée la touche **Ctrl**, sélectionnez les objets suivants. Sélectionnez chaque objet dans l'ordre où vous voulez le broder. Vous pouvez le faire directement à l'écran ou par le biais de **Liste couleurs-objets**.
- ◀ Les objets étant toujours sélectionnés, sélectionnez **Réorganiser > Mettre en séquence > par sélection** ou cliquez sur l'icône **Mettre**

en séquence par sélection. Les objets sont remis en séquence dans l'ordre de la sélection.




Suggestion : Les points d'entrée et de sortie doivent également être vérifiés lorsque vous remettez en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)

Mettre en séquence par numéro

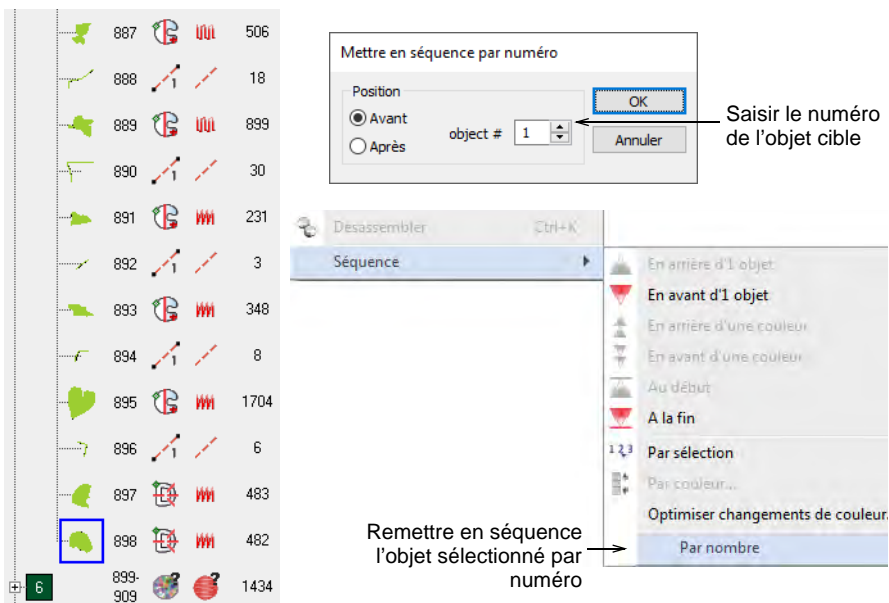
 Utilisez Dockers > Liste couleurs-objets pour remettre les objets en séquence.

Vous pouvez remettre en séquence des objets numériquement dans la **Liste couleurs-objets**. Utilisez-la pour déplacer un objet jusqu'à une position entre des membres consécutifs d'un bloc de couleur. Cette technique est employée principalement avec des dessins contenant beaucoup d'objets exigeant une mise en séquence précise.

Marche à suivre pour mettre des objets en séquence par numéro

- 1 Cliquez sur l'icône **Liste couleurs-objets**.
- 2 Cliquez à droite sur l'objet dans la liste.

- 3 Sélectionnez **Mettre en séquence > Par numéro** dans le menu contextuel. Le dialogue **Mettre en séquence par numéro** s'ouvre.



- 4 Saisissez le numéro de l'objet **avant** lequel vous voulez positionner votre objet sélectionné.



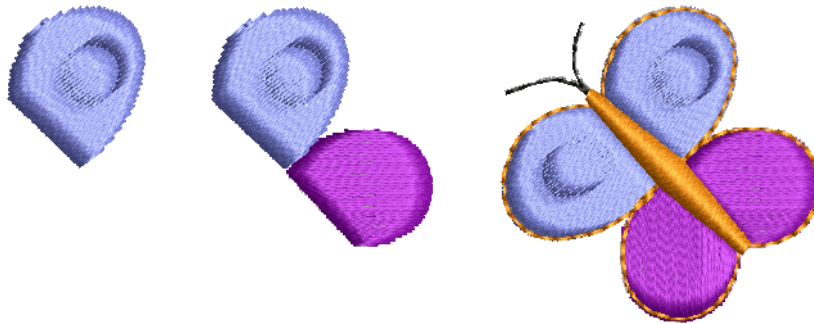
Note : Si vous préférez positionner l'objet sélectionné **après** un numéro sélectionné – par ex. : pour en faire le dernier objet de la liste – sélectionnez l'option **Position après**.

- 5 Cliquez sur **OK**. L'objet sélectionné sera placé dans la nouvelle position et tous les autres objets seront remis en séquence en conséquence.

Chapitre 14

Transformer des objets

Vous pouvez changer la taille et l'orientation d'objets à l'intérieur en les déplaçant, [redimensionnant](#) ou en les transformant. Modifiez des objets directement à l'écran ou par le biais de leurs [propriétés d'objet](#). Reflétez des objets ou des dessins entiers. Créez des « couronnes » ou des bordures de dessin. Créez des séries de dessins pour un processus de broderie efficace.

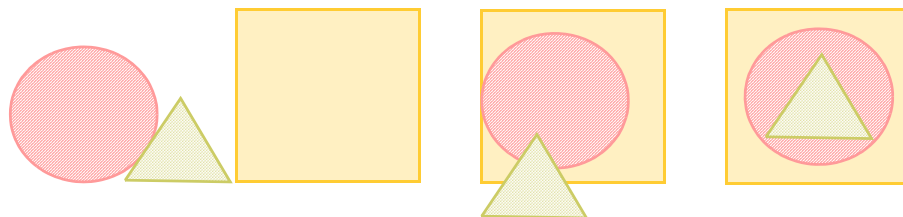


Note : Fondamentalement, les capacités de redimensionnement et la qualité de broderie d'un dessin dépendent de sa source – **Dessin natif**, **Contours importés**, **Points de broderie traités** ou **Points de broderie importés**. Seuls les dessins de broderie [EMB](#) contiennent toutes les informations relatives au dessin nécessaires pour obtenir un redimensionnement et une transformation 100% parfaits. Voir également [Formats de fichier de broderie](#).

Réorganiser des objets

Positionnez des objets en utilisant la souris pour les cliquer-déposer, ou poussez-les avec les touches de direction. Ou bien, spécifiez les coordonnées X:Y dans la **Barre de propriétés**. EmbroideryStudio offre

aussi des outils pour aligner des objets l'un par rapport à l'autre, ou les distribuer uniformément à l'intérieur du dessin.

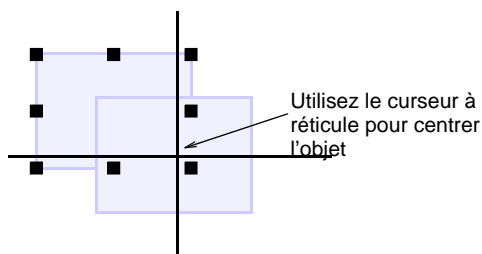


Positionner des objets

La façon la plus simple de déplacer un objet est de le glisser-déposer vers une nouvelle position.

Marche à suivre pour positionner des objets

- ◀ Sélectionnez les objets à déplacer, puis cliquez et faites-les glisser vers une nouvelle position.

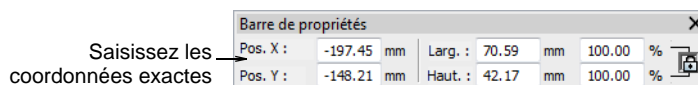


- ◀ Pour un positionnement plus précis, utilisez les touches de direction pour « pousser » les objets sélectionnés.



Suggestion : Aucun objet n'étant sélectionné, utiliser les touches de direction vous fera parcourir le dessin.

- ◀ Pour un positionnement encore plus précis, saisissez les coordonnées X et Y dans la **Barre de propriétés**. La sélection est centrée sur les coordonnées que vous avez définies.



Suggestion : Utilisez le zoom pour préciser la position. L'ampleur du déplacement dépend du facteur de zoom utilisé.

Sujets connexes

- ◀ Sélectionner des objets avec les outils de sélection

Aligner des objets



Utilisez Réorganiser > Aligner à gauche pour aligner à gauche les objets sélectionnés.



Utilisez Réorganiser > Aligner centres verticaux pour aligner verticalement les centres des objets sélectionnés.



Utilisez Réorganiser > Aligner à droite pour aligner à droite les objets sélectionnés.



Utilisez Réorganiser > Aligner en haut pour aligner en haut les objets sélectionnés.



Utilisez Réorganiser > Aligner centres horizontaux pour aligner horizontalement les centres des objets sélectionnés.



Utilisez Réorganiser > Aligner en bas pour aligner en bas les objets sélectionnés.



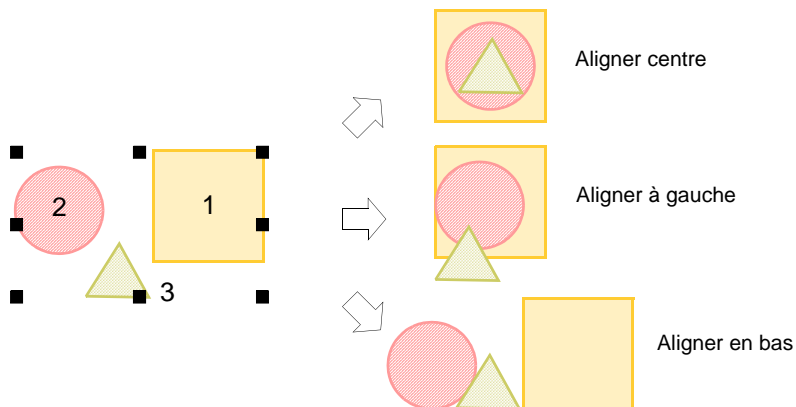
Utilisez Réorganiser les outils > Aligner centres pour aligner les objets sélectionnés sur leurs centres.

Vous pouvez aligner les objets sélectionnés d'un dessin de broderie à gauche, à droite, en haut, en bas ou au centre d'un objet spécifique.

Marche à suivre pour aligner des objets

- ◀ Sélectionnez les objets que vous voulez aligner.
- ◀ Sélectionnez l'objet sur lequel vous voulez les aligner.

- ◀ Cliquez sur un outil d'alignement ou sélectionnez **Réorganiser > Aligner > ...**



Note : Les objets sont alignés sur le dernier objet sélectionné. Lorsque tous les objets sont sélectionnés en utilisant **Ctrl+A** ou un rectangle de sélection, ils sont alignés avec référence au dernier objet dans la séquence.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)

Distribuer objets uniformément



Utilisez Réorganiser > Distribuer horizontalement pour distribuer les objets sélectionnés uniformément d'un côté à l'autre de l'écran.

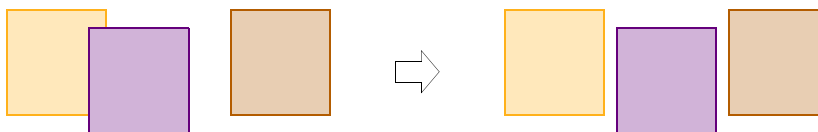


Utilisez Réorganiser > Distribuer verticalement pour distribuer les objets sélectionnés uniformément de haut en bas de l'écran.

Vous pouvez distribuer automatiquement des objets sélectionnés en les espaçant uniformément, sur le plan vertical ou sur le plan horizontal.

Marche à suivre pour distribuer des objets uniformément

- ◀ Sélectionnez les objets que vous voulez distribuer.
- ◀ Cliquez sur un outil d'espacement ou sélectionnez **Réorganiser > Espacer uniformément > ...**





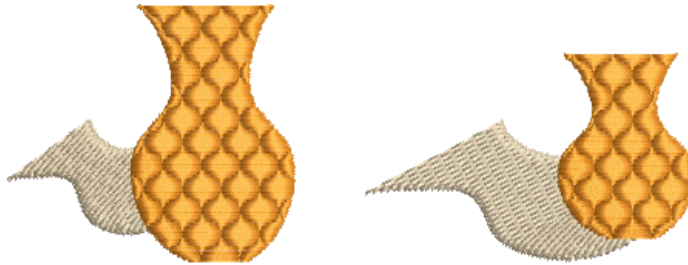
Note : Les outils sont tous activés quand trois objets ou plus sont sélectionnés.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des objets avec les outils de sélection](#)

Redimensionner des objets

Vous pouvez redimensionner des objets en faisant glisser les [poignées de sélection](#), en spécifiant les dimensions exactes dans la **Barre de propriétés**, ou en paramétrant la distance entre les points de référence sur le dessin. Lorsqu'un objet est redimensionné, la numération des points change pour préserver l'espacement de points en cours.



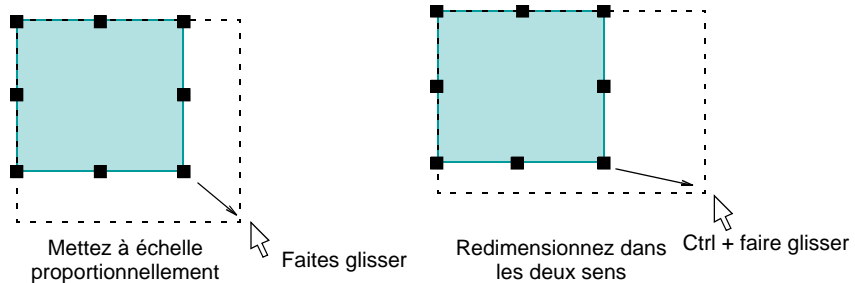
Note : Seuls les dessins de broderie [EMB](#) contiennent toutes les informations relatives au dessin nécessaires pour obtenir un redimensionnement et une transformation 100% parfaits.

Mettre les objets à l'échelle de manière interactive

Vous pouvez modifier la hauteur et la largeur d'un objet, ou le mettre en proportion en utilisant les [poignées de sélection](#). Vous pouvez redimensionner des objets un par un, ou les sélectionner et les redimensionner simultanément. Utilisez les infobulles comme guide.

Marche à suivre pour redimensionner des objets interactivement

- ◀ Sélectionnez les objets que vous voulez redimensionner.

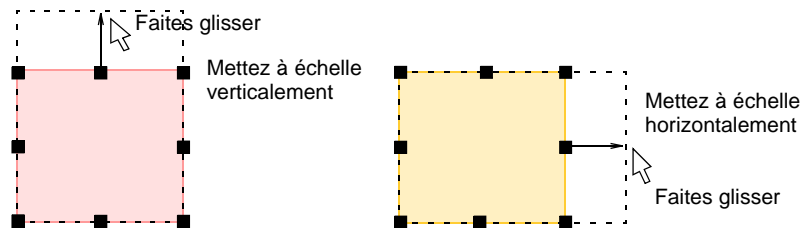


- ◀ Pour redimensionner la hauteur proportionnellement à la largeur, utilisez une poignée de coin.

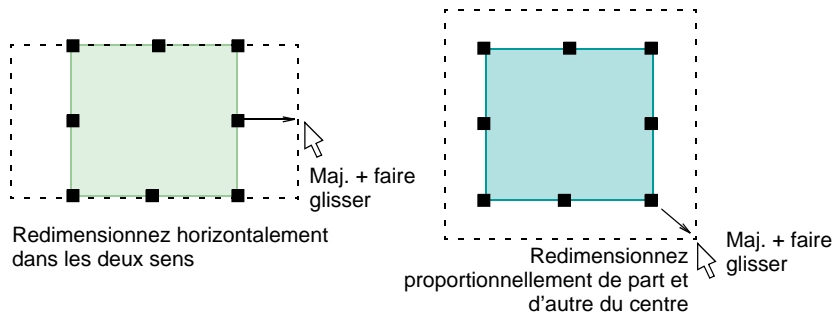


Suggestion : Par défaut, les objets sont mis à échelle proportionnellement. Pour redimensionner librement sur le plan vertical ou sur le plan horizontal, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser.

- ◀ Pour modifier la hauteur, utilisez les poignées centrales latérales.



- ◀ Pour redimensionner proportionnellement autour d'un point d'ancrage central, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser.



Mettre les objets à l'échelle numériquement

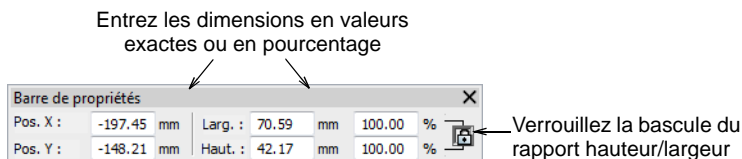
Vous pouvez redimensionner des illustrations, des objets sélectionnés ou tout un dessin au moyen des **propriétés d'objet**. Avec les **fichiers de contour** (EMB), cela permet de régénérer les points tout en préservant la densité de points initiale. On pourrait ne pas obtenir des dimensions exactes en raison de la **compensation d'étirement** ajoutée aux points après les opérations de redimensionnement.



Attention : Toutefois, si vous redimensionnez un **fichier machine** par plus de $\pm 10\%$, la modification de la densité de points aura un effet sur la qualité du dessin.

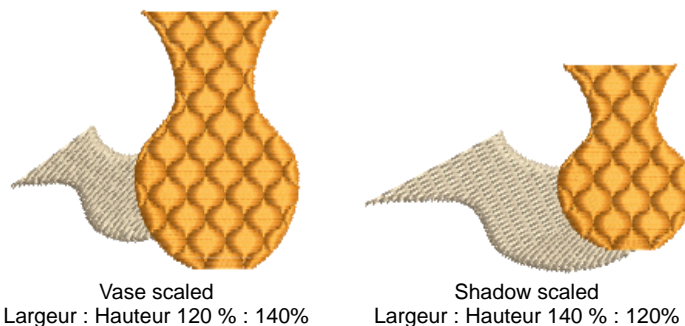
Marche à suivre pour redimensionner des objets numériquement

- 1 Sélectionnez les objets ou le dessin à dimensionner.
- 2 Dans la **Barre de propriétés**, entrez :
 - ◀ Entrez les exactes hauteur et largeur, ou.
 - ◀ Entrez les nouvelles hauteur et largeur en pourcentage des dimensions courantes.



Suggestion : Basculez **Verrouiller rapport largeur/hauteur** pour préserver le rapport largeur/hauteur.

- 3 Pressez la touche **Retour** pour les appliquer.



Note : Après chaque changement de dimension, l'échelle se remet automatiquement à 100%.

Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier de broderie](#)

Redimensionner des objets par ligne de référence



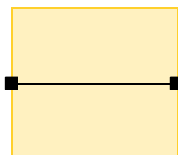
Utilisez **Transformer > Transformer par ligne de référence numériquement** pour transformer les objets sélectionnés en utilisant une combinaison de points de référence et de valeurs numériques.

Vous pouvez dimensionner un objet ou un dessin en marquant des points de référence et spécifiant une longueur de ligne.

Marche à suivre pour faire redimensionner des objets par ligne de référence

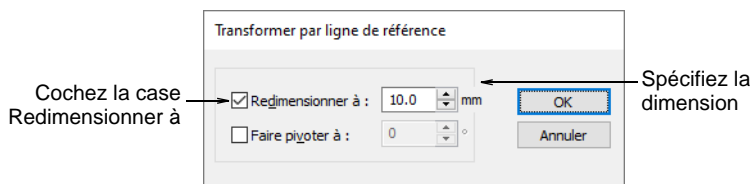
- 1 Sélectionnez les objets ou le dessin à dimensionner.
- 2 Sélectionnez **Transformer > Transformer par ligne de référence numériquement**.

Une invite vous demande de saisir les points de démarrage et de fin. Vous devrez avoir décidé auparavant de ces deux points, qui peuvent se trouver dans un objet ou un dessin.



Cliquez pour marquer les points de référence

- 3 Cliquez pour marquer les points de référence. Pour limiter à 15° les changements d'angle d'une ligne, pressez la touche **Ctrl**.
- 4 Ou bien, pressez deux fois la touche **Retour** pour utiliser la ligne de référence par défaut. le dialogue **Transformer par ligne de référence** s'ouvre.



- 5 Cochez la case **Redimensionner à** et introduisez la distance qui sépare les points de référence.
- 6 Cliquez sur **OK**.

Donner les mêmes dimensions aux objets



Cliquez sur Réorganiser > Faire même largeur pour redimensionner un objet ou un dessin à la même largeur que celle d'un objet de référence.



Cliquez sur Réorganiser > Faire même hauteur pour redimensionner un objet ou un dessin à la même hauteur que celle d'un objet de référence.

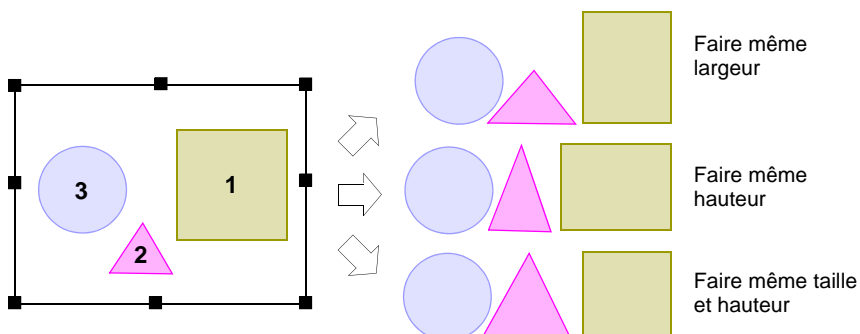


Cliquez sur Réorganiser > Faire même taille et hauteur pour redimensionner un objet ou un dessin aux mêmes dimensions que celles d'un objet de référence.

Vous pouvez redimensionner des objets aux mêmes dimensions que celles d'un objet de référence. Redimensionnez la hauteur ou la largeur ou les deux.

Marche à suivre pour mettre des objets à la même taille

- 1 Sélectionnez les objets que vous voulez redimensionner.
- 2 Sélectionnez l'objet qui est à la bonne taille.
- 3 Cliquez sur un outil d'espacement ou sélectionnez **Réorganiser > Faire même taille > ...**



Note : Les objets sont redimensionnés en fonction du dernier objet sélectionné. Si tous les objets sont sélectionnés en utilisant **Ctrl+A** ou un rectangle de sélection, ils sont redimensionnés avec référence au dernier objet dans la séquence.

Faire pivoter des objets

Vous pouvez faire pivoter des objets directement à l'écran ou en paramétrant un angle de rotation exact.

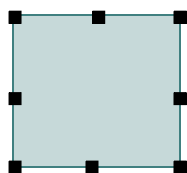


Faire pivoter des objets de manière interactive

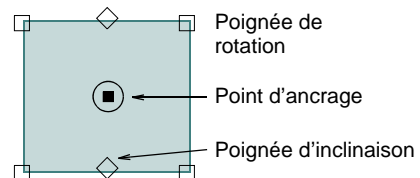
Lorsque vous sélectionnez un objet, des **poignées de sélection** s'affichent à ses extrémités. Lorsque vous cliquez à nouveau sur l'objet, les poignées deviennent des poignées de rotation. Utilisez les infobulles comme guide.

Marche à suivre pour faire pivoter des objets interactivement

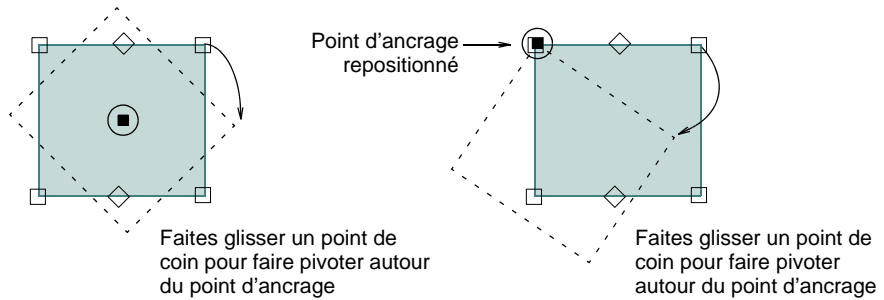
- 1 Sélectionnez les objets que vous voulez faire pivoter.
- 2 Cliquez une deuxième fois Des poignées de rotation apparaissent aux coins et un point d'ancrage apparaît au centre.



→
Cliquez une
deuxième fois



- 3 Éventuellement, Faites glisser le point d'ancrage sur la position désirée.



- 4 Cliquez-déposez une poignée de rotation dans chaque direction.

Faire pivoter des objets numériquement



Cliquez sur Transformer > Faire pivoter à droite de 15° dans le sens horaire pour faire pivoter un objet sélectionné de 15° dans le sens des aiguilles d'une montre.



Cliquez sur Transformer > Faire pivoter à gauche de 15° dans le sens antihoraire pour faire pivoter un objet sélectionné de 15° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

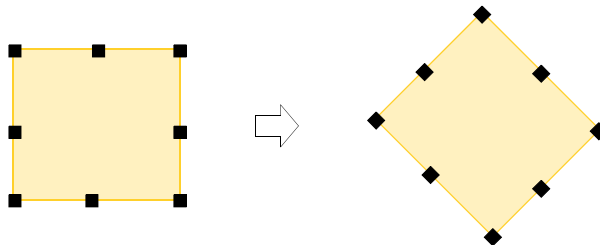


Utilisez Transformer > Faire pivoter pour faire pivoter des objets sélectionnés par une valeur exacte (en degrés).

Vous pouvez faire pivoter des objets sélectionnés par incrément de 15° ou en saisissant une valeur exacte en utilisant la barre d'outils **Transformer**.

Marche à suivre pour faire pivoter un objet numériquement

- ◀ Sélectionnez les objets que vous voulez faire pivoter.
- ◀ Pour faire pivoter par incrément de 15°, cliquez sur l'un des icones **Faire pivoter 15°**.



- ◀ Pour faire pivoter d'une valeur exacte, saisissez l'angle exact dans le champ **Faire pivoter** et pressez la touche **Retour**.

Faire pivoter des objets par ligne de référence

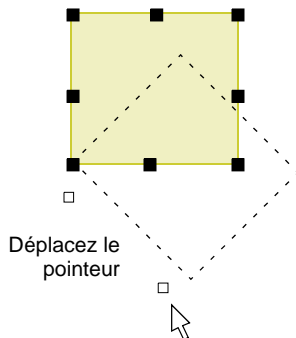


Utilisez **Transformer > Transformer par ligne de référence librement** pour faire pivoter les objets sélectionnés avec l'aide de points de référence uniquement.

L'outil **Transformer par ligne de référence librement** vous permet de faire pivoter les objets sélectionnés en ne vous servant que de points de référence. C'est une technique utile pour dupliquer et faire pivoter des objets autour d'un point d'ancrage – les pétales d'une fleur, par exemple.

Marche à suivre pour faire pivoter des objets par ligne de référence

- 1 Sélectionnez les objets que vous voulez faire pivoter.
- 2 Sélectionnez **Transformer > Transformer par ligne de référence librement**.
- 3 Suivez la ligne d'invite :
 - ◀ Cliquez sur le premier point de référence. Celui-ci devient le point d'ancrage pour la rotation.
 - ◀ Cliquez sur le deuxième point de référence. Un contour s'attache au pointeur.



- ◀ Éventuellement, pour limiter à 15° les changements d'angle d'une ligne, pressez la touche **Ctrl**.
- ◀ Cliquez sur le point d'ancrage. Le pointeur s'aligne alors sur le deuxième point de référence.
- ◀ Cliquez sur un point guide pour la position de rotation requise. Utilisez les coordonnées sur la barre d'**État** pour obtenir un alignement exact.

Faire pivoter des objets par ligne de référence et angle

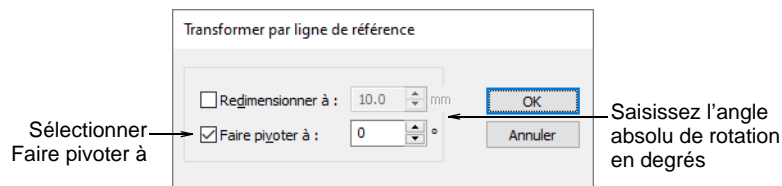


Utilisez **Transformer > Transformer par ligne de référence numériquement** pour transformer les objets sélectionnés en utilisant une combinaison de points de référence et de valeurs numériques.

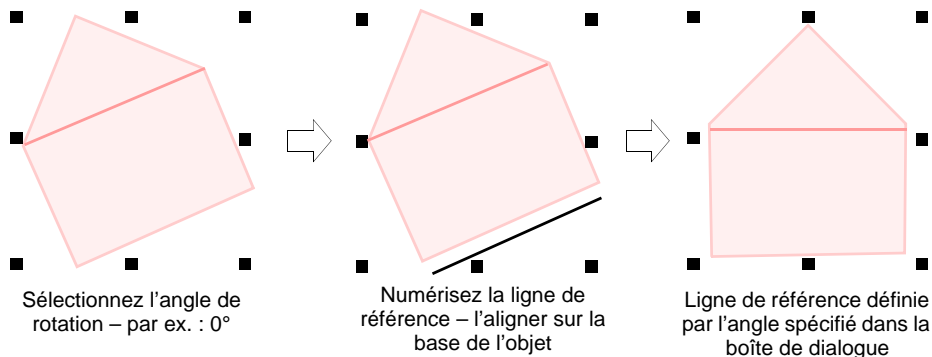
L'outil **Transformer** offre un autre moyen de transformer des objets sélectionnés en utilisant une combinaison de points de référence et de valeurs numériques. C'est une technique qui permet de faire pivoter des objets sélectionnés de façon très précise.

Marche à suivre pour faire pivoter des objets par ligne de référence et angle

- 1 Sélectionnez les objets que vous voulez faire pivoter.
- 2 Décidez des points qui définiront la ligne de référence dans l'objet ou le dessin. Cette ligne doit être significative – comme, par exemple, une ligne qui devra être parfaitement horizontale ou verticale dans le dessin final.
- 3 Sélectionnez **Transformer > Transformer par ligne de référence numériquement**.




- 4 Cochez la case **Faire pivoter à** et saisissez l'angle de rotation de la ligne de référence. Par exemple, pour faire pivoter l'image afin qu'elle s'aligne sur l'axe horizontal, entrez une valeur de 0°. Le champ **Angle** accepte des angles de 0 to ±180 degrés.



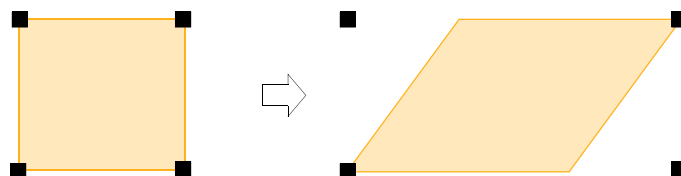
- 5 Cliquez sur **OK**.

- 6 Cliquez pour marquer les points de début et de fin de la ligne de référence.
 Pour limiter à 15° les changements d'angle d'une ligne, pressez la touche **Ctrl**. Ou bien, pressez deux fois la touche **Retour** pour utiliser une ligne de référence horizontale par défaut.

Incliner des objets

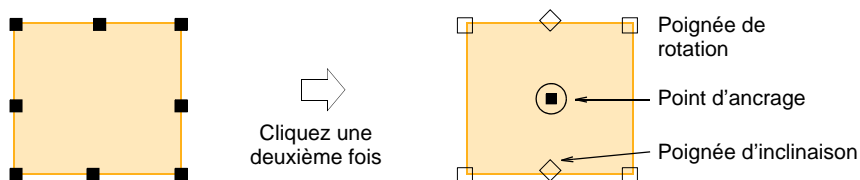
 Utilisez Transformer > Incliner pour incliner des objets sélectionnés par une valeur exacte (en degrés).

Vous pouvez incliner des objets directement à l'écran ou en paramétrant un angle d'inclinaison exact.

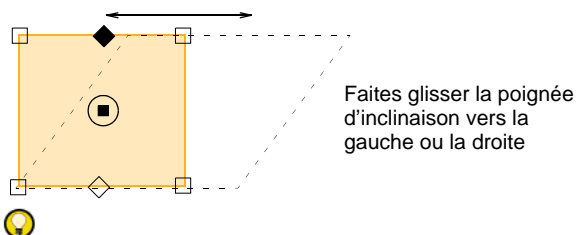


Marche à suivre pour incliner des objets

- 1 Sélectionnez les objets que vous voulez incliner.
- 2 Cliquez sur l'objet une deuxième fois. Les poignées d'inclinaison sont en losange et apparaissent au milieu du haut et du bas de l'objet.



- 3 Faites glisser les poignées à gauche ou à droite.



Suggestion : Ou bien, pour incliner d'une valeur exacte, entrez l'angle exacte dans le champ **Incliner** sur la barre d'outils **Transformer** et pressez la touche **Retour**.

Refléter des objets

La mode et le design textile utilisent souvent des éléments de dessin copiés et reflétés. Dans EmbroideryStudio, vous pouvez refléter des objets horizontalement ou verticalement au moyen de la barre d'outils **Transformer**. Vous pouvez également refléter par rapport à un axe défini en utilisant une ligne de référence.



Suggestion : Les outils **Refléter-fusionner** vous permettent de dupliquer et de transformer les objets de broderie sélectionnés, et aussi de les fusionner en un seul objet. Cette fonctionnalité est souvent utilisée pour faire des dessins de mode ou de textile. Pour plus amples informations, voir [Refléter des sélections](#).

Retourner des objets horizontalement et verticalement

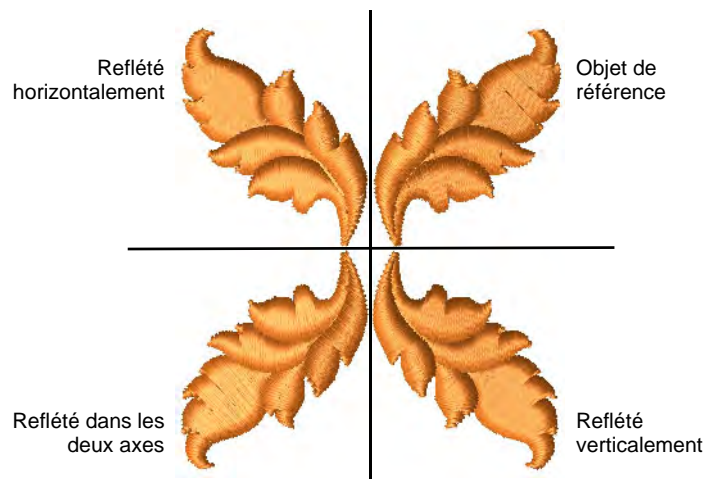


Cliquez sur Transformer > Refléter horizontalement pour basculer les objets sélectionnés dans le plan horizontal.



Cliquez sur Transformer > Refléter verticalement pour basculer les objets sélectionnés dans le plan vertical.

Vous pouvez refléter des objets sélectionnés horizontalement ou verticalement en utilisant les outils **Refléter**. Sélectionnez des objets à refléter et cliquez sur l'icône **Refléter**. Des raccourcis clavier sont disponibles pour les opérations de réflexion.



Sujets connexes

◀ [Créer des réflexions multiples](#)

Refléter des objets par rapport à un axe

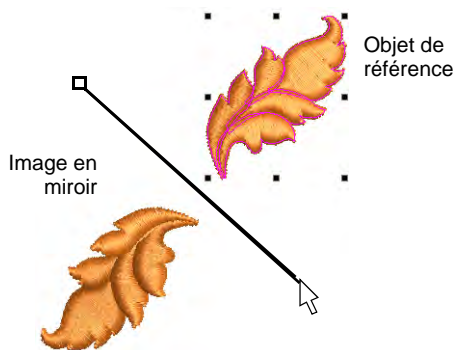


Utilisez **Transformer > Refléter par ligne de référence** pour refléter des objets autour d'un axe défini en utilisant une ligne de référence.

Utilisez **Refléter par ligne de référence** pour refléter des objets autour d'une ligne de référence.

Marche à suivre pour refléter des objets par rapport à un axe

- ◀ Sélectionnez les objets que vous voulez refléter.
- ◀ Sélectionnez l'icône **Refléter par ligne de référence** ou sélectionnez **Editer > Transformer > Refléter par ligne de référence**.



- ◀ Cliquez pour marquer deux points de référence de l'axe de réflexion.
- ◀ Pour limiter à 15° les changements d'angle d'une ligne, pressez la touche **Ctrl**.

Chapitre 15

Techniques de productivité

Les fonctionnalités spéciales font gagner du temps. EmbroideryStudio fournit des outils de saisie pour les étoiles, les anneaux et d'autres formes prédéfinies. Ajoutez des bordures décoratives à partir d'une bibliothèque de **Bordures**. EmbroideryStudio procure des outils spéciaux pour découper des jours dans des objets, ainsi que pour remplir des jours dans des objets. Il y a aussi des outils pour générer des contours fondés sur des formes existantes.



En outre, EmbroideryStudio fournit des outils puissants pour refléter des sélections ou des dessins entiers pour la création de couronnes ou bordures décoratives.

pour la création de couronnes ou bordures décoratives. Le même ensemble d'outils peut être utilisé pour créer des objets ou des dessins parfaitement symétriques. Vous pouvez également créer des tableaux de dessins, tels que des badges, automatiquement remis en séquence pour une production plus rapide.

Ajouter des formes prédéfinies

EmbroideryStudio offre un certain nombre d'outils de productivité pour créer rapidement des formes prédéfinies pour utiliser comme bordures et

objets de dessin, brodés ou vectoriels. Ces outils peuvent être particulièrement utiles pour les logos et les badges brodés.



Ajouter bordures de dessin



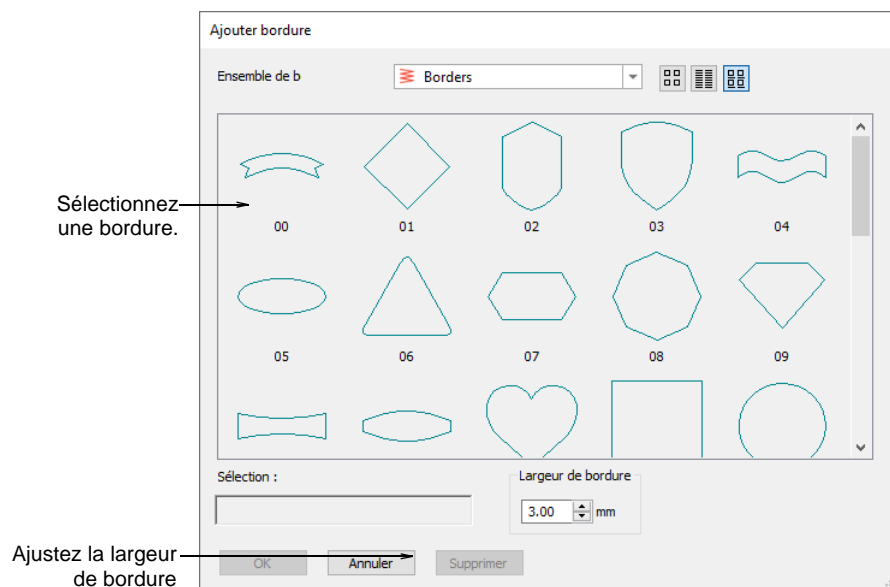
Utilisez Boîte à outils > Ajouter bordure pour ajouter des bordures aux dessins (ou à des objets sélectionnés) avec ou sans lettrage.

Ajoutez des bordures décoratives, telles que des rectangles, des ovales et des blasons aux dessins ou objets sélectionnés en utilisant la bibliothèque de **Bordures**.



Marche à suivre pour ajouter des bordures décoratives aux dessins

- 1 Ouvrez un dessin et cliquez sur l'icône **Ajouter bordures**.



Suggestion : En sélectionnant des objets individuels, vous pouvez leur ajouter des bordures plutôt qu'au dessin tout entier.

- 2 Le cas échéant, sélectionnez une bordure et ajustez le paramètre **Largeur de bordure**. Le paramètre par défaut est 3,00 mm.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Editez les bordures de la façon normale – changer de couleur de fil, ajuster dimensions de bordure, etc.



Suggestion : Par défaut, les bordures sont mises à échelle proportionnellement. Pour redimensionner proportionnellement autour d'un point d'ancrage central, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser. Pour redimensionner librement sur le plan vertical ou sur le plan horizontal, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser.

Numérisez les étoiles et les anneaux



Utilisez Numérisation traditionnelle > Étoile pour numériser des formes remplies avec de la broderie Zigzag.

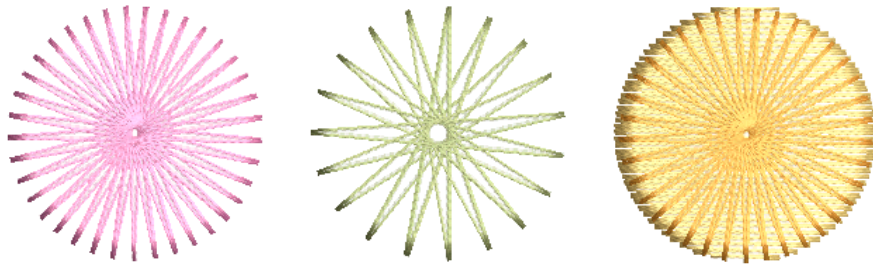


Utilisez Numérisation traditionnelle > Anneau pour numériser des anneaux circulaires ou ovales.

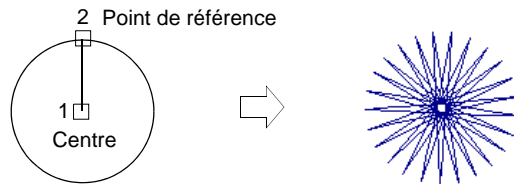
La barre d'outils **Numérisation traditionnelle** fournit des outils spéciaux qui font gagner du temps pour créer des étoiles et des anneaux brodés, ou « points français ».

Étoiles

Vous pouvez numériser des cercles ou des ovales remplis en points zigzag tournants pour créer des « Etoiles » ou des « Pois français » avec l'outil **Étoile**.

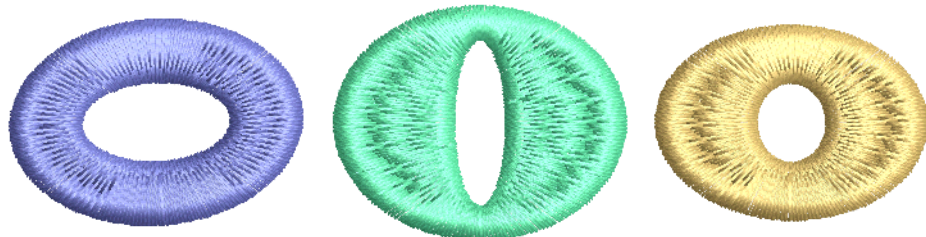


Pour numériser des étoiles, cliquez pour marquer le centre puis cliquez à nouveau pour paramétrer le rayon. Ce point devient le **point d'entrée**. Pour créer une étoile ovale, marquez un deuxième point de rayon, puis pressez la touche **Retour**.

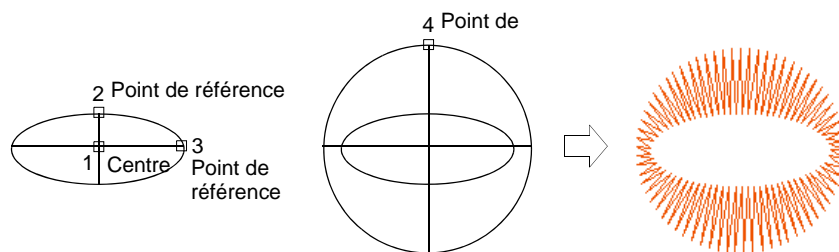


Anneaux

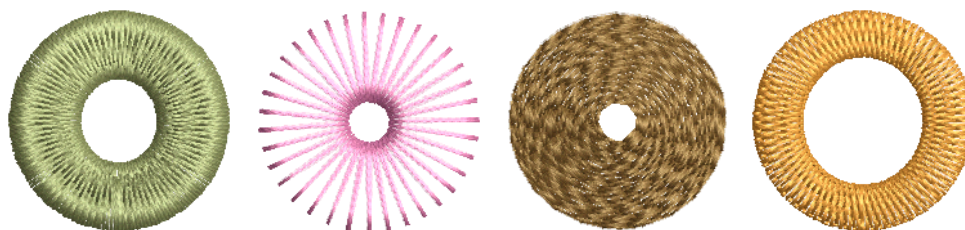
Vous pouvez créer des anneaux en numérisant des cercles et des ovales les uns à l'intérieur des autres en utilisant l'outil **Anneaux**. Utilisez différentes combinaisons de formes de bordure à l'intérieur et à l'extérieur pour créer différents effets.



Pour numériser des anneaux, numérisez d'abord la bordure interne de l'anneau, cercle ou ovale. Numérisez la bordure externe de l'anneau de la même façon et pressez la touche **Retour**.



Vous pouvez numériser des anneaux avec toute une gamme de points de remplissage. Le point Contour convient très bien aux anneaux, car il forme un patron en spirale autour de l'anneau.



Sujets connexes

◀ [Refaçonner étoiles et anneaux](#)

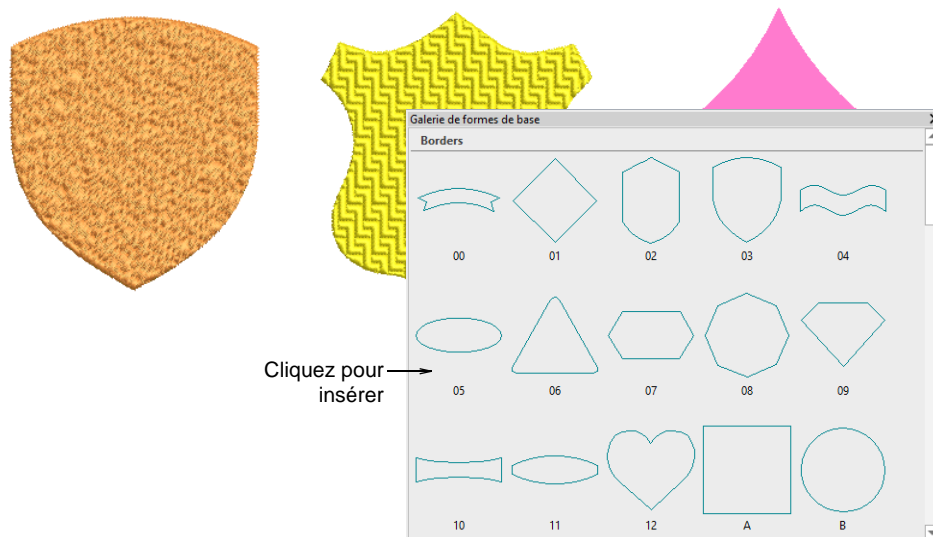
Numériser des formes de base



Utiliser Numérisation graphique > Formes de base pour numériser des formes de base. Presser la touche <Ctrl> pour préserver le rapport largeur/hauteur. Presser la touche <Maj> pour centrer au premier point.

La barre d'outils **Numérisation graphique** offre un outil dédié **Formes de base** qui vous permet de créer rapidement des objets de dessin à partir d'une bibliothèque de formes prédéfinies. Ceux-ci peuvent être créés comme objets vectoriels, ou vous pouvez appliquer toute la gamme de types de point de contour et de remplissage. Cela peut s'avérer utile dans la création de logos ou de badges brodés. Les formes disponibles sont exactement les mêmes que pour les bordures prédéfinies. Utilisez

les touches **Ctrl** et **Maj**, seules ou en combinaison, pour préserver le rapport largeur/hauteur et le point central.



Sujets connexes

◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Ajouter et remplir des jours

EmbroideryStudio procure des outils spéciaux pour découper des jours dans des objets, ainsi que pour remplir des jours dans des objets.



Ajouter et supprimer jours



Utilisez Numérisation graphique > Jours > Ajouter jours pour découper des jours dans des objets remplis.

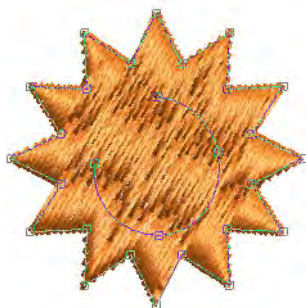


Utilisez Numérisation graphique > Jours > Supprimer jours pour supprimer les jours des objets sélectionnés.

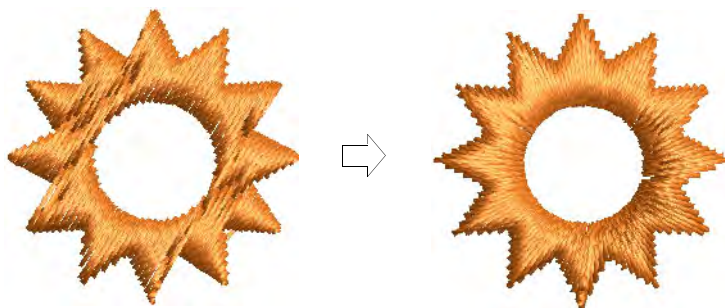
Avec EmbroideryStudio, vous pouvez découper des jours dans des objets fermés sélectionnés avec un seul angle bde point en utilisant l'outil **Ajouter jours**. L'outil complémentaire **Supprimer jours** vous permet de supprimer les jours indésirables dans des objets fermés.

Marche à suivre pour ajouter ou supprimer des jours

- ◀ Sélectionnez l'objet que vous voulez modifier.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Ajouter jours**. Des points de référence apparaissent autour du contour de l'objet.
- ◀ Numérisez des bordures supplémentaires pour l'objet. Pressez la touche **Retour** après chaque bordure.



- ◀ Pressez la touche **Retour**.
- ◀ Ou bien, ajoutez des angles de point tournant à l'objet.



Note : Pour supprimer toutes les bordures internes d'un objet fermé, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer jours**.

Sujets connexes

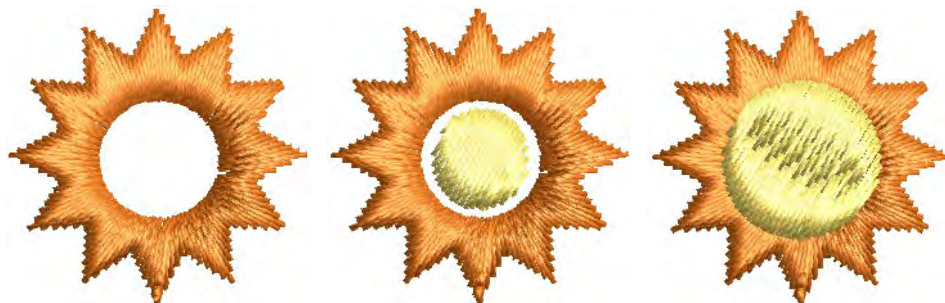
- ◀ [Ajouter des jours aux formes libres](#)
- ◀ [Retirer la broderie sous-jacente](#)
- ◀ [Ajuster les angles de point](#)

Remplir jours



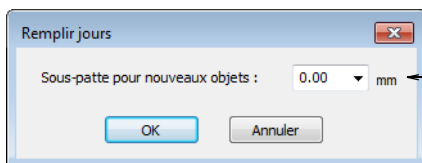
Utilisez Numérisation graphique > Jours > Remplir jours pour remplir les jours formés par les bordures existantes, sans avoir à renumériser la forme – choisissez de remplir complètement le jour ou de le décaler.

Créez des nouveaux objets avec la fonctionnalité **Remplir jours**. Ceci vous permet de remplir les jours formés par les bordures existantes, sans avoir à renumériser la forme.



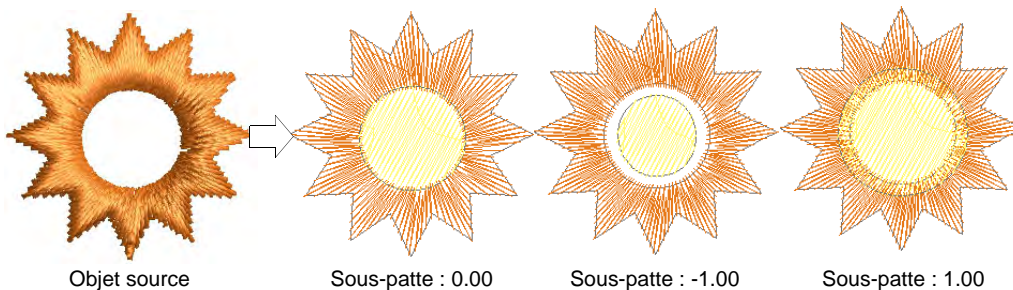
Marche à suivre pour remplir des jours

- 1 Sélectionnez un objet source et cliquez sur l'icône **Remplir jours**.



Saisir chevauchement par en dessous requis

- 2 Saisissez une valeur de **chevauchement par en dessous**.



- ◀ Pour recouvrir exactement les jours, acceptez la valeur par défaut 0,00.
- ◀ Pour laisser un espace entre les jours remplis et l'objet initial, entrez un chevauchement par en dessous négatif – par ex. : **-1,00**.
- ◀ Pour que les jours remplis et l'objet initial se chevauchent, entrez un chevauchement par en dessous positif – par ex. : **1,00**.

- 3 Cliquez sur **OK**. Tous les objets nouvellement créés sont remplis avec les paramètres de point de remplissage, l'angle de point et la couleur de fil en cours. Chaque nouvel objet est un objet indépendant et est placé immédiatement après l'objet source dans la séquence de points de broderie.

Générer contours et décalages

EmbroideryStudio a des outils qui permettent la création rapide de contours et de surface remplies en se fondant sur les bordures existantes. La fonctionnalité **Contours et décalages** crée des contours et des objets de décalage à partir d'objets fermés avec des espaces fixes et des espaces variables.

Décalages simples



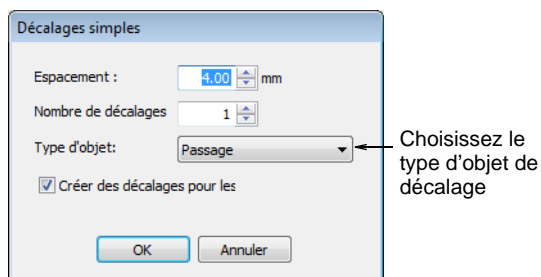
Utilisez Boîte à outils > Décalages simples pour créer des contours simples pour les objets de broderie remplis ou les objets vectoriels fermés.

Lorsqu'elle est disponible, la fonctionnalité **Décalages simples** vous permet de rapidement créer des points de contour autour d'objets sélectionnés ou autour de dessins entiers avec une diversité de styles de contour.



Marche à suivre pour créer des contours et des bordures

- 1 Sélectionnez un ou des objets source et cliquez sur l'icone **Décalages simples**.



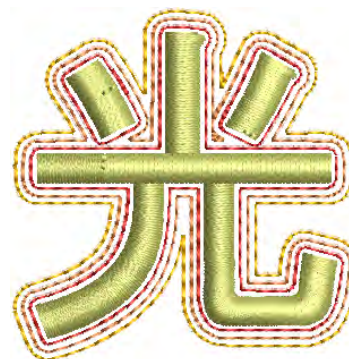
- 2 Le cas échéant, ajustez les paramètres.

Option	Fonction
Espacement	Paramétrer un décalage de contour en mm. Cela peut être zéro, ou même une valeur négative.
Nombre de décalages	Spécifier des contours multiples – jusqu'à 99.
Type d'objet	Choix de types d'objet de contour : Passage, Passage triple ou Colonne C.
Décalages pour jours	Option pour exclure ou inclure des contours pour les jours d'un objet sélectionné.

- 3 Cliquez sur **OK** pour l'appliquer. Le contour du dessin est brodé dans la couleur de palette courante en utilisant les propriétés courantes. Changez les paramètres désirés



Suggestion : Vous pouvez utiliser **Décalages simples** pour créer des contours autour de dessins entiers, y compris le lettrage.



Créer des contours et décalages

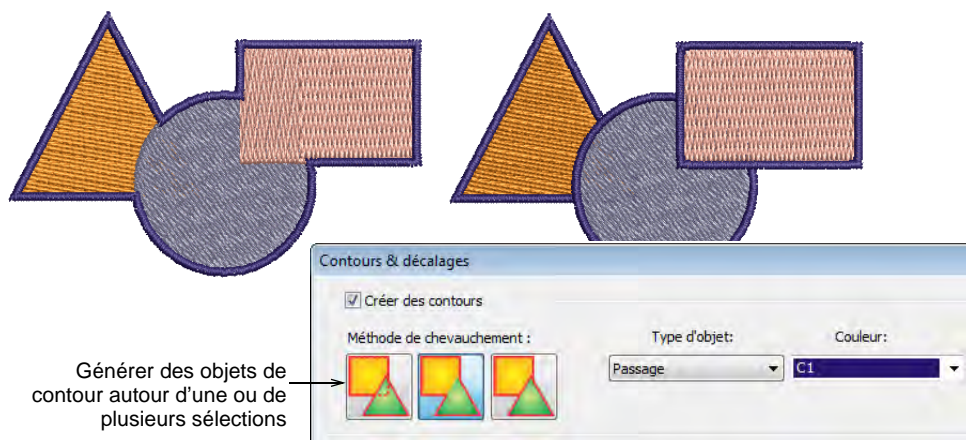


Utilisez Boîte à outils > Contours et décalages pour créer des contours et des décalages de n'importe quel type pour les objets de broderie remplis ou les objets vectoriels fermés.

Utilisez l'outil **Contours et décalages** pour ajouter de la broderie de contour à des objets sélectionnés ou à des dessins tout entier avec une gamme complète de styles de contour. Vous pouvez utiliser n'importe quelle forme fermée, y compris des **objets vectoriels**, des passages ou des formes remplies.

Contours

Le dialogue **Contours et décalages** se présente en deux panneaux pour les contours et les décalages. Utilisez le panneau des contours pour générer des contours autour d'un ou de plusieurs objets sélectionnés. La liste déroulante inclut toute la gamme des types de points de contour. Pour chaque objet sélectionné, le logiciel génère des contours et les insère dans la séquence de broderie immédiatement après.



La **Méthode de chevauchement** détermine la façon dont les contours se chevauchent :

Méthode de chevauchement



Individuel Tous les contours générés sont des contours entiers.



Commun Les contours s'intersectant sont combinés en un seul contour.



Coupé Les portions partiellement recouvertes sont coupées par les objets se chevauchant.

Décalages

Le panneau des décalages vous permet de générer un ou plusieurs décalages dans n'importe quelle combinaison de styles, couleurs et espacements. Vous pouvez utiliser n'importe quelle forme fermée, y compris des **objets vectoriels**, des passages ou des formes remplies. Vous avez l'option de préserver les objets sources.

Définissez un patron de décalage

Utilisez des icônes pour verrouiller les paramètres en place

Spécifier le nombre de décalages

N°	Espac.	Distance	Type d'objet	Largeur	Couleur
1	4.00 mm	4.00 mm	Passage	1.50 mm	C6
2	4.00 mm	8.00 mm	Point de tige	1.50 mm	C5
3	4.00 mm	12.00 mm	Colonne satinée C	1.50 mm	C4

Nom. de décalage : 1 Espac. de patron : 0.00 mm Nom. total de décalage : 3

Méthode de chevauch. Coins

Couper coins saillants

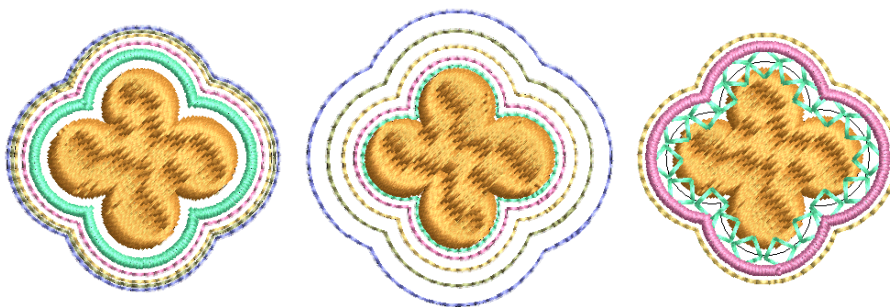
Limite d'angle : 20 °

Créer des décalages pour les jours

Joindre les décalages en spirale

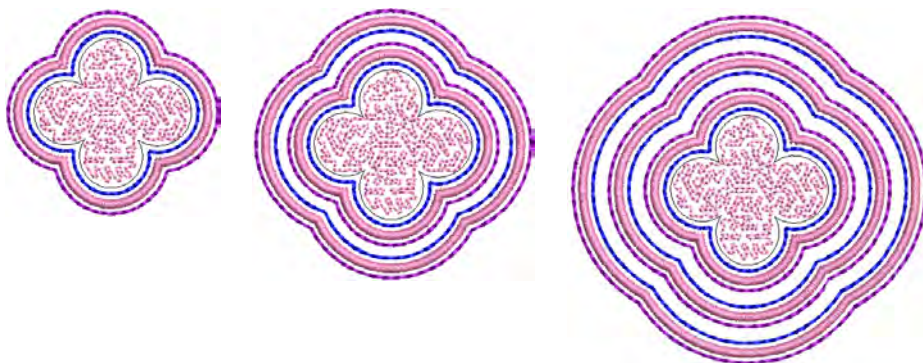
Approximation : 0.10 mm

- ◀ Cochez **Créer des décalages** et définissez un patron de décalage dans le panneau **Patron de décalage**. Chaque ligne définit un décalage unique. Pour chacun, spécifiez un type d'objet – par ex. Passage – un espacement en millimètres – par ex. 1mm – et une couleur. Souvenez-vous que chaque espacement est calculé à partir de l'objet précédent.

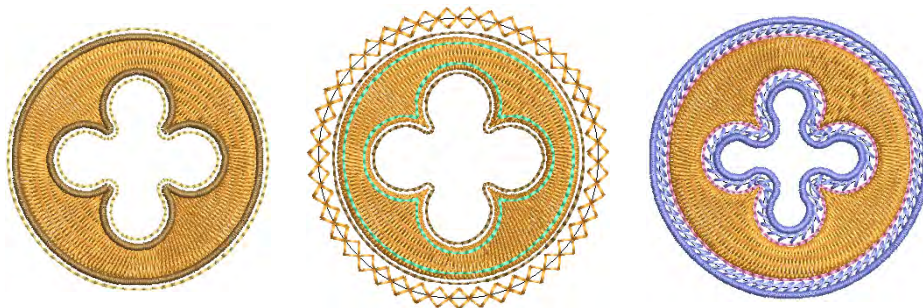


- ◀ Utilisez le bouton + pour ajouter des décalages au patron. Utilisez les icônes de **Verrouiller** pour verrouiller les paramètres en place.

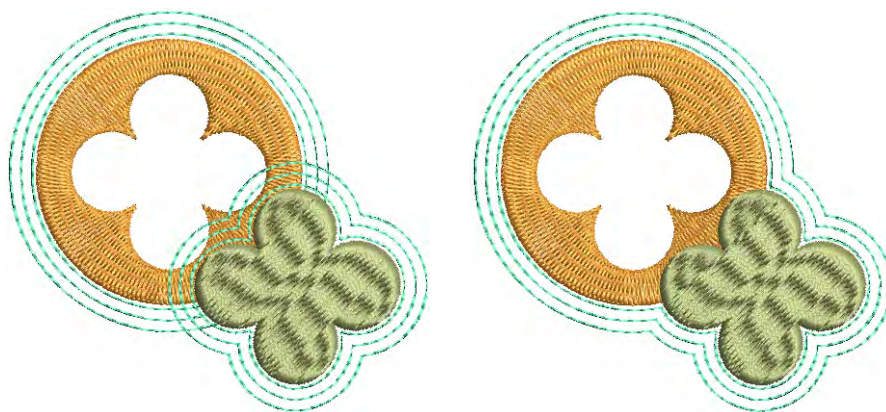
- ◀ Spécifier les répétitions de motifs dans le champ **Nom. de décalage**. Ajuster l'espacement entre les répétitions de patrons dans le champ **Espac. de patron**.



- ◀ Le cas échéant, cochez la case **Créer des décalages pour les jours**.



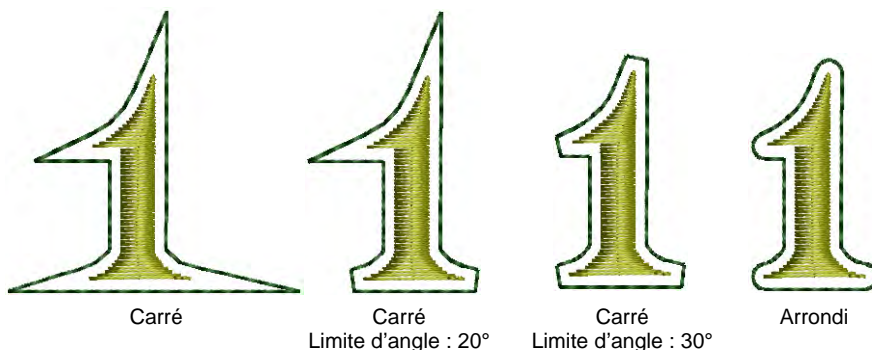
- ◀ Utilisez les options de **Méthode de chevauchement** pour déterminer les décalages pour les sélections multiples.



- ◀ Cochez la case **Joindre les décalages en spirale** si vous voulez créer une spirale continue autour de l'objet source.



- ◀ Sélectionnez des coins arrondis ou carrés comme souhaité. L'option carrée vous permet d'ajuster la limite d'angle – sélectionnez d'abord **Couper coins saillants**, puis paramétrez la valeur d'angle requise.



- ◀ Le cas échéant, ajustez le paramètre **Approximation**. Il contrôle l'aspect lisse du contour de l'objet généré – plus la valeur est grande, moins exacte est la courbe. Si la valeur est paramétrée à zéro, le contour généré n'est pas lissé. Ceci convient bien quand on utilise des machines à couper.



Note : Par défaut, les objets source sont préservés. Si vous choisissez cette option, l'objet de décalage remplace l'objet d'origine avec la même

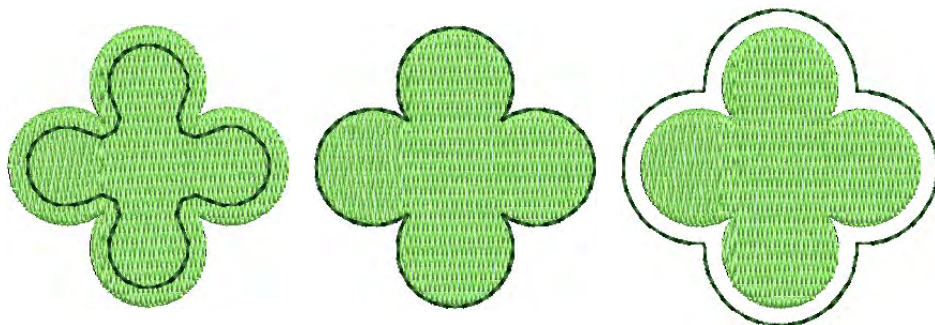
position dans l'ordre de broderie. Les points de démarrage et de fin de l'objet qui en résulte seront aussi proches que possible de ceux de l'objet source.

Créer des décalages négatifs



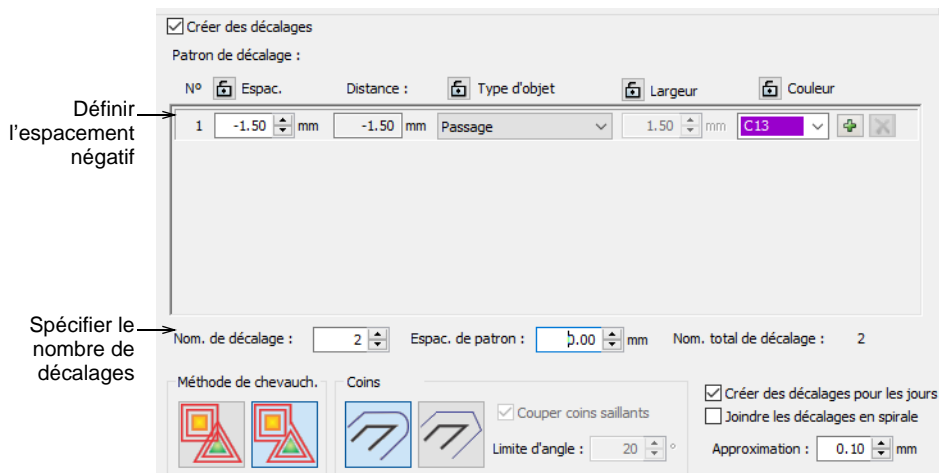
Utilisez Boîte à outils > Contours et décalages pour créer des contours et des décalages de n'importe quel type pour les objets de broderie remplis ou les objets vectoriels fermés.

L'outil **Contours et décalages** vous permet de spécifier des décalages positifs aussi bien que des décalages négatifs.



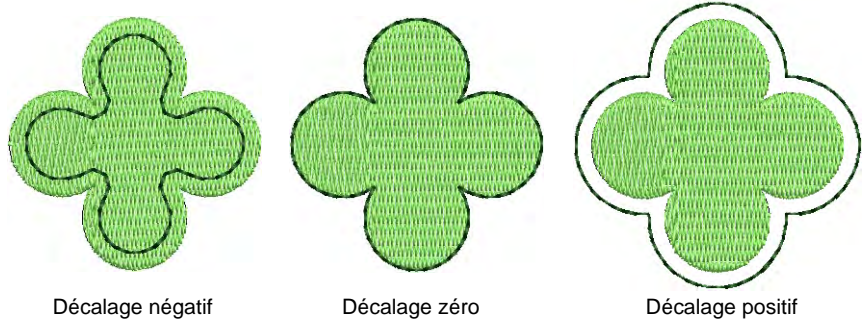
Marche à suivre pour créer des décalages négatifs

- 1 Sélectionnez un ou des objets source et cliquez sur l'icône **Contours et décalages**.



- ◀ Cochez **Créer des décalages** et définissez un objet de décalage simple dans le panneau **Patron de décalage**.
- ◀ Paramétrez le décalage requis en millimètres :

- ◀ Pour centrer l'objet de décalage sur l'original, entrez une valeur de **0,00**.
- ◀ Pour positionner l'objet de décalage à l'extérieur de l'original, entrez un décalage positif – par ex. : **1,00**.
- ◀ Pour positionner l'objet de décalage à l'intérieur de l'original, entrez un décalage négatif – par ex. : **-1,00**.



- ◀ Si vous voulez des décalages multiples, entrez une valeur dans le champ **Nombre de patrons**.
- ◀ Sélectionnez **Espacement de patron** et entrez le décalage requis en millimètres. Les décalages sont toujours décalés dans une direction positive, même si vous avez entré un nombre négatif. L'espacement est calculé à partir de l'objet précédent, et non de l'objet source.



Espace. des décalages : -1,5 mm
 Nombre de décalages : 3
 Espace. des patrons : 3 mm

Espace. des décalages : 0 mm
 Nombre de décalages : 3
 Espace. des patrons : 1,5 mm

Espace. des décalages : 1,5 mm
 Nombre de décalages : 3
 Espace. des patrons : 0 mm



Note : A la place de la technique ci-dessus, vous pouvez entièrement définir vos décalages négatifs comme un patron de décalage simple. Notez comment vous définissez les espacements.

Créer des décalages

Patron de décalage :

N°	Espac.	Distance :	Type d'objet	Largeur	Couleur
1	-1.50 mm	-1.50 mm	Passage	1.50 mm	C15
2	-1.50 mm	-3.00 mm	Passage	1.50 mm	C15
3	-1.50 mm	-4.50 mm	Passage	1.50 mm	C15

Définissez un patron de décalage

Paramétrez le nombre de patrons à 1

Nom. de décalage : 1 Espac. de patron : 0.00 mm Nom. total de décalage : 3

Méthode de chevauch. Coins

Couper coins saillants Créer des décalages pour les jours
 Joindre les décalages en spirale

Limite d'angle : 20 ° Approximation : 0.10 mm

Créer des décalages avec des objets ouverts



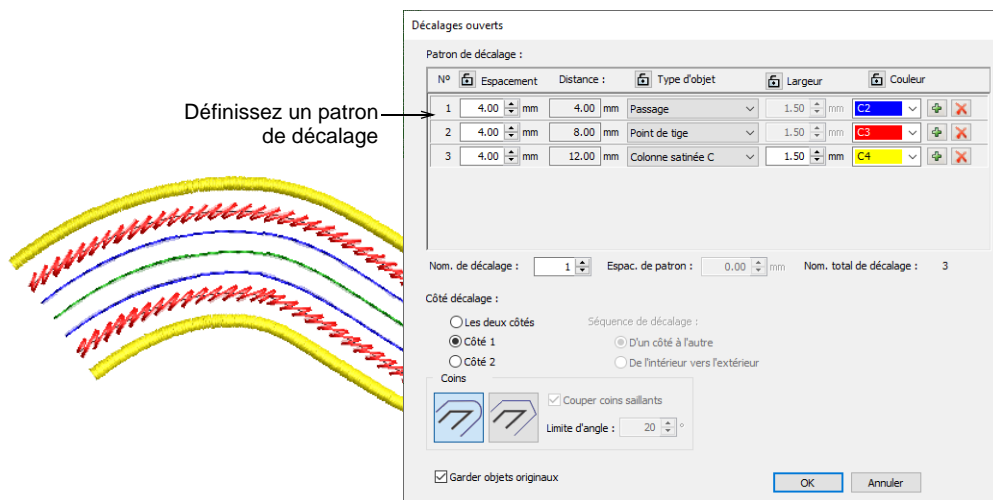
Utilisez Boîte à outils > Décalages ouverts pour créer des décalages précis pour tout objet de broderie ouverte ou vectoriel.



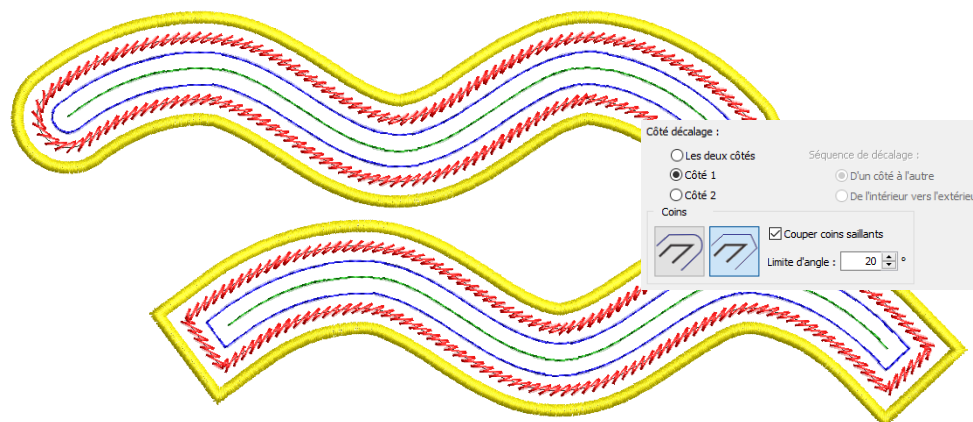
Utilisez Boîte à outils > Contours et décalages pour créer des décalages fermés pour des objets de broderie ouverte ou des objets vectoriels.

L'outil **Décalages ouverts** vous permet de générer des décalages parallèles à partir de n'importe quelle forme ouverte. Les lignes de

décalage sont calculées à une distance spécifique pour un nombre particulier, d'un côté, de l'autre côté ou des deux côtés.



Vous pouvez utiliser l'outil **Contours et décalages** avec des objets ouverts pour créer des décalages fermés comme indiqué. Sélectionnez des coins arrondis ou carrés comme souhaité. L'option carrée vous permet d'ajuster la limite d'angle – sélectionnez d'abord **Couper coins saillants**, puis paramétrez la valeur d'angle requise.



Refléter des sélections

Les outils **Refléter-fusionner** vous permettent de dupliquer et de transformer les objets de broderie sélectionnés, et aussi de les fusionner en un seul objet. Utilisez-les pour créer des couronnes ou des bordures décoratives. Ou utilisez-les pour créer des objets parfaitement

symétriques. Les blocs de couleur sont remis en séquence pour éliminer les changements de couleur inutiles.



Refléter des sélections horizontalement et verticalement



Utiliser Refléter-fusionner > Refléter copier horizontalement pour dupliquer et refléter des objets ou des dessins dans le plan horizontal.



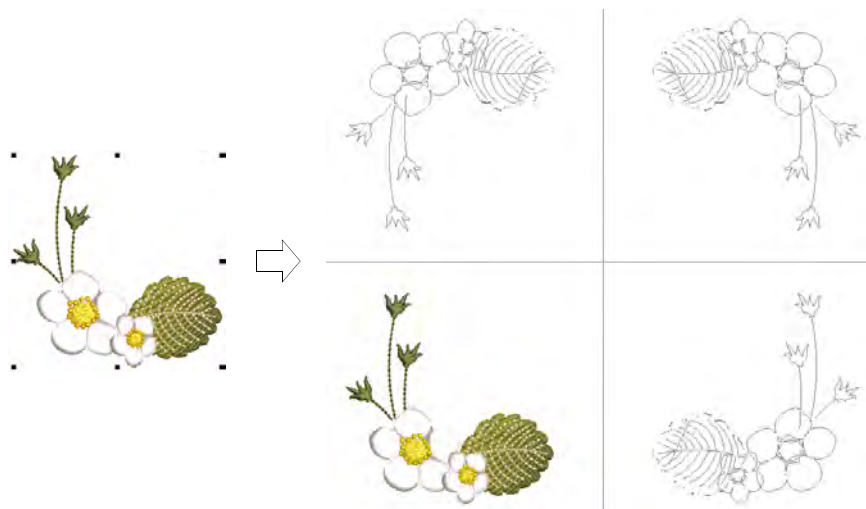
Utiliser Refléter-fusionner > Refléter copier verticalement pour dupliquer et refléter des objets ou des dessins dans le plan vertical.



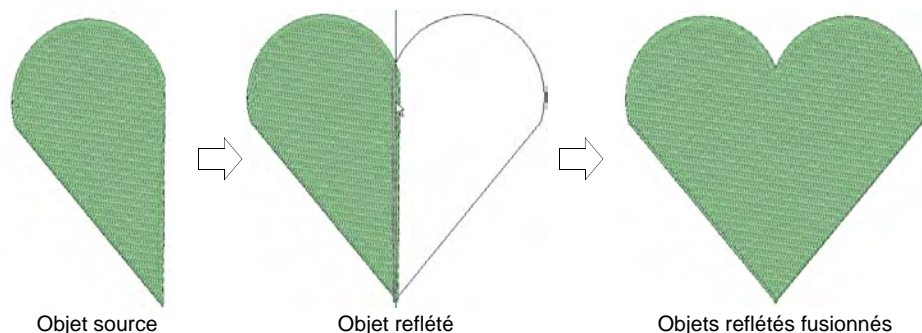
Utiliser Refléter-fusionner > Refléter copier horizontalement et verticalement pour dupliquer et refléter des objets ou des dessins simultanément dans les deux plans.

Utilisez les outils **Refléter copier horizontalement** et **verticalement** pour dupliquer et refléter des sélections simultanément. Sélectionnez tout simplement des objets et cliquez sur un outil pour dupliquer et

refléter dans n'importe quel plan. Cliquez pour marquer le point de réflexion ou pressez la touche **Retour** pour confirmer.



Les outils **Refléter-fusionner** peuvent aussi être utilisés, comme leur nom le suggère, pour fusionner des objets reflétés en un seul objet. Si les répétitions chevauchent l'original, il vous est demandé de fusionner les objets. Utilisez cette fonctionnalité pour fusionner des répétitions en un objet parfaitement symétrique, tel qu'un visage ou un cœur.



Créer des réflexions multiples

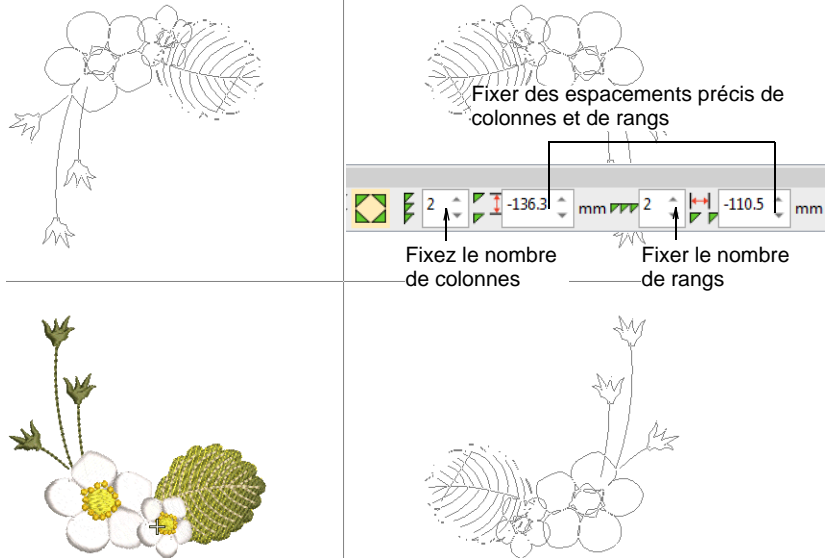


Utilisez **Refléter-fusionner** > **Refléter** pour dupliquer et refléter des objets ou des dessins.

Utilisez l'outil **Refléter** pour dupliquer et refléter des dessins simultanément. Paramétrez n'importe quel nombre de rangs ou de colonnes. La fonctionnalité est souvent utilisée pour faire des dessins de mode ou de textile. la limite pour les points kaléidoscope est de 100.

Marche à suivre pour créer des objets de réflexion

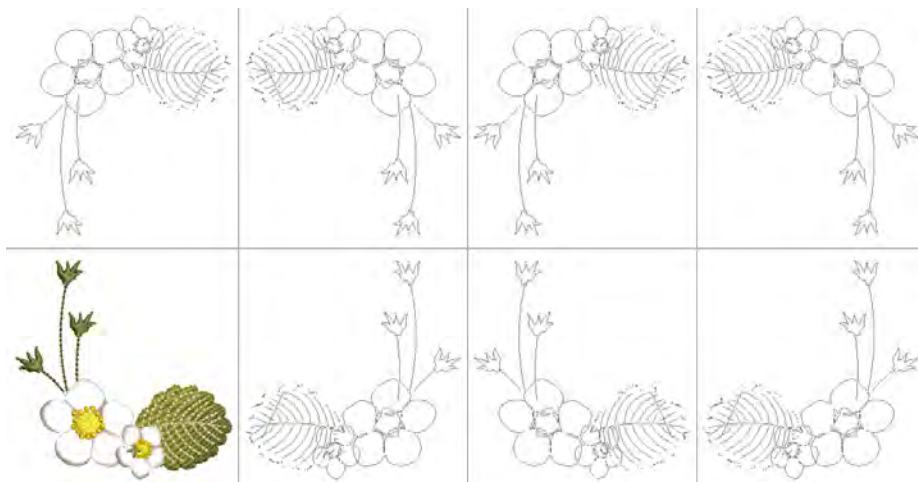
- 1 Sélectionnez l'objet ou le dessin.
- 2 Cliquez sur l'icône **Réflexion**. Les paramètres associés sont activés.
- 3 Déplacez le pointeur pour positionner les duplications.



Suggestion : Pressez la touche **Maj** pour désactiver **Déroulement automatique** quand vous utilisez **Refléter-fusionner**.

- 4 Ajustez le nombre de colonnes et de rangs requis dans la barre d'outils paramètres. Déplacez-vous de champ en champ en utilisant la touche Tab pour entrer les valeurs.
- 5 Ajustez les paramètres d'espacement pour obtenir un positionnement plus précis. Pressez la touche **Retour** pour confirmer.

- 6 Cliquez pour marquer le point de réflexion ou pressez la touche **Retour** pour confirmer.



Note : Les blocs de couleur sont remis en séquence pour éliminer les changements de couleur inutiles.

Sujets connexes

- ◀ [Dupliquer et cloner des objets](#)

Créer des couronnes



Utiliser Refléter-fusionner > Couronne pour dupliquer des objets autour d'un point central.



Utiliser Refléter-fusionner > Kaléidoscope pour refléter des objets en paires dans une couronne.

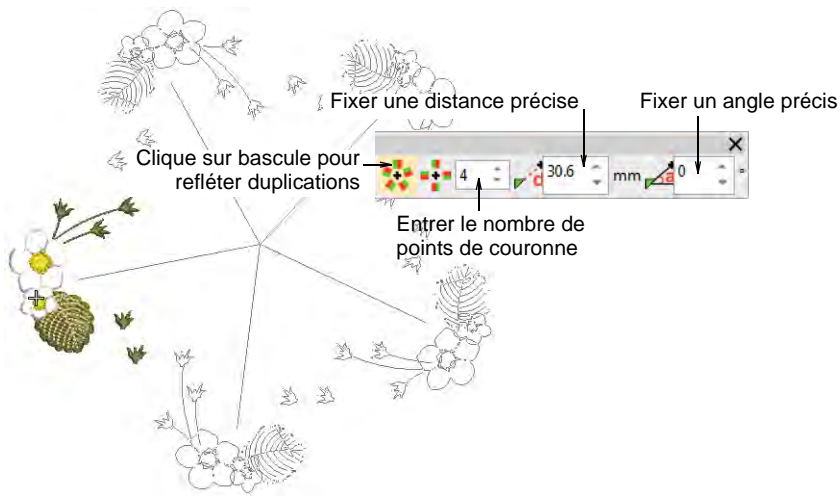
Utilisez l'outil **Couronne** pour dupliquer des objets autour d'un point central. La bascule **Kaléidoscope** reflète aussi la sélection. Les blocs de

couleur sont remis en séquence pour éliminer les changements de couleur inutiles.



Marche à suivre pour créer des couronnes

- 1 Sélectionnez l'objet ou le dessin.
- 2 Cliquez sur l'icône **Couronne**. Les paramètres associés sont activés.
- 3 Déplacez le pointeur Ou bien, cliquez sur la bascule **Kaléidoscope** pour refléter les duplications.
- 4 Entrez le nombre de points Couronne. Comme les objets sont reflétés, **Kaléidoscope** fonctionne mieux avec un nombre pair.

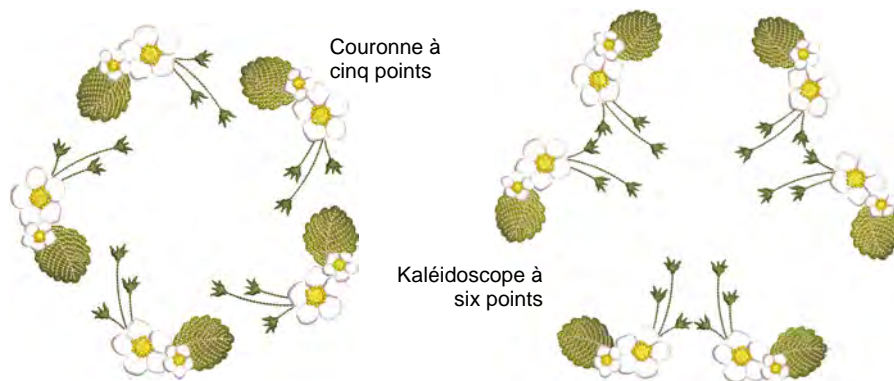


- 5 Déplacez le pointeur pour positionner les duplications. Maintenez la touche **Ctrl** pour appliquer des incréments de 45° à la ligne de référence.
- 6 Pour un positionnement plus précis, ajustez les paramètres **Distance** et **Angle**. Déplacez-vous de champ en champ en utilisant la touche Tab pour entrer les valeurs. Pressez la touche **Retour** pour confirmer.



Note : La distance et l'angle sont mesurés du centre de l'original au centre de la couronne ou du kaléidoscope.

- 7 Cliquez pour marquer le point de réflexion ou pressez la touche **Retour** pour confirmer. Le sélection est répété et réparti autour du point central.



Note : Si les répétitions chevauchent l'original, il vous est demandé de fusionner les objets.

Créer des déploiements de dessins



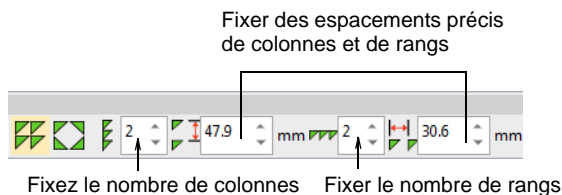
Utiliser Refléter-fusionner > Déployer pour dupliquer des dessins, tels que des badges, en remettant en séquence des blocs de couleur pour une broderie efficace de dessins multiples.

Utilisez l'outil **Déploiement Refléter-fusionner** pour créer des copies multiples d'un même dessin, pour des badges par exemple, espacées en rangs et en colonnes pour une broderie plus rapide. Les blocs de couleur sont remis en séquence pour éliminer les changements de couleur inutiles.

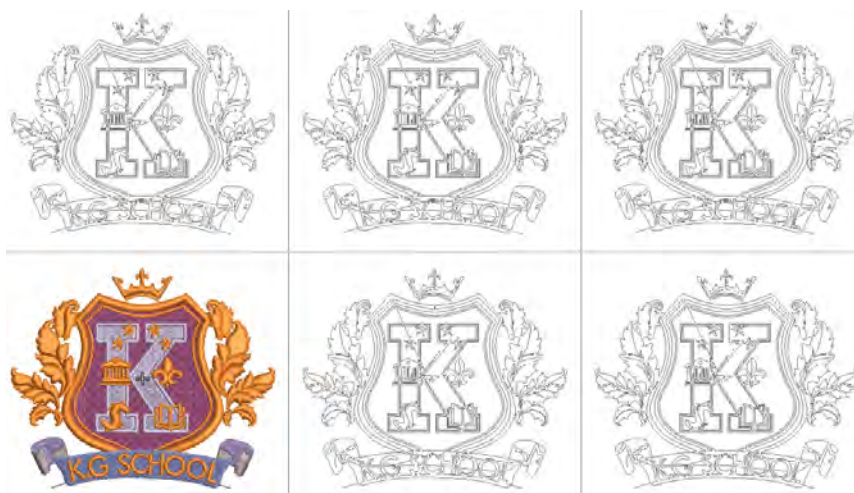
Marche à suivre pour créer des déploiements de dessins

- ◀ Sélectionnez l'objet ou le dessin.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Déployer**. Les paramètres associés sont activés.

- ◀ Les contours dupliqués se déplacent en même temps que vous déplacez le pointeur. Pressez la touche **Maj** pour désactiver **Déroulement automatique** quand vous utilisez **Refléter-fusionner**.
- ◀ Paramétrez le nombre de rangs et de colonnes. Déplacez-vous de champ en champ en utilisant la touche Tab pour entrer les valeurs.

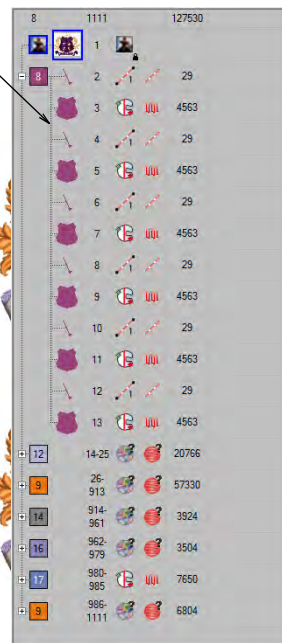


- ◀ Déplacez le pointeur pour positionner les duplications.



- ◀ Cliquez pour marquer le point d’ancrage ou pressez la touche **Retour** pour confirmer.

Les blocs de couleur sont remis en séquence pour éliminer les changements de couleur inutiles.

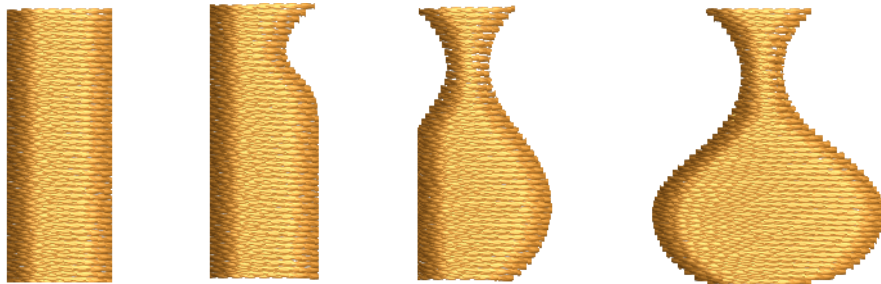


- ◀ Éventuellement, ajustez les paramètres d’espacement pour obtenir un positionnement plus précis. Pressez la touche **Retour** pour confirmer.

Chapitre 16

Refaçonner des objets

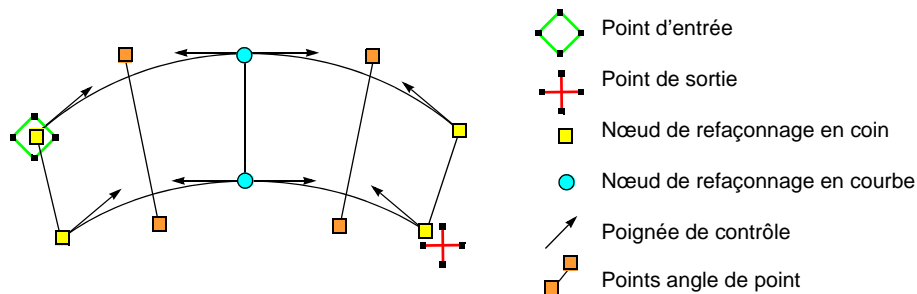
EmbroideryStudio offre un certain nombre de techniques pour refaçonner des **objets de broderie**, tous à l'aide d'un seul outil. Il vous faudra peut être parfois couper, fractionner ou dissocier des objets complexes ou composés afin de les ajuster avec plus de précision. Il existe divers outils destinés à cet usage. En plus de refaçonner les contours d'objet, vous pouvez ajouter et ajuster des **angles de point**, une propriété unique aux objets de broderie. Vous pouvez aussi changer les points d'**entrée** et de **sortie** d'objets individuels, ce qui s'avère important si vous numérisez manuellement ou remettez en séquence des objets de broderie.



Refaçonner des objets de broderie

Les points de référence que vous marquez quand vous numérisez une forme deviennent les **points de contrôle** de cette dernière. La plupart des points de contrôle peuvent être ajoutés, supprimés ou déplacés. Les points de coin et de courbe sont interchangeables. Certains points de

contrôle tels que les points d'entrée et de sortie ne peuvent être supprimés.



Afficher les points de contrôle



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés, éditer des angles de point et ajuster les points d'entrée/de sortie.



Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher nœuds de refaçonage** pour activer/désactiver les nœuds de refaçonage des objets sélectionnés.



Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher poignées Bézier** pour activer/désactiver les poignées Bézier des objets sélectionnés.



Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher angles de point** pour activer/désactiver les angles de point des objets sélectionnés.

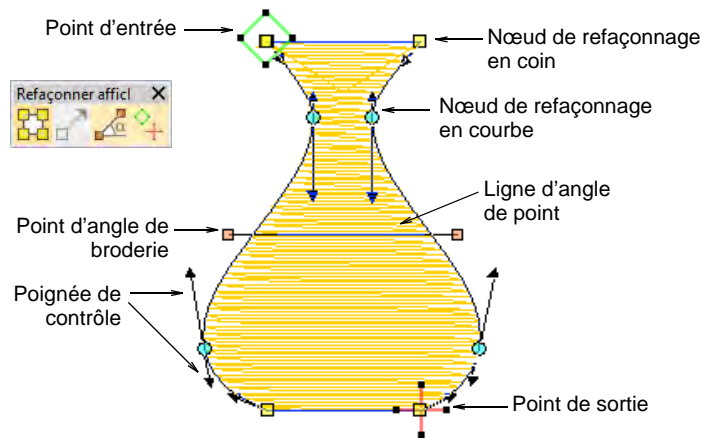


Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher les points d'entrée/sortie** pour activer/désactiver les points d'entrée/de sortie des objets sélectionnés – respectivement, les marqueurs losange vert et croix rouge.

L'outil **Refaçonner objet** est un outil important de EmbroideryStudio. Utilisez-le lorsque vous voulez modifier des formes d'objet. Utilisez-le aussi pour éditer les angles de point, ainsi que les points d'entrée et de sortie.

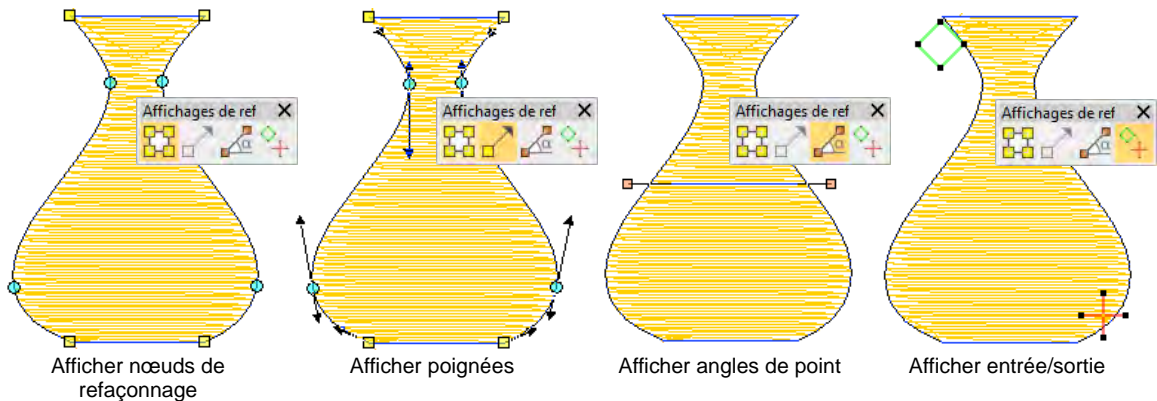
Marche à suivre pour afficher les points de contrôle

- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaçonner objet**. Des **points de contrôle** apparaissent avec la barre d'outils **Affichages de refaçonnage**.



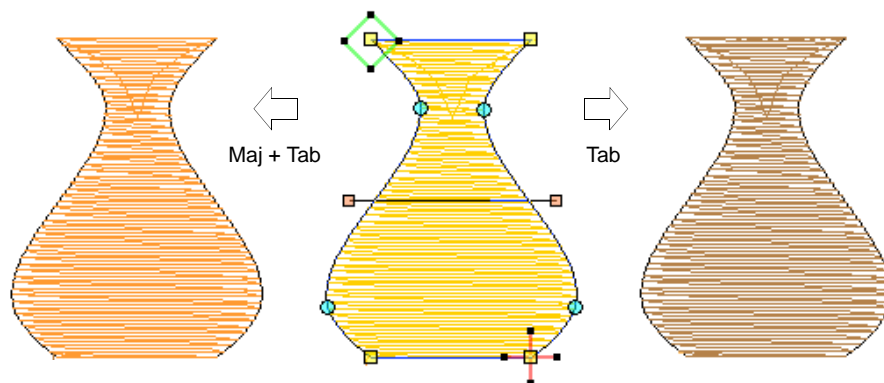
Suggestion : La plupart des points de contrôle peuvent être ajoutés, supprimés ou déplacés. Les points de coin et de courbe sont interchangeables. Cependant, les points d'**entrée** et de **sortie** ne peuvent être supprimés.

- ◀ Utilisez la barre d'outils **Affichages de refaçonnage** pour afficher des points de contrôle de façon sélective.



- ◀ **Afficher nœuds de refaçonnage** : Utilisez les touches de raccourci **Alt+N** pour basculer. Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets avec des nœuds de refaçonnage](#).
- ◀ **Afficher poignées bézier** : Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets avec des contrôles bézier](#). Voir également [Options de refaçonnage](#).

- ◀ **Afficher angles de point** : Utilisez les touches de raccourci **Alt+A** pour basculer. Pour plus amples informations, voir [Ajuster les angles de point](#).
- ◀ **Afficher Entrée/Sortie**: Pour plus amples informations, voir [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#).
- ◀ Pour visualiser l'objet suivant ou l'objet précédent, pressez la touche **Tab** ou les touches **Maj+Tab**. Tous les changements apportés aux objets sont confirmés.



Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets avec des nœuds de refaçonnage](#)
- ◀ [Refaçonner des objets avec des contrôles bézier](#)
- ◀ [Options de refaçonnage](#)
- ◀ [Ajuster les angles de point](#)
- ◀ [Lisser des courbes](#)

Refaçonner des objets avec des nœuds de refaçonnage



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.



Utilisez **Affichages de refaçonnage > Afficher nœuds de refaçonnage** pour activer-désactiver l'affichage des nœuds de refaçonnage lorsque vous utilisez l'outil **Refaçonner objet**.

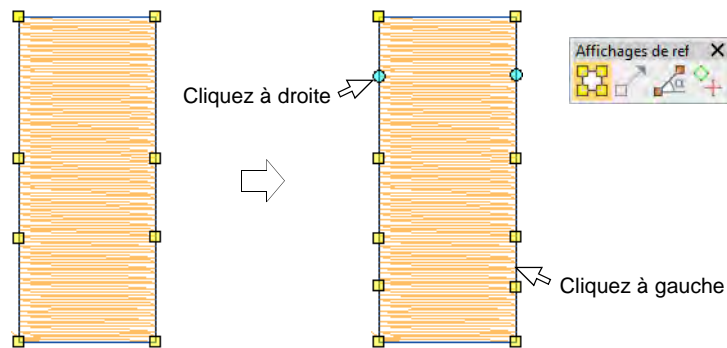


Utilisez **Affichage > Afficher points de broderie** pour basculer l'affichage des points de broderie.

Modifiez les formes d'objet avec l'outil **Refaçonner objet**.

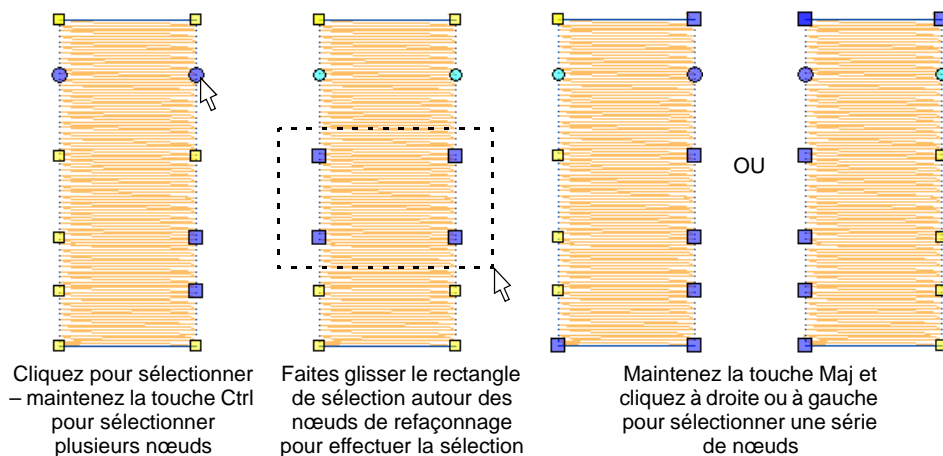
Marche à suivre pour refaçonner des objets avec des nœuds de refaçonnage

- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaçonner objet**. Des **points de contrôle** apparaissent avec la barre d'outils **Affichages de refaçonnage**.
- ◀ Activez **Afficher nœuds de refaçonnage** et désactivez les autres icônes.
- ◀ En option, appuyez sur **S** pour désactiver l'affichage des points et le réactiver lorsque vous êtes prêt à régénérer les points.
- ◀ Le cas échéant, ajoutez des nœuds :
 - ◀ Cliquez à gauche pour ajouter un point de nœud.
 - ◀ Cliquez à droite pour ajouter des nœuds de courbe.

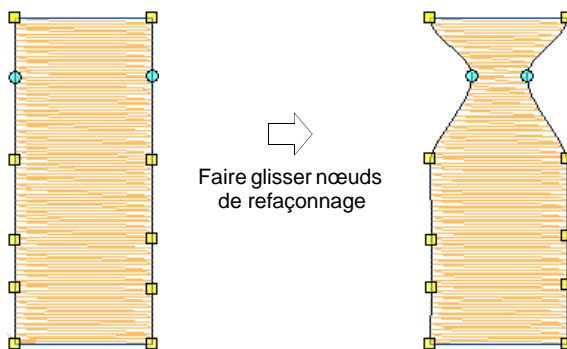


- ◀ Sélectionnez des nœuds de refaçonnage comme suit :
 - ◀ Cliquez sur un seul nœud.
 - ◀ Cliquez et faites glisser un rectangle de sélection autour d'un groupe de nœuds pour les sélectionner.

- Utilisez la touche **Ctrl** ou la touche **Maj** pour sélectionner plusieurs nœuds. Cliquez à gauche ou à droite dans des formes fermées inverse le sens de la sélection.

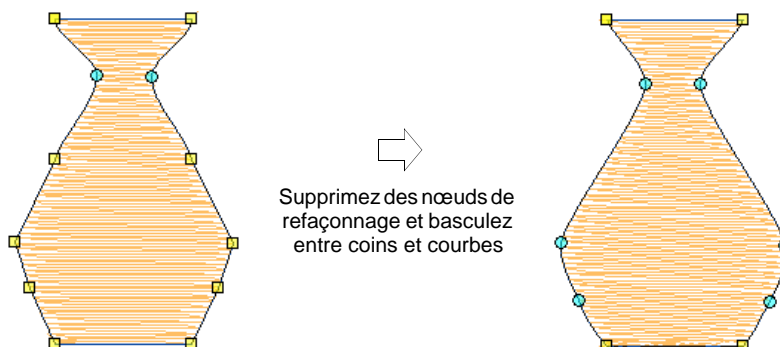


- Ajustez la position des nœuds de refaçonnage en les faisant glisser le long du contour.



Suggestion : Utiliser les touches de direction pour repositionner les nœuds sélectionnés

- ◀ Pressez la touche **Supprimer** pour supprimer les nœuds indésirables.



- ◀ Pressez la **barre d'espace** pour basculer entre nœuds de refaçonage en coin et nœuds en courbe.
- ◀ Pressez la touche **Echap** pour rejeter les changements. Pressez de nouveau la touche **Echap** pour sortir du mode **Refaçonner**.



Note : Le cas échéant, vous pouvez également ajuster des [angles de point](#) et changer les points d'entrée et de [sortie](#).

Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets avec des contrôles bézier](#)
- ◀ [Options de refaçonage](#)
- ◀ [Ajuster les angles de point](#)

Refaçonner des objets avec des contrôles bézier



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.



Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher nœuds de refaçonage** pour activer-désactiver l'affichage des nœuds de refaçonage lorsque vous utilisez l'outil **Refaçonner objet**.

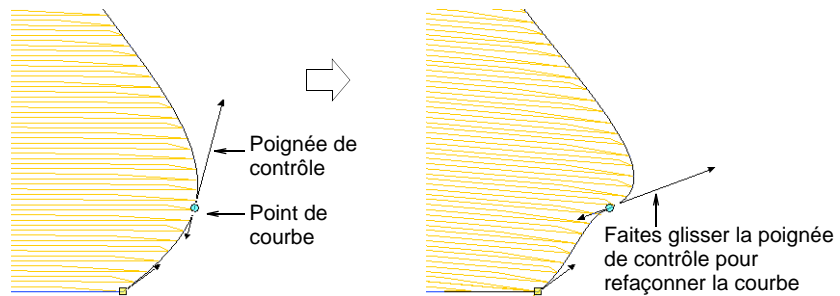


Utilisez **Affichages de refaçonage > Afficher poignées bézier** pour activer-désactiver l'affichage des poignées de contrôle Bézier lorsque vous utilisez l'outil **Refaçonner objet**.

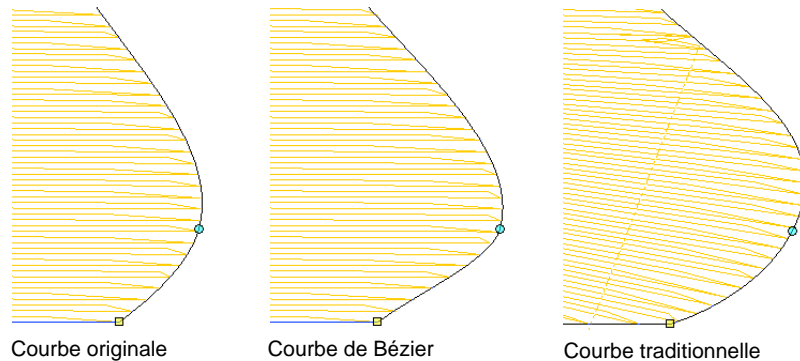
Quand EmbroideryStudio convertit un graphique vectoriel, il préserve les nœuds et les points de contrôle. CorelDRAW® Suite graphique utilise des courbes [Bézier](#). Dans **Espace de travail Wilcom**, vous pouvez travailler avec des nœuds de refaçonage ou des [points de contrôle](#) Bézier.

Marche à suivre pour refaçonner des objets avec des contrôles Bézier

- 1 Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaçonner objet**. Des **points de contrôle** apparaissent avec la barre d'outils **Affichages de refaçonnage**.
- 2 Activez **Afficher nœuds de refaçonnage** avec **Afficher poignées bézier**.
- 3 Refaçonnez des objets de l'une des deux façons suivantes :
 - ◀ Faites glisser la poignée de contrôle pour refaçonner la courbe autour des nœuds de refaçonnage.



- ◀ Ajustez la position des nœuds de refaçonnage en les faisant glisser le long du contour.



Note : Généralement, le glissement de nœuds bézier préserve la forme de la courbe avec plus de précision.

- 4 Relâcher le bouton de la souris et/ou pressez la touche **Retour** pour terminer. Toujours en fonction des paramètres du système, des points de broderie sont générés dès que les nœuds de refaçonnage sont déplacés ou après avoir pressé la touche **Retour**.



Suggestion : Pressez la **barre d'espacement** pour basculer entre nœuds de refaçonnage en coin et nœuds de refaçonnage en courbe.

Sujets connexes

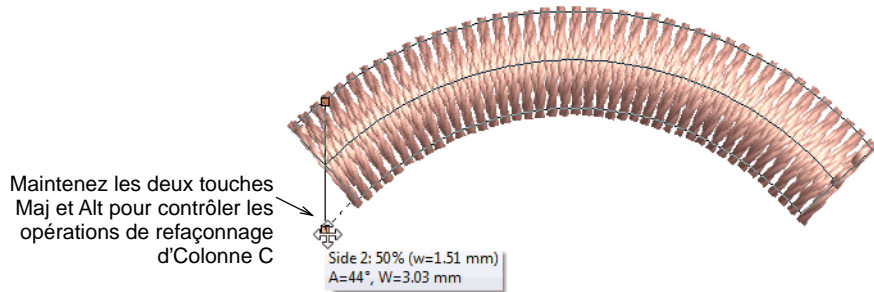
- ◀ [Options de refaçonnage](#)

Refaçonnez les objets Colonne C



Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour ajouter des angles de point à des objets sélectionnés.

Les opérations de refaçonnage pour les objets d'Colonne C sont traitées quelque peu différemment que celles des autres objets de broderie.



- ◀ L'outil **Refaçonner** étant activé, faites glisser les poignées de refaçonnage pour contrôler la largeur de l'objet.
- ◀ Maintenez la touche **Alt** et faites glisser pour ajuster les décalages.
- ◀ Maintenez la touche **Maj** et faites glisser pour ajuster les angles.

Sujets connexes

- ◀ [Numériser des colonnes régulières](#)
- ◀ [Définir les angles et l'orientation](#)
- ◀ [Options d'affichage de règle et de guide](#)

Refaçonner étoiles et anneaux

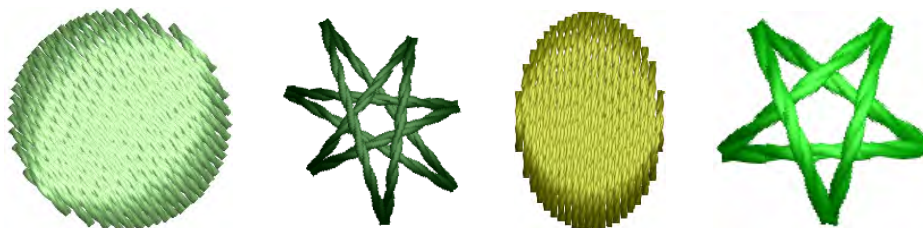
Dans le cas d'objets créés avec les outils **Cercle/Etoile** ou **Anneau**, le refaçonnage ne peut se faire qu'avec les points de contrôle par défaut.

Remodeler des objets en étoile



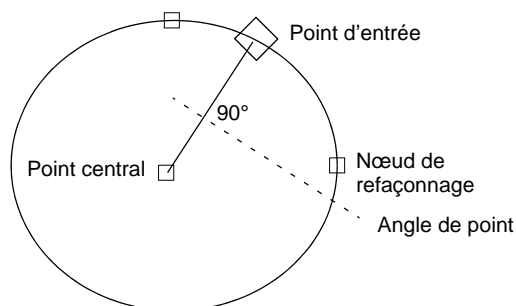
Utilisez **Refaire l'objet** > **Refaire l'objet** pour refaire des objets de cercle ou étoile.

Vous pouvez modifier des objets Cercle/Etoile de cercle en ovale en utilisant l'outil **Refaire l'objet**.

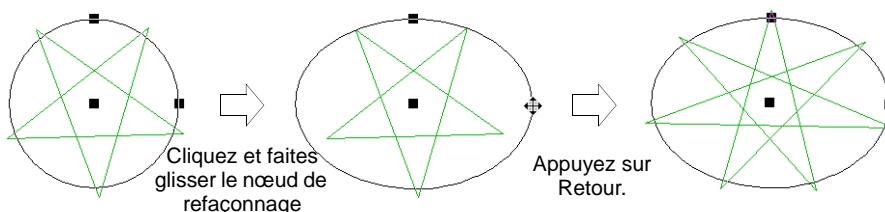


Marche à suivre pour refaire des objets en étoile

- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaire l'objet**. Les objets circulaires ou en étoile ont deux nœuds de refaçonner (pour modifier le rayon et l'orientation), un point central (pour repositionner) et un **point d'entrée**.



- ◀ Utilisez les nœuds de refaçonner pour modifier le rayon, l'orientation et la position des objets.



Suggestion : Par contre, vous pouvez changer l'angle de point des objets Cercle en déplaçant le **point d'entrée**.

- ◀ Pressez la touche **Retour**.



Suggestion : Pour mettre un cercle à **échelle** sans le changer en ovale, sélectionnez-le avec l'outil **Sélectionner objet** et utilisez les **poignées de sélection**.

Sujets connexes

- ◀ [Numérisez les étoiles et les anneaux](#)

Remodeler les objets en forme d'anneau



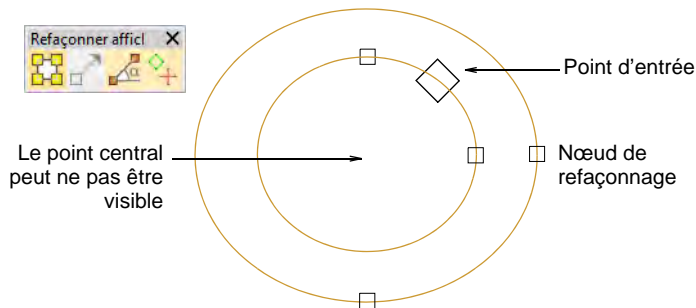
Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour refaçonner des objets anneau.

Vous pouvez refaçonner les bordures internes et externes des objets Anneau, avec l'outil **Refaçonner objet**.

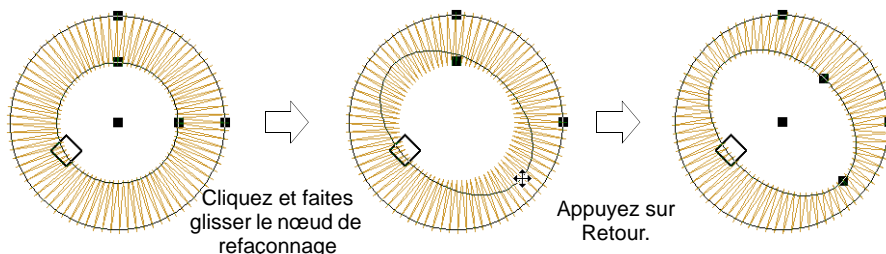


Marche à suivre pour refaçonner des objets en anneau

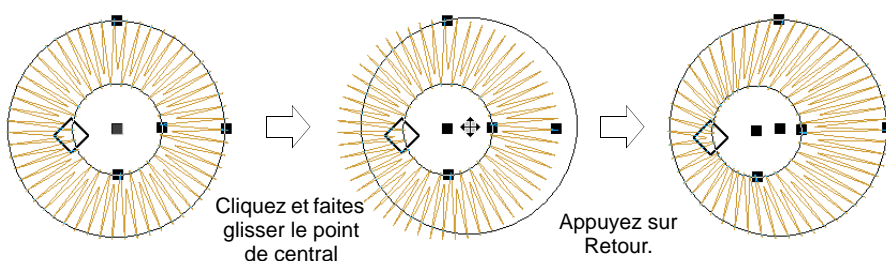
- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaçonner objet**.



- ◀ Utilisez les nœuds de refaçonnage pour modifier le rayon, l'orientation et la position des objets.



- ◀ Utilisez les nœuds de refaçonnage pour écaler les bordures. Au début, les points centraux sont généralement l'un sur l'autre et peuvent être difficiles à voir.



Sujets connexes

- ◀ [Numérisez les étoiles et les anneaux](#)

Appliquer des enveloppes



Appliquez Enveloppes > Enveloppe pont pour gonfler ou arquer des objets.



Appliquez Enveloppes > Enveloppe fanion pour comprimer des objets.



Appliquez Enveloppes > Enveloppe perspective pour étirer des objets.



Appliquez Enveloppes > Enveloppe diamant pour gonfler ou comprimer des objets.

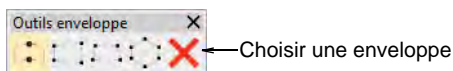
Il existe quatre types d'effets **Enveloppe – Pont, Fanion, Perspective** et **Diamant**. En général, les enveloppes s'appliquent aux objets de

lettrage, mais elles peuvent tout aussi bien s'appliquer à d'autres types d'objet de broderie.



Marche à suivre pour appliquer une enveloppe

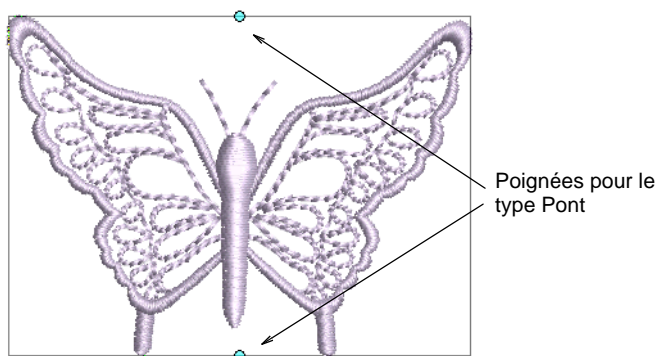
- 1 Sélectionnez l'objet de lettrage dont vous voulez modifier la forme. Pour appliquer une enveloppe à plusieurs objets, regroupez-les avant d'appliquer l'enveloppe.
- 2 Sélectionnez **Éditer > Enveloppe**.



- 3 Sélectionnez un des types d'enveloppe proposés :

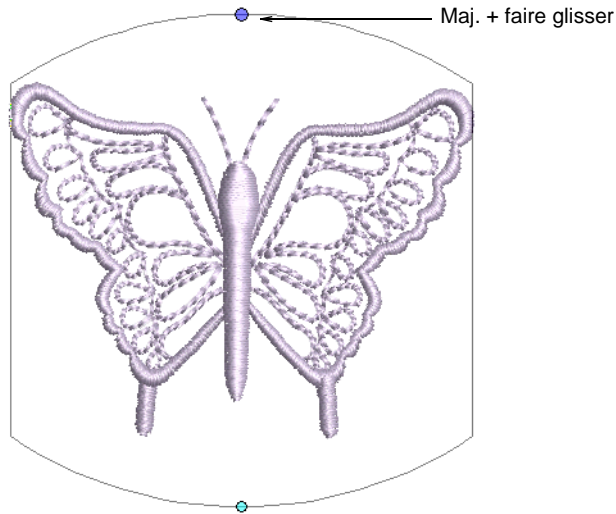


Des poignées de refaonnage s'affichent autour du contour de l'enveloppe.

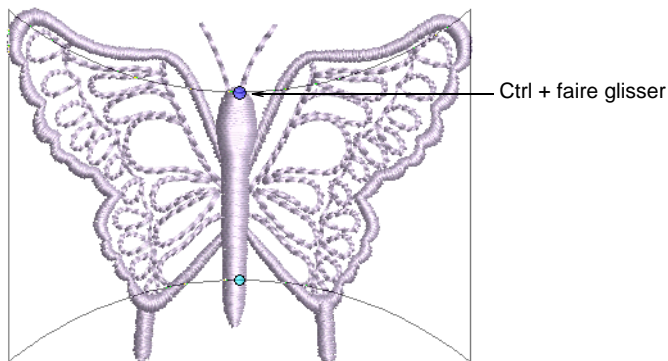


- 4 Faites glisser les poignées vers le haut ou vers le bas pour refaonnner l'objet.

- ◀ Pour déplacer deux poignées en sens opposés, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser une poignée.



- ◀ Pour déplacer les deux poignées dans le même sens, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser une poignée.



5 Appuyez sur la touche **Echap** pour terminer.

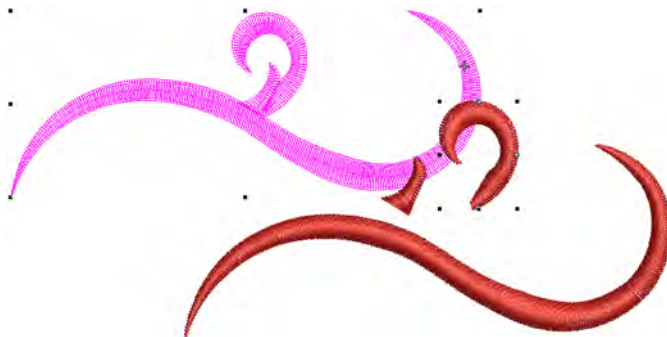
Sujets connexes

- ◀ [Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage](#)

Fractionner des objets

EmbroideryStudio vous permet de fractionner des [objets branchés](#) – monogrammes, appliqués, lettrage, etc – pour les réduire à leurs composants. Vous pouvez même fractionner des [objets manuels](#) afin de

convertir des sections en objets de contour avec **Traiter points de broderie**.



Désassembler des objets composés



Utilisez **Éditer > Désassembler** pour fractionner des objets composés – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets.

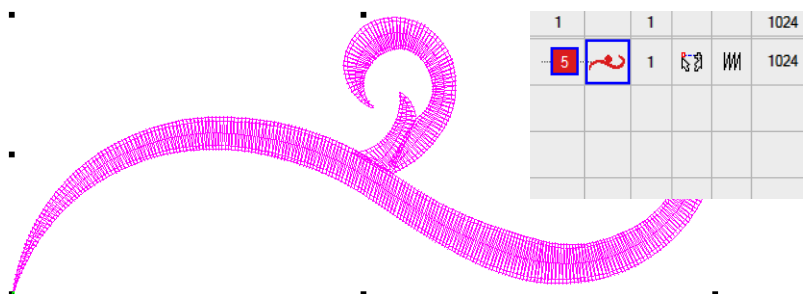
L'outil **Désassembler** vous permet de désassembler des objets composés – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. L'effet est similaire à Dissocier.



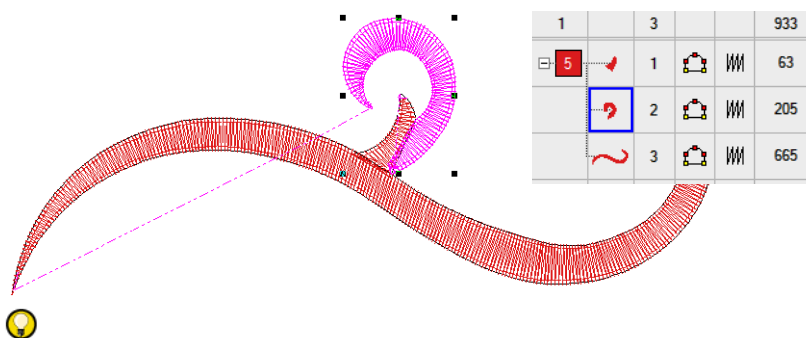
Note : Lorsqu'ils sont enregistrés dans des versions antérieures du logiciel, les monogrammes, les appliqués, le lettrage et les passages Soie noire peuvent être **Désassemblés** par défaut.

Marche à suivre pour désassembler des objets composés

- 1 Sélectionnez l'objet que vous voulez désassembler – par ex. : un objet branché, un appliqué, un Monogramme, un lettrage, etc.



- 2 Cliquez sur l'icône **Désassembler** ou sélectionnez **Réorganiser > Désassembler**. L'objet branché est fractionné en ses composants-objets.



Suggestion : Pour modifier des objets individuels – par ex. : pour changer la séquence de broderie de bordures de monogramme – utilisez **Liste couleurs-objets** pour dissocier les objets et les remettre en séquence.



Suggestion : L'application de la fonction **Désassembler** à un objet de lettrage le décompose en une séquence logique de broderie tout en maintenant les caractéristiques de l'objet de lettrage.

Sujets connexes

- ◀ [Fractionner des objets](#)
- ◀ [Désassembler un lettrage](#)

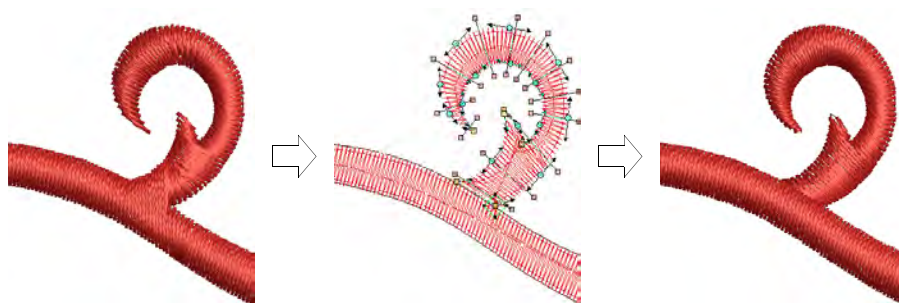
Couper des formes manuellement



Utilisez **Éditer > Couteau** pour couper des objets le long d'une ligne numérisée, tout en préservant les paramètres de point et les couleurs des objets qui en résultent.

L'outil **Couteau** est utilisé pour découper manuellement des formes remplies en fragments plus petits. Il présente un avantage sur les outils **Fractionner objet** et **Diviser** en ce qu'il vous permet de numériser des lignes de découpe temporaires. Les objets fragmentés sont générés avec la broderie – parallèle ou tournante – convenant à leur forme. L'outil découpe les objets vectoriels remplis ou remplissables, ainsi que les

objets de broderie. Les objets de passage peuvent être aussi découpés avec l'outil **Couteau**.

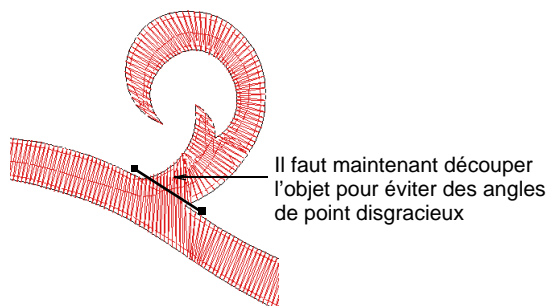


L'outil **Couteau** a deux modes d'opération:

- ◀ Avec rien de sélectionné, il découpera **tous** les objets sous le couteau.
- ◀ Avec des objets sélectionnés, il ne découpera que ceux à l'intérieur de la sélection.

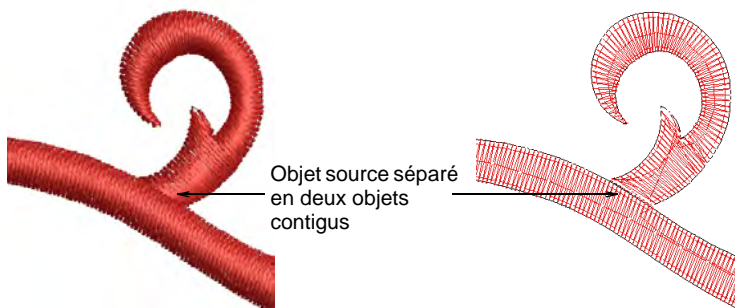
Marche à suivre pour couper des formes manuellement

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets prêts à la découpe.



- 2 Cliquez sur l'outil **Couteau**. Le curseur se change en un icône de couteau.

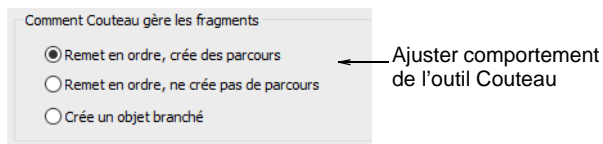
- 3 Numérisez une ligne de coupe – cliquez à gauche pour les points en coin et à droite pour les points en courbe – et pressez la touche **Retour**.



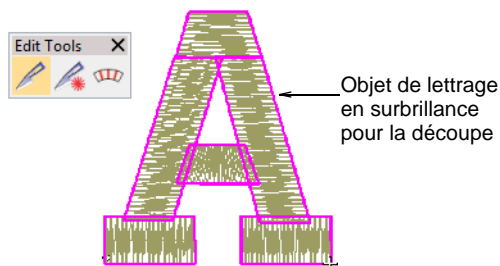
- 4 Ajustez manuellement les chevauchements d'objet en utilisant l'outil **Refaçonner objet**.



Note : Par défaut EmbroideryStudio ordonne les fragments en une séquence de la jointure la plus proche qui préserve les points d'[entrée](#) et de [sortie](#) de l'objet source. Le dialogue **Options > Refaçonner** offre d'autres façons de gérer les fragments de coupe.



Note : Quand vous sélectionnez un objet de lettrage à découper, l'objet est mis en surbrillance avec un épais contour magenta. Pour plus amples informations, voir [Convertir TrueType en polices de broderie](#).



Sujets connexes

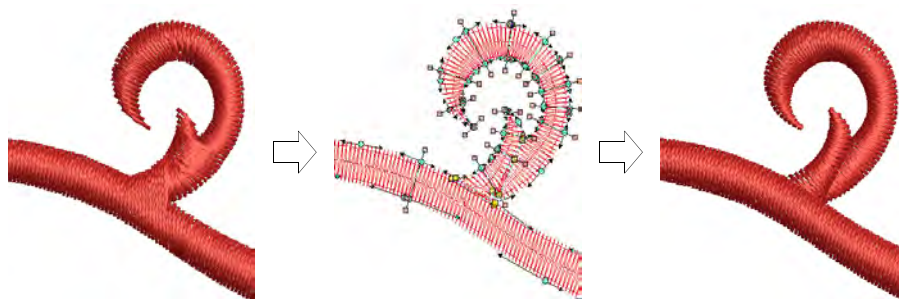
- ◀ [Fractionner des objets vectoriels et des objets de broderie](#)
- ◀ [Façonner des objets](#)
- ◀ [Options de refaçonnage](#)

Couper des formes automatiquement



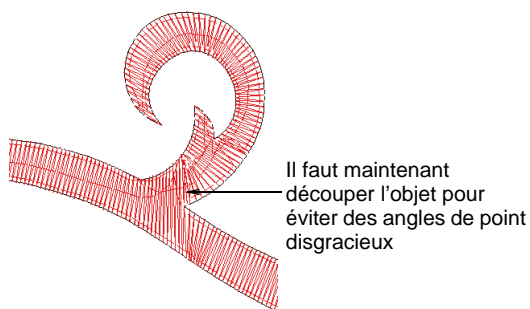
Utilisez l'outil Éditer > Couteau automatique pour trancher automatiquement les objets de broderie Remplissage complexe et Remplissage tournant en objets de points tournants et d'angle unique plus petits avec chevauchements automatiques.

L'outil **Couteau automatique** aide à la numérisation semi-automatique des illustrations vectorielles. Lorsque ces objets sont clairement délinéés, EmbroideryStudio le fragmentent automatiquement et génère de la broderie de bonne qualité dans la plupart des cas. Il fonctionne également sur objets de broderie Remplissage complexe et Remplissage tournant.



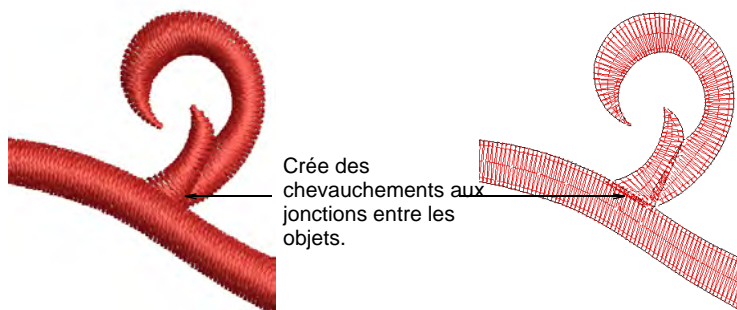
Marche à suivre pour couper des formes automatiquement

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs objets prêts à la découpe.



- 2 Cliquez sur l'icône **Couteau automatique**.

EmbroideryStudio découpe automatiquement les objets sélectionnés, rejetant tout fragment indésirable.



Pour chaque objet source, EmbroideryStudio :

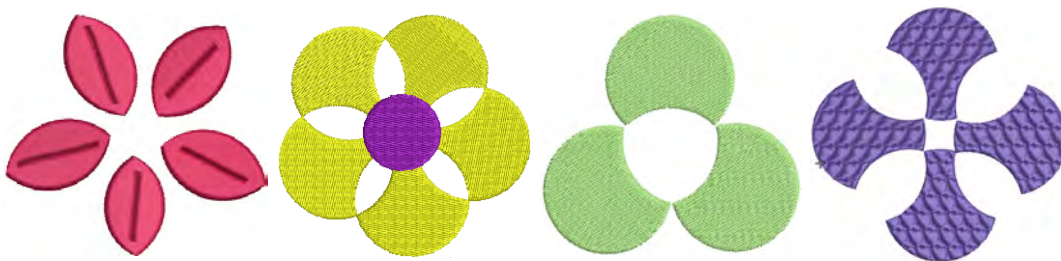
- ◀ Crée des objets de points tournant et, le cas échéant, des objets d'angle unique.
- ◀ Crée des chevauchements aux jonctions entre les objets.
- ◀ Branche les objets contigus.

Sujets connexes

- ◀ [Minimiser les points de liaison avec des branchements automatiques](#)
- ◀ [Désassembler des objets composés](#)

Façonner des objets

Lorsque vous travaillez avec des objets vectoriels ou des objets de broderie se chevauchant, vous pouvez les fusionner, les coupez ou les fractionnez en utilisant les outils de **Façonnage**. Tous les objets de broderie "formés" sont convertis en [Complex Fill](#) ou Remplissage tournant. Les objets vectoriels restent des objets vectoriels, sauf s'ils sont combinés avec des objets de broderie. Vous avez l'option de préserver les objets sources. Vous pouvez également ajouter des chevauchements aux objets résultant des opérations **Aplatir** ou **Diviser**.


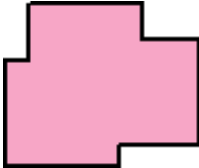


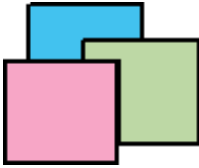



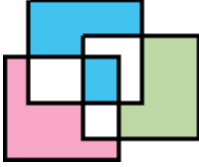




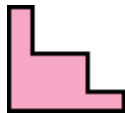



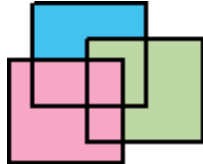

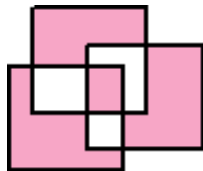
Sujets connexes

- ◀ [Fusionner des objets vectoriels et de broderie](#)

- ◀ Couper des objets vectoriels et des objets de broderie
- ◀ Fractionner des objets vectoriels et des objets de broderie
- ◀ Conserver les objets d'origine

Tableau récapitulatif des outils de forme

Source	Outil	Résultat	Description
	 Fondu		Les objets sélectionnés sont combinés en un seul objet. L'objet ainsi créé adopte les propriétés – couleur et type de point, etc. – de l'objet du dessus.
	 Aplatisir		Seules les zones qui ne sont recouvertes que par un seul objet sont conservées. Toutes les zones recouvertes sont supprimées.
	 Intersection		Seules les zones communes à tous les objets sélectionnés sont conservées. Toutes les zones non recouvertes sont supprimées.
	 Exclure		Les zones où deux objets sélectionnés se recouvrent sont supprimées, en commençant par l'objet du dessus.

Source	Outil	Résultat	Description
	 Dessus		Seul l'objet du dessus est conservé, mais toutes les zones qui recouvrent d'autres objets sélectionnés sont supprimées.
	 Dessous		Seul l'objet du dessous est conservé, mais toutes les zones qui sont recouvertes par d'autres objets sélectionnés sont supprimées.
	 Diviser		Les objets sont fractionnés partout où se produisent des chevauchements et toutes les zones masquées sont supprimées.
	 Combiner		Les zones où deux objets sélectionnés se recouvrent sont supprimées, en commençant par l'objet du dessus. Tous les objets en résultant adoptent les mêmes propriétés – couleur et type de point, etc. – que l'objet du dessus.

Fusionner des objets vectoriels et de broderie



Utilisez Façonnage > Fondu pour fusionner des objets qui se recouvrent partiellement en un seul objet « aplati ».



Utilisez Façonnage > Combiner pour fusionner les propriétés d'objets qui se recouvrent partiellement et rogner les zones se chevauchant.

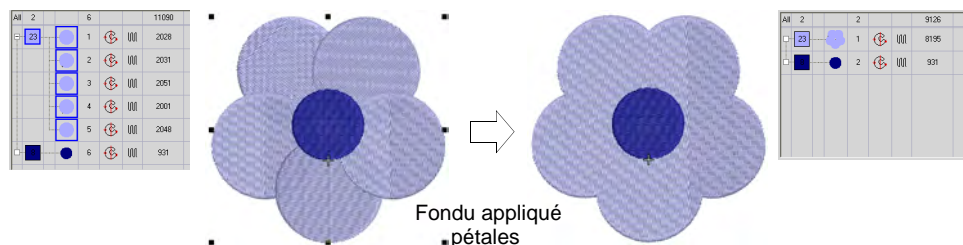
Fusionner les objets sélectionnés en utilisant les outils **Fondu** ou **Combiner**.



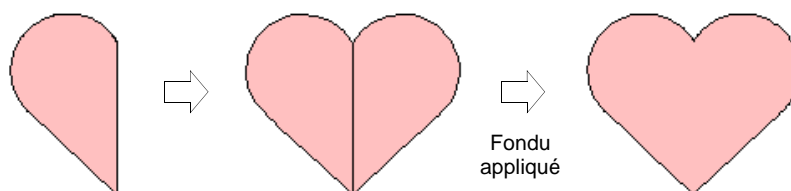
Marche à suivre pour fusionner des objets vectoriels et des objets de broderie

- ◀ Sélectionnez les objets vectoriels ou de broderie à façonner.

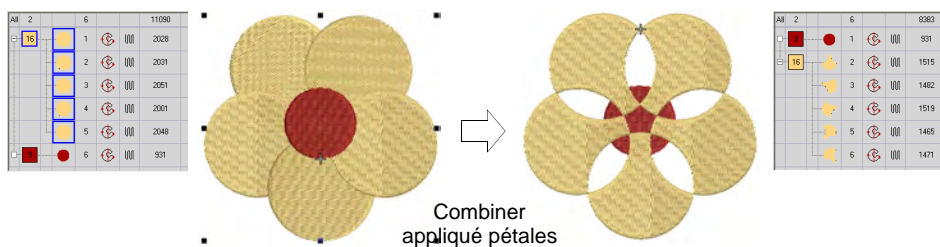
- ◀ Utiliser **Fondu** pour fusionner les objets qui se chevauchent en un seul objet « aplati ».



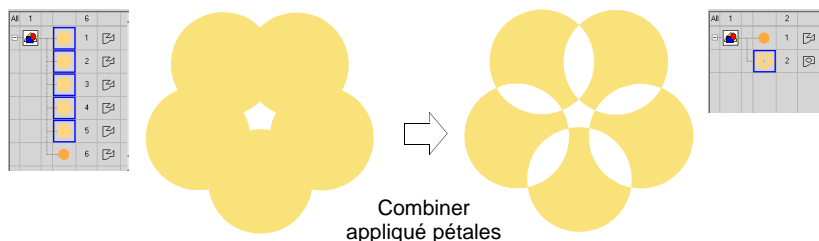
- ◀ Pour créer une forme symétrique, numérisez une moitié, dupliquez et réfléchissez-la, puis appliquez Fondu à la forme dupliquée.



- ◀ Utilisez **Combiner** pour convertir des objets de broderie en objets multiples dont les propriétés – couleur et type de point, etc – seront celles de l'objet se trouvant sur le **dessus**.

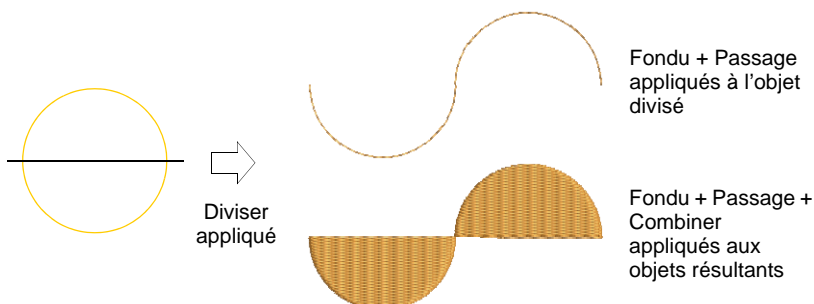


Si des outils de dessin vectoriel sont utilisés comme méthode d'entrée, **Combiner** convertit les objets vectoriels en une forme complexe unique.





Suggestion : Vous pouvez couper des objets en deux en les coupant d'un trait, puis en appliquant **Diviser**. Appliquez **Combiner** pour créer des objets fermés ou **Fondu** pour fondre deux objets en un.



Couper des objets vectoriels et des objets de broderie



Utilisez Façonnage > Intersection pour rogner les zones partiellement recouvertes de sorte que seules celles où tous les objets sélectionnés se chevauchent soient préservées.



Utilisez Façonnage > Exclure pour rogner les objets partiellement recouverts tout en préservant leurs propriétés individuelles.

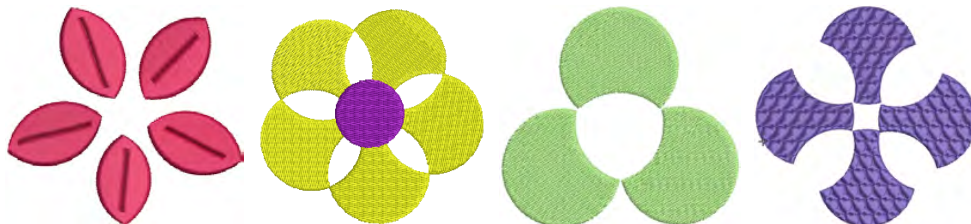


Utilisez Façonnage > Avant-arrière pour rogner les objets partiellement recouverts de sorte que seules les zones sans chevauchement de l'objet du dessus soient préservées.



Utilisez Façonnage > Arrière-avant pour rogner les objets partiellement recouverts de sorte que seules les zones sans chevauchement de l'objet du dessous soient préservées.

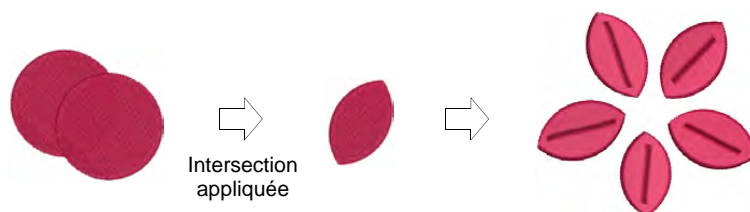
Couper les objets sélectionnés en utilisant les outils **Intersection**, **Exclure**, **Devant-Derrière** ou **Derrière-Devant**.



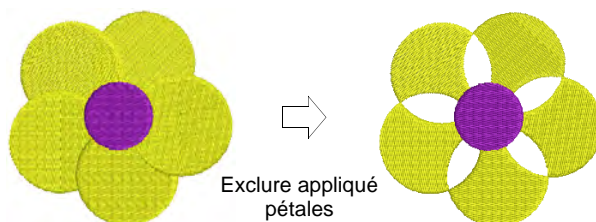
Marche à suivre pour rogner des objets vectoriels et des objets de broderie

- ◀ Sélectionnez les objets vectoriels ou de broderie à façonner.

- Utilisez **Intersection** pour rogner les zones partiellement recouvertes de sorte que seules celles où **tous** les objets sélectionnés se chevauchent soient préservées.



- Utilisez **Exclure** pour rogner les objets partiellement recouverts tout en préservant leurs **propriétés** individuelles. Le résultat est similaire à celui obtenu avec **Combiner**, mais les propriétés des objets ne sont pas fusionnées.

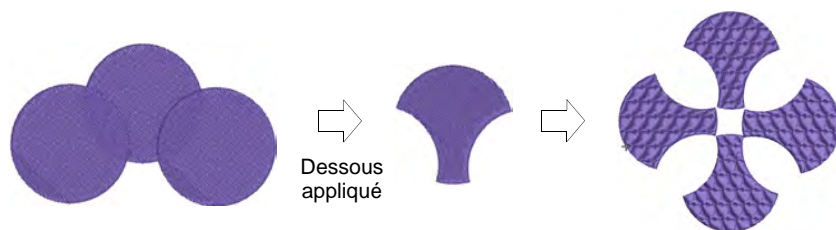


Suggestion : Utilisez **Exclure** pour créer des jours dans les objets traités avec Remplissage complexe.

- Utilisez **Devant-Derrière** pour rogner des objets qui se recouvrent partiellement, de sorte que seules les zones sans chevauchement de l'objet du dessus soient préservées.



- ◀ Utilisez **Derrière-Devant** pour rogner des objets qui se recouvrent partiellement, de sorte que seules les zones sans chevauchement de l'objet du dessous soient préservées.



Suggestion : Utilisez la fonctionnalité **Retirer** chevauchements pour conserver les formes tout en éliminant la couche de broderie sous-jacente.

Sujets connexes

- ◀ [Retirer la broderie sous-jacente](#)

Fractionner des objets vectoriels et des objets de broderie



1.00

Utilisez **Façonnage > Chevauchement** pour ajuster les chevauchements d'objets résultant des opérations **Aplatir** ou **Diviser**.

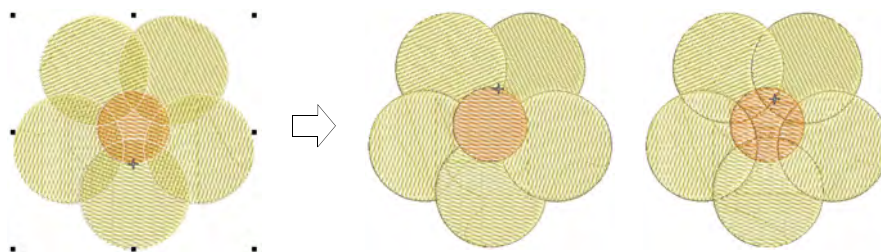


Utilisez **Façonnage > Aplatir** pour couper tous les chevauchements tout en gardant les objets d'origine.



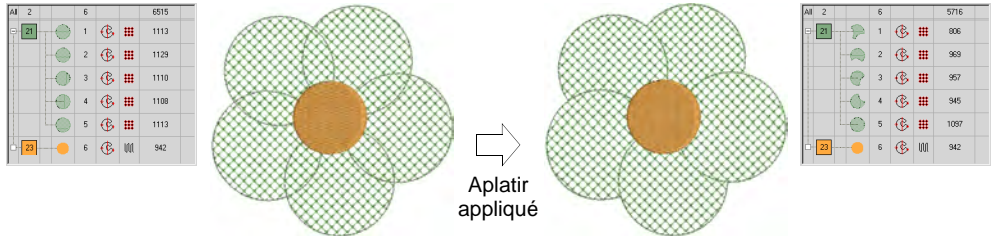
Utilisez **Façonnage > Division** pour fractionner les objets sélectionnés pour transformer les zones de chevauchement en objets séparés.

Fractionnez les objets sélectionnés à l'aide des outils **aplatir** ou **Diviser**. Ces outils préservent les contours des formes originales. La paramètre **Chevauchement** vous permet d'ajouter des chevauchements aux objets résultant des opérations **Aplatir** ou **Diviser**.

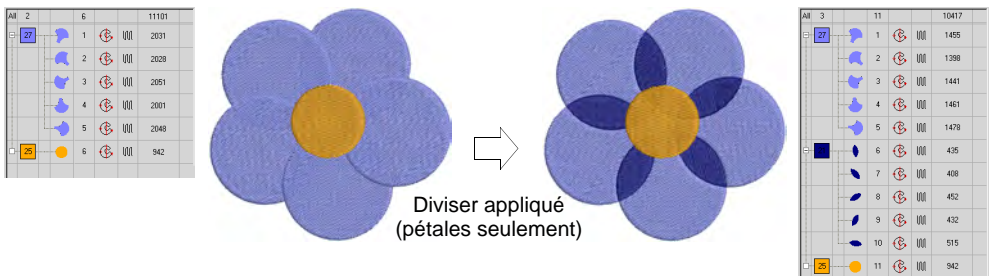


Marche à suivre pour fractionner des objets vectoriels et des objets de broderie

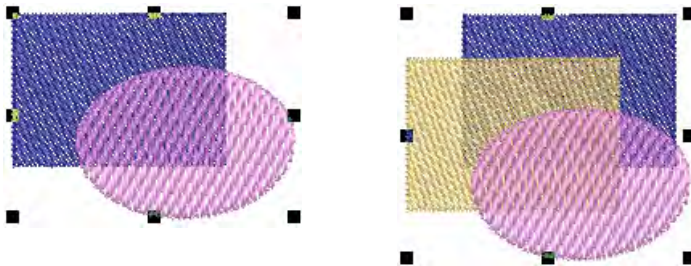
- ◀ Sélectionnez les objets vectoriels ou de broderie à façonner.
- ◀ Cliquez sur **aplatir** pour rogner tous les chevauchements tout en préservant les objets d'origine.



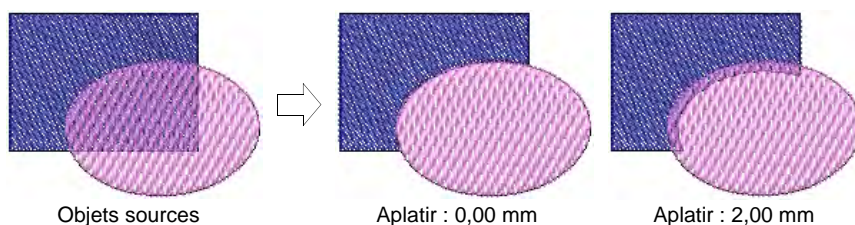
- ◀ Cliquez sur **Diviser** pour fractionner les objets sélectionnés en objets contigus séparés. Toutes les zones de chevauchement deviennent des objets individuels.



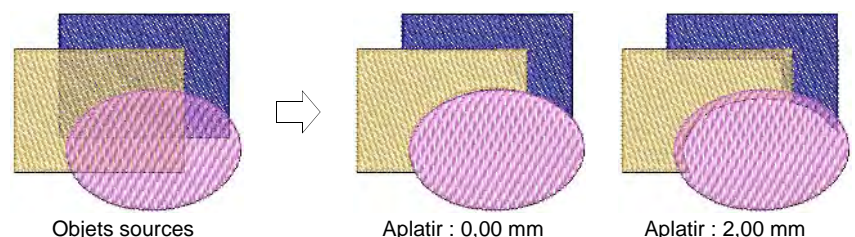
- ◀ Utilisez la fonctionnalité **Chevauchement** pour ajouter des chevauchements aux objets résultant des opérations **Aplatir** ou **Diviser**.



Les **Chevauchements** s'étendent de 0,00 à 5,00 mm avec des incréments of 0,01 mm. Le chevauchement par défaut est de 0,50 mm.



La bordure du troisième objet dans l'ordre de broderie est agrandie là où elle touche les deux autres couches d'objet. Et ainsi de suite.

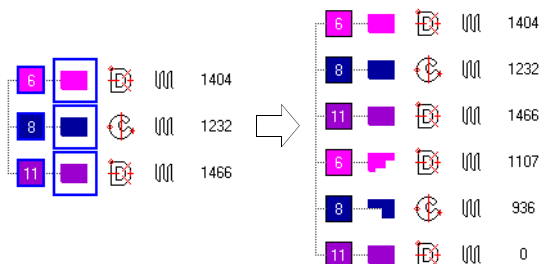


Conserver les objets d'origine



Utilisez **Façonnage > Garder objets originaux** pour conserver les objets sources après le façonnage.

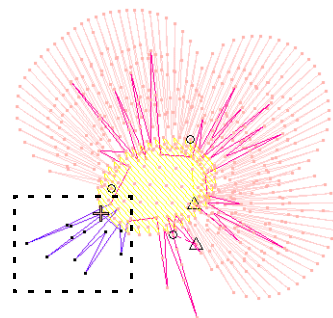
Garder objets originaux est un bouton bascule qui modifie le comportement de tous les autres outils de façonnage. Tant qu'il est actif, tous les objets sources sélectionnés de toutes les opérations de façonnage sont conservés. Les objets qui en résultent sont insérés **après** le dernier objet source dans la séquence de broderie.



Chapitre 17

Points de broderie & fonctions machines

EmbroideryStudio génère automatiquement des points de broderie à partir des contours et des propriétés de dessin. Cela veut dire que vous pouvez [redimensionner](#), transformer et refaçonner les dessins natifs sans pour autant compromettre la densité ou la qualité des points. Cependant, EmbroideryStudio vous permet également d'éditer des points de broderie pris isolément. Cela est particulièrement utile lorsque, par exemple, vous travaillez avec des fichiers « [points de broderie](#) » qui ne contiennent pas de données sur les contours de dessin.



Comme pour les points de broderie, les [fonctions machines](#) sont insérées automatiquement à chaque fois que vous numérisez des objets et spécifiez des [propriétés d'objet](#). Elles sont stockées avec l'objet de broderie et mises à jour à chaque fois que celui-ci est modifié.

Néanmoins, EmbroideryStudio vous aussi permet d'insérer des fonctions machines manuellement. Cette flexibilité d'emploi vous permet d'adapter vos dessins à pratiquement tous les types de machines. Pour plus amples informations, voir [Fichiers machine](#).

De temps à autre, il vous faudra numériser des points pris séparément. Faites-le avec modération.

Vous pouvez aussi utiliser un processus manuel de broderie avec des fonctions machines pour percer des trous. Des jours sont coupés dans le tissu, produisant un effet similaire à la dentelle.

Sélectionner et éditer des points de broderie

L'outil **Edition de points** vous permet de sélectionner des points de broderie individuels ou des groupes de points de broderie directement via la **Liste des points de broderie**.



Attention : Quand vous insérez des points manuellement, vous devez les tenir à jour manuellement. C'est pourquoi nous vous conseillons de

n'insérer des points que si elles ne peuvent être insérées automatiquement.

Sélectionner des points de broderie par point d'aiguille



Utilisez Point de broderie > Edition de point pour sélectionner des points individuels à éditer.

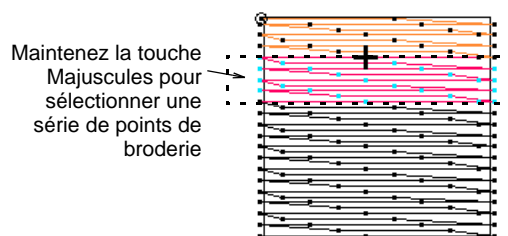
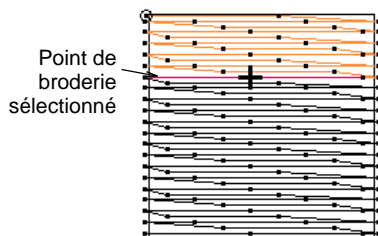


Cliquez sur Afficher > Afficher points d'aiguille pour afficher ou masquer les points d'aiguille d'un dessin.

Sélectionnez des points de broderie individuels en mode **Edition de points**.

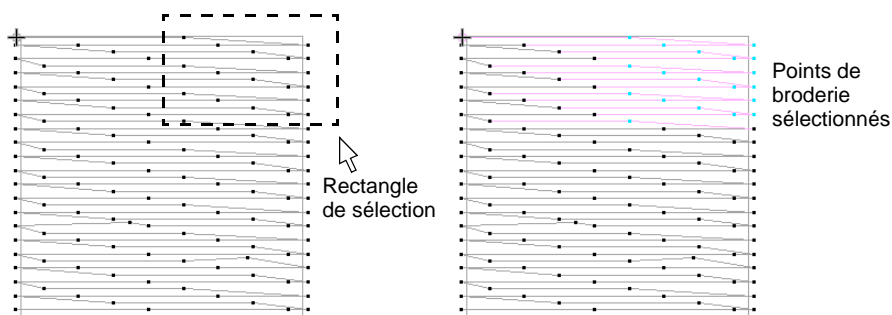
Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie par point d'aiguille

- ◀ Cliquez sur l'icône **Edition de point** et faites un zoom sur la zone que vous voulez éditer.
- ◀ Cliquez sur **Afficher pénétrations d'aiguille** pour faciliter la sélection.
- ◀ Cliquez sur un point d'aiguille.



- ◀ Utilisez des raccourcis clavier pour faciliter la sélection :
 - ◀ Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
 - ◀ Pour sélectionner des points de broderie multiples, maintenez la touche **Ctrl** pendant le processus de sélection.

- ◀ Ou bien, faites glisser un rectangle de sélection autour des points.



- ◀ Vous pouvez désélectionner des points par d'autres moyens :
 - ◀ Pressez la touche **Echap**.
 - ◀ Sélectionnez **Editer > Désélectionner tout**.



Suggestion : Pendant que vous éditez des points de broderie, utilisez la commande **Sélections activées/désactivées** pour sélectionner des points en parcourant le dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin](#)

Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie



Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour sélectionner des points de broderie individuels.

Vous pouvez visualiser et sélectionner un par un des points en utilisant **Liste des points de broderie**.

Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie

- ◀ Cliquez sur l'icône **Liste des points de broderie**.
La **Liste des points de broderie** s'ouvre. Elle indique les coordonnées des positions de point et les informations relatives aux

fonctions – si le point de broderie est un **Saut**, par exemple. Elle affiche également la longueur de chaque point à l'intérieur du dessin.

#	X	Y	L	Func
336	0.28	6.77	6.78	jump
337	0.28	6.77	6.78	jump
338	0.28	6.77	6.78	TieOff
339	-0....	-1....	1.00	(...)
340	-0....	-1....		
341	0.04	1.00		
342	0.04	1.00		
343	0.00	0.00		
344	-6....	-1....		
345	-6....	-1....		
346	-6....	-1....		
347	-6....	-1....		
348	-6....	-1....		
349	-6....	-1....		
350	-6....	-1....		

La Liste des points de broderie indique les coordonnées de position, les informations relatives aux fonctions et les longueurs de point individuelles

- Texte noir
- Texte multicolore
- Arrière-plan
- Afficher tout
- Afficher fonctions...
- Afficher points de broderie...
- Insérer arrêt
- Insérer point d'arrêt
- Insérer coupe
- Insérer point vide
- Insérer saut vide
- Insérer fonction...
- Éditer fonction...
- Effacer fonction

Changer le texte de la Liste des points de broderie et les couleurs d'arrière-plan

- ◀ Cliquez à droite pour accéder au menu contextuel. Par exemple, affichez le texte en noir en sélectionnant **Texte noir** ou dans la couleur de point qui lui correspond en sélectionnant **Texte multicolore**.
- ◀ Cliquez sur un point pour le sélectionner. Les points sélectionnés dans la **Liste des points de broderie** sont également sélectionnés dans le dessin, et vice versa.

#	X	Y	L	Func
182	-2....	-0....	2.47	
183	-2....	-0....	2.46	
184	-2....	-0....	2.47	
185	-2....	-0....	2.46	
186	-2....	-0....	2.47	
187	-2....	-0....	2.46	
188	-2....	-0....	2.47	
189	-2....	-0....	2.46	
190	-2....	-0....	2.47	
191	-2....	-0....	2.46	
192	-1....	1.74	2.43	
193	-1....	1.74	2.43	
194	-1....	1.74	2.43	
195	-1....	1.74	2.43	

Points de broderie sélectionnés

- ◀ Utilisez des raccourcis clavier pour faciliter la sélection :
 - ◀ Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche **Maj** pendant que vous sélectionnez.
 - ◀ Pour sélectionner des points de broderie multiples, maintenez la touche **Ctrl** pendant le processus de sélection.

Sujets connexes

- ◀ [Filtrer des points de broderie et des fonctions](#)

Sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin



Utilisez Point de broderie > Edition de point pour sélectionner des points individuels à éditer.

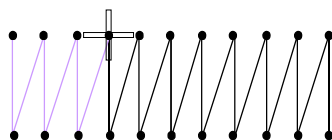


Cliquer sur Point de broderie > Sélections activées/désactivées pour sélectionner une série de points de broderie en parcourant le dessin.

Vous pouvez sélectionner une série de points de broderie en parcourant par objet quand **Sélections activées/désactivées** est activé. Cette commande ajoute des points de broderie à la sélection à mesure que vous vous déplacez dans la séquence de broderie.

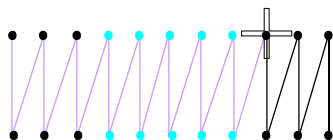
Marche à suivre pour sélectionner des points de broderie en parcourant le dessin

- ◀ Cliquez sur l'icône **Edition de point**.
- ◀ Faites un zoom sur la zone que vous voulez éditer et cliquez sur un point d'aiguille.



Allez jusqu'au premier point de broderie

- ◀ Sélectionnez **Point de broderie > Sélections activées/désactivées** ou pressez la touche **Q**.
- ◀ Parcourez le dessin en utilisant les flèches de direction ou les outils **Parcourir**. Des points de broderie s'ajoutent à la sélection au fur et à mesure de votre déplacement.



Outil Parcourir par série de 10 points utilisé

- ◀ Pressez à nouveau la touche **Q** pour désactiver la sélection de points.

Sujets connexes

- ◀ [Parcourir les dessins](#)

Insérer des points de broderie



Utilisez Point de broderie > Edition de point pour insérer des points de broderie dans un objet.

Vous pouvez insérer des points de broderie dans un objet, afin de remplir des jours. Les points de broderie insérés sont considérés comme faisant partie de l'objet. Néanmoins, ils seront perdus si les points de broderie de l'objet sont régénérés. Autant que faire se peut, éditez les [propriétés d'objet](#) plutôt que des points pris isolément. Par exemple, pour augmenter la densité de point, il est préférable de réduire l'espacement plutôt que d'insérer des points de broderie.

Marche à suivre pour insérer des points de broderie

- 1 Cliquez sur l'icône **Edition de point** et faites un zoom sur la zone que vous voulez éditer.
- 2 Sélectionnez un point d'aiguille.



- 3 Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous voulez insérer le nouveau point de broderie et cliquez à droite.



Note : Insérer des points de broderie n'est pas la même chose que créer des points de broderie en utilisant la méthode d'entrée **Manuel**. Avec cet outil, vous créez un objet séparé, avec ses propres propriétés et [points de liaison](#).

Sujets connexes

- ◀ [Numériser des points de broderie manuel](#)

Editer les points de broderie



Utilisez Point de broderie > Edition de point pour sélectionner des points individuels à déplacer.

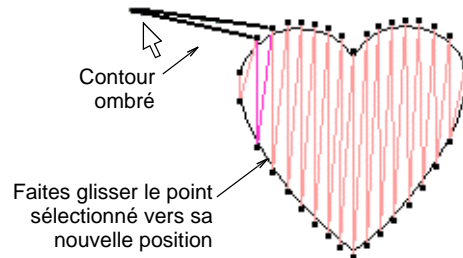


Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour éditer les coordonnées des points de broderie individuels.

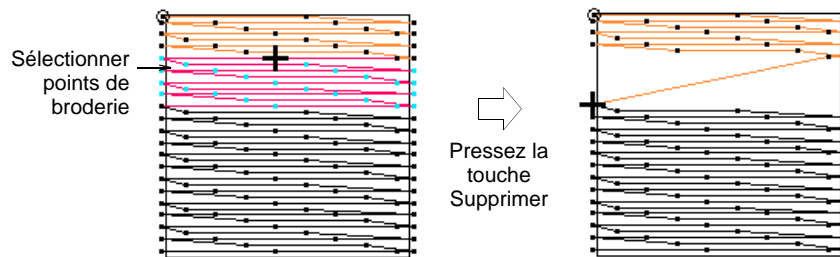
Vous pouvez déplacer ou supprimer un point ou des groupes de points sélectionnés.

Marche à suivre pour éditer des points de broderie

- ◀ Cliquez sur l'icône **Edition de point** et faites un zoom sur la zone que vous voulez éditer.
- ◀ Sélectionnez des points de broderie et faites les glisser vers une nouvelle position.



- ◀ Sélectionnez un ou des points et pressez la touche **Supprimer**.



- ◀ Ouvrez la **Liste des points de broderie** et cliquez deux fois sur la coordonnée de point que vous voulez éditer.

#	X	Y	L	Func
2438	-0.15	-0.04	0.16	
2439	-0.03	-0.01	0.03	TieOff
2440	0.04	0.01	0.04	(used)
2441	0.04	0.01	0.04	(used)
2442	-0.04	-0.01	0.04	(used)
2443	-0.02	-0.01	0.03	(used)
2444	0.00	0.00	0.00	Color (5) (empty)
2445	0.26	0.05	0.26	jump
2446	0.27	0.04	0.28	jump
2447	0.27	0.04	0.28	jump
2448	0.27	0.04	0.28	jump
2449	0.27	0.04	0.28	jump
2450	0.27	0.04	0.28	jump
2451	0.27	0.04	0.28	jump
2452	0.27	0.04	0.28	jump
2453	0.27	0.04	0.28	jump
2454	0.27	0.04	0.28	jump
2455	0.27	0.04	0.28	jump
2456	0.01	-0.00	0.01	
2457	-0.09	-0.03	0.09	
2458	-0.09	-0.01	0.09	

← Saisir une nouvelle coordonnée de point comme requis

- ◀ Saisissez des nouvelles coordonnées dans les champs **X** et **Y** et pressez la touche **Retour**. Les coordonnées nouvelles changeront l'emplacement du point de fin.



Attention : Si, quelle qu'en soit la raison, les points de broderie d'un objet sont régénérés, toutes les modifications faites aux points de broderie sont perdues. Autant que faire se peut, il est préférable de refaçonner l'objet que de déplacer des points pris isolément.

Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets](#)
- ◀ [Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie](#)

Fractionner des objets



Utilisez **Parcourir > Parcourir par segment** pour déplacer le curseur de point jusqu'au segment suivant/précédent. Cliquer à gauche/droite.

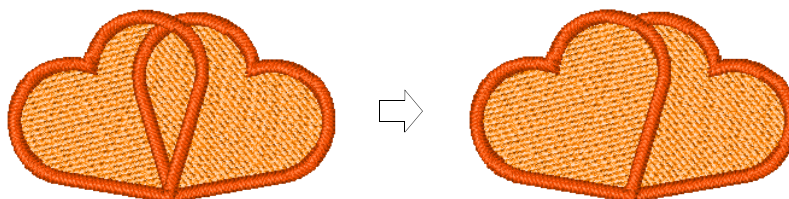


Utiliser **Parcourir > Parcourir d'1 point** pour déplacer le curseur de point en avant/arrière point par point. Cliquer à gauche/droite.



Utiliser **Point de broderie > Fractionner objet** pour fractionner un objet en deux à la position d'aiguille en cours. A utiliser avec les fonctions **Parcourir par point**.

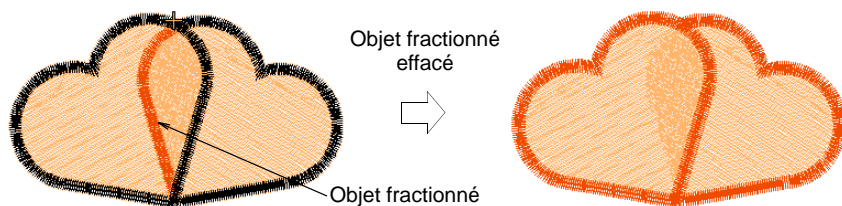
Utilisez la commande **Fractionner objet** pour fractionner la plupart des objets de broderie. Les objets de **Passage** peuvent aussi être fractionnés, mais pas les objets de **Remplissage complexe** et objets **Remplissage tournant**.



Marche à suivre pour fractionner des objets

- ◀ Utilisez les fonctions **Parcourir par segment** ou **Parcourir par point** pour déplacer le point de broderie là où vous voulez fractionner l'objet. Voir également [Parcourir les dessins](#).

◀ Sélectionnez **Point de broderie** > **Fractionner objet**.



Suggestion : Vous pouvez convertir tout [objets manuels](#) fractionné en objet de contour avec **Traiter points de broderie**.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les densités de points](#)
- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Convertir des points de broderie en objets](#)

Editer des fonctions machines

La plupart des [fonctions machine](#) sont insérées automatiquement à chaque fois que vous sélectionnez des commandes ou spécifiez des [propriétés d'objet](#). Elles sont stockées avec l'objet de broderie et mises à jour à chaque fois que celui-ci est modifié. Néanmoins, EmbroideryStudio vous permet d'insérer des fonctions machines manuellement. Selon le [format machine](#) en cours, différentes fonctions sont disponibles. Les types de machine les plus couramment utilisés sont décrits ci-dessous. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder. Voir également [Formats des machines à broder](#).



Attention : Fonctions machine insérées manuellement dans des objets non manuels – e.g. [Colonne A](#), [Remplissage complexe](#), etc – doivent être maintenus manuellement. Si les points de broderie d'un objet sont régénérés pour quelque raison que ce soit, les fonctions machine insérées manuellement pourront être déplacées vers un autre endroit de la séquence de points de broderie. C'est pourquoi nous vous conseillons de n'insérer des fonctions manuellement que si elles ne peuvent être insérées automatiquement.

Types de fonctions machines

EmbroideryStudio vous permet d'insérer manuellement des changements de couleur, des coupes de fil, des [sautes](#), des arrêts machine, des aiguilles entrées ou sorties et des fonctions de perçage, selon le [format machine](#) sélectionné.

Fonctions de changement de couleur

Les fonctions Changement de couleur ordonnent à la machine d'utiliser la couleur de fil suivante dans le dessin. Elles sont insérées automatiquement quand vous sélectionnez une nouvelle couleur sur la [palette de couleurs](#). Pour plus amples informations, voir [Attribuer des couleurs de fil](#).



Note : Si vous ne pouvez pas recolorier en utilisant les méthodes standard, par exemple quand vous utilisez des couleurs multiples à l'intérieur d'un même objet, il vous suffit d'insérer des fonctions manuelles de changement de couleur.

Fonctions de coupe

Les fonctions Couper ordonnent aux machines pourvues de coupe-fils de couper les fils de connexion avant de passer à l'objet suivant. Les coupes sont automatiquement insérées en définissant les valeurs des [points de liaison](#) ou en utilisant l'outil **Coupe**. Pour plus amples informations, voir [Ajuster les paramètres couper automatiquement](#) et [Ajouter des coupes](#).

S'il vous faut des coupes supplémentaires, vous pouvez insérer les fonctions manuellement.



Note : Si une machine n'a pas de coupe-fils, la fonction Coupe n'est pas pris en compte. Selon le format machine utilisé, la fonction Coupe est un code ou une séquence de sauts. Pour plus amples informations, voir [Définir des fonctions de coupe](#).

Fonctions d'arrêt

Si vous voulez arrêter la machine à broder pour quelle raison que se soit pendant le processus de broderie d'un dessin, vous devez insérer une fonction Arrêt dans la séquence de broderie.



Suggestion : Etant donné qu'une fonction Arrêt peut être insérée pour diverses raisons, il est conseillé de noter cette raison sur la [feuille de programmation](#) de production, afin de faciliter la tâche de l'opérateur de machines.

Fonctions de saut

Les fonctions Saut font déplacer le cadre sans qu'il y ait piqûre d'aiguille, et servent à passer sans encombre d'une partie du dessin à une autre. Il existe diverses méthodes pour entrer des fonctions Saut automatiquement.

- ◀ Appliquez [Saut automatique](#) pour conserver les longs points de broderie. Pour plus amples informations, voir [Conserver les longs points](#).
- ◀ Numérisez chaque saut en cliquant à droite sur l'icône **Manuel**. Pour plus amples informations, voir [Numériser des points de broderie manuel](#).
- ◀ Sélectionnez des sauts comme points de liaison. Pour plus amples informations, voir [Utiliser des sauts comme points de liaison](#).
- ◀ Créez manuellement des liaisons en saut en numérisant quand **Pénétrations** est désélectionnée. Pour plus amples informations, voir [Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées](#).

S'il vous faut des sauts supplémentaires, vous pouvez insérer les fonctions manuellement.

Fonctions Commencer/Terminer saut

Les fonctions Commencer/Terminer saut (auparavant connues sous l'appellation Aiguille sortie/entrée) commande à la machine d'utiliser ou non des pénétrations d'aiguille. Vous insérez ces fonctions automatiquement en utilisant l'outil **Pénétrations** (auparavant connu sous l'appellation Aiguilles entrées). Pour plus amples informations, voir [Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées](#).

S'il vous faut des fonctions Commencer/Terminer saut supplémentaires, vous pouvez les insérer manuellement.



Note : N'oubliez pas d'insérer une fonction Terminer saut pour que la machine reprenne la broderie normale.

Fonctions Perçoir entré/sorti

Les fonctions Perçoir entré et Perçoir sorti sont disponibles pour les machines à broder pourvues d'un perçoir. Elles font savoir à la machine quand utiliser le perçoir au lieu d'une aiguille. Vous insérez ces fonctions automatiquement en utilisant l'outil **Perçoirs** (auparavant connu sous l'appellation Perçoirs entrés). Pour plus amples informations, voir [Perçage](#).

Si vous avez besoin de fonctions Perçoir entré ou Perçoir sorti supplémentaires, vous pouvez les insérer manuellement.

Fonctions Paillette activée/Paillette désactivée

Les fonctions Paillette activée et Paillette désactivée sont disponibles pour les machines à broder pourvues d'un distributeur de paillettes. En général, la fonction Paillette activée commande à la machine d'abaisser le distributeur de paillettes pour le placement de celles-ci (dépôt et coupe). Ces fonctions sont automatiquement insérées lors de l'utilisation

des outils **Paillettes**. Pour plus amples informations, voir [Broderie de paillettes](#).

Si vous avez besoins de fonctions Paillette activée ou Paillette désactivées supplémentaires, vous pouvez les insérer manuellement. Pour plus amples informations, voir [Insérer des fonctions Déposer paillette](#).

Certaines machines, notamment Schiffli, n'utilisent que des fonctions explicites Déposer paillette. Ces fonctions font savoir à la machine quand déposer une paillette à broder sur le tissu. Les machines Schiffli, par exemple, n'ont pas besoin des fonctions Paillette activée/désactivé. Référez-vous au supplément du manuel de l'utilisateur d'ES Schiffli.

Insérer des fonctions machines manuellement



Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour insérer des fonctions machines directement dans la séquence de broderie.



Cliquez sur Fonction > Insérer fonction pour insérer une fonction machine à la position courante du curseur de point.

Vous pouvez insérer des fonctions machines manuellement en utilisant le dialogue **Insérer fonction**. Selon le type de machine utilisé, vous ajouterez la fonction au point de broderie courant, ou vous l'insérerez sur un [point vide](#) ou un [saut vide](#). Pour certaines machines, vous devrez également ajouter des points vides ou des sauts vides de chaque côté de certaines fonctions. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

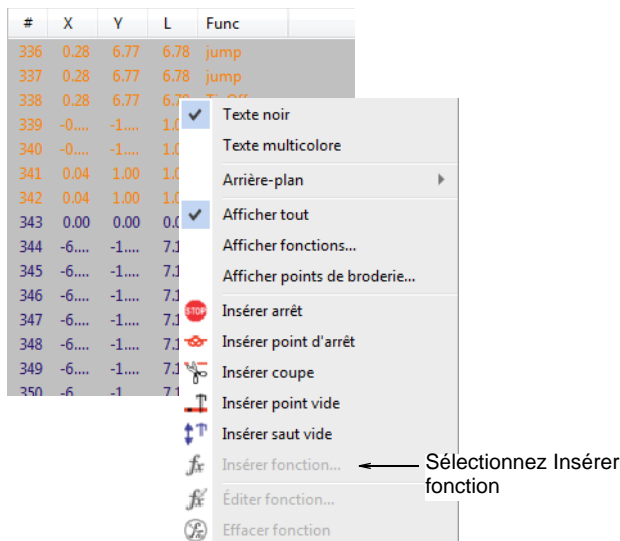


Attention : Quand vous insérez des fonctions machines manuellement, vous devez les tenir à jour manuellement. C'est pourquoi nous vous conseillons de n'insérer des fonctions manuelles que si elles ne peuvent être insérées automatiquement.

Marche à suivre pour insérer des fonctions machines manuellement

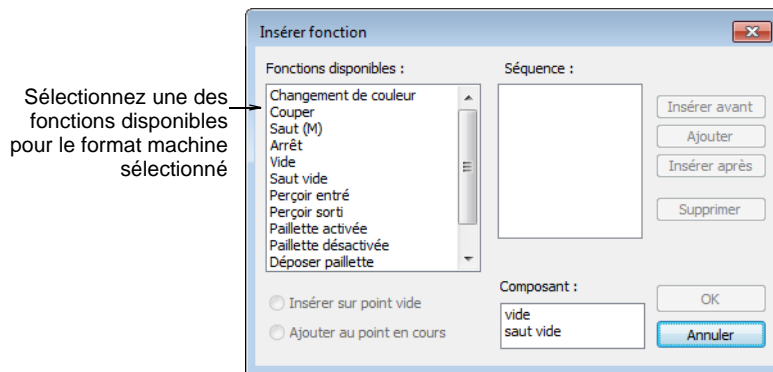
- ◀ Ouvrez la **Liste des points de broderie** et localisez la position dans la séquence de points de broderie où vous voulez insérer la fonction machine. Ou bien, utilisez les fonctions de parcours pour localiser le

point d'insertion. Le nom de la fonction apparaît dans la **Barre d'invite**.



◀ Cliquez à droite et sélectionner **Insérer fonction** sur le menu contextuel.

Ou bien, cliquez sur l'icône **Insérer fonction** ou sélectionnez **Fonction > Insérer fonction**.

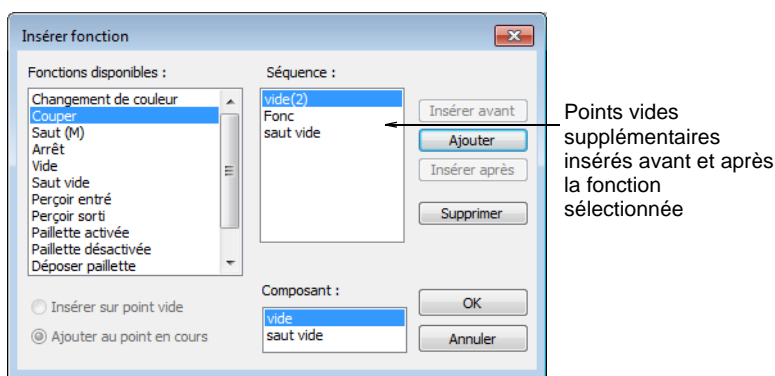


◀ Sur la liste **Fonctions disponibles**, sélectionnez la fonction que vous voulez insérer. Les fonctions disponibles et leurs options dépendent du **format machine** en cours.



Suggestion : Il est plus rapide de numériser des sauts individuels – Saut(M) – en cliquant à droite quand la méthode d'entrée **Manuel** est sélectionnée. Si vous voulez que tout l'objet consiste en sauts, désélectionnez l'icône **Pénétrations**.

- ◀ Si disponible, choisissez la méthode d'insertion. Avec certaines fonctions, vous pouvez choisir d'insérer sur le point de broderie courant ou sur un **point vide**.
- ◀ Pour insérer des points vides ou des sauts vides supplémentaires, sélectionnez les uns ou les autres dans le champ **Composant**. Selon la machine utilisée, il pourra s'avérer nécessaire d'insérer des points vides ou des **sauts vides** supplémentaires avant ou après la fonction sélectionnée. Par exemple, avant une fonction d'**Arrêt** particulière, vous pourriez décider d'insérer un certain nombre de sauts vides. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.
- ◀ Utilisez les boutons pour insérer des composants avant ou après la fonction sélectionnée. Cliquez sur **Insérer avant** si vous voulez que le point/saut vide précède la fonction sélectionnée.
- ◀ Pour insérer plusieurs points vides ou sauts vides, cliquez sur **Ajouter**. La fonction sélectionnée, et tous les points vides ou sauts vides supplémentaires, apparaît dans le panneau **Séquence**.



- ◀ Cliquez sur **OK** pour insérer. La fonction sélectionnée, et tous les points vides ou sauts vides supplémentaires, est ajoutée à la position

d'aiguille courante. Le nom de la fonction insérée apparaît dans la **Barre d'invite**.

#	X	Y	L	Func
195	0.00	0.00	0.00	(empty)
196	0.00	0.00	0.00	(empty)
197	0.00	0.00	0.00	(empty)
198	0.00	0.00	0.00	Stop (empty)
199	0.00	0.00	0.00	(empty)
200	0.00	0.00	0.00	(empty)
201	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
202	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
203	0.00	0.00	0.00	(empty), jump
204	-1....	1.74	2.43	
205	-1....	1.74	2.43	
206	-1....	1.74	2.43	
207	-1....	1.74	2.43	

← Sauts vides supplémentaires insérés avant et après la fonction sélectionnée

Sujets connexes

- ◀ [Créer des dessins à partir de modèles](#)
- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie](#)
- ◀ [Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées](#)

Éditer des fonctions machines manuellement



Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour éditer le codage des fonctions machines et pour effacer les fonctions machines.



Cliquez sur Fonction > Effacer fonction pour supprimer des fonctions machine à la position courante du curseur de point.



Cliquez sur Fonction > Editer fonction pour éditer la fonction machine à la position courante du curseur de point.

Vous pouvez éditer le codage des fonctions machines en changeant le nombre ou la séquence des [points vides](#) ou des [sauts vides](#) qui apparaissent autour d'elles. Certaines machines requièrent un nombre spécifique de points vides ou de sauts vides en combinaison avec une fonction pour pouvoir les interpréter correctement. Il pourrait s'avérer nécessaire d'éditer des fonctions, si celles-ci ont été insérées de façon incorrecte ou si le format machine a été changé.

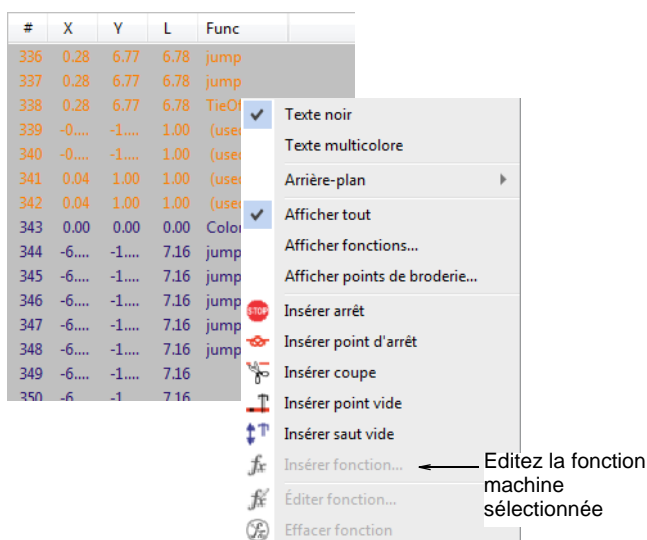


Note : Qu'elles soient insérées automatiquement ou manuellement, les fonctions peuvent être supprimées. Les fonctions ajoutées par EmbroideryStudio sont automatiquement mises à jour si un objet is modifié ou le [format machine](#) change. Les fonctions machine insérées manuellement ne sont pas supprimées ou mises à jour

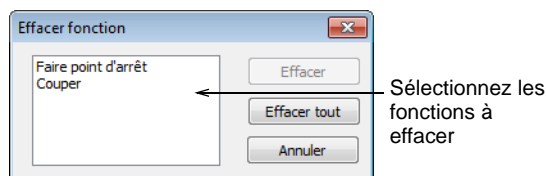
automatiquement. En règle générale, vous n'avez besoin que d'éditer manuellement les fonctions machines insérées. Si une fonction n'est plus nécessaire, elle doit être effacée du dessin manuellement.

Marche à suivre pour éditer des fonctions machines manuellement

- ◀ Ouvrez la **Liste des points de broderie** et localisez la position dans la séquence de points de broderie où vous voulez insérer la fonction machine. Ou bien, utilisez les fonctions de parcours pour localiser le point d'insertion. Le nom de la fonction apparaît dans la **Barre d'invite**.

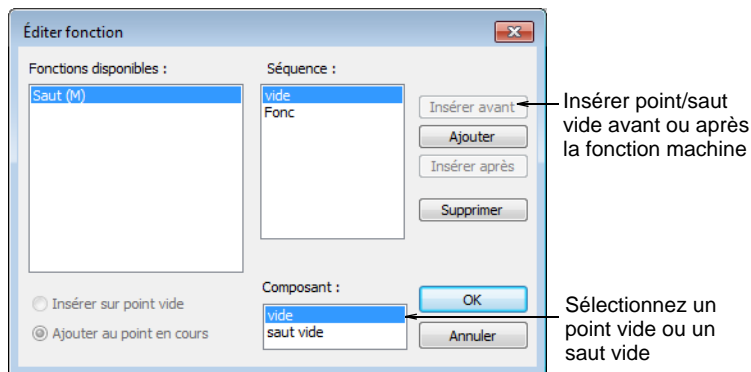


- ◀ Pour retirer toute la fonction, sélectionnez **Effacer <fonction>** dans le menu contextuel.
- ◀ Si un point comprend plus d'une fonction machine – par exemple, Coupe et Point d'arrêt – la commande **Effacer fonction** invoquera la boîte de dialogue **Effacer fonction**. Ceci vous permet d'effacer des fonctions de façon sélective selon vos besoins.



- ◀ Cliquez à droite et sélectionner **Éditer fonction** sur le menu contextuel. Ou bien, cliquez sur l'icône **Editer fonction** ou

sélectionnez **Fonction > Editer fonction**. Le panneau **Séquence** affiche le format courant de la fonction sélectionnée.



- ◀ Pour insérer des points vides ou des sauts vides supplémentaires, sélectionnez les uns ou les autres dans le champ **Composant**.
- ◀ Utilisez les boutons pour insérer des composants avant ou après la fonction sélectionnée. Cliquez sur **Insérer avant** si vous voulez que le point/saut vide précède la fonction sélectionnée.
- ◀ Pour insérer plusieurs points vides ou sauts vides, cliquez sur **Ajouter**.
- ◀ Pour supprimer un point vide ou un saut vide de la séquence, sélectionnez-le, puis cliquez sur **Supprimer**.

Sujets connexes

- ◀ [Parcourir les dessins](#)

Filtrer des points de broderie et des fonctions

Vous pouvez aussi utiliser la **Liste des points de broderie** pour vous aider à localiser les points de broderie et les fonctions machines à des fins d'édition. La **Liste des points de broderie** affiche les données suivantes : Numéro de points de broderie, Coordonnées des points, [Longueur des points](#), Fonction des points, Couleur des points. Quand vous sélectionnez un point de broderie sur la liste, celui-ci est automatiquement sélectionné dans votre dessin pour être édité.

Filtrer des points de broderie par fonction

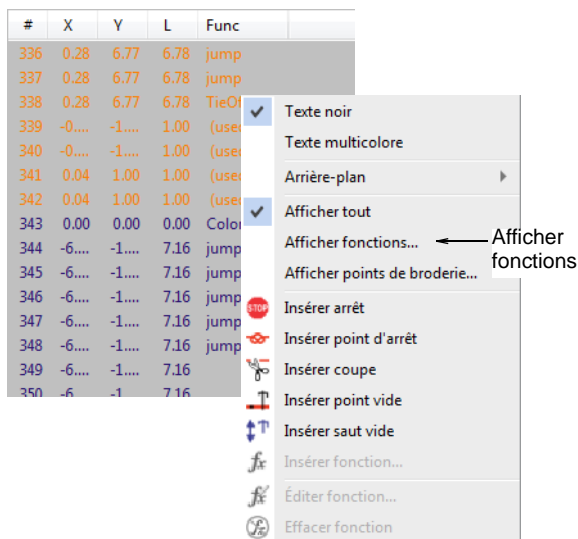


Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour afficher des points de broderie associés à des fonctions particulières.

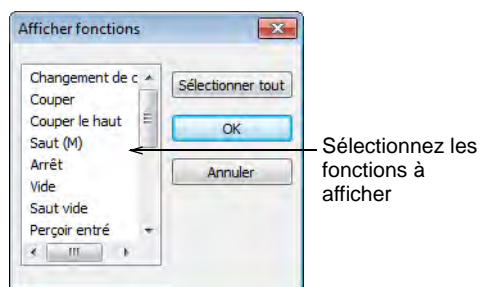
Vous pouvez appliquer un filtre à la **Liste des points de broderie** pour que seuls les points associés à des fonctions spécifiques y apparaissent.

Marche à suivre pour filtrer des points de broderie par fonction

1 Ouvrez la **Liste des points de broderie**.



2 Cliquez à droite et sélectionner **Afficher fonctions** sur le menu contextuel.



3 Sélectionnez les fonctions que vous voulez afficher.



Suggestion : Pour sélectionner plusieurs fonctions, utilisez les touches **Ctrl** ou **Maj** à mesure que vous cliquez. Cliquez sur **Sélectionner tout** pour afficher tous les types de fonction.

4 Cliquez sur **OK**. Les fonctions sélectionnées sont affichées sur la liste.

#	X	Y	L	Func
195	0.00	0.00	0.00	(empty)
196	0.00	0.00	0.00	(empty)
197	0.00	0.00	0.00	(empty)
199	0.00	0.00	0.00	(empty)
200	0.00	0.00	0.00	(empty)
207	0.00	0.00	0.00	(empty)
208	0.00	0.00	0.00	(empty)

← Seules les fonctions sélectionnées sont affichées



Suggestion : Pour afficher le texte dans la couleur de point associée, sélectionnez **Texte multicolore** sur le menu contextuel.

5 Pour afficher tous les points de broderie à nouveau, cliquez à droite à l'intérieur de la **Liste des points de broderie** et sélectionnez **Afficher tout** sur le menu contextuel.

Sujets connexes

◀ [Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie](#)

Filtrer les points de broderie par longueur

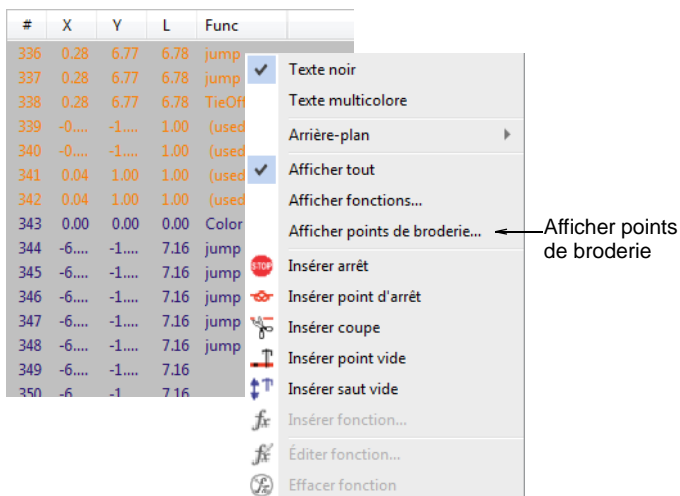


Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour n'afficher que des points de broderie d'une certaine longueur.

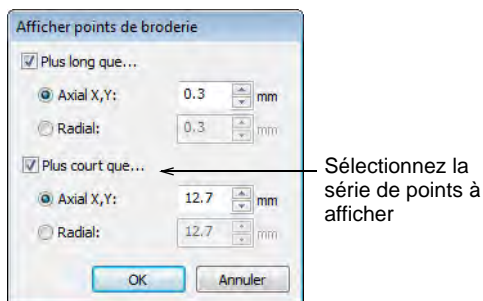
Vous pouvez appliquer un filtre à la **Liste des points de broderie** pour que seuls les points d'une certaine longueur y apparaissent. La principale utilité de cette fonctionnalité est de rechercher les points créant des problèmes de production, tels que les points courts (par ex. : < 1,0 mm).

Marche à suivre pour filtrer les points de broderie par longueur

1 Ouvrez la **Liste des points de broderie**.



2 Cliquez à droite et sélectionnez **Afficher points de broderie** sur le menu contextuel. Le dialogue **Afficher points de broderie** s'ouvre.



3 Sélectionnez la série de longueurs de point que vous voulez afficher.

Option	Fonction
Radial	Correspond à la longueur de point courante.
Axial X,Y	Correspond aux mouvements horizontaux et verticaux du cadre.

4 Cliquez sur **OK**. Seuls les points sélectionnés sont affichés sur la liste.

#	X	Y	L	Func
2	6.99	0.02	6.99	jump
3	6.99	0.02	6.99	jump
4	6.99	0.02	6.99	jump
5	6.99	0.02	6.99	jump
6	6.99	0.02	6.99	jump
7	6.99	0.02	6.99	jump
8	6.99	0.02	6.99	jump
9	6.99	0.02	6.99	jump

Seuls les points de broderie sélectionnés sont affichés



Suggestion : Pour afficher le texte dans la couleur de point associée, sélectionnez **Texte multicolore** sur le menu contextuel.

5 Pour afficher tous les points de broderie à nouveau, cliquez à droite à l'intérieur de la **Liste des points de broderie** et sélectionnez **Afficher tout** sur le menu contextuel.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des points de broderie avec Liste des points de broderie](#)
- ◀ [Eliminer les petits points](#)
- ◀ [Conserver les longs points](#)

Numériser des points de broderie manuel



Utilisez Numérisation traditionnelle > Manuel pour numériser séparément des points « manuels ».



Utilisez Numérisation traditionnelle > Manuel triple pour numériser des points « manuels » triples.

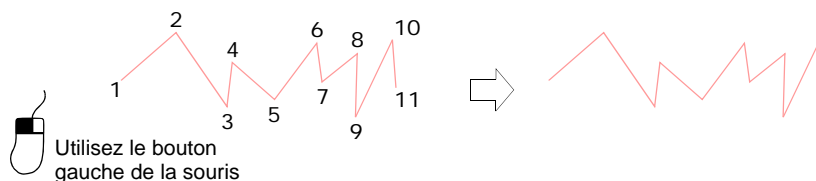
De temps à autre, il vous faudra numériser des points pris séparément. Utilisez-les avec parcimonie, par exemple, pour ajouter quelques détails à un dessin fini. Numérisez les points de broderie individuels avec la méthode **Manuel**. Vous pouvez entrer des points manuels uniques, ou entrer trois couches de points de broderie à la fois avec l'outil **Manuel triple**. Des points manuels numérisés ensemble forment un seul et même objet de broderie. Les seules propriétés des [objets manuels](#) sont des propriétés générales et de [point de liaison](#). Elles conviennent mal aux actions de [dimensionnement](#) et de transformation. Utilisez-les avec parcimonie, par exemple pour ajouter quelques points de broderie à un dessin fini.



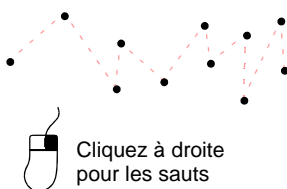
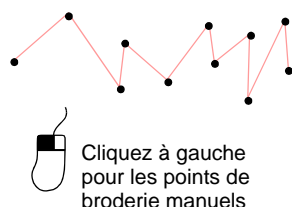
Attention : Les points manuels ne conviennent pas très bien aux opérations de [redimensionnement](#) et de transformation, car les points de broderie n'ont pas de [propriétés](#) associées. Utilisez-les avec modération.

Marche à suivre pour numériser des points de broderie pris isolément

- 1 Cliquez sur l'icône **Manuel** ou sur l'icône **Manuel triple**.
- 2 Cliquez pour marquer le début du point de broderie et cliquez de nouveau pour marquer sa fin.
Le point de fin devient le commencement du point de broderie suivant.
- 3 Continuer le marquage des points de broderie, jusqu'à ce que l'objet de broderie Manuel soit terminé.



Suggestion : Les points trop longs deviendront automatiquement des sauts, mais vous pouvez également créer des sauts manuellement en cliquant à droite à mesure que vous numérisez.



Suggestion : Vous pouvez aussi utiliser un processus manuel de broderie avec des fonctions machines pour percer des trous. Si votre machine à broder est pourvue d'un couteau ou d'une aiguille à percer, vous pourrez utiliser l'outil **Perçoirs** pour transformer les pénétrations d'aiguille en perçages de trous, quelque que soit le type de point de broderie sélectionné. Des jours sont coupés dans le tissu, produisant un effet similaire à la dentelle.

Sujets connexes

- ◀ [Utiliser des sauts comme points de liaison](#)
- ◀ [Perçage](#)

Convertir des points de broderie en objets

Par défaut, les [fichiers machine](#) sont convertis en contours et en objets lors de l'ouverture. Si vous ne désirez convertir que certaines parties d'un dessin, ouvrez le fichier sans reconnaissance objet/contour et ne traitez

que les blocs de points requis. Si vous voulez redimensionner un dessin, éditer un contour ou changer un type de point, vous devez d'abord convertir le dessin, ou des éléments sélectionnés, en « [objets](#) ».



Suggestion : Pour faire en sorte que les contours d'objet, les types de point, la densité de point et les couleurs soient corrects, il est conseillé de vérifier et d'éditer les dessins après la conversion. Pour une meilleure qualité du fichier machine, il est conseillé d'éditer les points avant la conversion. Voir également [Ouvrir des fichiers machine dans](#).

Reconnaître des contours d'objet



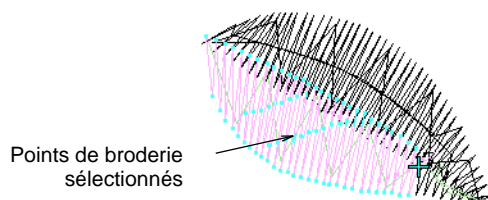
Utilisez Point de broderie > Edition de points en conjonction avec Reconnaître objet/contour pour convertir les points de broderie sélectionnés en objet de broderie.

Les contours des objets nouveaux ou remaniés sont [reconnaissables](#) une fois que les points de broderie ont été édités. Cette est utile avec les fichiers machine qui ont été ouverts sans reconnaissance

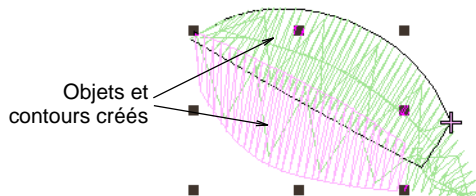
Objet/Contour. Vous pouvez faire ceci pour conserver la broderie d'origine dans la majeure partie du dessin, pendant que vous en modifiez une section. Vous pouvez également choisir de convertir des points édités en objet de broderie pour conserver les modifications.

Marche à suivre pour reconnaître des contours d'objet

- 1 Cliquez sur l'icône **Editer points de broderie** et sélectionnez les points de broderie individuels que vous voulez traiter.



- 2 Sélectionnez **Broder > Reconnaître objets/contours**. Les points de broderie sélectionnés sont convertis en objets.



Sujets connexes

- ◀ Ouvrir des fichiers machine dans
- ◀ Sélectionner et éditer des points de broderie

Traiter points de broderie manuels



Utilisez Point de broderie > Traiter points de broderie pour ajuster la densité de point et/ou changer la taille de tout le dessin, ou de certaines parties du dessin.

Vous pouvez traiter des points manuels pour reconnaître les contours ou ajuster la taille et la densité de points. Vous pouvez aussi utiliser la fonctionnalité **Traiter points de broderie** pour modifier la numérotation et la densité des points de tout le dessin, ou des objets utilisant un type particulier de point.

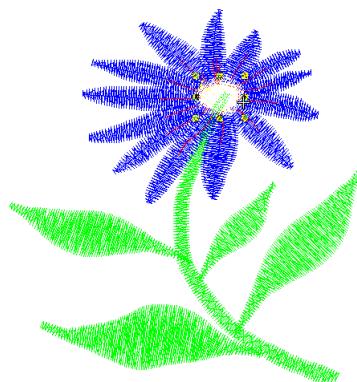


Suggestion : Vous pouvez également fractionner de grands **objets manuels** en objets plus petits, et les traiter ensuite un par un.

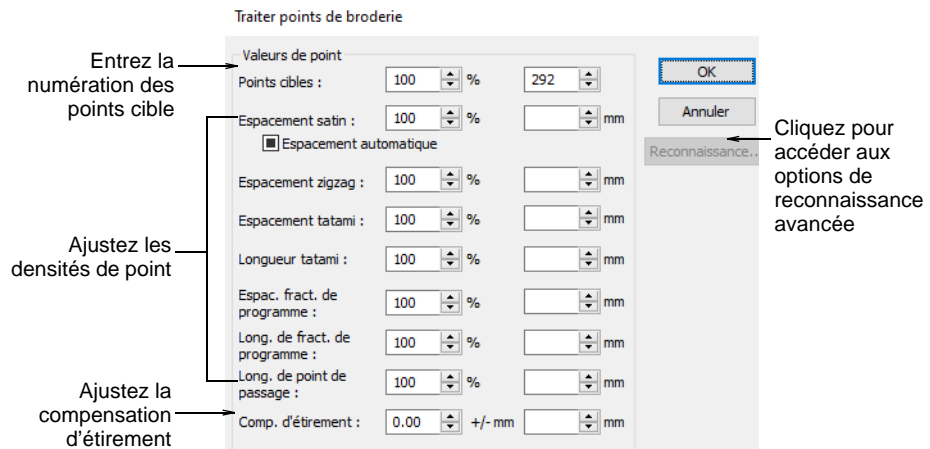
Marche à suivre pour traiter des points manuels

- 1 Ouvrez un fichier machine sans reconnaissance objet/contour.
- 2 Editez les parties requises du dessin.
- 3 Sélectionnez la partie du dessin que vous voulez traiter. Vous pouvez sélectionner tout le dessin ou juste des objets manuels pris isolément.

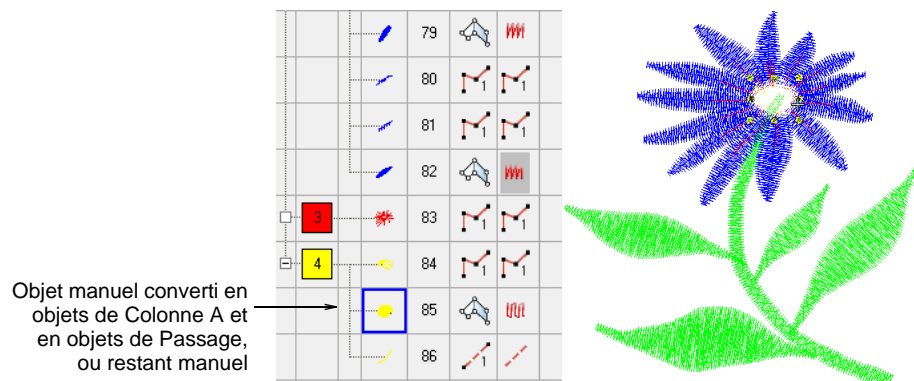
5		1		123
6		2,3		241
4		4,5		517
1		6		2
		7		271
2		8,9		234
3		10,11		531
Objet manuel		12-32		2515



4 Sélectionnez **Point de broderie > Traiter points de broderie**. Le dialogue **Traiter points de broderie** s'ouvre.



- 5 Dans le panneau **Valeurs de point**, entrez le nombre de **Points cibles** en pourcentage ou en valeur absolue (mm).
- 6 Le cas échéant, ajustez la densité de chaque type de point. Vous ne pouvez changer que la densité des objets sélectionnés et/ou de types de point spécifiques.
- 7 Cliquez sur **Reconnaissance** pour définir les options requises de reconnaissance avancée.
- 8 Cliquez sur **OK**. Les objets sélectionnés sont traités et convertis en objets d'**Colonne A** ou de Passage pourvus de **propriétés** de points de remplissage ou de contour, ainsi que de propriétés générales et de connexion. Si un objet n'est pas reconnu, il reste un **objet manuel** pourvu seulement de propriétés générales et de connexion. et la numération des points cible ne sera pas réalisée.



Note : **Traiter points de broderie** ajoute les informations manquantes au fichier, mais ne change pas les points de broderie.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les densités de points](#)
- ◀ [Fractionner des objets](#)
- ◀ [Paramètres de reconnaissance avancés](#)

QUALITÉ DU POINT DE BRODERIE

EmbroideryStudio offre de nombreux paramètres pour garantir une haute qualité de broderie sur n'importe quel tissu. Par exemple, pour qu'un objet soit brodé correctement, il doit avoir un [espacement de point](#) correct, une [compensation d'étirement](#) suffisante et une assise convenable pour le type de point de recouvrement, le type d'objet, la forme de l'objet et le tissu. **Tissu automatique** offre un ensemble de [paramètres tissu](#) optimisés pour que le logiciel tienne compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Toutefois, vous pouvez remplacer certains d'entre eux objet par objet. Voir également [Travailler avec les tissus](#).

Assises et compensation d'étirement

Cette section décrit comment paramétrer et ajuster des assises automatiques. Elle explique également comment compenser le prêtant du tissu avec la compensation automatique d'étirement. Pour plus amples informations, voir [Assise et compensation d'étirement](#).

Optimiser la qualité des points de broderie

Cette section décrit comment ajuster la densité de points et éliminer les petits points. Elle explique aussi comment contrôler la broderie des coins et réduire la concentration de points. L'optimisation des longs points Satin y est également abordée. Pour plus amples informations, voir [Optimiser la qualité des points de broderie](#).

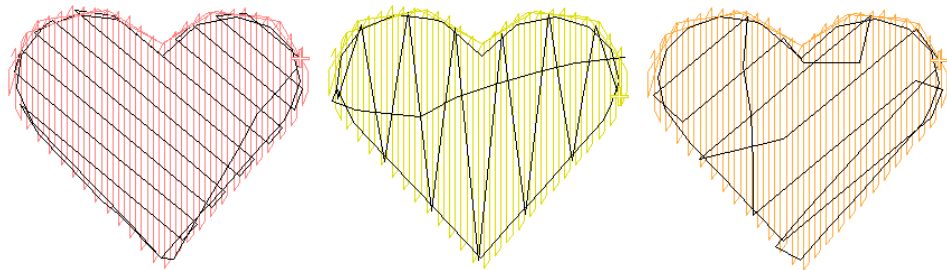
Connecteurs de broderie

Cette section décrit comment ajouter des [points de liaison](#), des points d'arrêt et des coupes à vos dessins de broderie. Elle explique également la marche à suivre pour ajuster les paramètres des points de liaison automatiques, y compris la [longueur de point](#) des passages de parcours. Elle traite également de la façon de paramétrer les points de démarrage et de fin automatiques. Pour plus amples informations, voir [Connecteurs de broderie](#).

Chapitre 18

Assise et compensation d'étirement

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur là où les aiguilles pénètrent. Ceci peut faire goder le [tissu](#), créer une [concentration de points](#) et/ou produire des interstices disgracieux dans la broderie. EmbroideryStudio comprend de nombreuses techniques pour placer les points de broderie de façon régulière et uniforme, et éliminer les interstices dans vos dessins.



Pour qu'un objet soit brodé correctement, il doit avoir un [espacement de point](#) correct, une [compensation d'étirement](#) suffisante et une [assise](#) convenable pour le type de point de recouvrement, le type d'objet, la forme de l'objet et le tissu.



Note : EmbroideryStudio offre un ensemble de [paramètres tissu](#) optimisés pour que le logiciel tienne compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Ces paramètres sont tous des [propriétés d'objet](#), certains d'entre eux étant entièrement automatisés et d'autres étant sous votre contrôle. Pour plus amples informations, voir [Propriétés d'objet](#).

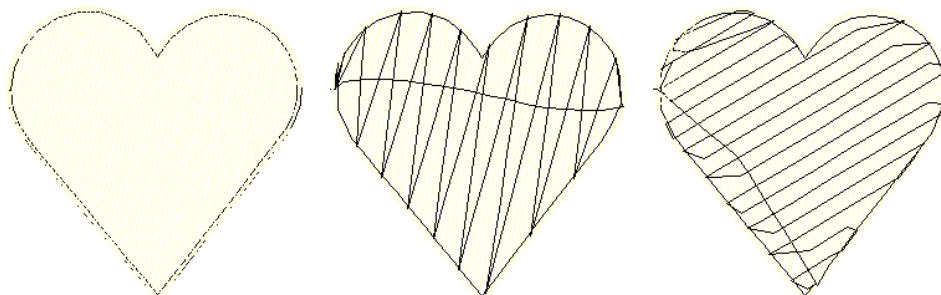
Stabiliser avec assise automatique

L'apparence et la qualité de la broderie dépendent en grande partie de l'[assise](#) qui sert de fondation à la broderie de recouvrement. Sans assise, la broderie repose directement sur le tissu, lequel se voit souvent au travers. Les numérisateurs débutants pourraient être tentés d'augmenter la densité de point, mais il est beaucoup plus efficace d'appliquer une assise automatique. Bien qu'elle augmente le nombre de points de broderie utilisés, l'assise aide à stabiliser le tissu et à réduire le fronçage et l'étirement de celui-ci, spécialement dans les dessins de grande taille.

Elle donne également du « gonflant », relevant les points de recouvrement et les empêchant de s'enfoncer dans les tissus moelleux. Elle peut également apprêter un tissu duveté en l'aplatissant.

Types d'assise

Différentes assises conviennent à différentes formes et différents tissu. Les surfaces de grande taille et les tissus extensibles, tels que les tricots et les piqués, ont généralement besoin de plus d'assise que les surfaces de petite taille et les tissus fermes, tels que le coutil ou le cuir. Les objets de petite taille peuvent n'utiliser qu'une seule couche d'assise. Les objets plus grands peuvent combiner deux couches.



Les paramètres d'assise sont stockés avec chaque objet de la même façon que les autres [propriétés d'objet](#). Ils sont régénérés à chaque fois que l'objet est [redimensionné](#) ou transformé. Ils sont stockés séparément des paramètres de points de recouvrement et n'affectent pas ces derniers.

Valeurs d'assise par défaut

Les valeurs d'assise par défaut proviennent de trois sources possibles :

- ◀ Lorsque **Tissu automatique** est activé, une assise par défaut est appliquée, fondée sur les paramètres tissu.
- ◀ Lorsque **Tissu automatique** est désactivé et que l'option « utiliser styles prédéfinis » est activée, les définitions de style sont utilisées. Pour plus amples informations, voir [Numériser des paramètres prédéfinis](#).
- ◀ Lorsque **Tissu automatique** est désactivé et que l'option « utiliser styles prédéfinis » est désactivée, les valeurs modèles sont utilisées. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec des modèles](#).

Sujets connexes

- ◀ [Numériser des paramètres prédéfinis](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Paramétrer l'assise de lettrage](#)

Application automatique de doublure



Utilisez Effets de point > Assise automatique pour renforcer et stabiliser les dessins de broderie à l'aide d'assises automatiques. Cliquez à droite pour les paramètres.

EmbroideryStudio vous offre un grand choix de types d'assise. Utilisez une assise unique ou, pour un meilleur support, combinez deux types d'assise. Le type d'assise que vous choisissez est déterminé par la forme et les dimensions de l'objet, le type de tissu et sa fonction. EmbroideryStudio vous permet de définir des valeurs adaptées pour les différents tissus, l'apparence du lettrage et les dimensions.

Marche à suivre pour appliquer l'assise automatique

- ◀ Activez/désactivez l'assise automatique au moyen du bouton **Assise automatique**.
- ◀ Sans objets sélectionnés, cliquez à droite sur l'icône **Assise automatique** pour changer les [paramètres courants](#).
- ◀ Avec des objets sélectionnés, cliquez à droite sur l'icône **Assise automatique** pour changer les paramètres courants.

Sélectionnez la première assise

Sélectionnez le type de la première assise

Ajustez les paramètres de la première assise

Ajustez les marges de la première assise

Sélectionnez la deuxième assise

Sélectionnez le type de la deuxième assise

Ajustez les paramètres de la deuxième assise

Ajustez les marges de la deuxième assise

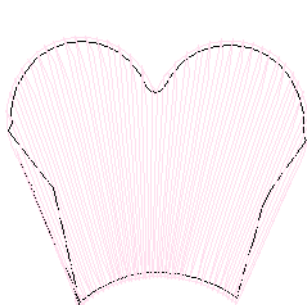
Paramètres de la première assise (Tatami):

- ☑ Première assise
- Par segment ○ Par forme
- Type : Tatami
- Espacement : 3.00 mm
- Longueur : 4.00 mm
- Angle : 90 °
- Point arrière
- Marges : 1: 0.20 mm, 2: 0.20 mm, 3: 0.20 mm

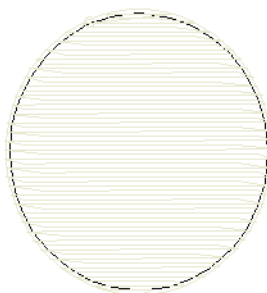
Paramètres de la deuxième assise (Passage bord):

- ☑ Deuxième assise
- Par segment ○ Par forme
- Type : Passage bord
- Longueur : 2.00 mm
- ☑ Varier longueur de passage
- Longueur min. : 0.80 mm
- Ecart de corde : 0.05 mm
- Marges : 1: 0.35 mm, 2: 0.20 mm, 3: 0.20 mm

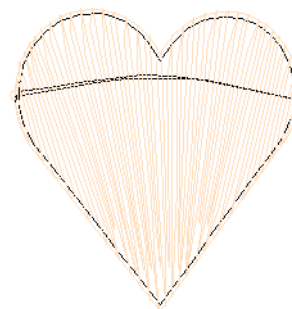
- ◀ Pour une seule assise, cochez la case **Première assise** et choisissez un type d'assise sur la liste déroulante.



Première assise : Passage bord
(objet Colonne B)

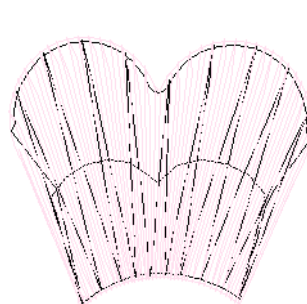


Première assise : Passage bord
(objet Remplissage complexe)

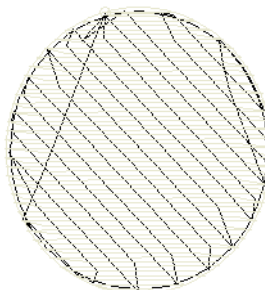


Première assise : Passage bord
(objet Remplissage tournant)

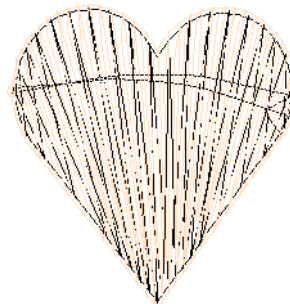
- ◀ Pour une assise double, cochez la case **Deuxième assise** et choisissez un deuxième type d'assise.



Assise 2 : Zigzag



Assise 2 : Tatami



Assise 2 : Zigzag double

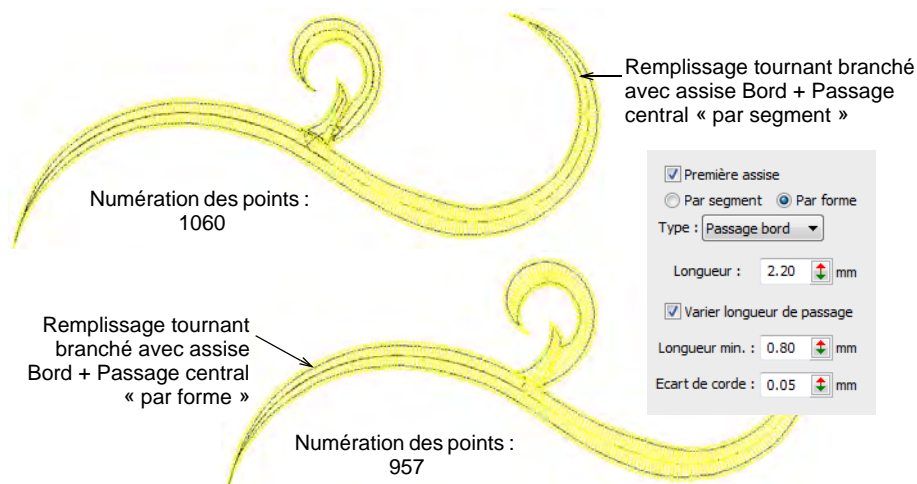
Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Paramétrer l'assise de lettrage](#)

Assise par segment ou par forme

Généralement, on peut broder des formes libres en plusieurs segments, reliés par des passages de parcours. Cependant, tous les segments et toutes les bordures font partie intégrante du même objet. A l'exception

des objets de lettrage, l'assise est normalement appliquée segment par segment avant que ne soient brodés des points de recouvrement.



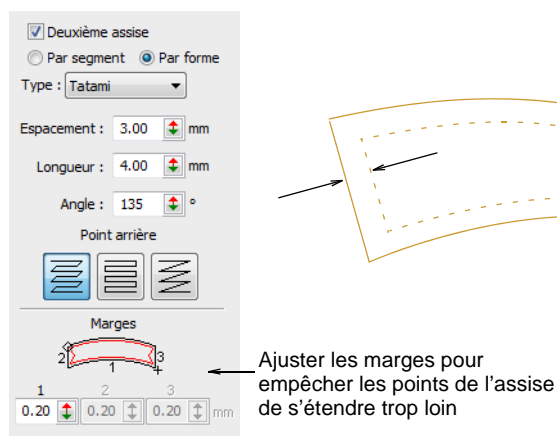
L'assise « par forme » peut être appliquée aux objets de lettrage. Cependant, elle peut aussi être appliquée à des objets tels que Remplissage tournant, ainsi qu'à des objets branchés. Cela a pour effet de calculer une assise pour la forme dans son entier, plutôt que pour chaque segment, réduisant ainsi les concentrations de points, les passages de parcours et la numération globale des points. Toutefois, selon la taille de l'objet, il pourrait y avoir des problèmes d'enregistrement.

Marges d'assise

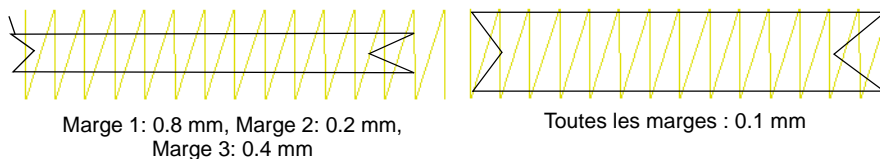


Cliquez à droite Effets de point > Assise automatique pour ajuster les marges d'assise.

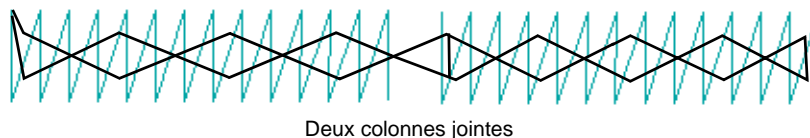
La marge d'assise est la distance entre le contour d'un objet et le bord de l'assise. Augmentez cette marge pour éviter que les points d'assise ne dépassent des points de recouvrement.



- ◀ Pour les objets de Colonne A, Colonne B, Colonne C et de lettrage, saisissez les marges dans les champs **1:**, **2:** et **3:** en utilisant le diagramme comme guide.
- ◀ Pour les objets de **Remplissage complexe**, saisissez une marge dans le champ **1:** uniquement. Les valeurs saisies dans les autres champs ne seront pas prises en compte.



- ◀ Si vous joignez deux colonnes, utilisez une valeur négative à l'extrémité de la jointure. L'assise dépassera de la broderie de recouvrement, permettant une jointure plus régulière des colonnes.

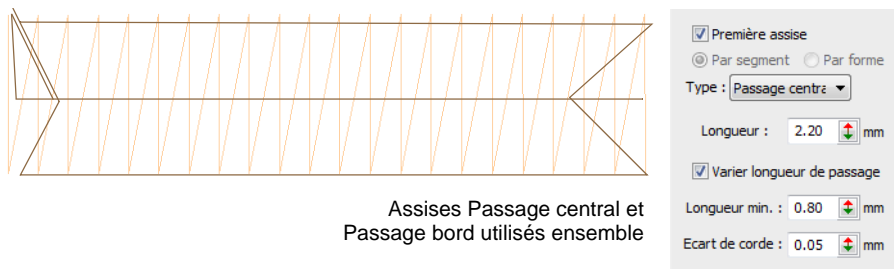


Paramètres d'assise de points de passage

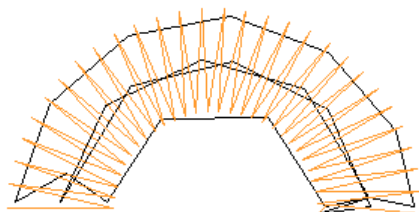


Cliquez à droite sur Effets de point > Assise automatique pour ajuster les paramètres d'assise Passage central et Passage bord.

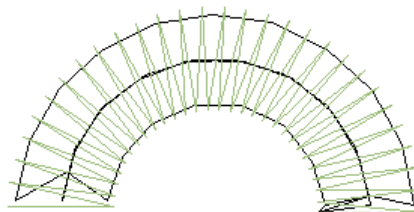
Passage central place un rang de points le long du centre d'une colonne. Il sert à stabiliser les colonnes étroites – par ex. 2-3 mm de large. **Passage bord** place des points autour du bord d'un objet. Utilisez Passage bord avec les assises Zigzag ou Tatami pour numériser des formes de grande taille.



- ◀ Saisissez une longueur de point pour chaque type d'assise. Les exemples ci-dessous montrent la différence entre les longueurs de passage fixes et variables.



Assises Passage bord et Passage central avec une longueur de point de 2,5 mm



Assise Passage bord et Passage central avec une longueur de passage variable

- ◀ Ajustez la longueur de point pour s'assurer que les points de l'assise suivent les courbes et ne soient pas visibles dans la broderie finale.

Option	Fonction
Longueur	Définit la longueur maximale de chaque point de broderie.
Varier longueur de passage	Si activé, spécifiez la longueur minimale de point et les valeurs d'écart de corde requises. L'écart de corde est la distance entre la courbe numérisée et le point d'assise. Cela détermine le degré de proximité avec lequel les points de broderie suivent les lignes numérisées.

Sujets connexes

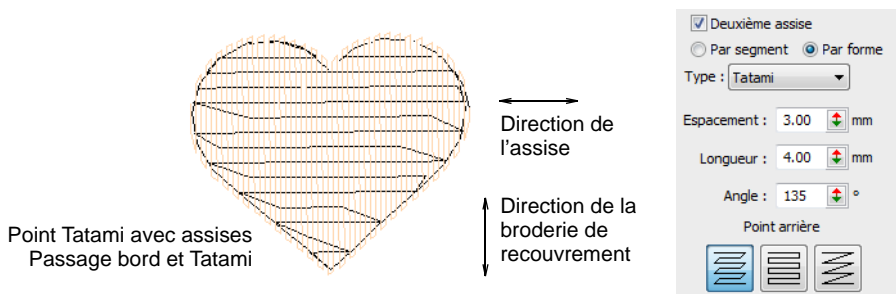
- ◀ [Ajuster largeur de colonne](#)

Paramètres d'assise Tatami

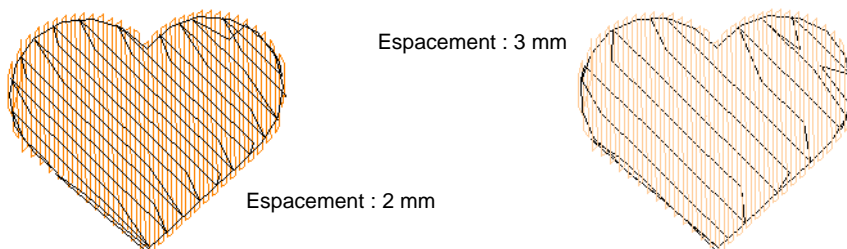


Cliquer à droite sur Effets de point > Assise automatique pour ajuster les paramètres d'assise Tatami.

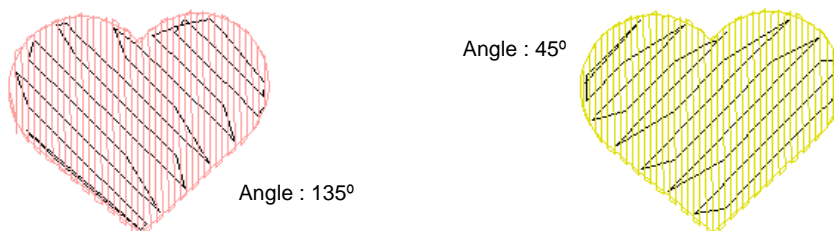
L'assise **Tatami** est utilisée pour stabiliser les formes remplies de grande taille. Elle ressemble à une broderie de remplissage Tatami extrêmement ouverte, où des rangs de points sont placés à travers l'objet pour former une assise. L'assise **Tatami** est souvent utilisée conjointement avec **Passage bord**, surtout pour les objets de **Remplissage complexe** sous broderie de recouvrement.



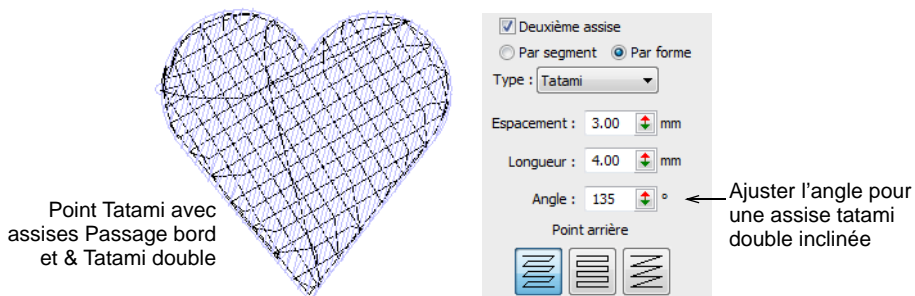
- ◀ Changez les paramètres d'espacement de point et de longueur pour l'assise Tatami de la même façon que pour les points de remplissage Tatami.



- ◀ Sélectionnez le type de **point arrière** requis et, le cas échéant, définissez l'**angle des points** d'assise pour les objets de **Remplissage complexe**. L'angle de point de l'assise doit aller dans le sens inverse de la broderie de recouvrement.



- ◀ Pour plus de support avec des tissus doux ou élastiques, essayer d'utiliser **Tatami double** en combinaison avec **Passage bord**. Ajuster l'angle de point de façon à ce que **Tatami double** fasse une inclinaison symétrique vers l'avant et vers l'arrière. Cela devrait résulter en un effet « hachuré ». De plus, il peut créer un effet de relief similaire à de la « broderie bouffante ».



Suggestion : Augmentez cette marge pour éviter que les points d'assise ne dépassent des points de recouvrement.

Sujets connexes

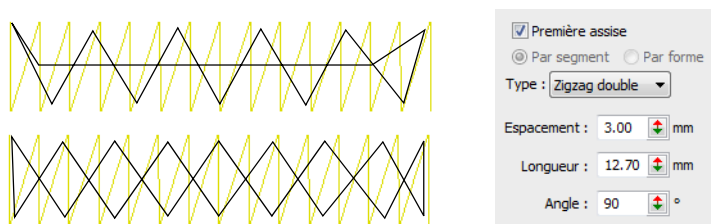
- ◀ [Densité de tatami](#)
- ◀ [Autres paramètres tatami](#)
- ◀ [Définir les options « appliquer » des propriétés d'objet](#)
- ◀ [Marges d'assise](#)

Paramètres d'assise Zigzag

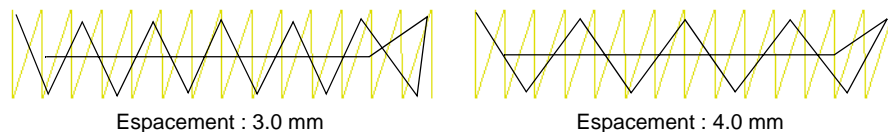


Cliquez à droite Effets de point > Assise automatique pour ajuster les paramètres d'assises Zigzag et Zigzag double.

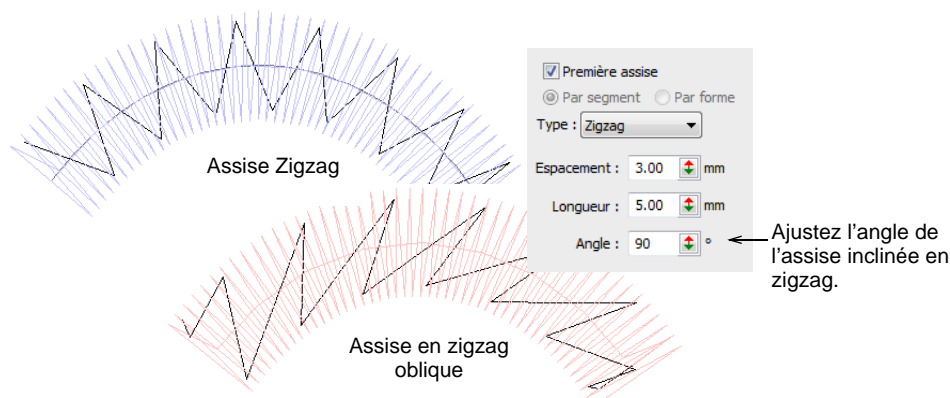
Utilisez une broderie d'assise **Zigzag** ou **Zigzag double** pour donner du soutien aux colonnes larges. Vous pouvez combiner Zigzag ou Zigzag double avec des assises Passage central ou Passage bord. Ces assises rendent le mieux sous une broderie de recouvrement Satin.



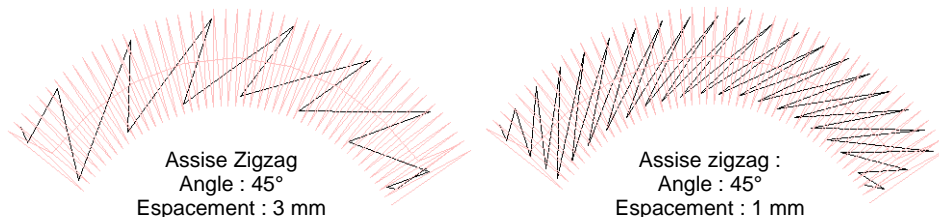
Ajustez les valeurs d'espacement et de longueur requises pour chaque type d'assise :



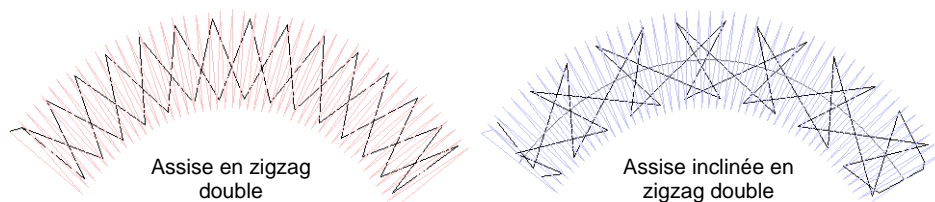
EmbroideryStudio vous permet d'incliner une assise **Zigzag** pour créer ce qui est parfois appelé « assise en points de tige ». Cela peut être appliqué aux objets de Colonne A, B, C, et de lettrage.



Une assise zigzag normale s'exécute dans une direction similaire à celle de la broderie de recouvrement satin, ce qui la fait « s'enfoncer ». **Zigzag double** procure une inclinaison symétrique en avant comme en arrière, ce qui résulte en un effet de quadrillage. Cela offrira plus de support qu'un simple zigzag. De plus, il peut réé une effet de relief similaire à de la « broderie bouffante ».



Zigzag double aussi peut être incliné pour créer encore plus de gonflant.



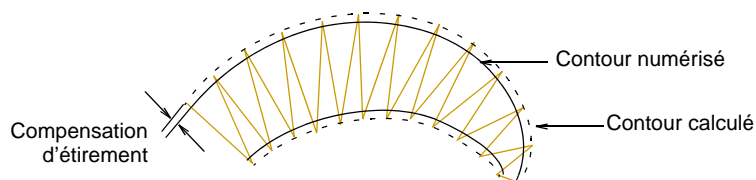
Attention : Quand on utilise des angles très petits pour les assises inclinées, celles-ci peuvent s'étendre en dehors des limites de l'objet.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster largeur de colonne](#)
- ◀ [Marges d'assise](#)
- ◀ [Paramétrer l'assise de lettrage](#)
- ◀ [Broderie ouverte](#)

Compenser l'extension du tissu

Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur, là où l'aiguille pénètre. Ceci crée des godages, et des jours se forment à l'intérieur de la broderie. Les numériseurs chevrons peuvent compenser les étirements manuellement en faisant se chevaucher les objets à mesure qu'ils numérisent. La Compensation d'étirement automatique annule l'effet d'étirement en surfilant les contours des formes remplies sur les côtés où l'aiguille pénètre.



Ajustez le surfilage en variant la compensation d'étirement dans le docker **Propriétés d'objet**. Ceci s'avère pratique si vous voulez broder un dessin sur des tissus aux degrés de distension différents.



Suggestion : L'application d'une broderie d'assise et l'utilisation d'un [renforcement](#) et d'un [avivage](#) appropriés lors du processus de broderie peuvent également réduire l'effet de [contraction-étirement](#).

Appliquer compensation d'étirement automatique

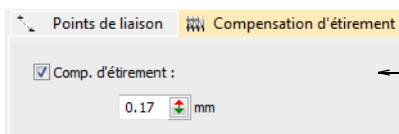


Utilisez Effets de point > Compensation d'étirement pour compenser les distensions de tissu automatiquement. Cliquez à droite pour les paramètres.

Appliquez la compensation d'étirement automatique aux objets de votre dessin et faites des ajustements dans le cadre de vos vérifications de la qualité précédant le processus de broderie.

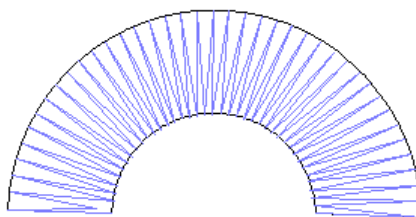
Marche à suivre pour appliquer la compensation d'étirement automatique

- ◀ Activez/désactivez la compensation d'étirement automatique via le bouton **Compensation d'étirement**.
- ◀ Sans objets sélectionnés, cliquez à droite sur l'icone **Compensation d'étirement** pour changer les [paramètres courants](#).
- ◀ Sans objets sélectionnés, cliquez à droite sur l'icone **Compensation d'étirement** pour changer les paramètres courants.

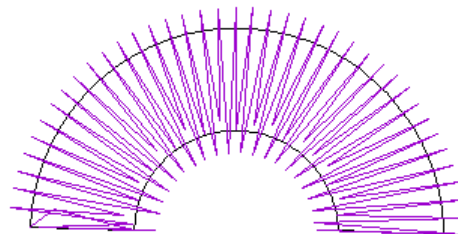


← Sélectionnez Compensation d'étirement et entrez la tolérance de surfilage

- ◀ Saisissez une tolérance de surfilage (en millimètres).



Compensation d'étirement : 0.0 mm



Compensation d'étirement : 0.6 mm

Les paramètres de compensation d'étirement appropriés varient avec le type de tissu utilisé – prêtant, bouclé, etc. – la méthode de cadrage – serré ou lâche – et les dimensions de l'objet de broderie – colonnes larges ou étroites. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

Tissu	Compensation d'étirement (mm)
Coutils, coton	0.20
T-shirt	0.35
Molleton, pull-over	0.40

Tissu	Compensation d'étirement (mm)
lettrage	0.2 - 0.3

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Travailler avec des propriétés d'objet](#)

Ajuster largeur de colonne



Cliquez à droite sur Effets de point > Compensation d'étirement pour ajuster le paramètre de largeur de colonne.

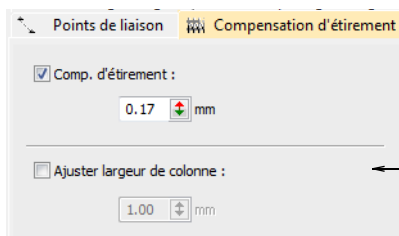
Le paramètre **Largeur de colonne** ajuste la largeur des formes en colonne, vous permettant de modifier la largeur de colonne à chaque endroit d'une valeur constante dans la direction de la broderie. Le but est d'épaissir ou d'amincir une colonne pour, par exemple, créer des lettres en caractères gras. Voir également [Formater un lettrage](#).



Suggestion : Réduisez la largeur de colonne si vous devez laisser l'assise dépasser de la bordure de l'objet

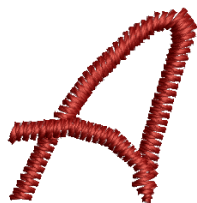
Marche à suivre pour ajuster la largeur de colonne

- ◀ Cliquez à droite sur l'icone **Compensation d'étirement** pour accéder à propriétés d'objet.

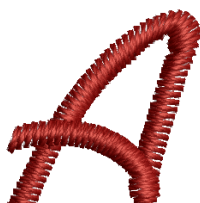


Sélectionnez Largeur de colonne et ajustez la largeur de colonne

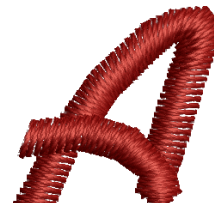
- ◀ Sélectionnez la case **Largeur de colonne** et ajustez au besoin.



Largeur de colonne : -1



Pas d'ajustement



Largeur de colonne : +1

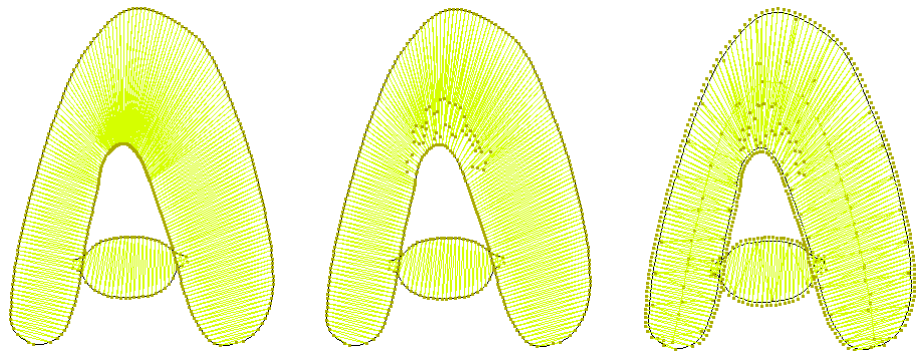
Sujets connexes

- ◀ [Appliquer compensation d'étirement automatique](#)

Chapitre 19

Optimiser la qualité des points de broderie

Pour ce qui est de la production de broderie, la densité de point courante pourrait ne pas convenir à certains tissus ou fils. Ou bien, vous pourriez diminuer les coûts de production en réduisant le nombre total de points de broderie. Après les opérations de redimensionnement, par exemple, les dessins pourraient contenir des petits points susceptibles d'endommager le tissu et de casser le fil ou l'aiguille. Les coins saillants peuvent causer une concentration de points créant des zones dures sur la broderie, ce qui pourrait endommager le tissu ou l'aiguille.



Les machines à broder ont une longueur maximale possible de point qui est déterminée par l'ampleur de mouvement du cadre. Si les longs points satin dépassent cette longueur, ils sont réduits en points plus petits.

EmbroideryStudio vous aide à résoudre ces problèmes avec un certain nombre de techniques spéciales destinées à optimiser la qualité de broderie pour les différents types de dessin et les conditions de production.

Contrôler la direction des points

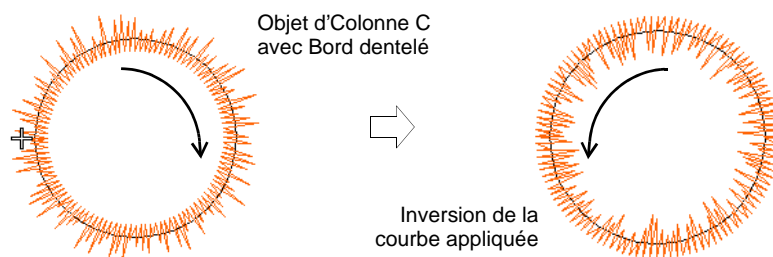
Il vous faut parfois contrôler la direction de la broderie afin de minimiser les coupes, de réduire l'effet de [contraction-étirement](#), d'améliorer le processus de broderie et de renforcer les contours. Utilisez **Retour arrière** et **Répéter** pour renforcer des contours en spécifiant le sens de

la broderie. La commande **Inverser courbes** vous permet d'inverser la direction de broderie sans duplication.

Inverser la direction des points

Utilisez **Editer > Inverser > Inverser courbes** pour inverser la direction des points dans les objets vectoriels ou dans les objets de broderie fermés.

La direction de broderie peut influencer sur la qualité à cause de l'effet de **contraction-étirement**. La commande **Inverser courbes** vous permet de contrôler l'effet de contraction-étirement en inversant la direction des points de broderie. Elle peut être appliquée aux objets de contour ouverts aussi bien qu'aux objets de contour fermés. Pour inverser le sens des points de broderie, sélectionnez un objet et appliquez **Editer > Inverser courbes**. Cette commande est également disponible dans le menu contextuel (clic à droite).



La commande **Inverser courbes** peut être appliquée à Passage, Point de tenue, Colonne C, Passage de motif et Passage paillettes. Elle peut aussi affecter la direction de broderie des bords dentelés, des points de contour, des décalages tatami et des patrons Fractionnement flexible.



Suggestion : Les **objets vectoriels** peuvent aussi être inversés. L'effet sur les objets vectoriels n'est visible que lorsqu'ils sont convertis en broderie.

Renforcer les contours



Utilisez **Numérisation traditionnelle > Retour arrière** pour renforcer un contour, le brodant en sens inverse de l'original.



Utilisez **Numérisation traditionnelle > Répéter** pour dupliquer un contour dans la même direction – généralement utilisé avec des formes fermées.

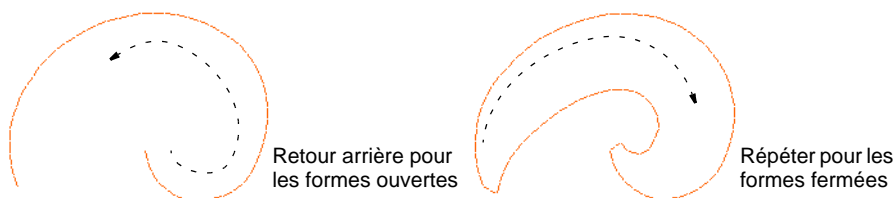
Utilisez **Retour arrière** et **Répéter** pour renforcer les contours. Retourner en arrière brode dans le sens inverse de la broderie initiale. Cette fonctionnalité sert à épaissir les contours faits de points de passage

sans créer de points de liaison indésirables. **Répéter** rebrode dans la même direction et est généralement utilisé pour les formes fermées.

Marche à suivre pour renforcer les contours

- 1 Sélectionnez le ou les contours à renforcer.
- 2 Cliquez sur l'icône **Retour arrière** ou l'icône **Répéter** :
 - ◀ **Retour arrière** pour les formes ouvertes
 - ◀ **Répéter** pour les formes fermées.

L'objet est dupliqué et placé sur l'original. Il est positionné après l'original dans la séquence de points de broderie.



- 3 Assurez-vous que l'objet a bien été dupliqué en utilisant l'une des méthodes ci-dessous.
 - ◀ Vérifiez la numération des points dans la **Barre d'état**.
 - ◀ Utilisez **Simulateur de broderie**.
 - ◀ Parcourez les points de broderie.



Note : Si vous utilisez **Répéter** pour des formes ouvertes, un point connecteur reliant la fin au commencement de l'objet sera inséré et devra être coupé.

Sujets connexes

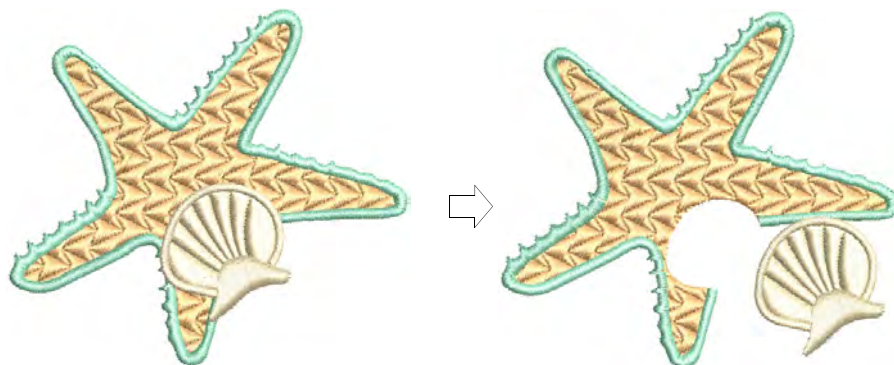
- ◀ [Simuler le processus de broderie](#)
- ◀ [Afficher la séquence de broderie](#)

Retirer la broderie sous-jacente



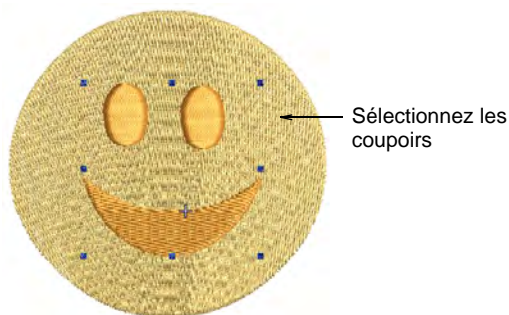
Utilisez Appliqué > Supprimer chevauchements pour supprimer la couche sous-jacente de broderie dans les objets se chevauchant en utilisant l'objet sélectionné comme « découpeur ». Cliquez à droite pour les paramètres.

Utilisez la commande **Retirer chevauchements** pour retirer les couches sous-jacentes de broderie dans les objets se chevauchant. Cela aide à réduire la numération des points et empêche les accumulations de points.

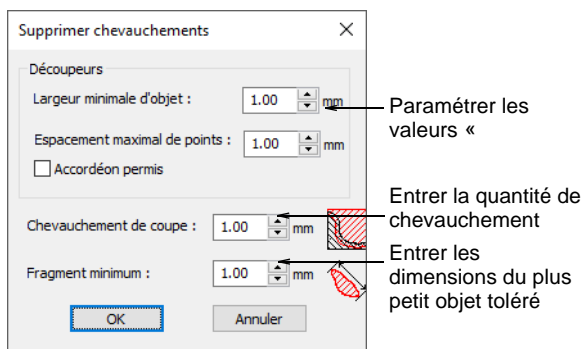


Marche à suivre pour retirer la broderie sous-jacente

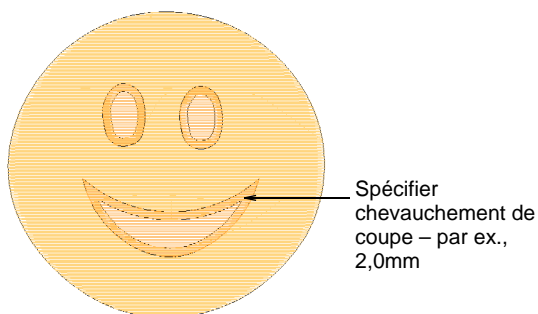
- ◀ Sélectionnez un ou plusieurs « coupoirs ».



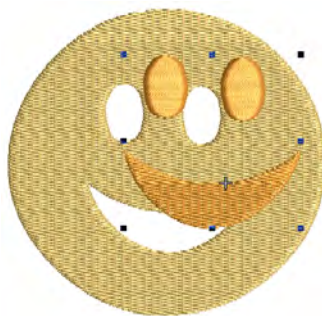
- ◀ Cliquez sur l'icône **Supprimer chevauchements**. La broderie sous-jacente est supprimée en utilisant les paramètres par défaut. Ou bien, sélectionnez **Réorganiser > Retirer chevauchements** pour accéder aux paramètres ou cliquer à droite sur l'outil.



- ◀ Dans le panneau **Coupoirs**, ajustez la largeur minimale d'objet et l'espacement maximal de point en tant que de besoin.
Ces paramètres sont utiles si, par exemple, vous choisissez tout un dessin comme coupoir et voulez exclure des objets, tels que des bordures ou des détails, inférieurs à une certaine largeur. Le paramètre **Espacement de point maximal** vous permet d'exclure des points de broderie d'arrière-plan d'une certaine densité.
- ◀ Sélectionnez **Accordéon permis** pour inclure des objets Espacement en accordéon. Par défaut, le logiciel traite les objets comme des arrière-plans et les exclut du processus de coupe.
- ◀ Entrez la quantité de chevauchement requise dans le champ **Chevauchements de coupe**.



- ◀ Dans le champ **Fragments minimaux**, entrez les dimensions de l'objet le plus petit qui sera produit après la coupe. Ceci élimine la génération de petits objets et les changements de couleur inutiles.
- ◀ Cliquez sur **OK**. la broderie sous-jacente est supprimée.



Suggestion : Vous pouvez utiliser tout un dessin de broderie comme un coupoir éliminant les objets, tels que des bordures ou des détails, inférieurs à une certaine largeur.

Sujets connexes

- ◀ [Créer un appliqué à recouvrement partiel](#)

Ajuster les angles de point

Les ajustements d'angle de point dépendent du type d'objet. Avec les objets de [Remplissage complexe](#) vous pouvez paramétrer un angle de point pour l'ensemble de l'objet. Vous pouvez ajouter des angles de point multiples avec l'outil **Ajouter angles de point**. Vous pouvez également ajuster des angles de point avec l'outil **Refaçonner objet**.



Ajouter des angles en mode angles de point

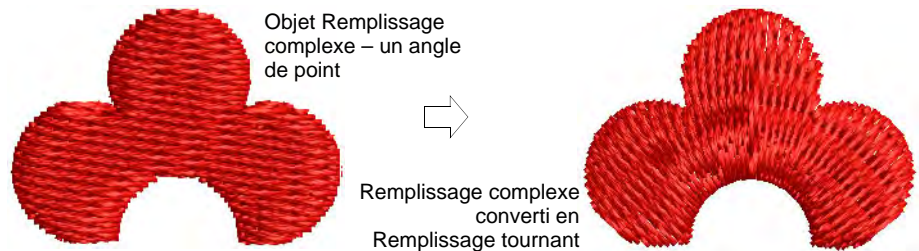


Utilisez Numérisation graphique > Ajouter angles de point pour ajouter des angles de point à des objets sélectionnés.



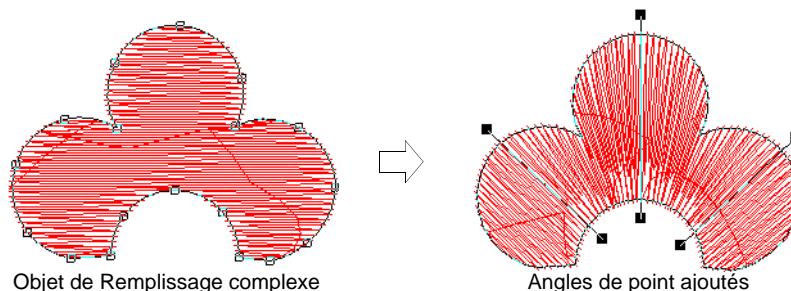
Utilisez Numérisation graphique > Retirer angles de point pour supprimer des angles de point d'objets fermés avec points tournants.

Vous pouvez ajouter des [angles de point](#) à la plupart des [objets de broderie](#) interactivement en utilisant l'outil **Angles de points**. Créez des objets de broderie en ajoutant des angles de point directement aux [objets vectoriels](#).



Marche à suivre pour ajouter des angles de point en mode angles de point

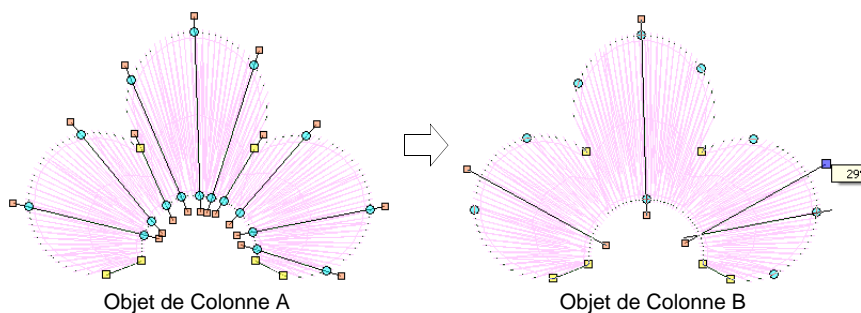
1 Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Ajouter angles de point**.



2 Numérisez des angles de point qui coupent deux côtés de l'objet.

3 Pressez la touche **Retour**. L'objet est affiché en **Refaçonner**.

4 En maintenant la touche **Ctrl**, cliquez sur l'endroit du contour où vous voulez placer une ligne d'angle de point supplémentaire.



Note : Pour supprimer tout excepté l'angle de point par défaut, sélectionnez l'objet et cliquez sur **Retirer angles de point**.

Ajouter des angles de point en mode Refaçonner



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour ajouter des angles de point à des objets sélectionnés.

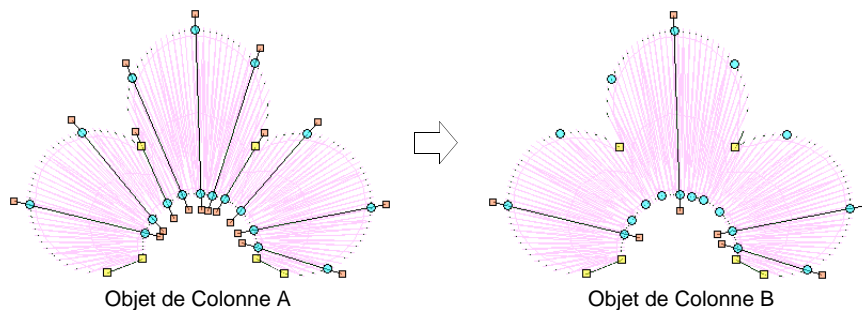


Utilisez **Affichages de refaçonnage > Afficher angles de point** pour activer-désactiver l'affichage des angles de point lorsque vous utilisez l'outil **Refaçonner objet**.

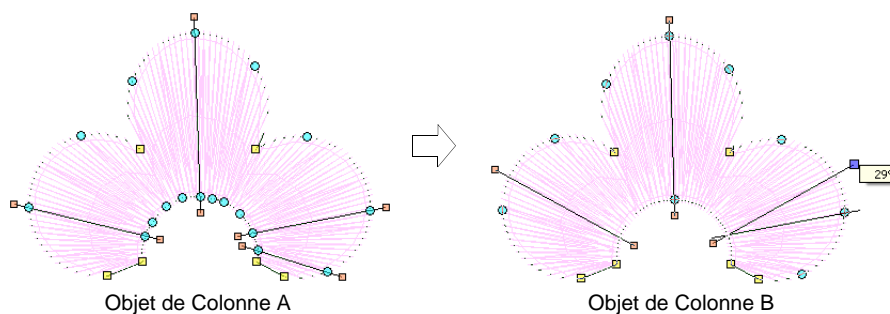
Ajustez et/ou ajoutez des **angles de point** aux **objets de broderie** en utilisant l'outil **Refaçonner objet**.

Marche à suivre pour ajouter des angles de point en mode Refaçonner

- 1 Sélectionnez l'objet.
- 2 Cliquez sur l'icône **Refaçonner objet** et cliquez sur **Afficher angles de point** pour n'afficher que ces [points de contrôle](#).



- 3 Cliquez et faites glisser les angles de point à ajuster.



Suggestion : Les objets Colonne A se convertissent automatiquement en Colonne B dès que vous ajoutez ou ajustez un angle de point. Vous ne pouvez pas ajouter d'angles de point aux objets de [Remplissage complexe](#) en mode **Refaçonner**.

- 4 En maintenant la touche **Ctrl**, cliquez sur l'endroit du contour où vous voulez placer une ligne d'angle de point supplémentaire.
- 5 Pressez la touche **Retour**.

Sujets connexes

- ◀ [Convertir dessins avec Graphiques CoreIDRAW](#)

Ajuster les densités de points



Utilisez **Édition de points > Traiter points de broderie** pour ajuster la densité de point et/ou changer la taille de tout le dessin, ou de certaines parties du dessin.

Vous pouvez changer la densité de point pour broder sur un tissu différent ou avec un autre type de fil. Ou bien, vous pourriez diminuer les coûts de production en réduisant le nombre total de points de broderie. Le fonction **Traiter points de broderie** vous permet de changer la densité de tous les types de point (excepté **Manuel**) dans la totalité du dessin ou dans des parties sélectionnées. Elle vous permet également d'ajuster la densité des types de point sélectionnés. Vous pouvez même utiliser la fonctionnalité pour **redimensionner** un dessin de broderie.

Marche à suivre pour ajuster la densité de point de l'ensemble

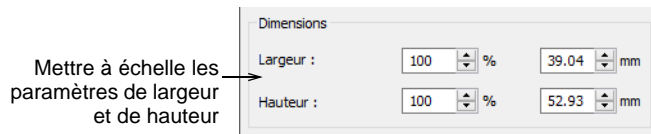
- ◀ Sélectionnez le dessin ou les objets que vous voulez traiter.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Traiter points de broderie**.

Valeurs de point			
Points cibles :	100 %	292	
Espacement satin :	100 %		mm
<input checked="" type="checkbox"/> Espacement automatique			
Espacement zigzag :	100 %		mm
Espacement tatami :	100 %		mm
Longueur tatami :	100 %		mm
Espac. fract. de programme :	100 %		mm
Long. de fract. de programme :	100 %		mm
Long. de point de passage :	100 %		mm
Comp. d'étirement :	0.00 +/-		mm

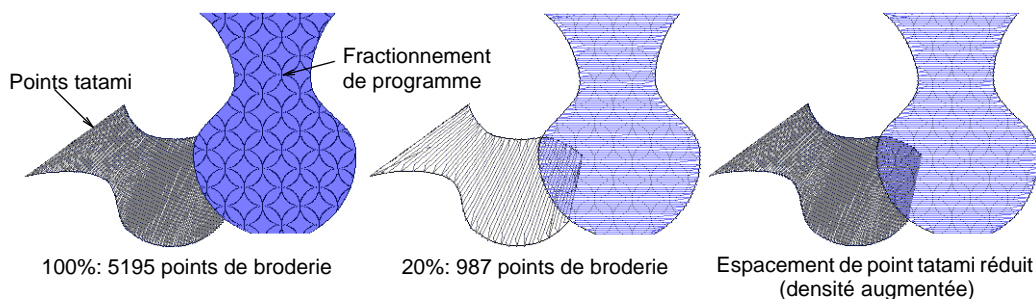
- ◀ Dans le panneau **Valeurs de point**
 - ◀ Saisissez les **Points cibles** en pourcentage ou en valeur absolue. Cela ajuste automatiquement la densité de chaque type de point requis pour effectuer la numération de points requise.
 - ◀ Ou bien, vous pouvez ajuster la densité de chaque type de point. Vous pouvez sélectionner l'espacement ou la nouvelle longueur comme un pourcentage de la valeur initiale correspondante – de 10 % à 1000 % – ou en valeur absolue – par ex. en millimètres. Si vous ne voulez pas modifier la densité d'un certain type de point, laissez-la à 100 %.
 - ◀ Cochez la case si vous voulez utiliser **Espacement automatique** pour la broderie satin. Si la coche est supprimée, Espacement automatique sera retiré de tous les objets satin sélectionnés et

remplacé par un espacement fixe. Si la case à cocher est estompée, les valeurs originelles d'Espacement automatique sont retenues.

- ◀ Dans le champ **Compensation d'étirement**, entrez la quantité désirée de surfilage destinée à compenser l'étirement du tissu.
- ◀ Dans le panneau **Dimensions**, ajustez les valeurs **Largeur** et **Hauteurs** pour **redimensionner** les objets sélectionnés.



- ◀ Cliquez sur **OK** pour appliquer. Les points de broderie des objets Tatami, Satin, Passage, Zigzag, et **Fract. de programme** sont régénérés.



Note : Si un dessin de broderie a été créé dans EmbroideryStudio, ou a été converti en objets, les changements que vous effectuez par l'intermédiaire du dialogue **Traiter points de broderie** modifieront les **propriétés des objets** sélectionnés. Vous pouvez vérifier les changements dans le docker **Propriétés d'objet**.

Sujets connexes

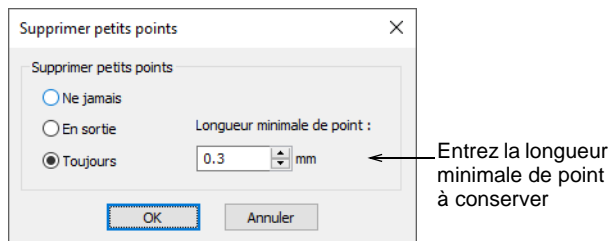
- ◀ [Broderie satin](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Compenser l'extension du tissu](#)
- ◀ [Mettre les objets à l'échelle numériquement](#)

Eliminer les petits points

Des points trop petits peuvent endommager le tissu et causer des ruptures de fil ou des cassures d'aiguille. Avant d'envoyer un dessin à la broderie, vous pouvez retirer automatiquement les petits points non désirés. Le filtre peut être appliqué continuellement, en sortie uniquement, ou jamais.

Marche à suivre pour éliminer les petits points

- ◀ Sélectionnez **Dessin > Retirer petits points**.



- ◀ Choisissez votre option préférée :
 - ◀ Lorsqu'il est paramétré à « Toujours », le filtre sera automatiquement appliqué dans l'arrière-plan à chaque fois que des objets sont édités ou numérisés.
 - ◀ Lorsqu'il est paramétré à « En sortie », le filtre n'est appliqué que durant l'impression ou la sortie de fichiers.
- ◀ Entrez la **longueur minimale des points** que vous voulez garder.
- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer.
- ◀ Vérifiez la nouvelle numération des points dans la barre **Etat**.

Sujets connexes


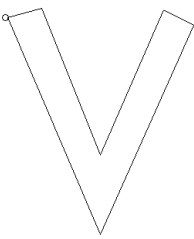
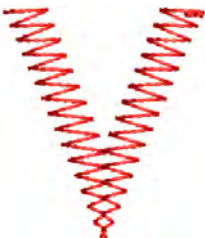
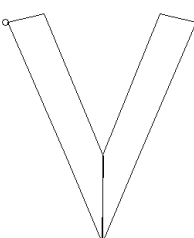

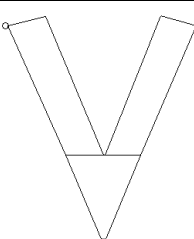

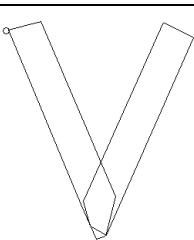
- ◀ [Autres options générales](#)

Contrôler la broderie en coin

La qualité et le style des coins sont importants dans les bordures et les appliqués, et la broderie de colonnes satin en général. Les coins saillants peuvent causer une concentration de points créant des zones dures sur la broderie, ce qui pourrait endommager le tissu ou l'aiguille. La fonctionnalité [Coins intelligents](#) vous aide à contrôler les coins saillants dans les objets d'[Colonne A](#) et d'[Colonne C](#).

Méthodes de traitement des coins


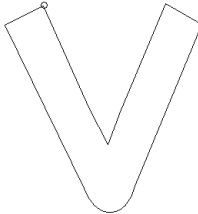

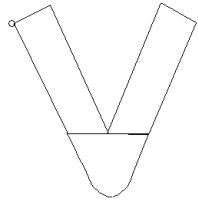
Les méthodes suivantes peuvent être appliquées aux appliqués et aux colonnes standard satin (Colonne C).

Méthode	Échantillon	Contour	Description
Pas de coin			Les points de broderie se courbent autour des coins – traitement des coins Colonne C par défaut.
Coin en mitre			Des coins sont formés par deux segments qui se rejoignent en un point saillant.
Coin en chapeau			Le coin est coiffé d'un segment supplémentaire – la broderie en chapeau reste parallèle à la colonne.
Coin de recouvrement			Le coin est divisé en deux segments.

Arrondissement des coins

Une option **Arrondir coins saillants** est disponible pour les objets Colonne C qui peuvent aussi être appliqués aux coins saillants. L'option

n'est disponible que conjointement avec l'effet **Coins intelligents**. Elle est généralement utilisée avec l'option **Coin en chapeau**.

Méthode	Échantillon	Contour	Description
Coin arrondi			Le coin est brodé en un segment, avec des points tournants formant un coin arrondi sur la bordure extérieure.
Coin en chapeau arrondi			Le coin est brodé en trois segments formant un coin arrondi sur la bordure extérieure.

Appliquer les Coins intelligents



Utilisez Effets de point > Coins en mitre pour créer des lignes saillantes aux intersections de deux colonnes. Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.



Utilisez Effets de point > Coins en chapeau avec les coins très saillants pour générer moins de points. Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.



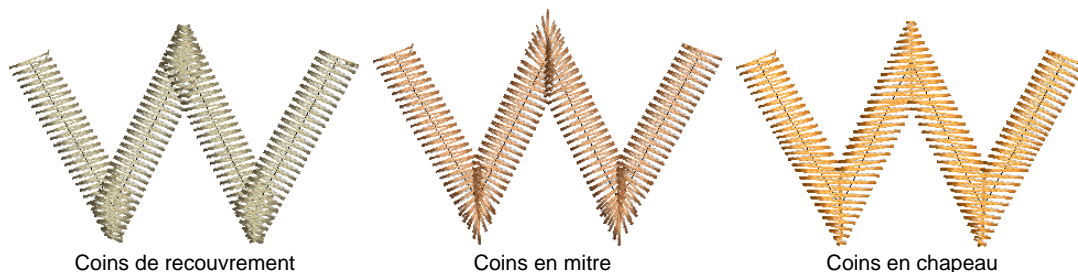
Utiliser Effets de point > Coins de recouvrement pour le style de broderie « Tidori ». Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.

Utilisez la fonctionnalité **Coins intelligents** pour réduire le nombre de points et le risque de broderie serrée et déformée dans les coins saillants. Les **coins en mitre** créent une ligne saillante à l'intersection de deux colonnes. Utilisez-le pour des angles de coin situés entre 20° et 45°. Les **Coins en chapeau** conviennent bien aux coins très saillants, car ils génèrent moins de points de broderie. Les **Coins de recouvrement** conviennent au style de broderie « Tidori ». Ils peuvent être appliqués aux objets d'**Colonne C** et d'appliqué.

Marche à suivre pour appliquer Coins intelligents

- ◀ Cliquez sur l'icône **Coins intelligents**, avec ou sans objet sélectionné. Quand il n'y a pas d'objet sélectionné, des Coins intelligents sont

automatiquement générés pour tous les nouveaux objets. Les coins sont basés sur les [propriétés en cours](#).



◀ Cliquez de nouveau pour désactiver l'effet.



Note : Vous pouvez aussi combiner **Coins intelligents** dans les objets d'[Colonne C](#) avec arrondissement des points saillants.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les paramètres de coins intelligents](#)
- ◀ [Arrondir les coins saillants](#)
- ◀ [Broderie d'appliqué](#)

Ajuster les paramètres de coins intelligents



Utilisez Effets de point > Coins en mitre pour créer des lignes saillantes aux intersections de deux colonnes. Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.



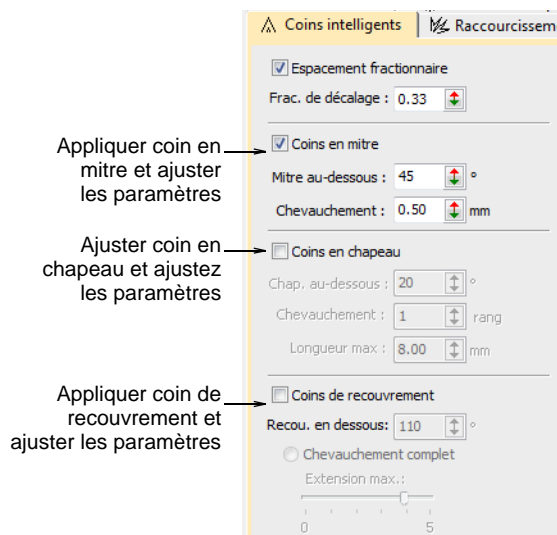
Utilisez Effets de point > Coins en chapeau avec les coins très saillants pour générer moins de points. Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.



Utiliser Effets de point > Coins de recouvrement pour le style de broderie « Tidori ». Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.

Vous pouvez définir les angles auxquels les **Coins intelligents** seront appliqués, et préciser les tolérances de chevauchement et de longueur de

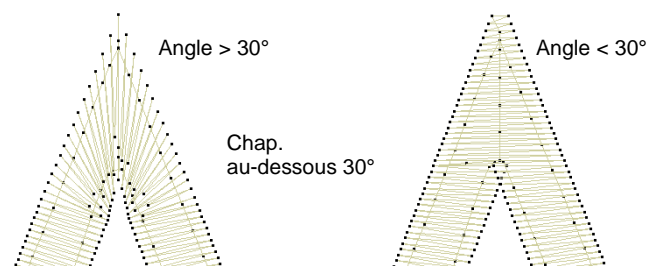
point. Cliquez à droite sur l'icône **Coins intelligents** pour accéder à propriétés d'objet.



Coins en chapeau

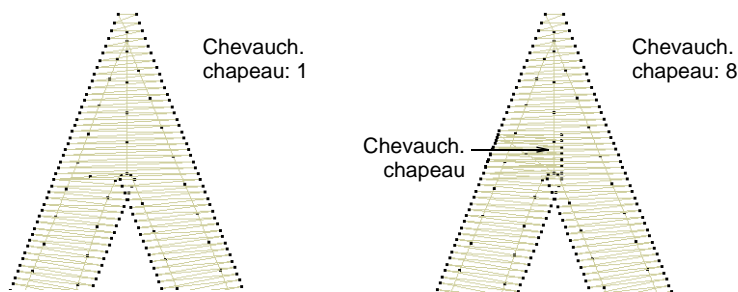
Chapeau procure les paramètres suivants :

- ◀ **Chapeau au-dessous** : Valeur d'angle en dessous de laquelle Coin en chapeau est appliqué – tous les coins dont l'angle est supérieur à cette valeur ne sont pas chapeautés. La valeur par défaut est recouvrement en dessous de 20°.



Suggestion : Si **Coins en mitre** est également sélectionné, l'angle chapeau est habituellement plus petit que l'angle mitre.

- ◀ **Chevauchement** : Le nombre permis de rangs se chevauchant là où les sections du chapeau se rejoignent.

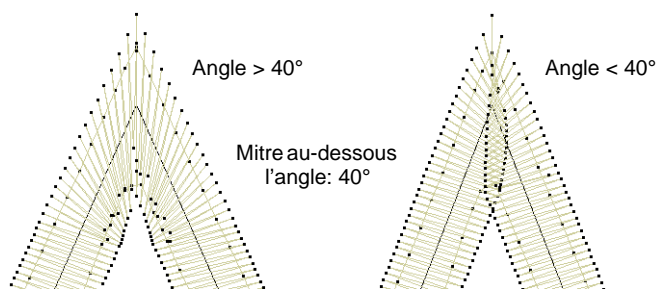


- ◀ **Longueur max**: Longueur maximale des points chapeau. Les **Coins en chapeau** avec des points de broderie dépassant cette longueur deviendront des **Coins en mitre**. Cela empêche les points longs et les points courts d'apparaître côte à côte.

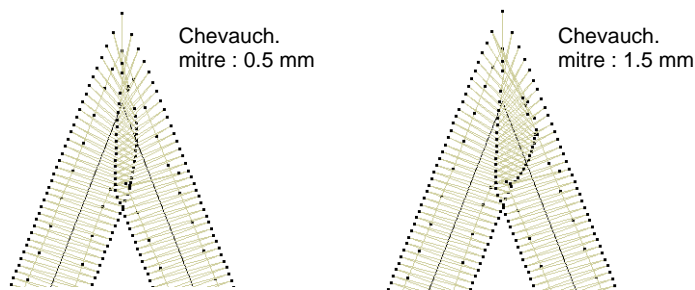
Coins en mitre

Mitre procure les paramètres suivants :

- ◀ **Mitre au-dessous**: Valeur d'angle en dessous de laquelle **Coin en mitre** est appliqué – tous les coins dont l'angle est supérieur à cette valeur ne sont pas mitrés. La valeur par défaut est recouvrement en dessous de 45°.



- ◀ **Chevauchement** : Distance par laquelle les points de broderie peuvent chevaucher le centre du coin.

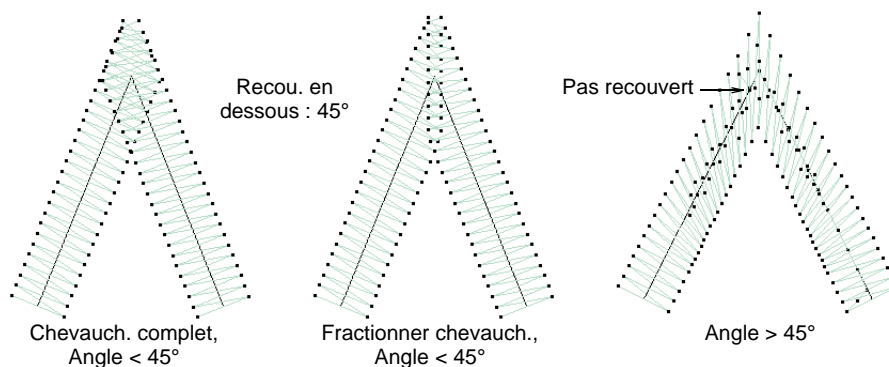




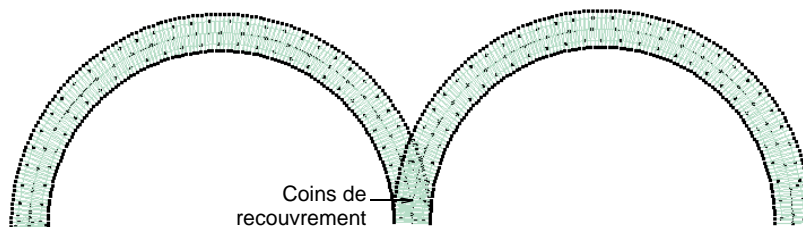
Suggestion : Vous pouvez utiliser les options **Coin en mitre** et **Coin en chapeau** ensemble. Par exemple, vous pouvez vouloir qu'un angle inférieur à 75° soit coupé en onglet, mais inférieur à 45° soit plafonné.

Coins de recouvrement

La fonction **Coins de recouvrement** offre une bonne broderie technique dans les coins serrés, ainsi que des effets de point créatifs. Vous avez le choix entre la méthode de chevauchement complet et la méthode de chevauchement fractionné, objet par objet. La méthode du chevauchement fractionné offre une quantité variable de chevauchement au niveau des coins. Le paramètre **Recouvrement en dessous** s'applique aux deux méthodes et définit l'angle en dessous duquel **Coin de recouvrement** prendra effet. Tous les coins supérieurs à cet angle ne seront pas recouverts. La valeur par défaut est recouvrement en dessous de 110° .



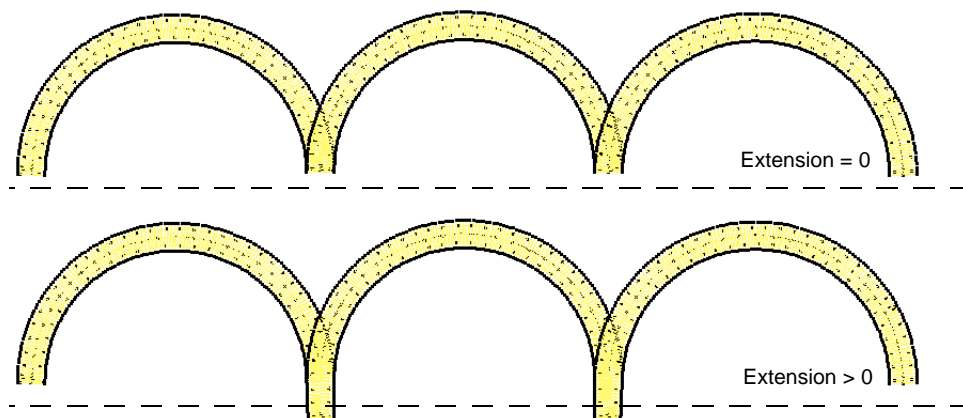
Avec des formes festonnées, les coins de recouvrement seront toujours appliqués puisque l'angle de coin s'approche de zéro.



Chevauchement complet

Chevauchement complet fournit le paramètre **Extension max**. En termes techniques, c'est l'extension de l'extrémité du coin à partir de la

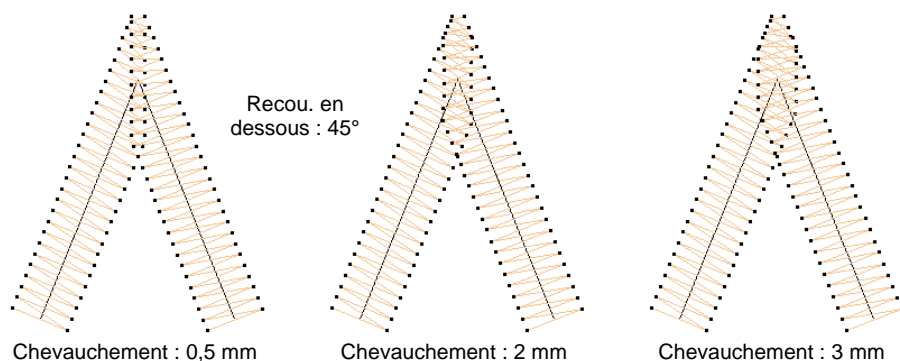
courbe en pourcentage de la largeur. Lorsqu'il est paramétré à zéro, ce paramètre produit un effet émoussé.



Fractionner chevauchement

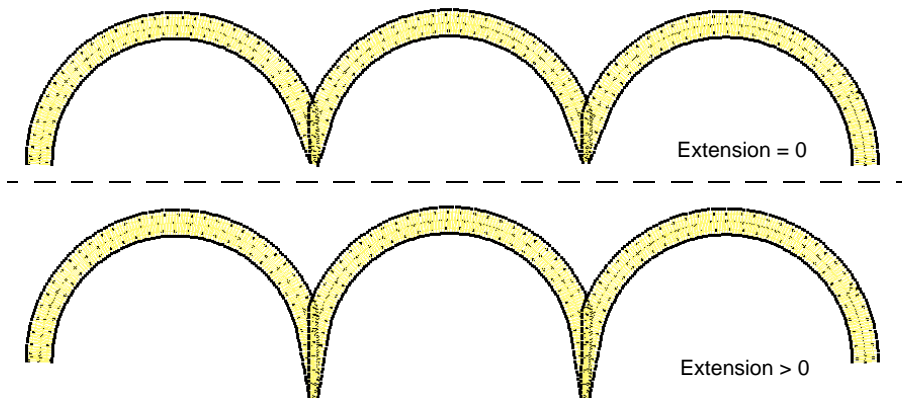
Lorsqu'il est activé, **Fractionner chevauchement** offre les paramètres suivants :

- ◀ **Chevauchement** : Ce paramètre une quantité sélectionnable de chevauchement entre les deux parties d'un coin recouvert. L'effet est similaire à un coin en mitre, mais avec un processus de broderie différent.



- ◀ **Extension de courbe max** : Extension de sommet de coin à partir de la courbe en pourcentage de la largeur. Les formes courbées peuvent avoir des chevauchements fractionnés pointus plats, complets ou

sélectionnables. Ce paramètre crée un effet émoissé, avec une application pratique similaire à celle des coins saillants arrondis.



Note : L'effet **Coin de recouvrement** est incompatible avec les coins en mitre ou en chapeau. L'activer désactive les deux autres.

Sujets connexes

◀ [Définissez les fractions de coin](#)

Arrondir les coins saillants

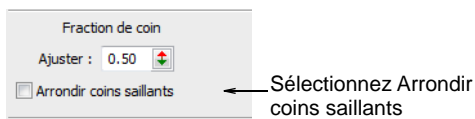


Cliquer à droite sur Numérisation traditionnelle > Colonne C pour paramétrer l'arrondissement d'un coin saillant.

Une option **Arrondir coins saillants** est disponible pour les objets [Colonne C](#) et peut être appliquée aux coins saillants. L'option n'est disponible que conjointement avec l'effet [Coins intelligents](#). Elle est généralement utilisée avec l'option **Coin en chapeau**.

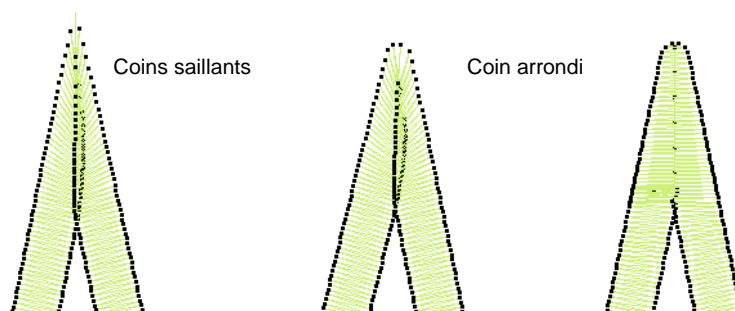
Marche à suivre pour arrondir coins saillants

- 1 Cliquez deux fois sur un objet d'Colonne C ou cliquez à droite sur l'outil pour accéder aux propriétés d'objet.



- 2 Cochez la case **Arrondir coins saillants**.

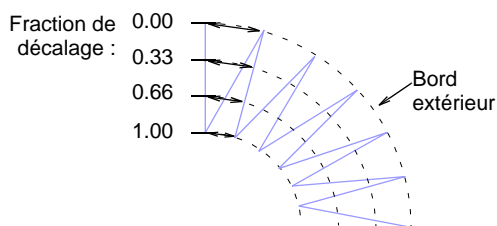
3 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



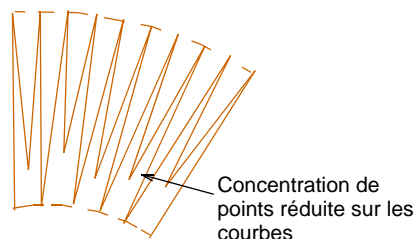
Réduire la concentration des points

L'espacement de point standard est calculé au bord extérieur d'une forme. Dans le cas de courbes serrées, un espacement fournissant un recouvrement adéquat sur le bord extérieur peut causer une accumulation de points le long du bord intérieur. Ce qui peut entraîner des ruptures de fil durant le processus de broderie. Le problème est directement proportionnel à la longueur des points.

Avec **Espacement fractionnaire**, EmbroideryStudio calcule les paramètres d'espacement à partir d'un point précis appelé « fraction de décalage ». Modifiez-le pour ajuster l'espacement des points sur les bords intérieur et extérieur.



Le **raccourcissement** des points réduit la longueur de certains points de broderie dans les coins saillants, afin de répartir uniformément les pénétrations d'aiguille pour créer une broderie plus régulière.

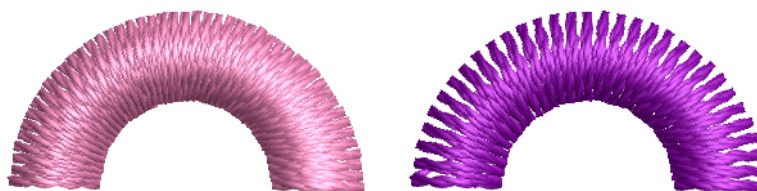


Appliquer un espacement fractionnaire



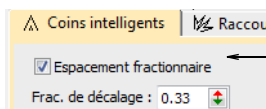
Utilisez Effets de point > Espacement fractionnaire pour répartir plus également la densité de points le long des bords intérieur et extérieur. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres d'espacement fractionnaire.

Appliquez Espacement fractionnaire aux formes courbées pour répartir plus également la densité de points le long des bords intérieur et extérieur. Espacement fractionnaire est tout particulièrement utile pour les colonnes de points satin comprenant des courbes serrées. Les meilleurs résultats sont obtenus en combinant les effets [raccourcissement de point](#) et espacement fractionnaire.



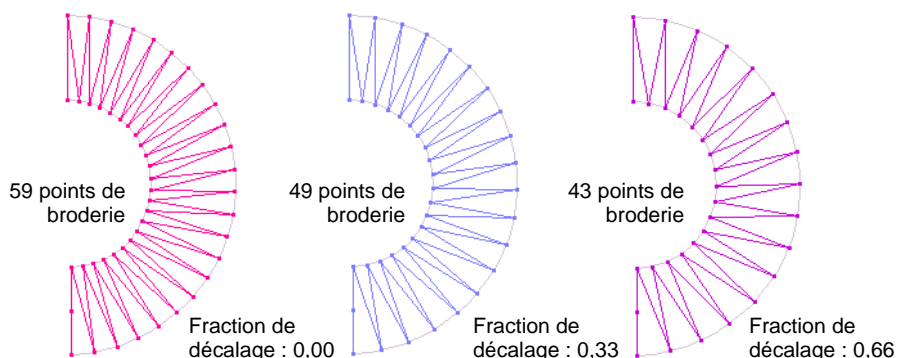
Marche à suivre pour appliquer espacement fractionnaire

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Espacement fractionnaire** avec ou sans objets sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.



Sélectionner espacement fractionnaire et saisir une fraction de décalage

- ◀ Sélectionnez la case à cocher **Espacement fractionnaire**.
- ◀ Dans le champ **Fraction de décalage**, entrez la valeur de fraction de décalage en fraction de la largeur de colonne, où le bord extérieur est **0,00** et le bord intérieur est **1,00**.





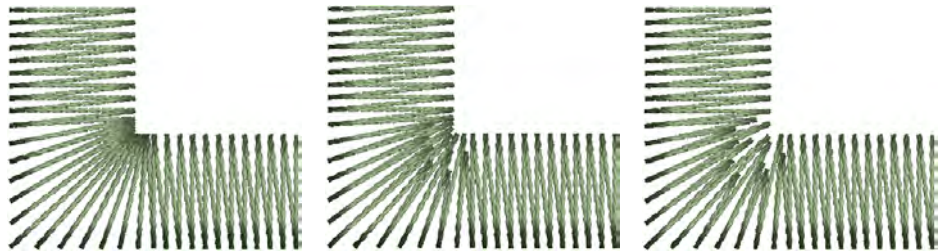
Suggestion : Une fraction de décalage de 0,33 génère moins de points que l'espacement standard, réduisant l'accumulation le long du bord intérieur. Une fraction de décalage de 0,66 élimine l'accumulation sur le bord intérieur, mais peut ne pas produire suffisamment de points pour recouvrir le tissu.

Appliquer le raccourcissement des points



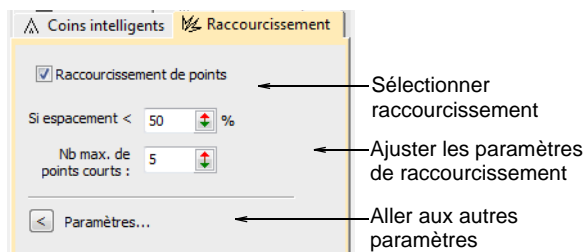
Utilisez Effets de point > Raccourcissement pour réduire l'accumulation de points dans les courbes serrées en raccourcissant des points de broderie sur le bord intérieur. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres de raccourcissement de points.

Appliquez raccourcissement de points aux objets pointus pour réduire la densité de points sur le bord intérieur. Les paramètres par défaut conviennent à la plupart des dessins de broderie. Les utilisateurs chevronnés pourront les remplacer avec leurs propres paramètres personnalisés.

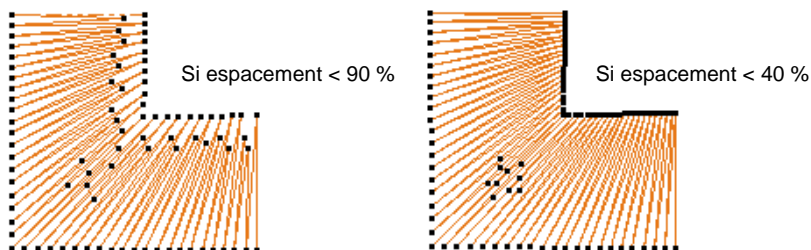


Marche à suivre pour appliquer raccourcissement de points

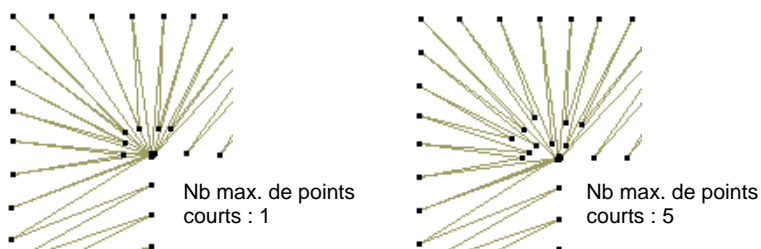
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Raccourcissement** avec ou sans objets sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Dans le champ **Si espacement <**, entrez l'**espacement minimal** permis entre les points de broderie (en % de l'espacement minimal) avant que le raccourcissement automatique ne prenne effet.



- ◀ Saisissez le nombre maximal de points courts consécutifs tolérés, jusqu'à concurrence de cinq. Plus ce nombre est élevé, plus régulière est la répartition des pénétrations d'aiguille dans les courbes serrées, réduisant ainsi l'accumulation de points.



- ◀ Cliquez sur le bouton **Paramètres**. Le dialogue **Paramètres de raccourcissement de points** s'ouvre. Vous pouvez y définir des longueurs individuelles de points courts consécutifs en pourcentage du point initial.

Paramètres de raccourcissement de points

Réduire longueur de point à (%)

No. de points	1er point	2e point	3e point	4e point	5e point
1	80				
2	85	72			
3	70	90	70		
4	70	90	80	70	
5	70	87	65	83	70

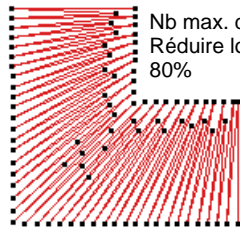
Ranger en mémoire

OK Annuler

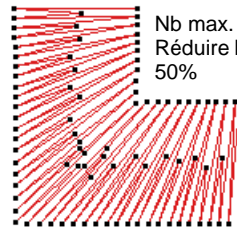
Définir la longueur du point court par rapport à la longueur de point initial

Randomiser le patron de raccourcissement

- ◀ Une valeur de 80 % signifie que le point est raccourci à 80 % de sa longueur initiale, et non de 80 %. Plus le pourcentage est réduit, plus le point est raccourci.

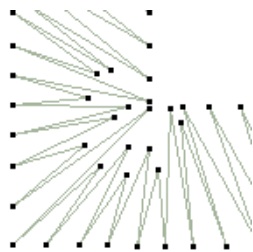


Nb max. de points courts : 1
Réduire longueur de point à : 80%

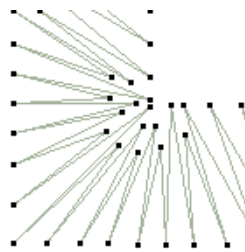


Nb max. de points courts : 1
Réduire longueur de point à : 50%

- ◀ Si vous paramétrez pour trois points courts consécutifs, remplissez seulement les trois premiers rangs. Si vous paramétrez pour cinq points courts consécutifs, remplissez les cinq rangs. S'il n'y a qu'un point court de généré entre les points de broderie standard, la valeur du rang 1 sera appliquée. Si deux points courts consécutifs sont générés, les valeurs du rang 2 seront appliquées au premier et au deuxième point respectivement. Et ainsi de suite.



Nb max. de points courts : 5
Réduire longueur de point à : 50%
Rang 1 : 90
Rang 2 : 70 60
Rang 3 : 55 85 55
Rang 4 : 55 85 75 55
Rang 5 : 55 70 45 70 55

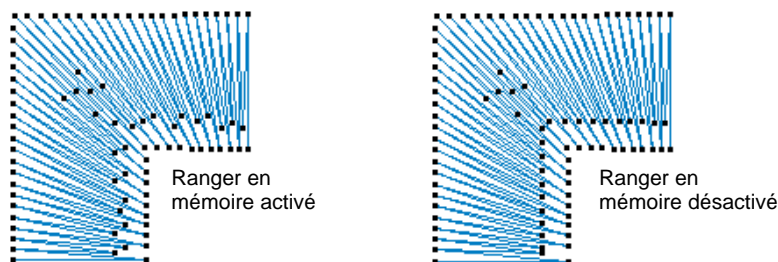


Nb max. de points courts : 5
Réduire longueur de point à : 50%
Rang 1 : 80
Rang 2 : 85 70
Rang 3 : 70 90 70
Rang 4 : 70 90 80 70
Rang 5 : 70 85 65 85 70



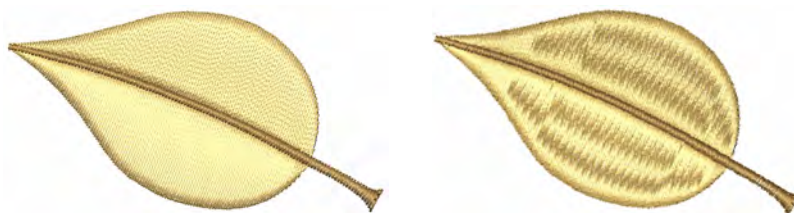
Suggestion : Utilisez un patron dentelé entre des points consécutifs pour obtenir de meilleurs résultats.

- ◀ Cochez la case **Ranger en mémoire** pour randomiser les valeurs de patron de raccourcissement. Ceci éliminera les lignes indésirables qui apparaissent dans les courbes ordinaires.

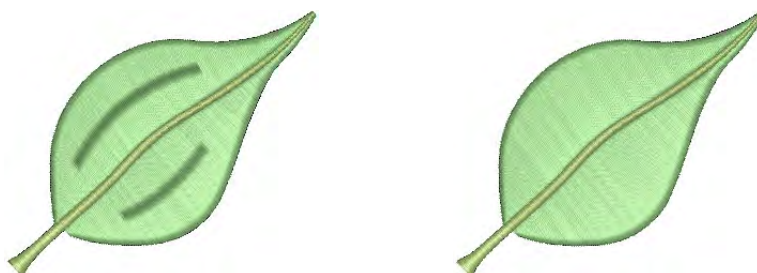


Optimiser les longs points satin

Les machines à broder ont une longueur maximale possible de point qui est déterminée par l'ampleur de mouvement du cadre. Si un point dépasse cette longueur, il est généralement subdivisé en points plus petits de longueur égale. La ligne formée par les pénétrations d'aiguille peut affecter l'apparence de la broderie, surtout les remplissages satin. **Fractionnement automatique** réduit les longs points satin en points plus courts. Il répartit aussi les pénétrations d'aiguille de façon aléatoire, afin qu'ils ne forment pas de ligne au milieu de la forme.



Si vous désirez conserver l'effet satin – par exemple, s'il n'y a que quelques points qui sont trop longs – vous pouvez utiliser **Saut automatique** à la place. Cela conserve les longs points à l'intérieur d'un objet en les tournant en une série de sauts. **Fractionnement automatique** doit être désactivé pour que **Saut automatique** prenne effet. **Saut automatique** est appliqué par défaut aux points de liaison.





Note : Le mouvement maximal de cadre est défini dans le logiciel par les [valeurs de format](#). Pour plus amples informations, voir [Formats machine standards](#).

Fractionner des points satin

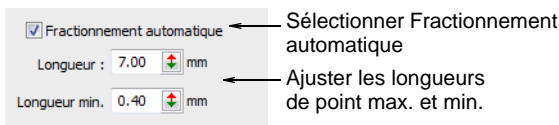


Cliquez à droite sur Points de remplissage > Satin pour appliquer Fractionnement automatique aux objets satin nouveaux ou sélectionnés.

Alors que **Fractionnement automatique** sert avant tout à éviter la présence de longs points à l'intérieur de larges colonnes, il peut aussi être utilisé pour remplacer le remplissage tatami. **Fractionnement automatique** est plus proche de satin et fonctionne bien avec les points tournants. Il crée des lignes douces et donne un peu plus de profondeur. Par contre, tatami est plat et peut donner un résultat insatisfaisant dans les courbes serrées.

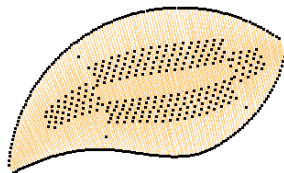
Marche à suivre pour fractionner des points satin

- 1 Cliquez sur l'icône **Satin** avec ou sans objets sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.

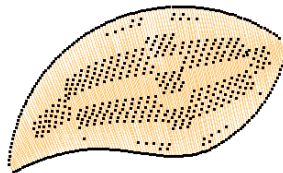


- 2 Sélectionnez la case à cocher **Fractionnement automatique**.
- 3 Saisissez la longueur [maximale](#) autorisée pour les points satin avant que **Fractionnement automatique** soit appliqué.

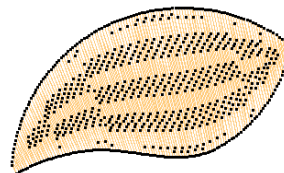
Les points de broderie excédant cette valeur seront fractionnés en points plus petits. Cette valeur peut être plus petite que le point maximal utilisé pour l'ensemble du dessin.



Longueur : 5 mm
Longueur min. : 0.4 mm



Longueur : 4 mm
Longueur min. : 0.4 mm

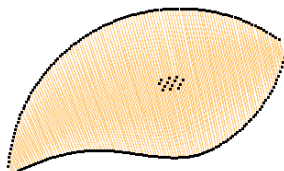


Longueur : 3 mm
Longueur min. : 0.4 mm

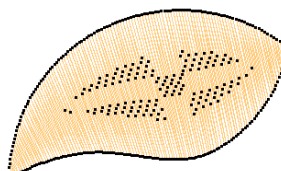


Suggestion : Utilisez une longueur de 7,00 mm pour préserver l'effet satin.

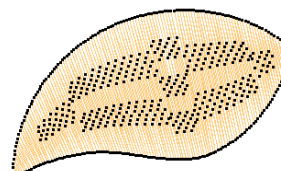
- 4 Dans le champ **Longueur min**, entrez la valeur du point le plus petit qui pourra être généré durant l'utilisation de **Fractionnement automatique**.



Longueur : 4 mm
Longueur min. : 5 mm



Longueur : 4 mm
Longueur min. : 3 mm



Longueur : 4 mm
Longueur min. : 1 mm

- 5 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



Suggestion : A la place de **Fractionnement automatique**, essayez un remplissage tatami grené ou **Fractionnement de programme**. Ou, utilisez **Fractionnement défini par l'utilisateur** pour gérer les lignes de fractionnement dans les remplissages satin.



Avec Tatami



Avec Fractionnement
de programme



Avec Fractionnement
défini par l'utilisateur

Sujets connexes

- ◀ [Utiliser des sauts comme points de liaison](#)
- ◀ [Remplissages de patrons](#)

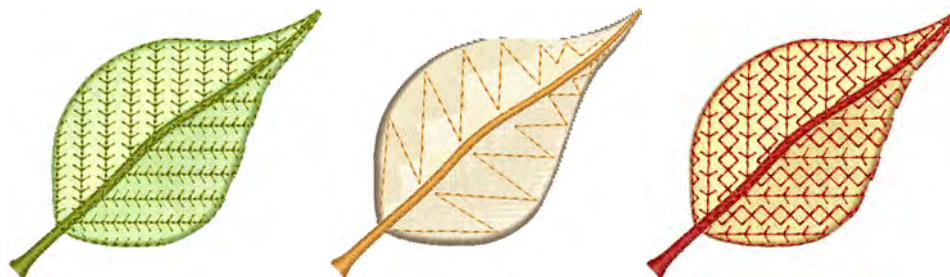
Conserver les longs points



Utilisez **Effets de point > Saut automatique** pour conserver les longs points dans les objets nouveaux ou sélectionnés. Cliquer à droite pour ajuster les paramètres.

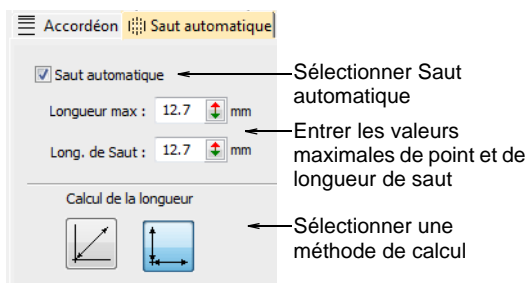
Appliquez **Saut automatique** aux objets satin dont les points excèdent la longueur maximal de point. Si les points de recouvrement sont courts, les agrandir avec un saut les rend plus lâches, ce qui donne du relief au tissu. **Saut automatique** peut être utilisé, par exemple, avec des assises numérisées manuellement. On peut également s'en servir pour créer un effet matelassé, par exemple, en l'appliquant aux zones satin

qui ne sont pas surpiquées avec Point de passage o [Remplissage de motifs](#).



Marche à suivre pour conserver les longs points

- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Saut automatique** avec ou sans objets sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez la case à cocher **Saut automatique**.
- 3 Dans le champ **Longueur max.**, entrez la longueur maximale de point permise. **Saut automatique** sera appliqué aux points excédant cette valeur.

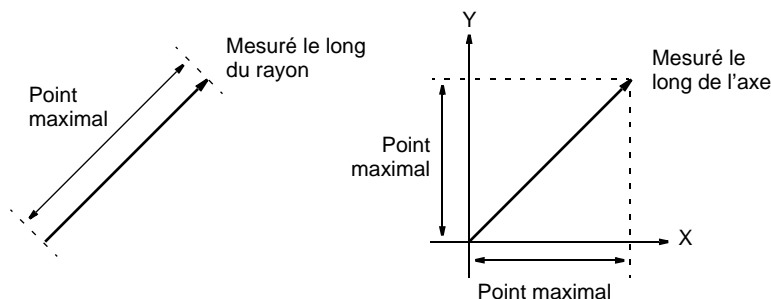


Note : Cette valeur doit être inférieure ou égale à la longueur maximale de point permise pour le [format](#) sélectionné.

- 4 Le cas échéant, ajustez la **Longueur de saut**.
Les petits points augmentent le temps de broderie, mais déplacent le cadre sans à-coups sur la surface du dessin.

5 Choisir une méthode de **Calcul de la longueur** :

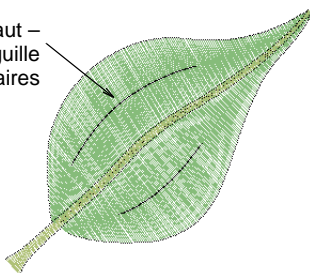
Option	Fonction
Le long du rayon	Mesure la distance entre deux pénétrations d'aiguille consécutives.
Le long de l'axe	Mesure le déplacement horizontal ou le déplacement vertical requis pour le point de broderie.



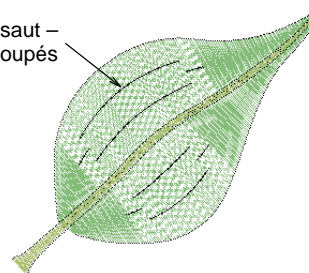
Sélectionnez l'option en fonction de la méthode de calcul de longueur de point utilisée par la machine. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

6 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.

PAS DE point de saut –
pénétrations d'aiguille
supplémentaires



Points de saut –
non coupés



Attention : Beaucoup de machines coupent par sauts. Pour empêcher que les ciseaux ne soient activés, il faut par conséquent se limiter habituellement à un ou deux sauts entre chaque piqûre d'aiguille.

Sujets connexes

- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)
- ◀ [Définir des fonctions de coupe](#)
- ◀ [Formats machine standards](#)

Connecteurs de broderie

Les points de liaison (connecteurs) relient les objets à l'intérieur d'un dessin. Ils se présentent sous la forme de points de passage ou de saut. En principe, les passages de parcours servent à connecter des segments d'objet rempli.

Vous pouvez utiliser la configuration automatique pour générer des [points de liaison](#), des coupes et des points d'arrêt, ou vous pouvez choisir de les ajouter manuellement. Vous pouvez changer les paramètres de point

de liaison pour tout un dessin ou pour des objets sélectionnés. Si vous préférez ajouter des points d'arrêt et des coupes pendant que vous numérisez, déconnectez tous les points de liaison automatiques. Avec Schiffl, il est conseillé, par exemple, d'ajouter les points de liaison manuellement plutôt que de recourir au paramétrage automatique.

EmbroideryStudio vous permet aussi de créer des « objets branchés ». Les objets analogues sont remis en séquence, les points de liaison réduits, les composants groupés et les points de broderie régénérés. Ils peuvent tous avoir une assise.

vous permet aussi de connecter le premier et le dernier point de broderie d'un dessin. Ceci facilite le positionnement de l'aiguille avant le processus de broderie et réduit les possibilités de collision de l'aiguille avec le cadre.

Cette section décrit comment ajouter des points de liaison, des points d'arrêt et des coupes à vos dessins de broderie. Elle explique également la marche à suivre pour ajuster les paramètres des points de liaison automatiques, y compris la [longueur de point](#) des passages de parcours. Elle traite également de la façon de paramétrer les points de démarrage et de fin automatiques.



Types de points de liaison

Selon le type de points de liaison utilisé, ce dernier sera visible ou non dans le dessin de broderie final. Le paramètre de point de liaison [par défaut](#) de EmbroideryStudio s'applique aux sauts.

Sauts

Les sauts déplacent le cadre d'une partie du dessin à une autre sans qu'il y ait pénétration d'aiguille. Vous pouvez utiliser des sauts automatiques pour relier des objets de broderie. En règle générale, vous devez faire un point d'arrêt et couper le fil connecteur. La longueur de saut par défaut du point de liaison est la même que celle définie pour [Saut automatique](#).



Suggestion : Vous pouvez également numériser manuellement en utilisant la fonction **Pénétrations** ou avec le point **Manuel**.

Passages

En principe, les passages de parcours servent à connecter des segments de formes complexes. Ils peuvent également connecter des objets adjacents. Comme les passages ne sont pas coupés, ils pourraient se voir sur la broderie finale. Si les objets sont adjacents et que les points de liaison sont cachés, ils peuvent être utilisés. Vous pouvez changer la longueur de point des passages de parcours pour faire en sorte qu'ils ne dépassent pas des points de recouvrement. Vous pouvez aussi ajuster la longueur du passage de parcours pour réduire la numérotation des points.



Note : Si vous pouvez contrôler les propriétés des liaisons en passage **entre** objets, vous ne pouvez généralement pas contrôler les points de liaison **à l'intérieur des** objets. Les objets de lettrage et de passage de motif sont l'exception.

Points d'attache

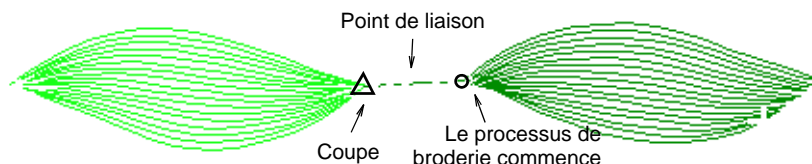
Les points d'attache sont insérés au démarrage d'un objet pour empêcher l'effilochage des points de broderie. Ils sont insérés à l'intérieur de la forme, au niveau du deuxième point de broderie. En règle générale, vous les utilisez quand le point de liaison précédent est coupé.

Points d'arrêt

Des points d'arrêt sont généralement placés avant les coupes pour empêcher les points de broderie de s'effiloche. Vous pouvez ajuster les paramètres de point de liaison pour ajouter automatiquement des points d'arrêt sous certaines conditions, ou les ajouter manuellement. Vous pouvez également inclure des fonctions de coupe, pour que les machines pourvues de coupe-fils coupent le fil automatiquement.

Coupes

Si vous utilisez une machine pourvue d'un coupe-fils automatique, la fonction de coupe fera couper le fil après un point d'arrêt. Dans le logiciel, les coupes sont représentées par un triangle, un petit cercle indiquant l'endroit où la broderie recommence. La liaison coupée apparaît sous forme de pointillés. Vous pouvez ajuster les paramètres de point de liaison pour que les coupes soient ajoutées automatiquement, ou vous pouvez les ajouter vous-même.



Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées](#)
- ◀ [Numériser des points de broderie manuel](#)
- ◀ [Ajuster la longueur de point des passages de parcours](#)

Utiliser des points de liaison automatiques

EmbroideryStudio vous permet de générer des [points de liaison](#) automatiques sur la base des paramètres du dock **Propriétés d'objet** > **Points de liaison**. Vous pouvez changer les paramètres de point de liaison pour tout un dessin ou pour des objets sélectionnés. Si vous préférez ajouter des points d'arrêt et des coupes pendant que vous numérisez, déconnectez tous les points de liaison automatiques. Avec Schiffli, il est conseillé d'ajouter les points de liaison manuellement plutôt que de recourir au paramétrage automatique. Dans le modèle Schiffli, les points de liaison automatiques sont désactivés par défaut. Pour plus amples informations, voir [Ajouter des points de liaison manuellement](#).



Suggestion : La fonctionnalité **Branchement** vous permet des objets de nature similaire – par ex. : les doigts d'une main – sans avoir à vous préoccuper ni de la séquence de broderie ni des jointures à utiliser. Pour plus amples informations, voir [Minimiser les points de liaison avec des branchements automatiques](#).

Utiliser des sauts comme points de liaison



Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le dialogue Propriétés d'objet. Utilisez-le pour paramétrer des sauts comme points de liaison.

Vous pouvez utiliser des sauts automatiques pour relier des objets de broderie. Les sauts déplacent le cadre d'une partie du dessin à une autre sans qu'il y ait pénétration d'aiguille. En règle générale, vous devez faire un point d'arrêt et couper le fil connecteur.



Marche à suivre pour utiliser des sauts comme points de liaison

- 1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet** et sélectionnez l'onglet **Points de liaison**.

Sélectionnez une méthode de connexion

Sélectionnez Saut et entrez une distance

Ajustez les paramètres Couper après

Ajustez les paramètres de points d'attache et points d'arrêt

- 2 Sélectionnez une méthode de connexion

Connexion	Description
Après objet	Ajuster les points de liaison immédiatement après l'objet en cours.
A l'intérieur de l'objet	Ajuster les points de liaison reliant les composants d'objets de lettrage ou de passages de motifs. Il s'applique également aux parties disjointes des objets branchés. Cette option ne s'applique pas aux segments à l'intérieur d'un objet.

- 3 Sélectionnez **saut** et entrez une distance pour chaque déplacement de cadre. En règle générale, utiliser des valeurs de saut plus petites

améliore la qualité des points et réduit l'usure de la machine, mais peut augmenter le temps de broderie.

4 Ajustez les coupes et les nœuds selon les besoins :

Fonction	Notes
Couper après :	Vous pouvez choisir de désactiver le coupage automatique, de toujours couper les points connecteurs, ou pour les couper quand ils dépassent une longueur spécifiée.
Faire point d'attache :	Les points d'attache sont insérés au démarrage d'un objet pour empêcher l'effilochage des points de broderie. En règle générale, vous les utilisez quand le point de liaison précédent est coupé.
Faire point d'arrêt	Avec les coupes, les points de broderie doivent être fixés par des points d'arrêt, afin que le fil puisse être coupé sans provoquer d'effilochage. Sélectionner parmi les méthodes de point d'arrêt automatiques pour paramétrer les valeurs par défaut préférées.



Suggestion : Vous pouvez également numériser des sauts manuellement en utilisant la fonction **Pénétrations**.

Sujets connexes

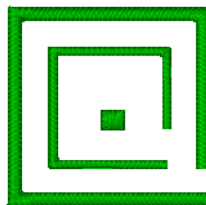
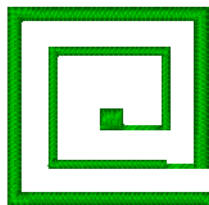
- ◀ [Ajuster la longueur de point des passages de parcours](#)
- ◀ [Paramétrer la longueur de point et la longueur de saut](#)
- ◀ [Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées](#)

Utiliser des passages comme points de liaison



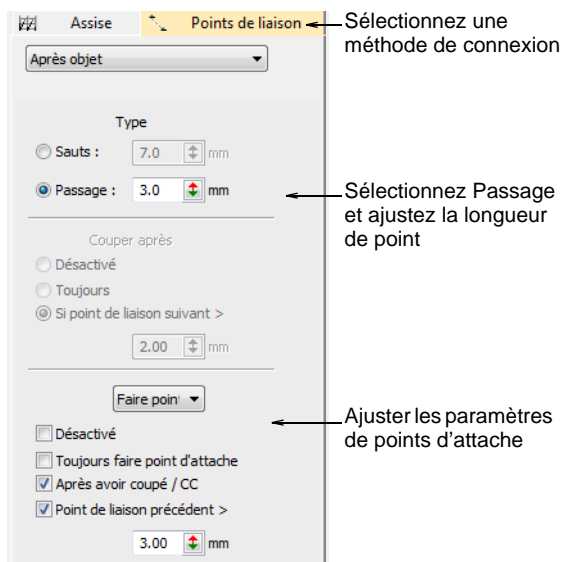
Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le dialogue Propriétés d'objet. Utilisez-le pour paramétrer des passages comme points de liaison.

Vous pouvez utiliser des passages en points simples pour relier des objets à l'intérieur d'un dessin. Comme les passages ne peuvent être coupés, ils sont visibles sur la broderie finale, à moins qu'un autre objet ne soit numérisé pour les recouvrir.



Marche à suivre pour utiliser des passages comme points de liaison

- 1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet** et sélectionnez l'onglet **Points de liaison**.



- 2 Sélectionnez une méthode de connexion

Connexion	Description
Après objet	Vous permet d'ajuster immédiatement les paramètres des points de liaison qui suivent l'objet courant.
A l'intérieur de l'objet	Vous permet d'ajuster les paramètres des points de liaison qui joignent les lettres à l'intérieur d'un objet de lettrage, et les motifs à l'intérieur des passages de motif. Il s'applique également aux parties disjointes des objets branchés. Cette option ne s'applique pas aux segments à l'intérieur d'un objet.

- 3 Sélectionnez **Passage** et entrez une longueur pour les points de passage se connectant.
- 4 Ajustez les paramètres **Faire point d'attache** comme requis. Les options **Faire un point d'arrêt** et **Couper après** sont désactivées car elles ne s'appliquent pas aux passages de parcours.

Sujets connexes

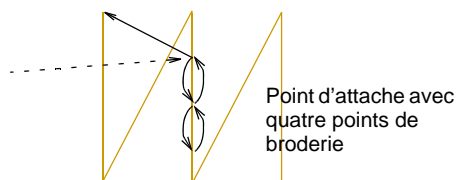
- ◀ [Ajuster la longueur de point des passages de parcours](#)

Ajuster les paramètres de point d'attache automatiques



Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le dialogue Propriétés d'objet.

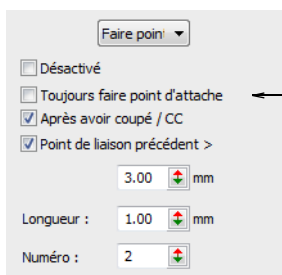
Des points d'attache sont insérés au démarrage d'un objet pour empêcher l'effilochage des points de broderie. Ils sont insérés à l'intérieur de la forme, au niveau du deuxième point de broderie. En règle générale, vous les utilisez quand le point de liaison précédent est coupé.



Point d'attache avec quatre points de broderie

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de points d'attache

- 1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet**.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Points de liaison**.



Ajuster les paramètres de points d'attache

- 3 Sélectionnez **Faire un point d'attache** sur la liste et sélectionnez une option de point d'attache :

Option de point d'attache	Description
Désactivé	Aucun point d'attache n'est inséré.
Toujours faire point d'attache	Des points d'attache sont insérés avant l'objet.
Après coupe/CC	Des points d'attache sont insérés après les coupes et les changements de couleur.
Point de liaison précédent	Des points d'attache sont insérés quand le point de liaison précédent dépasse la longueur que vous avez spécifiée.

4 Paramétrer des valeurs de point d'attache :

Valeur de point d'attache	Description
Longueur	Détermine la longueur des points d'attache.
Nombre	Détermine le nombre de points d'attache à générer.

Ajuster les paramètres de point d'attache automatiques



Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer/désactiver le dialogue Propriétés d'objet.

Avec les coupes, les points de broderie doivent être fixés par des points d'arrêt, afin que le fil puisse être coupé sans provoquer d'effilochage. Sélectionner parmi les méthodes de point d'arrêt automatiques pour paramétrer les valeurs par défaut préférées.



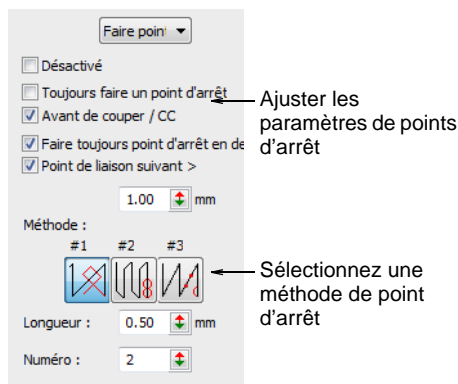
Méthode 2 est généralement plus esthétique avec les objets de petite taille ou les colonnes Satin. Toutefois, avec cette méthode, les points de broderie sont brodés les uns sur les autres, ce qui pourrait occasionner des ruptures de fil. Il est recommandé d'utiliser Méthode 1 sur les surfaces de grande taille. Méthode 3 offre une méthode alternative pour masquer les points d'arrêt le long de lignes existantes de points de broderie.



Suggestion : Pour les formes étroites ou les colonnes – par ex. : lettrage de petite taille – n'utilisez qu'un seul point d'arrêt. Vous pouvez aussi réduire la longueur de point.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de points d'arrêt

- 1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet** et sélectionnez l'onglet **Points de liaison**.



- 2 Sélectionnez une option de point d'arrêt dans le panneau **Faire un point d'arrêt** :

Option de point d'arrêt	Description
Désactivé	Aucun point d'arrêt n'est inséré. En sélectionnant cette option, vous devez ajouter des fonctions de points d'arrêt manuellement. Pour plus amples informations, voir Ajouter des points d'arrêt .
Toujours faire un point d'arrêt	Un point d'arrêt est inséré après l'objet.
Avant coupe / changement de couleur	Un point d'arrêt est inséré avant une coupe ou changement de couleur.
Faire toujours point d'arrêt en dernier	Un point d'arrêt est inséré si l'objet est le dernier du dessin de broderie.
Point de liaison suivant plus long que	Un point d'arrêt est inséré si le point de liaison suivant dépasse la longueur spécifiée.

- 3 Sélectionnez une méthode par défaut de point d'arrêt : Le système appliquera cette méthode là où il pourra, selon l'espacement et le type de point.

Méthode	Description
1	Ajoute un nombre déterminé de petits points entre les deux dernières lignes de broderie. Généralement utilisée avec des remplissages denses.

Méthode	Description
2	Ajoute un nombre déterminé de petits points à la dernière ligne de broderie. Généralement utilisée avec des remplissages ouverts là où c'est moins visible.
3	Fractionne l'avant-dernière ligne de broderie en trois points égaux. Ajoute également un nombre déterminé de petits points à la dernière ligne de broderie.

4 Définissez les valeurs de point d'arrêt :

Valeur de point d'attache	Description
Longueur	Détermine la longueur des points d'arrêt.
Nombre	Détermine le nombre de points d'arrêt à générer.

Ajuster les paramètres couper automatiquement

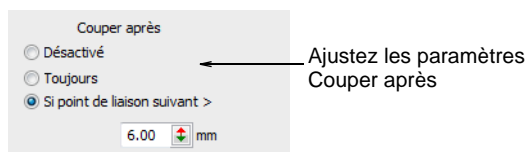


Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer/désactiver le dialogue Propriétés d'objet.

Vous pouvez choisir de désactiver le coupage automatique, de toujours couper les points connecteurs, ou pour les couper quand ils dépassent une longueur spécifiée.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de coupes automatiques

1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet** et sélectionnez l'onglet **Points de liaison**.



2 Sélectionnez une option de coupe dans le panneau **Couper après** :

Option de coupe	Description
Désactivé	Aucune coupe n'est insérée. Cette fonctionnalité s'avère très utile si les coupes ralentissent votre machine ou si elles causent la perte du fil par l'aiguille. Vous avez le choix entre ajouter des fonctions de coupe ou faire les coupes à la main quand la broderie est terminée.
Toujours couper	Des coupes sont insérées après l'objet.

Option de coupe	Description
Couper si point de liaison suivant est plus long que	Des coupes sont insérées quand le point de liaison suivant dépasse la longueur que vous avez spécifiée.



Suggestion : En règle générale, les points de liaison inférieurs à 3 mm ne sont pas visibles sur la broderie finale. Il vous faudra parfois une valeur plus petite – par ex. : si la couleur de fil contraste avec la couleur d'[arrière-plan](#).

Ajouter des points de liaison manuellement

Vous pouvez ajouter manuellement des points d'arrêt et des coupes dans un dessin de broderie en utilisant les outils **Faire un point d'arrêt**, **Coupe** et **Point vide**. Alors qu'en principe elle n'est pas recommandée et est moins productive que les [points de liaison](#), automatiques, cette méthode vous donne cependant plus de contrôle sur le produit fini. Par exemple, certains [formats machines](#) ne sont pas capables de lire les fonctions qui apparaissent sur un point de broderie normal. Pour ces machines, vous devez ajouter des coupes, points d'arrêt et autres [fonctions machines](#) à un **Point vide** ou un **Saut vide**. Il vous faudra peut-être également ajouter un ou plusieurs [points vides](#) ou [sauts vides](#) de chaque côté d'une fonction pour que la machine puisse le lire correctement.



Note : Avec Schiffli, il est conseillé d'ajouter les points de liaison manuellement plutôt que de recourir au paramétrage automatique. Dans le modèle Schiffli, les points de liaison automatiques sont désactivés par défaut.

Ajouter des points d'arrêt



Cliquez sur Fonction > Insérer point d'arrêt pour insérer un point d'arrêt

Vous pouvez ajouter des points d'arrêt dans votre dessin de broderie en utilisant l'outil **Faire un point d'arrêt**. Ceci vous offre une technique semi-automatique pour ajouter des points d'arrêt au lieu de les numériser avec des points manuels. Les points d'arrêt sont d'habitude ajoutés avant une coupe à la fin d'un objet. Généralement, vous faites suivre un point d'arrêt par une coupe.

Marche à suivre pour ajouter un point d'arrêt

- 1 Déplacez-vous jusqu'à l'objet auquel vous voulez faire un point d'arrêt.
- 2 Cliquez sur l'icône **Point d'arrêt**. Une fonction **Point d'arrêt** est insérée.

...	X	Y	L	Func
39	0.01	0.13	0.13	
40	0.00	-0.13	0.13	
41	0.01	0.13	0.13	
42	0.00	-0.13	0.13	TieOff, Trim
43	-0.01	0.04	0.04	(used)
44	0.00	0.04	0.04	(used)
45	0.00	-0.04	0.04	(used)
46	-0.01	-0.04	0.04	(used)
47	0.00	0.00	0.00	(trim T2) (empty)
48	-0.27	-0.06	0.28	
49	0.00	-0.04	0.04	
50	0.00	-0.04	0.04	
51	0.00	0.04	0.04	
52	0.00	0.04	0.04	
53	-0.02	0.04	0.04	
54	0.00	-0.13	0.13	
55	0.02	0.13	0.13	
56	0.00	-0.13	0.13	
57	0.02	0.13	0.13	
58	0.00	-0.13	0.13	
59	0.02	0.13	0.13	

Début de la fonction
Point d'arrêt

Fin de la fonction
Point d'arrêt

Le nombre de points d'arrêt par défaut est deux. Ce qui veut dire que l'aiguille fait marche arrière deux fois et retourne au point d'insertion. Ajustez cette valeur dans le dock **Propriétés d'objet > Points de liaison**.



Suggestion : Vous pouvez également insérer des [fonctions machines](#) manuellement en utilisant le dialogue **Insérer fonction machine**.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher la séquence de broderie](#)
- ◀ [Ajouter des coupes](#)
- ◀ [Insérer des fonctions machines manuellement](#)
- ◀ [Ajuster les paramètres de point d'attache automatiques](#)

Ajouter des coupes



Cliquez sur Fonction > Insérer coupe pour insérer une coupe

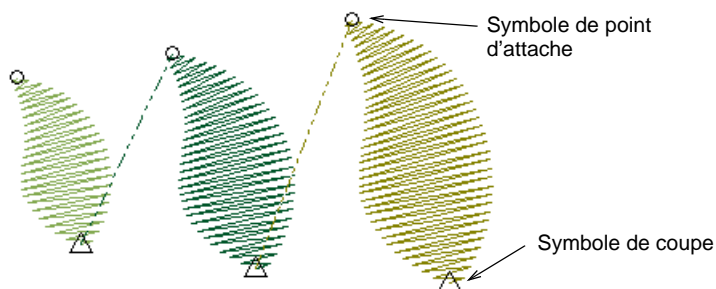
Vous pouvez ajouter des coupes dans votre dessin de broderie en utilisant l'outil **Coupe**. Quand vous ajouter une coupe de cette façon, la fonction de coupe est ajoutée au point de broderie courant. Avec certaines machines, il faut des [points vides](#) ou des [sauts vides](#) de chaque côté de la coupe. Si c'est le cas de la machine que vous voulez utiliser pour broder, il vous faudra les insérer.



Suggestion : Pour le bon arrimage des points de broderie, assurez-vous que tous les points coupés ont été préalablement noués par un point d'attache ou un point d'arrêt.

Marche à suivre pour ajouter une coupe

- 1 Placez-vous sur la position d'aiguille où vous voulez couper le fil.
- 2 Cliquez sur l'icône **Insérer coupe**. Une fonction de coupe est insérée là où est positionnée l'aiguille.



Suggestion : Vous pouvez également insérer des [fonctions machines](#) manuellement en utilisant le dialogue **Insérer fonction machine**.

Sujets connexes

- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Insérer des fonctions machines manuellement](#)

Ajouter des points et des sauts vides



Cliquez sur Fonction > Insérer point vide pour insérer un point vide.



Cliquez sur Fonction > Insérer saut vide pour insérer un saut vide.

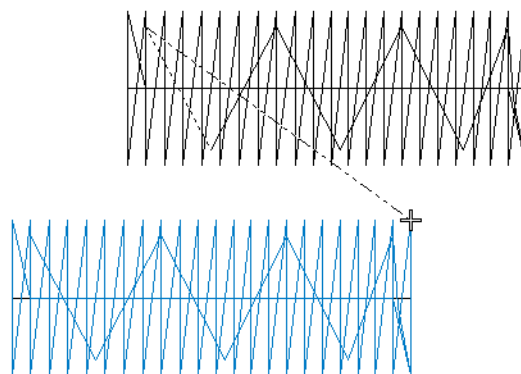
Le point vide est un point de verrouillage serré (longueur zéro) utilisé avec, ou pour remplacer, les points d'attache et les points d'arrêt. Utilisez des points vides dans les objets remplis en faible densité de point pour remplacer les points d'attache et d'arrêt, qui seraient trop visibles. Vous devez également utiliser des points vides ou des sauts vides lorsque le [format machine](#) sélectionné l'exige.

Marche à suivre pour ajouter des points vides et des sauts

- 1 Placez-vous sur la position d'aiguille où vous voulez couper le fil.
- 2 Cliquez sur l'icône Insérer point vide pour insérer un point vide.

3 Cliquez sur l'icône **Insérer saut vide** pour insérer un saut vide.

#	X	Y	L	機能
52	0.00	-3.76	3.76	
53	0.36	3.76	3.77	
54	0.00	-3.76	3.76	
55	0.36	3.76	3.77	
56	0.00	-3.76	3.76	
57	0.36	3.76	3.77	
58	0.00	-3.76	3.76	
59	0.36	3.76	3.77	
60	0.00	-3.76	3.76	
61	0.00	3.76	3.76	
62	0.00	0.00	0.00	(empty)
63	0.00	0.00	0.00	色'' (33) (empty)
64	-5.38	4.74	7.17	
65	0.00	0.00	0.00	(ハンデーダ), ジャンプ
66	1.32	-3.02	3.29	
67	1.32	3.02	3.29	



Fonctions vides ajoutées à la séquence de broderie



Suggestion : Vous pouvez également insérer des **fonctions machines** manuellement en utilisant le dialogue **Insérer fonction machine**.

Sujets connexes

- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Insérer des fonctions machines manuellement](#)

Ajouter des sauts avec pénétrations désactivées



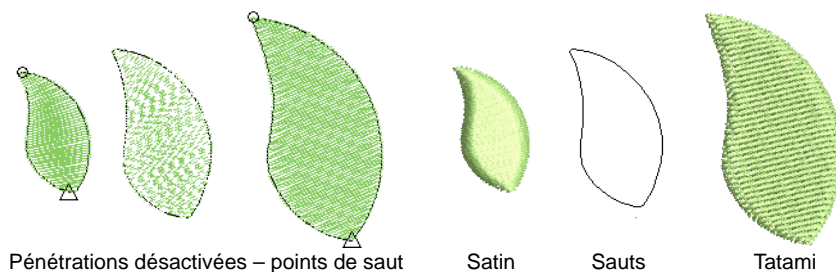
Désélectionnez Fonction > Pénétrations pour créer des sauts avec les aiguilles ou les perçoirs sortis.

Vous pouvez créer des sauts de liaison manuellement dans un dessin de broderie en numérisant avec Pénétrations désactivées. L'outil **Pénétrations** empêche l'aiguille de pénétrer le tissu, obligeant la machine à se déplacer dans le dessin par une série de sauts. Vous pouvez utiliser **Pénétrations** avec n'importe quelle méthode d'entrée.

Marche à suivre pour ajouter un saut avec Pénétrations désactivées

- 1 Choisissez une méthode d'entrée – par ex. : **Passage**.
- 2 Désélectionnez **Pénétrations**.
- 3 Numérisez le point de liaison de la façon habituelle pour la méthode d'entrée sélectionnée.

Les sauts sont enregistrés ensemble en tant qu'objet de broderie.



Ajuster la longueur de point des passages de parcours

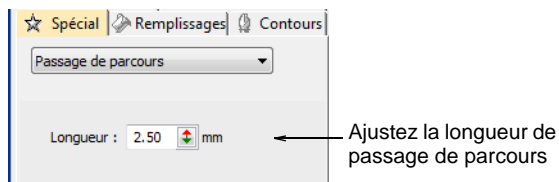


Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le dialogue Propriétés d'objet. Utilisez-le pour paramétrer la longueur de point des passages de parcours.

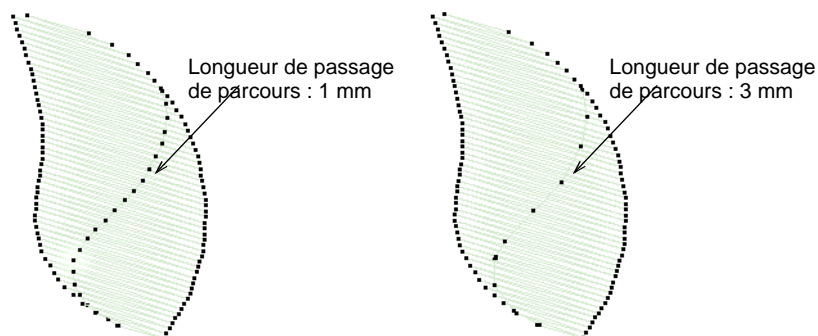
En principe, les passages de parcours servent à connecter des segments à l'intérieur d'un objet rempli. Ils sont généralement recouverts par les points de remplissage lors du processus de broderie. Vous pouvez ajuster la longueur de passage de parcours pour réduire le nombre de points de broderie.

Marche à suivre pour ajuster la longueur de point des passages de parcours

- 1 Cliquez sur l'icône **Propriétés d'objet**.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Spécial** et **Passage de parcours** sur la liste.



3 Le cas échéant, entrez une valeur dans le champ **Longueur**.



Suggestion : Augmentez la longueur de point pour réduire la numération des points. Passage de parcours fait varier la longueur de point automatiquement dans les courbes serrées.

Conserver ou omettre les derniers points de broderie

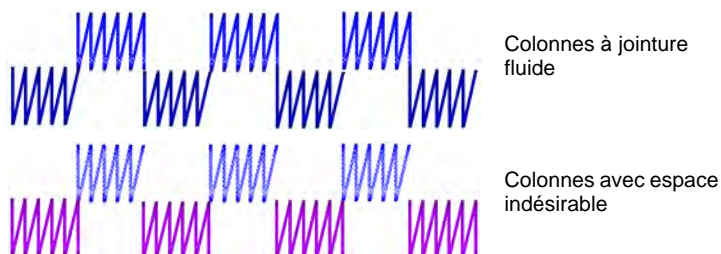


Cliquez sur Refaçonner > Garder dernier point pour conserver le dernier point d'une colonne.



Cliquez sur Refaçonner > Omettre dernier point de broderie pour omettre le dernier point d'une colonne.

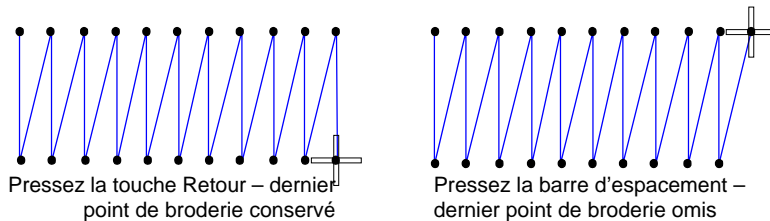
Si vous numérisez des colonnes attenantes, vous pouvez conserver ou omettre le dernier point de la première colonne pour créer une jointure plus fluide ou un point de liaison plus court.



Note : Cette fonctionnalité ne s'applique que si le **point de sortie** est à la fin de la colonne – c.à.d. le point de sortie par défaut. Déplacer le point de sortie en utilisant l'outil **Refaçonner objet** annule la commande **Garder dernier point/Omettre dernier point**.

Marche à suivre pour conserver ou omettre le dernier point de broderie

- ◀ Pour conserver le dernier point, sélectionnez l'objet et cliquez sur l'icône **Garder dernier point**.
- ◀ Pour omettre le dernier point, sélectionnez l'objet et cliquez à droite sur l'icône **Omettre dernier point**.



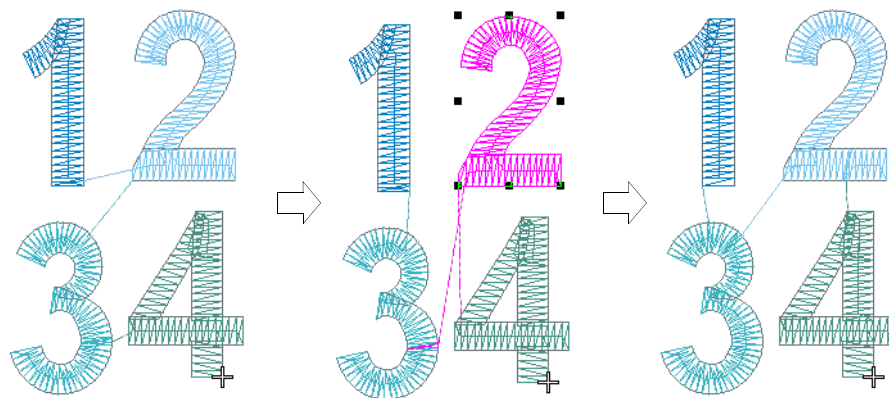
Suggestion : Ou bien, pressez la **barre d'espace** pour omettre le dernier point de broderie ou la touche **Retour** pour le conserver.

Sujets connexes

- ◀ [Appliquer la jointure la plus proche](#)

Minimiser les points de liaison

Les dessins se brodent bien mieux lorsque les **points de liaison** entre les objets sont courts. Cela réduit également le nombre de coupes dans un dessin. EmbroideryStudio a déjà une méthode **Jointure la plus proche** qui est définie par l'intermédiaire du dialogue **Configuration (ou barre d'outils Standard) > Options > Général**. Lorsqu'ils sont activés (par défaut), les points d'entrée et de sortie des objets sont automatiquement placés quand l'utilisateur numérise de nouveaux objets.



Cependant, les jointures les plus proches ne sont pas automatiquement maintenues quand les objets sont déplacés, remis en séquence ou édités. La fonctionnalité **Appliquer jointure la plus proche** vous permet de (ré)appliquer la jointure la plus proche aux objets après avoir édité. EmbroideryStudio vous permet aussi de changer manuellement les points d'entrée et de sortie d'objets individuels.

Ajuster les points d'entrée et de sortie

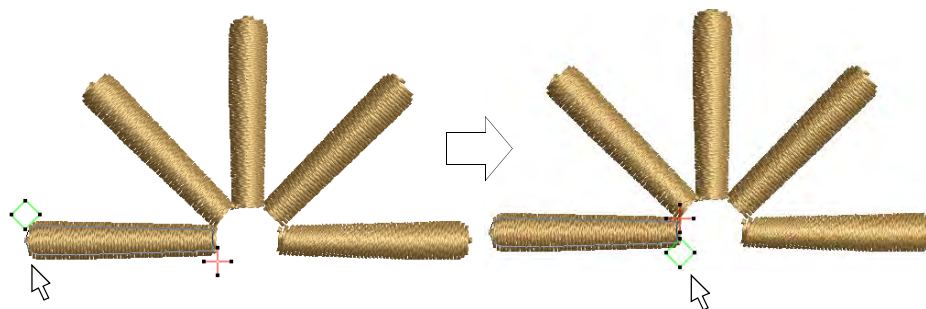


Utilisez Refaire objet pour ajuster les points d'entrée et de sortie d'objets sélectionnés.



Utilisez Refaire affichages > Afficher entrée/sortie pour activer-désactiver l'affichage des points d'entrée et de sortie lorsque vous utilisez l'outil Refaire objet.

EmbroideryStudio vous permet de changer les points d'entrée et de sortie d'objets individuels. Les points d'entrée et de sortie doivent également être vérifiés si vous remettez en séquence des objets à l'intérieur d'un dessin.

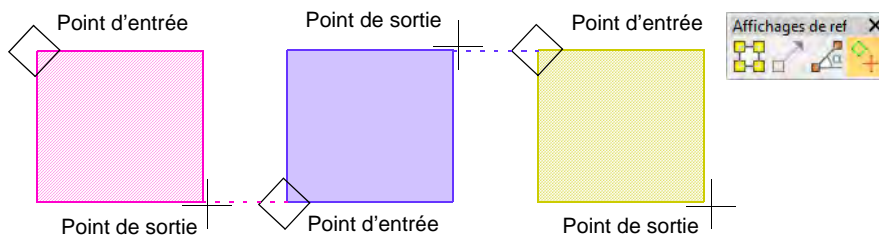


Suggestion : Toutefois, les jointures les plus proches ne sont pas automatiquement maintenues quand les objets sont déplacés, remis en séquence ou édités. La fonctionnalité **Appliquer jointure la plus proche** vous permet de réappliquer la jointure la plus proche aux objets après avoir édité.

Marche à suivre pour ajuster des points d'entrée et de sortie

- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur **Refaire objet**.
- ◀ Cliquez sur **Afficher Entrée/Sortie** pour visualiser les points d'entrée et de sortie.
- ◀ Pour visualiser l'objet suivant ou l'objet précédent, pressez la touche **Tab** ou les touches **Maj+Tab**. Tous les changements apportés aux objets sont confirmés.

- ◀ Sélectionnez les points d'entrée ou de sorties voulus, et faites-les glisser à proximité.



- ◀ Pressez la touche **Retour**.



Suggestion : Si vous numérisez des colonnes attenantes, vous pouvez conserver ou omettre le dernier point de la première colonne pour créer une jointure plus fluide ou un point de liaison plus court.

Sujets connexes

- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Conserver ou omettre les derniers points de broderie](#)
- ◀ [Autres options générales](#)

Appliquer la jointure la plus proche



Utilisez Réorganiser > Appliquer jointure la plus proche pour (ré)appliquer la jointure la plus proche aux objets après les avoir édités.

Lorsque vous numérisez des objets fermés, la nouvelle méthode **Jointure la plus proche** calcule automatiquement la jointure la plus proche entre eux, vous épargnant d'avoir à vous soucier des points d'entrée et de sortie. La fonctionnalité **Appliquer jointure la plus proche** vous permet de (ré)appliquer la jointure la plus proche aux objets après avoir édité. On peut accéder à la commande par :

- ◀ Le bouton de barre d'outils sur la barre d'outils **Réorganiser**
- ◀ Menu **Réorganiser**
- ◀ Le menu contextuel Fenêtre dessin
- ◀ Le menu contextuel Liste couleurs-objets
- ◀ La touche de raccourci J

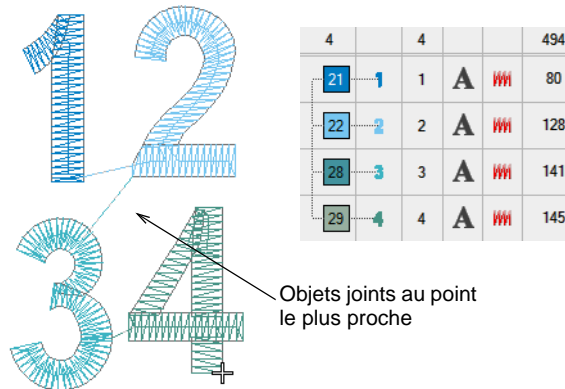


Note : La commande **Appliquer jointure la plus proche** n'est activée que lorsque deux objets de broderie ou plus sont sélectionnés.

Marche à suivre pour appliquer la jointure la plus proche

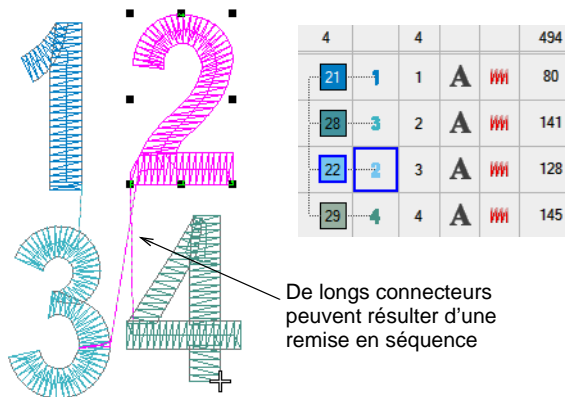
- ◀ Numérisez les objets de broderie requis.

Si la méthode **Jointure la plus proche** a été activée par le biais du dock **Configuration (ou barre d'outils Standard) > Options > Général**, les points d'entrée et de sortie de l'objet sont automatiquement joints au point le plus proche.



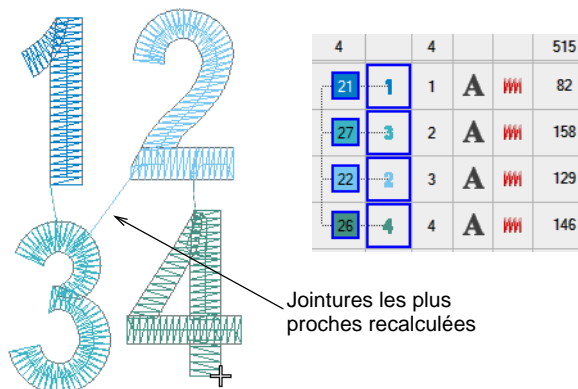
- ◀ Déplacez, refaçonnez et/ou remettez en séquence les objets dans le dessin si nécessaire.

La jointure la plus proche n'est pas recalculée automatiquement – des longs connecteurs pourraient en résulter.

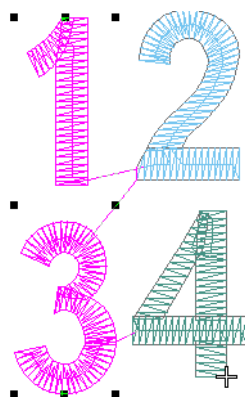


- ◀ Sélectionnez tous les objets dans la séquence et réappliquez la jointure la plus proche – cliquez sur **Appliquer jointure la plus proche** ou choisissez la commande dans le menu contextuel.

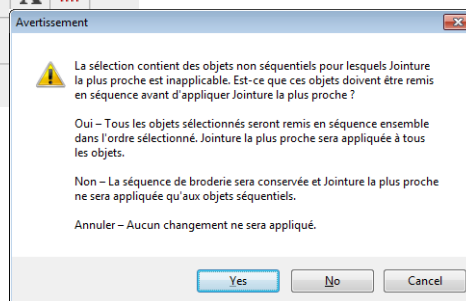
Les objets de broderie sélectionnés sont régénérés avec **Jointure la plus proche** appliquée.



Attention : Tout objet de broderie non séquentiel se trouvant dans la sélection fera apparaître un message :

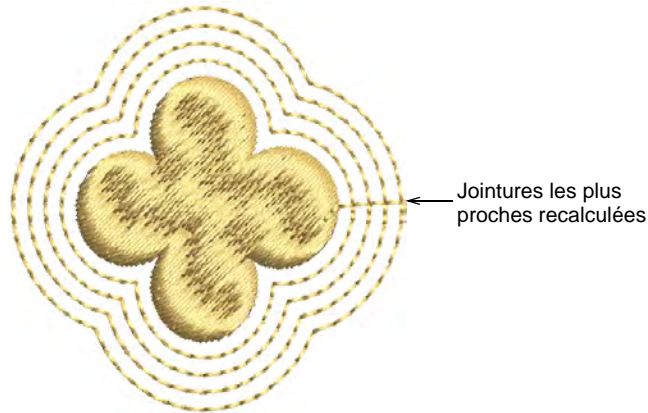


4		4		494
21	1	1	A	80
22	2	2	A	128
27	3	3		
26	4	4		





Suggestion : Vous pouvez aussi appliquer **Jointure la plus proche** pour générer des objets de décalage.



Sujets connexes

- ◀ [Autres options générales](#)
- ◀ [Générer contours et décalages](#)

Limitations de Jointure la plus proche

La fonctionnalité **Appliquer jointure la plus proche** n'est pas applicable à tous les objets dans toutes les circonstances. Veuillez noter les limitations ci-dessous.

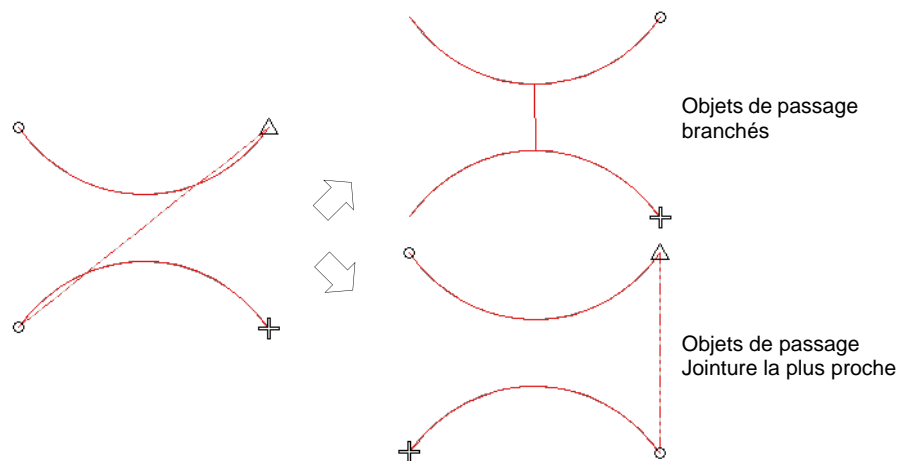
Régénération de points

Jointure la plus proche exige la régénération complète de tous les points des objets – l'objet dans son entier, et non juste les connecteurs. La régénération des points a ses limitations :

- ◀ Les objets reconnus – c'est-à-dire ouverts à partir de fichiers machine – peuvent générer une broderie médiocre ou incorrecte.
- ◀ Les objets manuels (non reconnus) ne peuvent être modifiés par régénération des points. La **Jointure la plus proche** ne fonctionnera donc pas correctement pour eux.
- ◀ Les éditions manuelles de point dans les objets seront perdues.
- ◀ Les fonctions machines insérées et reconnues pourront être régénérées par erreur sur l'assise.
- ◀ Les objets imbriqués ne sont pas pris en charge. Ils se désimbriqueront et seront placés après l'objet dans lequel ils étaient initialement imbriqués. Cela pourra produire des séquences qui laissent à désirer.

Objets de passage

La technique **Jointure la plus proche** n'est pas aussi puissante que la technique **Branchement** pour les objets de passage. **Jointure la plus proche** ne produira pas de passage double bien fusionné, les connecteurs ne sont donc possibles qu'aux extrémités du passage et non en son milieu. Le mieux qu'elle puisse faire est d'échanger les extrémités des passages.



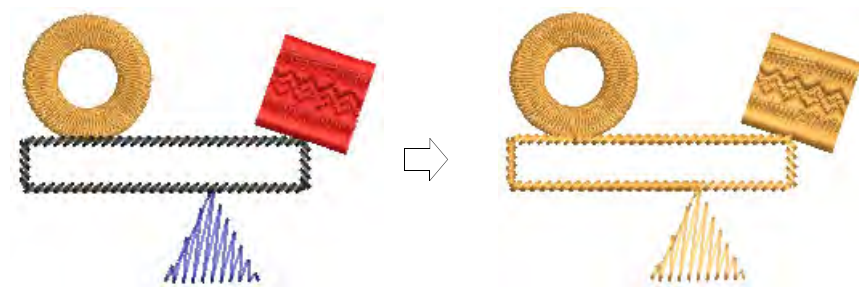
Minimiser les points de liaison avec des branchements automatiques

La fonctionnalité **Branchement** vous permet de numériser des objets de nature similaire – les doigts d'une main ou des sections d'une lettre personnalisée, par exemple – sans avoir à vous préoccuper ni des séquences de broderie ni des jointures à utiliser. Branchement est conçu pour être utilisé avec des formes constituées d'objets qui se chevauchent – par ex. : des lettres compliquées, des caractères asiatiques, etc. Appliquez **Branchement** pour joindre des objets sélectionnés afin de former un « objet branché » unique. Les objets sont remis en séquence, les points de liaison réduits, les composants-objets groupés et les points de broderie régénérés. Tous les composants-objets sont groupés et peuvent être sélectionnés tous ensemble.

Propriétés des objets branchés

Branchement fonctionne avec toutes les combinaisons des types d'objet suivants – Passage, Colonne A, Colonne B, Colonne C, Remplissage complexe et Remplissage tournant. Les objets avec Passage de motif et Remplissage motifs ne peuvent être utilisés. Les objets branchés gardent

leurs propriétés d'origine tout en adoptant la couleur du premier objet de la séquence.



Note : Quand des objets dissemblables sont sélectionnés et branchés, tout objet que ne peut être branché est omis.

Connexions entre les objets branchés

Les composants d'un objet branché sont connectés par la méthode **Jointure la plus proche** utilisée avec les polices personnalisées. Tous les objets sont remis en séquence extérieurement (les uns par rapport aux autres) et intérieurement (par segmentation automatique).

Modifier les objets branchés

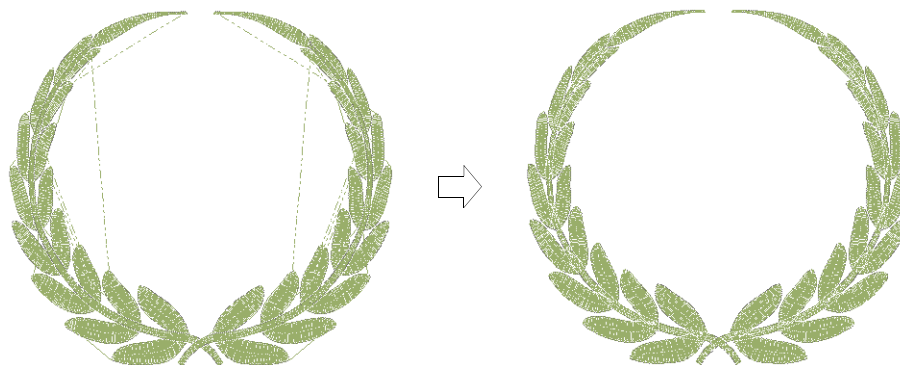
Les objets branchés peuvent toujours être édités. Ils peuvent aussi être refaçonnés. Il n'y a qu'un point d'entrée et qu'un point de sortie, mais tous les composants-objets ont des points individuels de refaçonnage. Les propriétés d'un objet branché sont accessibles par l'intermédiaire du docker **Propriétés d'objet**. Les types de point de broderie peuvent également être réattribués au moyen de la barre d'outils.

Appliquer un branchement automatique



Cliquez sur Réorganiser > Branchement pour mettre en séquence et regrouper les objets de broderie semblables automatiquement.

Appliquez **Branchement aux objets sélectionnés**. Ceux-ci forment alors un objet branché unique.



Marche à suivre pour appliquer un branchement automatique

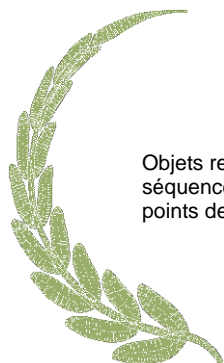
1 Sélectionnez les objets.



Note : La fonctionnalité n'est utilisable que si plus d'un objet d'un type approprié est sélectionné.

- 2 Cliquez sur l'**icône Branchement**. EmbroideryStudio vous demandera de numériser les points d'entrée et de sortie.
- 3 Numérisez les points d'entrée et de sortie, ou pressez deux fois sur la touche **Retour** pour accepter les paramètres **définis par défaut**.

Les composants-objets sont groupés et adoptent la couleur du premier objet branché. Les objets sont remis en séquence, les points de liaison réduits et les points de broderie régénérés.



Objets remis en séquence, nombre de points de liaison minimisé

4 Parcourez l'objet branché pour vérifier les points de broderie.

Sujets connexes

◀ [Parcourir les dessins](#)

Brancher des objets avec Liste couleurs-objets



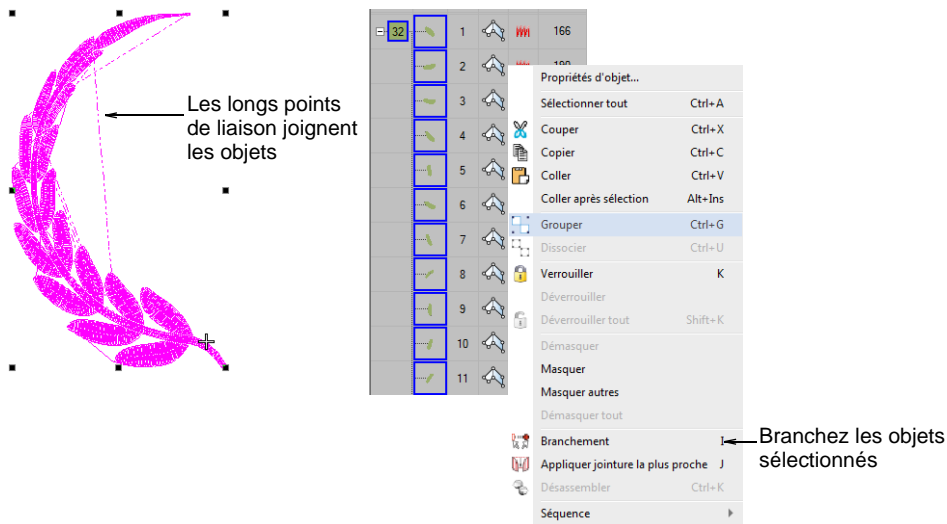
Utiliser Dockers > Liste couleurs-objets pour brancher des objets dans un dessin.

La **Liste couleurs-objets** facilite la sélection d'objets dans les dessins et l'accès à leurs [propriétés](#). Vous pouvez l'utiliser pour brancher des objets semblables dans un dessin.

Marche à suivre pour appliquer un branchement à l'aide de Liste couleurs-objets

- 1 Cliquez sur l'icône **Liste couleurs-objets**.
- 2 Sélectionnez des objets dans la **Liste couleurs-objets**.

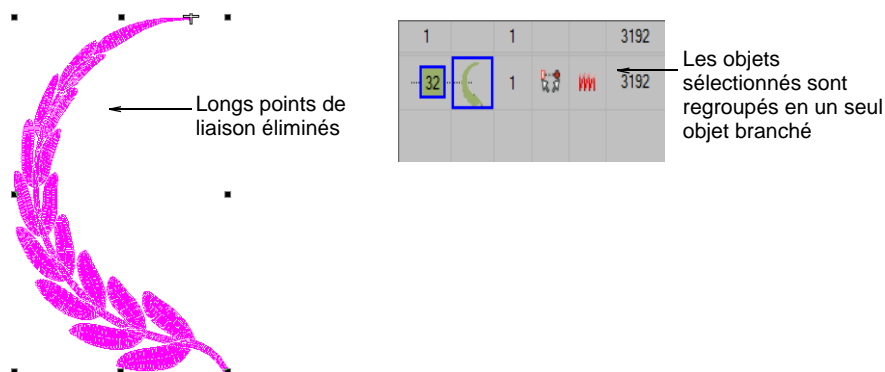
3 Cliquez à droite et sélectionnez **Branchement** sur le menu contextuel.



Note : La fonctionnalité n'est utilisable que si plus d'un objet d'un type approprié est sélectionné.

4 Numérisez les points d'entrée et de sortie, ou pressez deux fois sur la touche **Retour** pour accepter les paramètres définis par défaut.

Les composants-objets sont groupés et adoptent la couleur du premier objet branché. Les objets sont remis en séquence, les points de liaison réduits et les points de broderie régénérés.



Suggestion : Utilisez également la **Liste couleurs-objets** pour couper-coller, copier-coller, grouper ou dissocier, verrouiller ou déverrouiller, et afficher ou masquer des objets, ainsi que pour les remettre en séquence.

Sujets connexes

- ◀ [Combiner et mettre en séquence des objets](#)

Appliquer l'assise automatique à des objets branchés

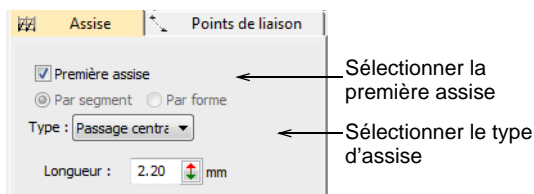


Cliquez à droite sur Effets de point > Assise automatique pour sélectionner un type d'assise à appliquer aux objets branchés.

Comme **Branchement** combine différents objets en un objet branché unique, vous pouvez leur appliquer à tous une assise (simple ou double).

Marche à suivre pour appliquer une assise automatique à des objets branchés

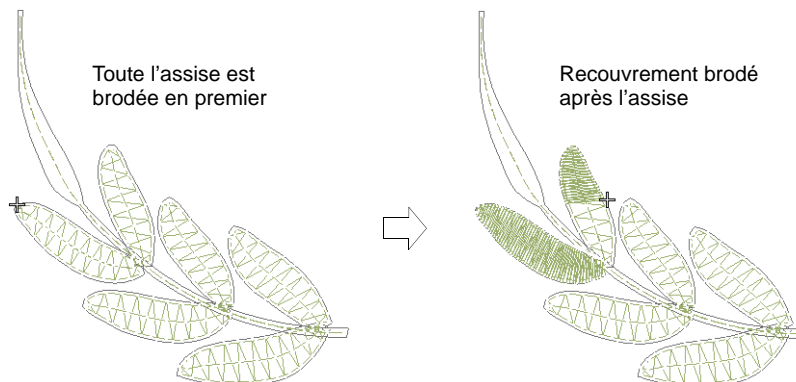
- 1 Sélectionnez l'objet branché et cliquez à droite sur **Assise automatique**.



- 2 Sélectionnez la case à cocher **Première assise** puis choisissez un type d'assise.
- 3 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**. Les points d'assise sont automatiquement générés pour l'objet branché.



Note : Si les composants-objets se touchent ou se chevauchent, l'assise est d'abord piquée pour tout l'objet branché, avant que ne démarre le point de recouvrement.



Sujets connexes

- ◀ [Afficher la séquence de broderie](#)

PARTIE VI

BRODERIE DÉCORATIVE

EmbroideryStudio offre de nombreuses fonctionnalités pour la création de passages et de remplissages de motifs, de remplissages texturés et de patrons, de broderie ouverte et de remplissages en courbe.

Points de broderie décoratifs

Cette section décrit comment créer des bords dentelés ou pelucheux, ainsi que de la broderie ouverte avec effet Trapunto. Elle décrit également comment créer de la broderie de pointillage et en points de croix, ainsi que des espacements en accordéon et des effets de mélange de couleurs. La création de remplissages en courbe avec effets « florentin » ou « liquide » est également abordée. Pour plus amples informations, voir [Broderie spécialisée](#).

Remplissages de patrons

Cette section explique comment créer des textures avec des décalages tatami et des fractionnements de programme. Créez les vôtres et ajoutez-les à une bibliothèque personnalisée. La création de patrons de points de broderie avec des estampillages y est traité, ainsi que l'ajout de détails avec des fractionnements définis par l'utilisateur. Pour plus amples informations, voir [Remplissages de patrons](#).

Remplissages en courbe

Cette section couvre les remplissages contours et les fractionnements flexibles. Elle décrit aussi la création d'effets de remplissage radial et les remplissages en courbe. Pour plus amples informations, voir [Broderie courbée](#).

Passages et remplissages de motifs

Cette section explique comment insérer des motifs dans votre dessin de broderie, et comment les faire pivoter, les refléter et les redimensionner. Elle explique comment gérer les motifs, y compris comment créer vos propres motifs et jeux de motifs. Elle décrit aussi comment créer des passages de motifs et des remplissages de motifs, et comment appliquer des effets tridimensionnels aux remplissages de motifs. Pour plus amples informations, voir [Passages et remplissages de motifs](#).

Chapitre 21

Remplissages de patrons

EmbroideryStudio offre des outils pour créer des patrons avec des pénétrations d'aiguille. Appliquez des fractions de décalage ou des lignes de cloisonnement aux remplissages tatami pour toute une gamme de patrons en lignes fractionnées. Ou bien, utilisez **Fractionnement de programme** ou **Fractionnement flexible** pour créer des remplissages décoratifs à partir de patrons prédéfinis. Faites une sélection dans la bibliothèque, ou créez les vôtres.

La fonctionnalité **Gravure de l'estampille** vous permet de définir des patrons en utilisant une « estampille de gravure » comme modèle. Utilisez-la aussi pour créer vos propres lignes de fractionnement lorsque vous voulez ajouter un détail aux objets remplis.

Cette section explique comment créer des textures avec des décalages tatami et des fractionnements de programme. Créez les vôtres et ajoutez-les à une bibliothèque personnalisée. Créer des patrons de points de broderie avec des estampillages y est traité, ainsi que l'ajout de détails avec des fractionnements définis par l'utilisateur.



Créer des textures avec des décalages Tatami

Avec les remplissages tatami, vous pouvez créer des patrons de piqûres d'aiguille. Avec seulement deux décalages possibles, le nombre de patrons est limité. Mais des lignes visibles sont produites même avec des petits décalages. Des lignes de cloisonnement, comprenant jusqu'à huit décalages, peuvent créer plus de patrons. En utilisant un **facteur**

aléatoire, vous pouvez répartir les pénétrations d'aiguille de façon aléatoire.



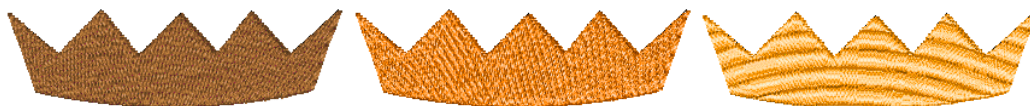
Suggestion : [Fractionnement automatique](#), au lieu de remplissage Tatami, peut être utilisé pour donner une texture spéciale aux points Satin. Pour plus amples informations, voir [Fractionner des points satin](#).

Créer des patrons de décalage



Utiliser Points de remplissage > Tatami pour créer des remplissages pour les formes irrégulières de grande taille. Cliquez à droite pour les paramètres.

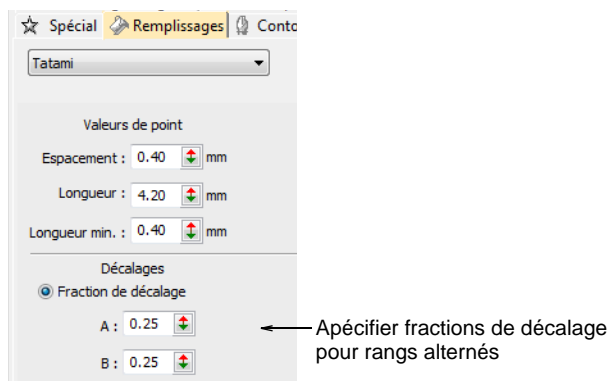
Les [paramètres par défaut](#) du décalage tatami sont conçus pour créer une surface uniformément plate et lisse. La texture ressemble à un tapis Tatami sans lignes de fractionnement marquées. En manipulant les fractions de décalage, vous pouvez créer des pénétrations de point qui sont plus clairement visibles.



Suggestion : En ajustant les décalages, vous pouvez aussi améliorer la qualité du Tatami tournant, quand le patron risque d'être perturbé par des points de broderie non parallèles. Cette interférence peut être réduite en modifiant les décalages.

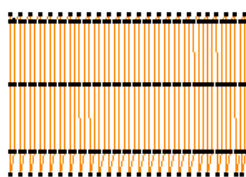
Marche à suivre pour créer des patrons de décalage

1 Cliquez à droite sur l'icône **Tatami** pour accéder à propriétés d'objet.

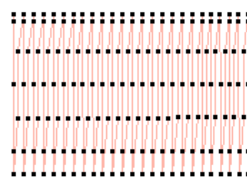


2 Sélectionnez l'option **Fraction de décalage**. Pour contrôler les pénétrations d'aiguille, vous définissez des fractions de décalage pour les rangs avant comme pour les rangs arrière.

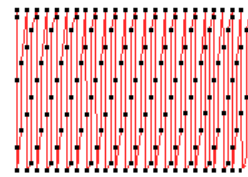
3 Dans les champs **A** et **B**, faites des essais avec plusieurs valeur de fraction de décalage. Les décalages sont définis comme des fractions de longueur de point – par ex. : $0,3 = 30\%$.



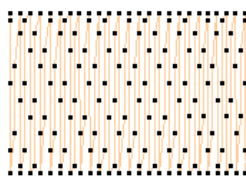
A = 0,00, B = 0,00



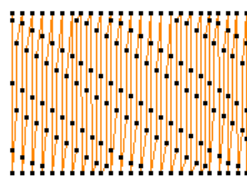
A = 0,50, B = 0,50



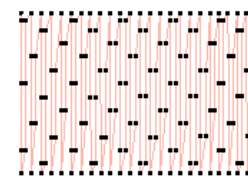
A = 0,25, B = 0,25



A = 0,50, B = 0,25



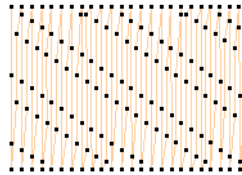
A = 0,30, B = 0,60



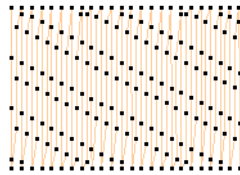
A = 0,40, B = 0,00

- ◀ **Broderie uniforme** : paramétrer les deux champs à 0,25.
- ◀ **Lignes horizontales marquées** : paramétrez les deux champs à 0,00 ou à 1,00. La distance entre chaque ligne de pénétrations d'aiguille est la longueur de point.

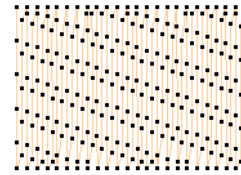
- ◀ **Lignes horizontales fines** : paramétrez les deux champs à 0,5. Les lignes sont séparées par des intervalles d'un demi-point.



Décalage : A=0,3, B=0,6
Longueur de point : 4 mm



Décalage : A=0,3, B=0,6
Longueur de point : 3 mm

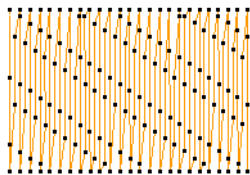


Décalage : A=0,3, B=0,6
Longueur de point : 2 mm

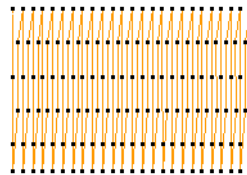
- ◀ **Lignes diagonales** : paramétrez les deux champs à toute valeur **différente de 0,00, 0,50 et 1,00**. Les lignes diagonales sont moins perceptibles que les lignes horizontales ou verticales. Variez les deux valeurs pour modifier l'angle formé par les lignes ou la distance entre les lignes.
- ◀ **Autre** : paramétrez un champ à **0,00** et changer les autres valeurs pour rapprocher les pénétrations d'aiguille des rangs avant et arrière, et créer différents effets.



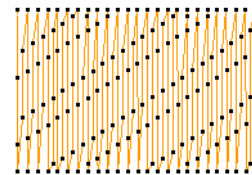
Note : Si les décalages A-B se montent à 1,0, les lignes seront horizontales. Si la somme est inférieure à 1,0, les lignes seront inclinées vers le bas, et si elle est supérieure à 1,0, elles seront inclinées vers le haut. L'image réfléchiée de A=0,3 et B=0,6 est A=0,7 et B=0,4.



A = 0,30, B = 0,60



A = 0,50, B = 0,50



A = 0,70, B = 0,40



Suggestion : Les patrons Tatami peuvent être combinés avec des remplissages en courbe pour créer des effets intéressants.

Sujets connexes

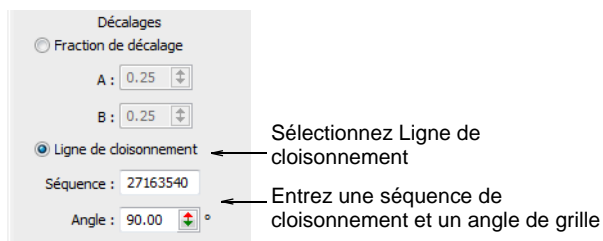
- ◀ [Remplissages en courbe](#)

Créer des patrons de ligne de cloisonnement



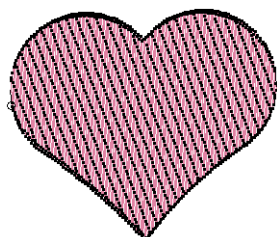
Utiliser Points de remplissage > Tatami pour créer des remplissages pour les formes irrégulières de grande taille. Cliquez à droite pour les paramètres.

La fonctionnalité **Ligne de cloisonnement** offre une méthode de remplacement pour décaler les pénétrations d'aiguille à l'intérieur des remplissages Tatami. Le docker **Propriétés d'objet > Remplissages > Tatami** vous permet de paramétrer des lignes de cloisonnement. Deux paramètres peuvent être définis – **Séquence** et **Angle**.

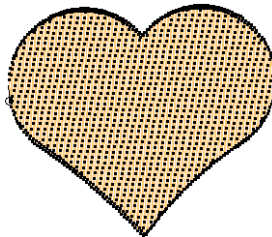


Séquence

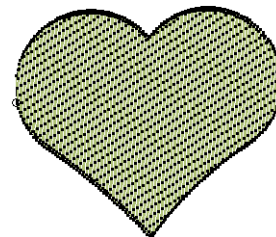
Ligne de cloisonnement vous permet de spécifier jusqu'à huit décalages tatami. Dans tout patron, le nombre de rangs est déterminé par le nombre de chiffres dans le numéro de séquence.



Séquence : 11

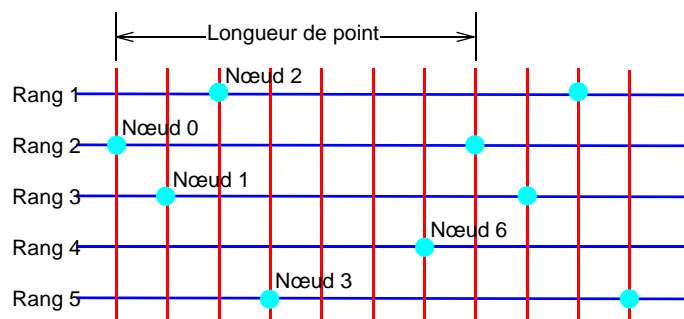


Séquence : 012



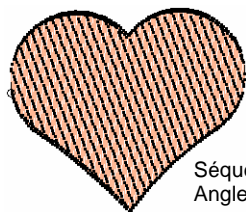
Séquence : 01

Chaque longueur de point est fractionnée en « nœuds » numérotés avec des chiffres allant de 0 à 7. Un numéro de séquence de cloisonnement de « 20163 » représenterait le patron suivant :

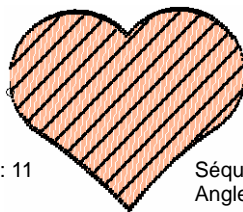


Angle

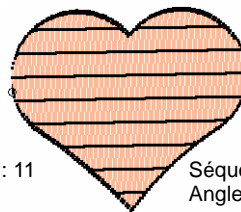
Vous pouvez incliner la grille formée par les nœuds de cloisonnement pour varier encore plus les pénétrations d'aiguille. Dans le champ **Angle**, précisez un angle de grille.



Séquence : 11
Angle : 0



Séquence : 11
Angle : 45



Séquence : 11
Angle : 90



Suggestion : Les patrons Tatami peuvent être combinés avec des remplissages en courbe pour créer des effets intéressants.

Sujets connexes

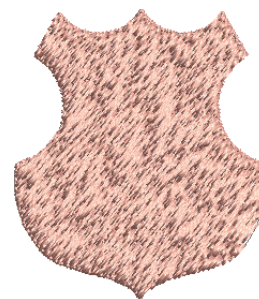
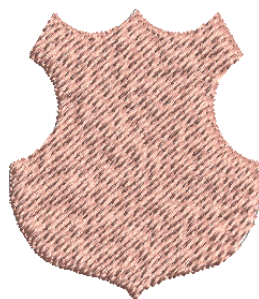
◀ [Remplissages en courbe](#)

Créer des patrons aléatoires



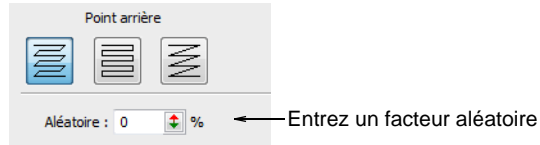
Utiliser Points de remplissage > Tatami pour créer des remplissages pour les formes irrégulières de grande taille. Cliquez à droite pour les paramètres.

En utilisant un facteur aléatoire, vous pouvez éliminer les patrons de lignes de fractionnement formés par les pénétrations d'aiguille et répartir les points de broderie au hasard à l'intérieur de la forme. Ceci peut créer des effets bigarrés intéressants.

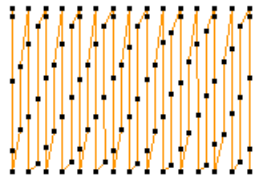


Marche à suivre pour créer des patrons aléatoires

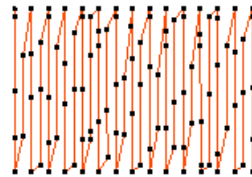
1 Cliquez à droite sur l'icône **Tatami** pour accéder à propriétés d'objet.



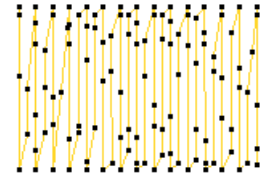
2 Spécifiez un facteur aléatoire entre 0 % et 100 % dans le champ **Aléatoire**.



Facteur aléatoire : 10 %
Fraction de décalage A : 0,25,
B: 0,25



Facteur aléatoire : 50 %
Fraction de décalage A : 0,25,
B: 0,25



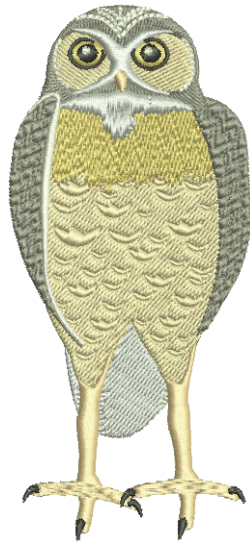
Facteur aléatoire : 100 %
Fraction de décalage A : 0,25,
B: 0,25



Suggestion : Une valeur d'environ 50 mm donne généralement de bons résultats.

Créer des textures avec fractionnement de programme

Fractionnement de programme est un point de remplissage décoratif là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque. Sélectionnez un patron prédéfini ou créez le vôtre.



Appliquer des fractionnements de programme



Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utiliser Points de contour > Fractionnement de programme pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour des patrons décoratifs de pénétration d'aiguille. Cliquez à droite pour les paramètres.

Vous pouvez appliquer **Fractionnement de programme** à toute une gamme d'objets. Vous pouvez les ajuster avant ou après avoir appliqué l'effet. Faites un choix dans une bibliothèque de patrons de fractionnement.

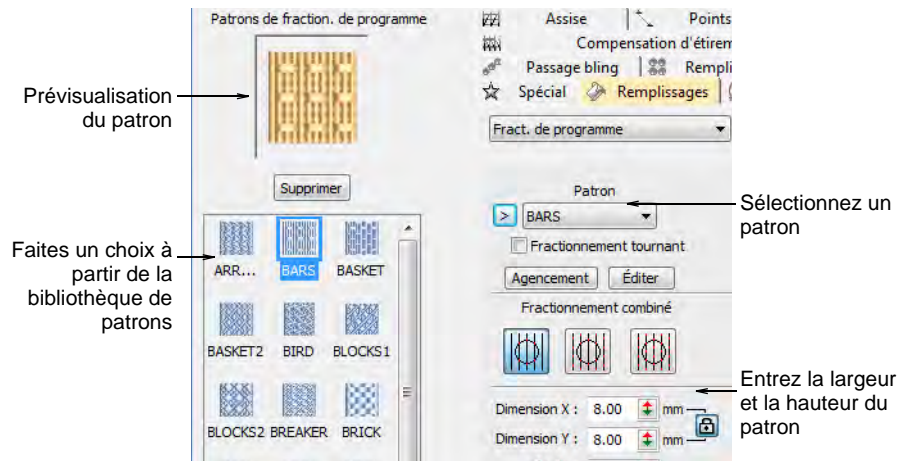




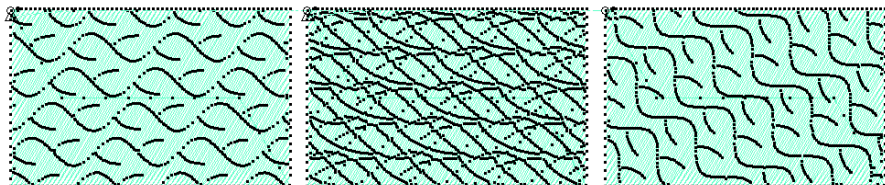
Note : Numériser l'**angle de point** avec soin lorsque vous créez des objets remplis à l'aide de fractionnement de programme. Si les rangs sont parallèles aux lignes du patron, il n'y aura pas d'intersection et le patron ne sera pas visible. Un angle de point de 45° conviendra à la plupart des patrons.

Marche à suivre pour appliquer des fractionnements de programme

- ◀ Cliquez sur l'icône **Fractionnement de programme**. L'effet **Fractionnement de programme** est appliqué aux objets nouveaux ou sélectionnés, selon les paramètres courants.
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Fractionnement de programme** pour accéder à propriétés d'objet.
- ◀ Sélectionnez un patron sur la liste déroulante. Ou bien, cliquez sur le bouton en flèche pour accéder à la bibliothèque de patrons.



- ◀ Ajustez les dimensions de patron au moyen des champs **Dimensions X/Y**. Le verrouillage des dimensions préserve le rapport largeur/hauteur. Utilisez le paramètre **Angle** pour orienter le patron à l'intérieur de la forme.



Valeurs par défaut

Dimension X et
dimension Y augmentées

Angle ajusté



Suggestion : Les patrons Tatami peuvent être combinés avec des remplissages en courbe pour créer des effets intéressants.

Sujets connexes

- ◀ [Remplissages en courbe](#)
- ◀ [Exemples de Fractionnement de programme](#)

Appliquer des fractionnements combinés

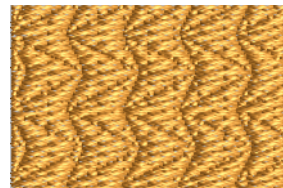
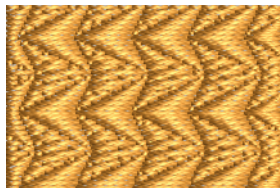
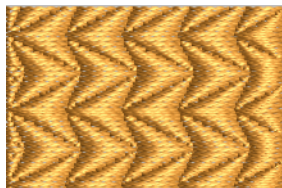


Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque.



Utiliser Points de contour > Fractionnement de programme pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour des patrons décoratifs de pénétration d'aiguille. Cliquez à droite pour les paramètres.

Le fractionnement de programme consiste en un avant-plan et un arrière-plan Satin – c.à.d. Satin dans Satin Si les patrons ne se chevauchent pas, des points de saut ou des tous pourraient apparaître sur l'arrière-plan. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner différentes combinaisons de points satin et tatami.

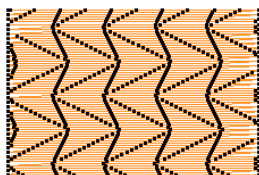


Marche à suivre pour appliquer des fractionnements combinés

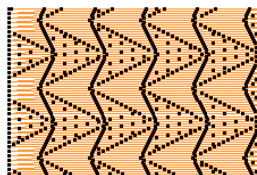
- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Fractionnement de programme** pour accéder à propriétés d'objet.



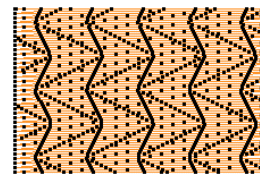
- 2 Dans le panneau **Fractionnement combiné**, cliquez sur l'option désirée :



Satin dans Satin



Satin dans Tatami



Tatami dans Tatami

Les options comprennent :

Fractionnement combiné	Description
Satin dans Satin	C'est le type de point de Fractionnement de programme standard ; il produit le plus petit nombre de points de broderie.
Satin dans Tatami	Utilisez cette option pour éviter d'avoir des longs points quand les patrons sont petits mais que les espacements de colonne et de rang sont larges.
Tatami dans Tatami	L'avant-plan et l'arrière-plan utilisent tatami. Sélectionnez cette option pour les objets et patrons de grande taille, afin d'éviter d'avoir des longs points.

Paramètres de fractionnement de programme



Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque.



Utiliser Points de contour > Fractionnement de programme pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour des patrons décoratifs de pénétration d'aiguille. Cliquez à droite pour les paramètres.

Vous pouvez ajuster des fractionnements de programme interactivement à l'écran ou au moyen des propriétés d'objet.

Espacement de rang et de colonne

Les paramètres d'espacement des colonnes et des rangs déterminent la distance entre les lignes de quadrillage. Les patrons sont placés aux

points d'intersection – le centre de chaque patron coïncidant avec une intersection.



Valeurs d'espacement par défaut

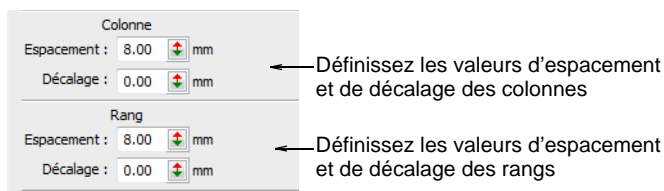


Espacement de colonne augmenté



Espacement de rang réduit

Les paramètres initiaux définissent une grille simple, où les espacements sont égaux aux dimensions du patron. Le décalage de rang est fixé à 0,00 mm pour que colonnes et rangs soient perpendiculaires.



Décalages de rang et de colonne

Avec les trois combinaisons de Fractionnement de programme – **Satin dans Satin**, **Satin dans Tatami** et **Tatami dans Tatami** – vous pouvez varier le patron en appliquant des paramètres de décalage aux rangs et/ou colonnes. Vous pouvez aussi donner une texture d'arrière-plan avec des décalages en points tatami.



Si les deux décalages sont paramétrés à 0, les lignes de quadrillage sont parfaitement verticales et horizontales. En principe, les valeurs à utiliser doivent se situer entre 0 et la moitié de la taille du patron. Par exemple,

si le patron fait 8 mm, sélectionnez des décalages de rang et de colonne entre 0 mm et 4 mm.



Décalage de colonne : 0,00



Décalage de colonne : 1,00



Décalage de colonne : 2,50



Décalage de rang : 0,00



Décalage de rang : 1,00



Décalage de rang : 2,50

Paramètres de point

Spécifiez la **longueur de point**, la longueur minimale de point et les paramètres d'espacement pour les objets de fractionnement de programme de la même façon que pour les autres types de point de remplissage. Vous pouvez éliminer les patrons indésirables et répartir les points de broderie uniformément à l'intérieur d'une forme en utilisant un facteur aléatoire.

Point de broderie :

Espacement : 0.40 mm

Longueur : 4.00 mm

Longueur min. : 0.40 mm

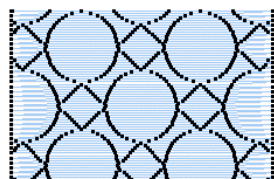
Décalage A : 0.25

Aléatoire : 0 %

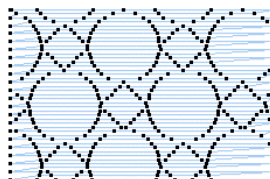
← Ajustez l'espacement de point, la longueur et la longueur minimale

← Entrez un facteur aléatoire

Dans le champ **Point de broderie** Espacement, entrez l'espacement requis. Dans le cas de Tatami, il s'agit de la distance entre deux rangs avant de points de broderie, dans le cas de Satin, il s'agit de la distance entre chaque point avant.



Valeurs d'espacement par défaut



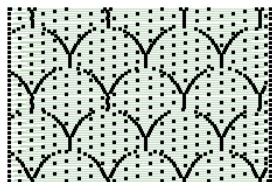
Espacement de point augmenté



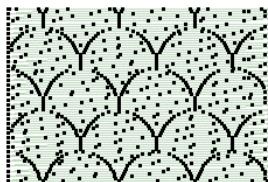
Espacement de point réduit

Entrez une valeur dans le champ **Aléatoire** – spécifiez un facteur entre 0 % et 100 %. Le facteur aléatoire n'affecte pas les pénétrations

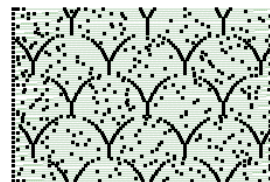
d'aiguille qui forment le patron. Les valeurs situées aux alentours de 50 % produisent généralement les meilleurs résultats.



Facteur aléatoire : 0 %



Facteur aléatoire : 25 %



Facteur aléatoire : 90 %

Décalages de point tatami

Quand vous utiliser Satin-dans-Tatami ou Tatami-dans-Tatami, vous pouvez aussi contrôler les décalages en points tatami.

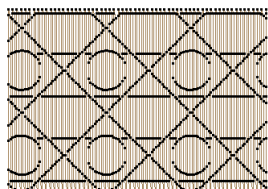


Tatami est utilisé principalement pour éviter les longs points, afin qu'il ne présente pas une apparence distincte qui pourrait obscurcir le patron de fractionnement de programme. C'est pourquoi les décalages typiques sont situés entre 0,2 mm et 0,4 mm.

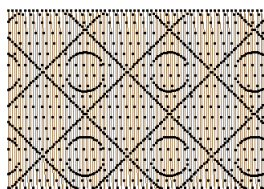
Point de broderie :	
Espacement :	0,40 mm
Longueur :	4,00 mm
Longueur min. :	0,40 mm
Décalage A :	0,25
Aléatoire :	0 %

← Entrez un décalage de point

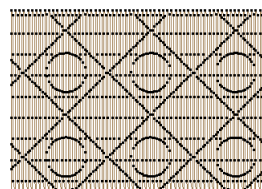
Entrez un décalage de point dans le champ **Point de broderie** > Décalage A. Ce décalage contrôle l'endroit où les pénétrations d'aiguille s'alignent pour chaque rang de points de broderie.



Décalage A : 0,00



Décalage A : 0,25



Décalage A : 0,50

Sujets connexes

◀ [Créer des textures avec des décalages Tatami](#)

Agencer des fractionnements de programme à l'écran

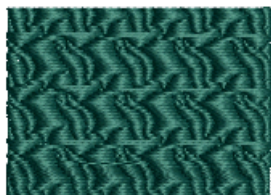


Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque.



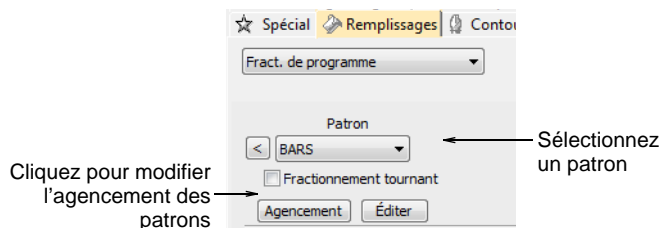
Utiliser Points de contour > Fractionnement de programme pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour des patrons décoratifs de pénétration d'aiguille. Cliquez à droite pour les paramètres.

L'agencement de fractionnements de programme à l'écran se fait de la même façon que pour les [remplissages de motifs](#), en utilisant des patrons de guidage pour redimensionner, espacer, transformer ou décaler le remplissage de patron dans son entier.



Marche à suivre pour agencer des fractionnements de programme à l'écran

- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Fractionnement de programme** pour accéder à propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez un patron sur la liste déroulante. Ou bien, cliquez sur le bouton en flèche pour accéder à la bibliothèque de patrons.
- 3 Cliquez sur **Agencer**. Trois patrons de guidage bleus vous permettent de modifier l'agencement.

Utilisez le patron de guidage central pour déplacer, faire pivoter, incliner ou redimensionner les patrons



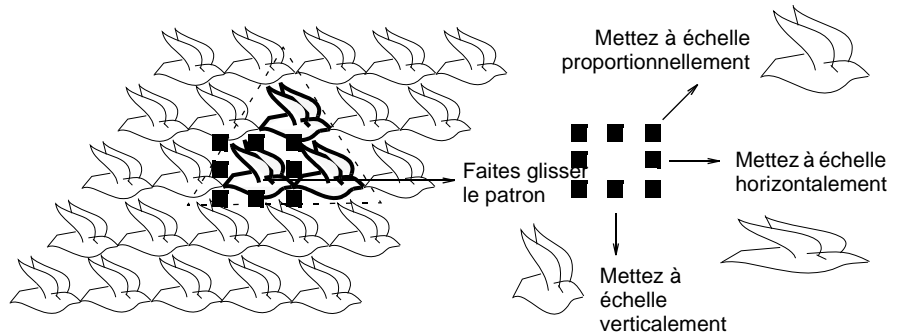
Utilisez le patron de guidage supérieur pour modifier l'espacement et le décalage des rangs, et pour redimensionner les patrons



Utilisez le patron de guidage latéral pour modifier l'espacement des colonnes et pour redimensionner les patrons

- 4 Ajustez les patrons de guidage de façon à créer l'effet désiré.

- ◀ Déplacez des patrons en sélectionnant le patron de guidage du milieu et en le faisant glisser.
- ◀ Dimensionnez les patrons en sélectionnant un patron de guidage et en faisant glisser les poignées de sélection.

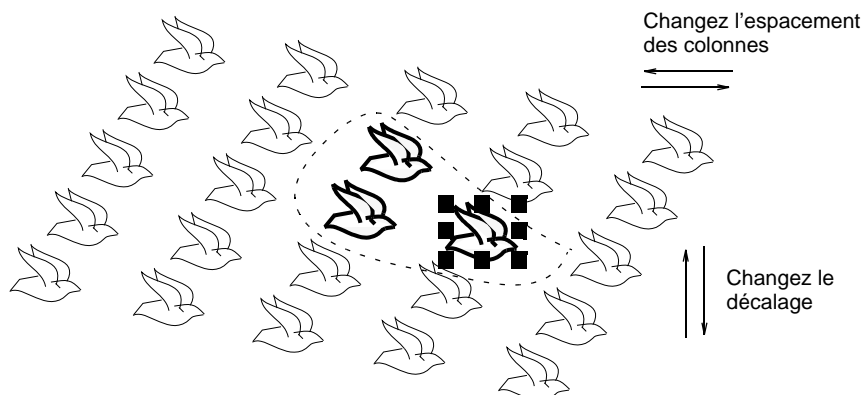


- ◀ Faites pivoter des patrons en cliquant deux fois sur le guidage central pour afficher les poignées de rotation. Cliquez sur une poignée de coin et faites glisser pour pivoter.
- ◀ Inclinez des patrons en cliquant deux fois sur le guidage central, puis en faisant glisser les poignées d'inclinaison.

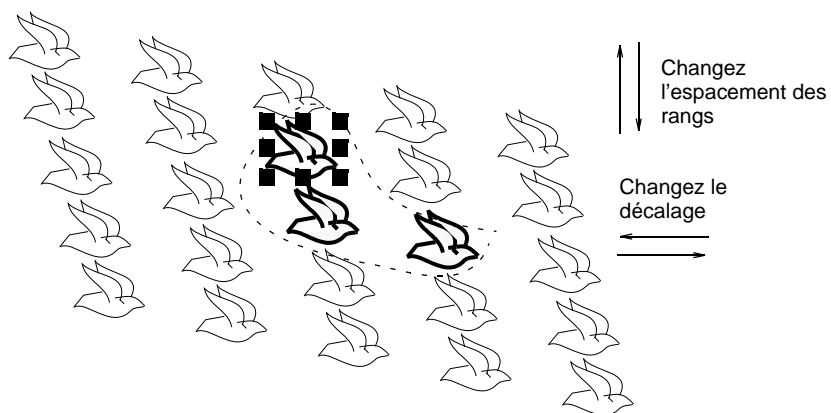


- ◀ Changez l'espacement des colonnes en sélectionnant le guidage latéral et en le faisant glisser vers la gauche ou vers la droite.

- ◀ Changer le décalage des colonnes en sélectionnant le guidage latéral et en le faisant glisser vers le haut ou vers le bas.



- ◀ Changez l'espacement et les décalages de rangs de la même façon que pour les colonnes.



5 Appuyez sur la touche **Retour** pour les appliquer.

Sujets connexes

- ◀ [Agencer des remplissages motifs sur écran](#)
- ◀ [Exemples de Fractionnement de programme](#)

Créer des fractionnements personnalisés

Créez vos propres patrons pour utiliser dans des remplissages de fractionnement de programme. Les mêmes patrons peuvent aussi être utilisés avec des effets **Fractionnement flexible**.

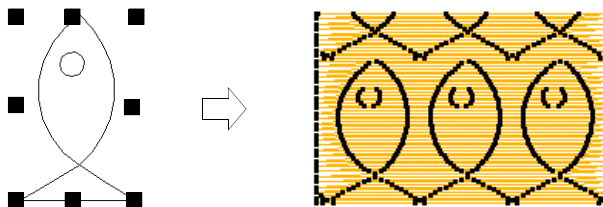


Créer des patrons de fractionnement

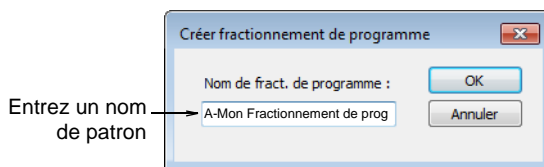
Créez vos propres patrons pour utiliser dans des remplissages de fractionnement de programme. **Créez** des patrons à partir des contours d'objet de broderie ou à partir d'objets de dessin vectoriel. Les patrons que vous créez peuvent également être utilisés pour des effets de **Fractionnement flexible**.

Marche à suivre pour créer un patron de fractionnement

- 1 Sélectionnez l'objet (ou les objets) que vous voulez utiliser pour le patron.



- 2 Sélectionnez **Objet > Créer fractionnement de programme**.



- 3 Saisissez un nom dans le dialogue **Créer fractionnement de programme**.
- 4 Cliquez sur **OK**. Le nouveau patron est automatiquement sélectionné sur la liste **Patron**.

Sujets connexes

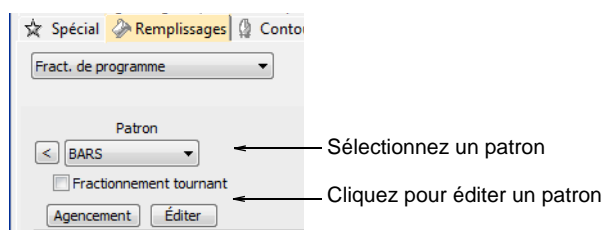
- ◀ Créer des textures avec fractionnement de programme
- ◀ Fractionnements flexibles

Editer des patrons de fractionnement

Editer un patron change le patron, et pas seulement l'agencement de l'objet.

Marche à suivre pour éditer un patron de fractionnement

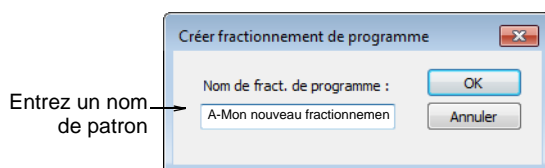
- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Fractionnement de programme** pour accéder à propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez un patron et cliquez sur **Editer**.



- 3 Pressez les touches **Maj+O** pour faire un zoom avant sur le patron.
- 4 Redimensionnez, transformez ou refaçonnez le patron selon les besoins.
- 5 Sélectionner **Object > Créer fractionnement de programme** avec le patron sélectionné.



- 6 Entrez un nom pour le patron dans le dialogue **Créer fractionnement de programme**.
 - ◀ Pour créer un nouveau patron fondé sur un patron existant, entrez un nouveau nom.

- ◀ Pour remplacer le patron initial, entrez le nom du patron initial.
- 7 Cliquez sur **OK**. Le patron est automatiquement sélectionné sur la liste **Patron**.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des textures avec fractionnement de programme](#)
- ◀ [Fractionnements flexibles](#)

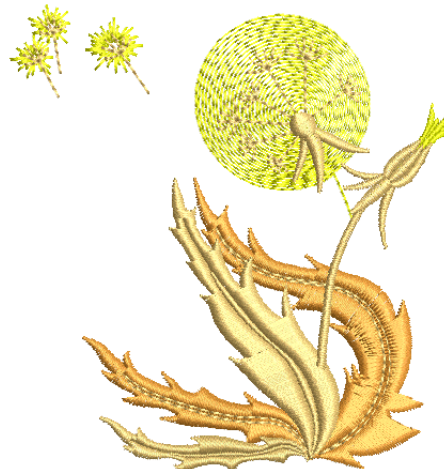
Créer des fractionnements définis par l'utilisateur



Utilisez Effets de point > Fractionnement défini par l'utilisateur pour créer vos propres effets de ligne de fractionnement. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

Les Fractionnement défini par l'utilisateur vous permettent d'ajouter des détails aux objets remplis en numérisant des lignes de pénétrations d'aiguille appelées « lignes de fractionnement ». Les lignes de fractionnement sont stockées comme [propriétés d'objet](#). Elles sont conservées quand les points de broderie sont régénérés, même si vous appliquez un type de point différent. Satin est le type de point le plus approprié pour

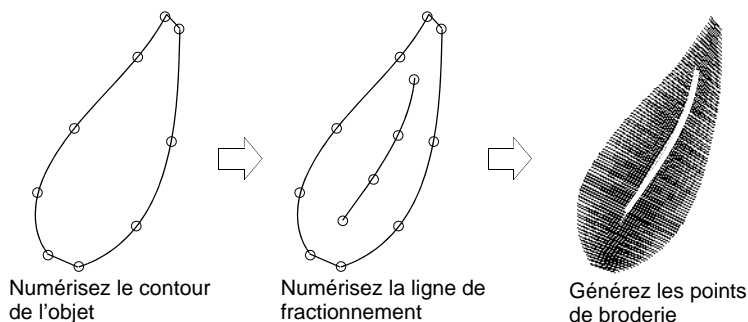
Fractionnement défini par l'utilisateur.



Marche à suivre pour créer de nouveaux objets avec Fractionnement défini par l'utilisateur

- 1 Sélectionnez une méthode d'entrée de remplissage et un type de point.
- 2 Cliquez sur l'icône **Fractionnement défini par l'utilisateur**.
- 3 Numérisez les bordures d'objet, points d'entrée et de sortie et angle de point comme vous le feriez normalement, en suivant les indications du [message d'invite](#).

- 4 Numérisiez une ligne de fractionnement par-dessus l'objet quand la demande vous en est faite, puis pressez la touche **Retour**. Répétez l'opération pour toute ligne de fractionnement supplémentaire.



Suggestion : Pour optimiser les résultats, numérisiez les lignes de fractionnement de façon à ce qu'elles soient approximativement perpendiculaires à l'angle de point.

- 5 Pressez la touche **Retour**.

Sujets connexes

- ◀ [Numériser des fractionnements personnalisés](#)

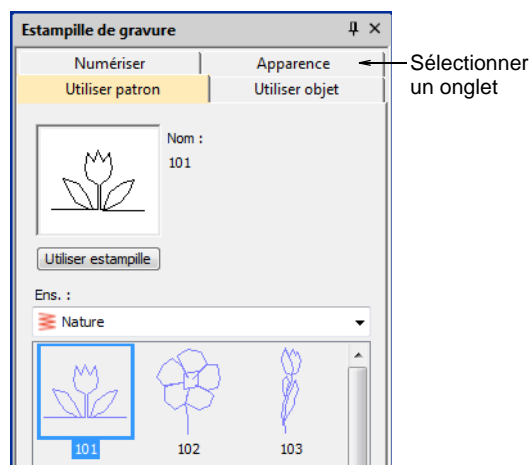
Créer des patrons de points avec des estampillages

La fonctionnalité **Gravure de l'estampille** vous permet de définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle. Une estampille peut être de forme [vectorielle](#) ou de broderie.



docker:Estampille de gravure

Le docker **Gravure de l'estampille** contient quatre onglets comme indiqué...



Ces onglets fournissent les fonctionnalités suivantes :

Tab	Vous permet...
Utiliser patron	Sélectionnez et appliquez des patrons d'estampille prédéfinis à certains objets.
Utiliser objet	Utilisez certains contours comme estampille temporaire. Ceux-ci peuvent inclure des graphiques vectoriels.
Numériser	Numériser les fractionnements personnalisés 'à la volée'.
Apparence	Adoucir ou intensifier l'effet.

Appliquer de patrons prédéfinis



Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

L'onglet **Utiliser patron** vous permet de sélectionner et d'appliquer des patrons d'estampille prédéfinis. Vous pouvez démarrer avec ou sans objets de broderie sélectionnés. Si un ou plusieurs objets sont sélectionnés, des estampilles sont **uniquement** appliquées aux objets sélectionnés. Si aucun objet n'est présélectionné, des estampilles peuvent être appliquées à n'importe quel objet.

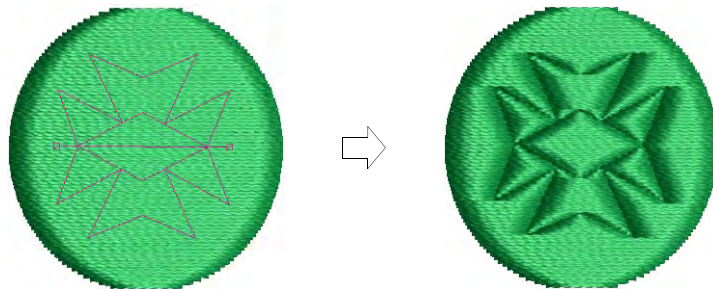
Marche à suivre pour appliquer de patrons prédéfinis

- 1 Sélectionnez un [objet de broderie](#) ou non selon ce qui est requis.

- 2 Cliquez sur l'icône **Gravure de l'estampille**. L'onglet **Utiliser patron** est ouvert par défaut.



- 3 Sélectionnez un jeu de patrons sur la liste **Jeu**. La liste déroulante contient des ensembles de patrons, ainsi que des ensembles personnalisés. On retrouve nombre d'entre eux avec d'autres fonctionnalités telles que **Monogrammes**.
- 4 Sélectionnez un patron d'estampille prédéfini. Une vignette apparaît dans le panneau de prévisualisation et le bouton **Utiliser estampille** est activé.
- 5 Cliquez sur le bouton **Utiliser estampille** et déplacez le pointeur de la souris vers la .
- 6 Déplacez le pointeur de la souris dans la position désirée par-dessus l'objet cible.
 - ◀ Cliquez à droite pour refléter l'estampille.
 - ◀ Pressez la touche **Maj** pour prévenir **Défilement automatique**.
- 7 Cliquez sur le bouton de la souris pour fixer le point d'ancrage.

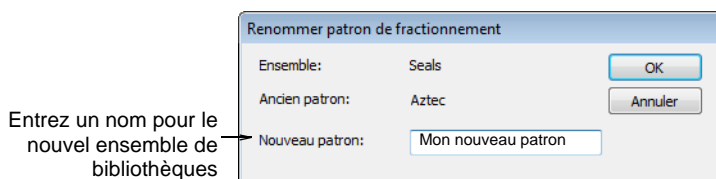


- 8 Faites tourner le patron autour du point d'ancrage jusqu'à la position désirée du point de guidage.

- 9 Ou bien, la touche **Maj** étant pressée, redimensionnez l'estampille en déplaçant le pointeur de la souris.
- 10 Cliquez sur le bouton de la souris.
 - ◀ Si vous avez présélectionné un ou plusieurs objets, le patron d'estampille ne s'appliquera qu'à ces objets.
 - ◀ Si aucun objet n'est présélectionné, le patron d'estampille est appliqué à tous les objets sous-jacents.
- 11 Pressez la touche **Echap** pour quitter la fonctionnalité.



Note : Les boutons **Renommer** et **Supprimer** sont activés lorsqu'un patron d'estampille défini par l'utilisateur est sélectionné. Quand on clique sur le bouton **Renommer**, le dialogue **Renommer patron de fractionnement** s'ouvre.



Suggestion : Utilisez les options **Estampille estompée** et **Estampille en relief** sur l'onglet **Apparence** pour estomper ou accentuer l'effet.

Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des estampilles à une bibliothèque](#)
- ◀ [Apparence de l'estampillage](#)

Utiliser des objets comme estampillages



Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

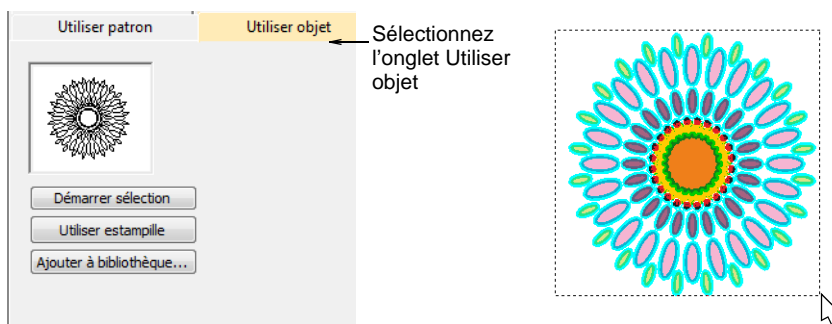
L'onglet **Utiliser objet** vous permet de sélectionner des contours d'objet dans la fenêtre dessin et de les appliquer directement comme estampilles ou de les enregistrer dans une bibliothèque pour référence future. Vous pouvez utiliser des objets vectoriels ou de broderie comme base pour les estampilles.

Marche à suivre pour utiliser un objet comme estampillage

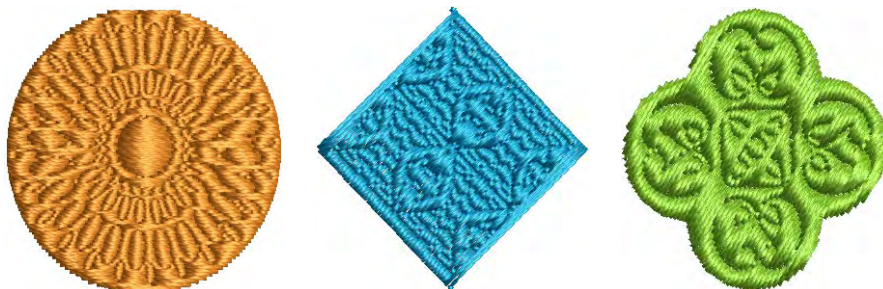
- 1 Choisissez un **objet de broderie** ou un **objet vectoriel** pour vous servir d'estampille.



- 2 Cliquez sur l'icône **Gravure de l'estampille** et sélectionnez l'onglet **Utiliser objet**.



- 3 Cliquez sur le bouton **Démarrer sélection**. Tous les objets présélectionnés restent sélectionnés.
- 4 Faites passer la souris au-dessus d'un objet dans la fenêtre dessin.
- 5 Cliquez sur le bouton **Utiliser estampille** pour appliquer la sélection comme estampillage.



- 6 Ou bien, cliquez sur bouton **Ajouter à bibliothèque** pour ajouter la sélection à la bibliothèque pour référence future.



Suggestion : Vous pouvez aussi utiliser un lettrage, de la broderie ou TrueType pour démarrer la création d'une estampille.



Sélectionnez un caractère à utiliser comme estampille



Suggestion : Si vous voulez utiliser une image-point, vous pouvez la convertir en format vectoriel dans le mode **Graphiques CoreIDRAW** en utilisant l'ensemble de commandes **Images-points > Tracé des contours**.

Sujets connexes

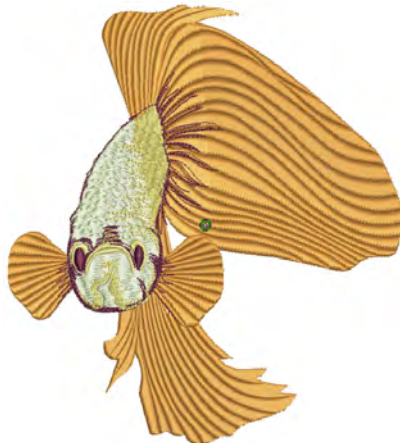
◀ [Ajouter des estampilles à une bibliothèque](#)

Numériser des fractionnements personnalisés



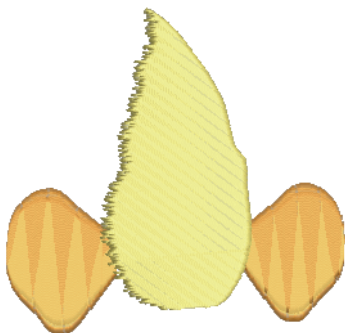
Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

L'onglet **Numériser** vous permet de numériser des lignes fractionnées et de les appliquer directement sur plave ou à tous autre objet dans la fenêtre dessin.

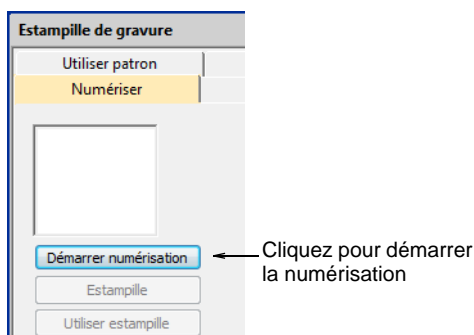


Marche à suivre pour numériser des fractionnements personnalisés

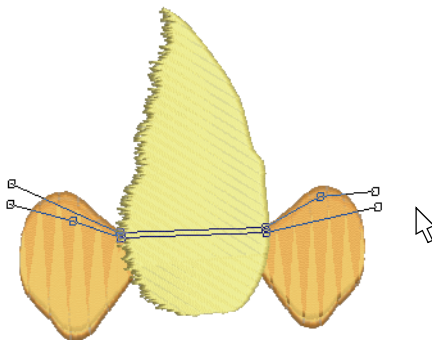
- 1 Sélectionnez un **objet de broderie** ou non selon ce qui est requis. Si des objets de broderie sont présélectionnés, les estampilles numérisées ne seront appliquées qu'à ces objets.



- 2 Cliquez sur l'icône **Gravure de l'estampille** et sélectionnez l'onglet **Numériser** du dialogue.



- 3 Cliquez sur le bouton **Démarrer numérisation**. Il vous est demandé d'entrer un point de démarrage pour le contour d'estampille.

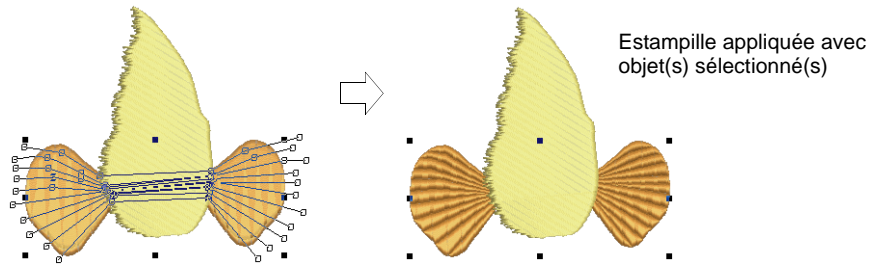


- 4 Pour numériser des lignes fractionnées :

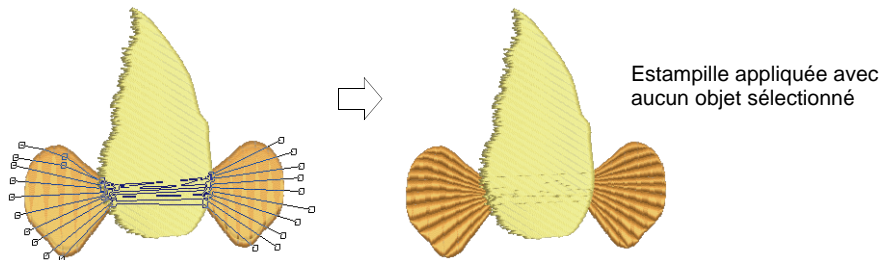
- ◀ Pressez une fois la touche **Retour** pour faire une bordure.
- ◀ Pressez de nouveau la touche **Retour** pour terminer la numérisation de l'estampille.

5 Cliquez sur bouton **Estampille** activé.

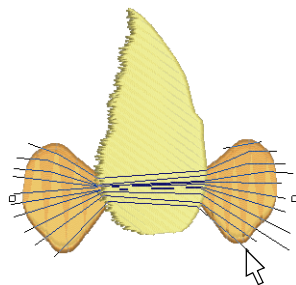
- ◀ Cliquez sur le bouton **Estampille** pour appliquer l'estampille aux objets applicables sélectionnés uniquement.



- ◀ Ou bien, utilisez **Estampille** pour appliquer l'estampille aux objets applicables avec aucun objet sélectionné. Chaque objet sous l'estampille est affecté.



- ◀ Cliquez sur le bouton **Utiliser estampille** pour positionner l'estampille. Il vous est demandé d'entrer un point d'ancrage comme pour les patrons prédéfinis.



6 Ou bien, cliquez sur bouton **Ajouter à bibliothèque** pour ajouter la sélection à la bibliothèque pour référence future.

Sujets connexes

- ◀ Appliquer de patrons prédéfinis
- ◀ Ajouter des estampilles à une bibliothèque

Ajouter des estampilles à une bibliothèque



Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

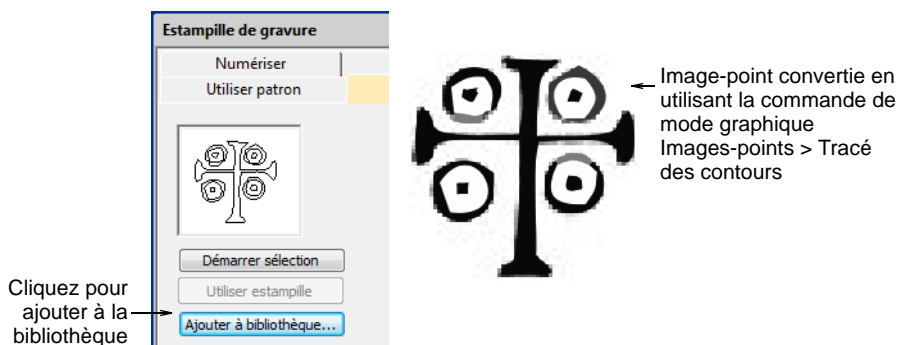
Ce processus démarre lorsque vous cliquez sur le bouton **Ajouter à bibliothèque** activé soit sur l'onglet **Utiliser objet** soit sur l'onglet **Numériser** dans le docker **Gravure de l'estampille**.



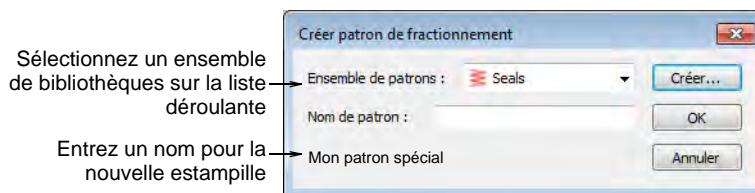
Suggestion : La fonctionnalité **Gravure de l'estampille** ne peut utiliser que des objets vectoriels ou de broderie comme base pour des estampilles. Si vous voulez utiliser une image-point, vous pouvez la convertir en format vectoriel dans le mode **Graphiques CorelDRAW** en utilisant l'ensemble de commandes **Images-points > Tracé des contours**.

Marche à suivre pour ajouter une estampille à une bibliothèque

- 1 Sélectionnez un objet que vous voulez ajouter à la bibliothèque comme estampillage personnalisé.
 - ◀ Numérisez des estampillages sur place en utilisant l'onglet **Gravure de l'estampille > Numériser**.
 - ◀ Définissez des estampillages en utilisant l'onglet **Gravure de l'estampille > Utiliser objet**.

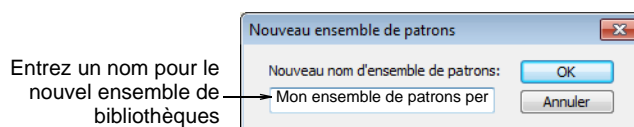


- 2 Sur l'un de ces onglets, cliquez sur le bouton **Ajouter à bibliothèque** activé. Le dialogue **Créer patron de fractionnement** s'ouvre.

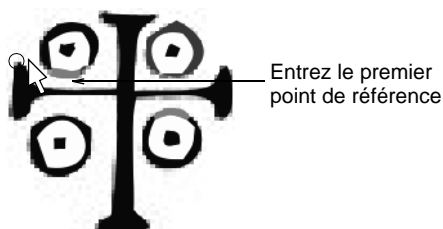


- 3 Sélectionnez un ensemble sur la liste déroulante ou cliquez sur le bouton **Créer** pour créer une nouvelle bibliothèque.

Si vous choisissez de créer un nouvel ensemble de bibliothèques, utilisez le dialogue **Nouvel ensemble de patrons** pour créer un nouvel ensemble d'estampilles. L'ensemble d'estampilles nouvellement créé s'affiche dans la liste **Ensemble** quand l'onglet **Utiliser patron** est sélectionné.

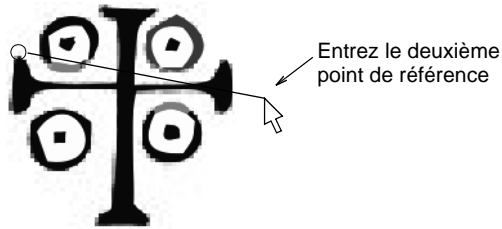


- 4 Entrez un nouveau nom d'estampille, puis cliquez sur **OK**. Il vous est demandé de numériser le premier point de référence dans la fenêtre dessin.
- 5 Entrez le premier point de référence :
- ◀ Pressez la touche **Retour** pour que le point de référence soit créé automatiquement.
 - ◀ Déplacez le pointeur de la souris jusqu'à la position que vous voulez utiliser comme **point d'ancrage** pendant le placement manuel de l'estampille, puis cliquez à gauche.



- 6 Entrez le deuxième point de référence :
- ◀ Pressez la touche **Retour** pour que le point de référence soit créé automatiquement.

- ◀ Déplacez le pointeur de la souris jusqu'à la position que vous voulez utiliser comme **point de guidage** pendant le placement manuel de l'estampille, puis cliquez à gauche.



- 7 Cliquez sur **OK**. L'estampille nouvellement créée s'affiche dans la liste d'estampilles quand l'onglet **Utiliser patron** est sélectionné.



Note : Les boutons **Renommer** et **Supprimer** sont activés dans l'onglet **Utiliser patrons** lorsqu'une estampille personnalisée est sélectionnée.

Sujets connexes

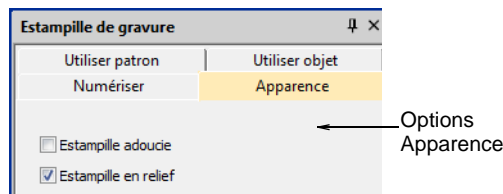
- ◀ [Numériser des fractionnements personnalisés](#)
- ◀ [Utiliser des objets comme estampillages](#)
- ◀ [Appliquer de patrons prédéfinis](#)

Apparence de l'estampillage



Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

L'onglet **Apparence** du docker **Gravure de l'estampille** procure des paramètres qui peuvent aider à adoucir ou à intensifier l'effet.



- ◀ Cochez la case **Estampille estompée** estompe toutes les estampilles existantes.



Apparence non ajustée



Apparence estompée



Apparence en relief

- ◀ Cocher la case **Estampille en relief** retire tous les fractionnements à l'intérieur des bordures fermées combinées d'un estampillage.



Note : Cliquez sur le bouton **Effacer toutes les estampilles** retirera toutes les estampilles existantes des objets sélectionnés.

Refaçonner des estampillages



Utilisez Outils de refaçonnage > Refaçonner objet pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.

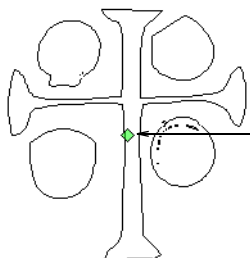


Utilisez Refaçonner affichages > Afficher nœuds de refaçonnage pour activer-désactiver l'affichage des nœuds de refaçonnage lorsque vous utilisez l'outil:Refaçonner objet.

Les estampillages peuvent être déplacés, pivotés, redimensionnés, refaçonnés ou supprimés individuellement en mode **Refaçonner**. A mesure que vous transformez des estampillages, les pénétrations d'aiguille dans l'objet sous-jacent sont automatiquement mises à jour.

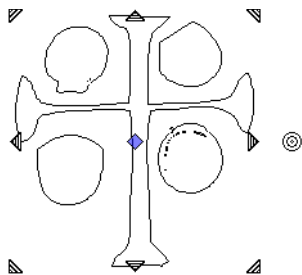
Marche à suivre pour refaçonner un estampillage

- ◀ En mode **Refaçonner**, sélectionnez un **objet de broderie** sur lequel sont appliqués des estampillages. Une poignée de sélection en losange s'affiche au centre de chaque estampille.

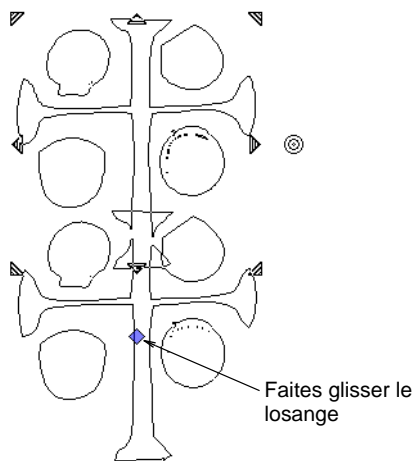


Cliquez sur une poignée de sélection en losange

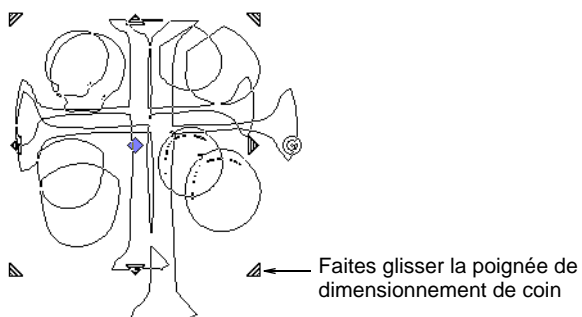
- ◀ Sélectionnez la poignée de sélection en losange. Un autre ensemble de poignées de dimensionnement, d'étirement et de rotation apparaît.



- ◀ Faites glisser le losange pour déplacer l'estampille. Presser la touche **Ctrl** forcera le mouvement le long de l'axe horizontal ou de l'axe vertical.

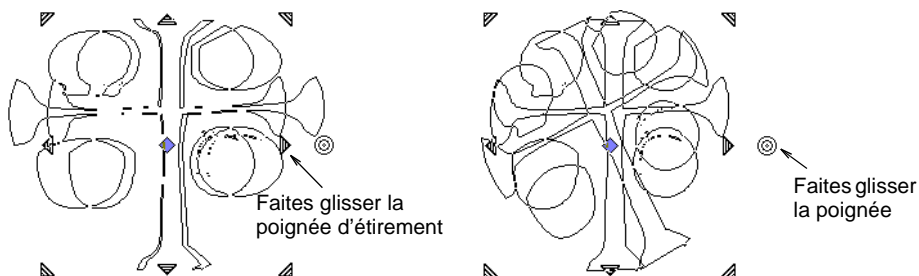


- ◀ Faites glisser une poignée de dimensionnement de coin pour redimensionner l'estampille.

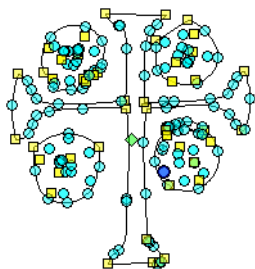


- ◀ Maintenez la touche **Maj** pour redimensionner l'estampille à partir du centre.

- ◀ Maintenez la touche **Ctrl** pour redimensionner l'estampille proportionnellement.
- ◀ Maintenez les deux touches **Ctrl** et **Maj** en faisant glisser une poignée de dimensionnement de coin pour redimensionner l'estampille proportionnellement autour du centre.
- ◀ Faites glisser une poignée d'étirement pour étirer l'estampille. Maintenir pressée la touche **Maj** étirera à partir du centre.



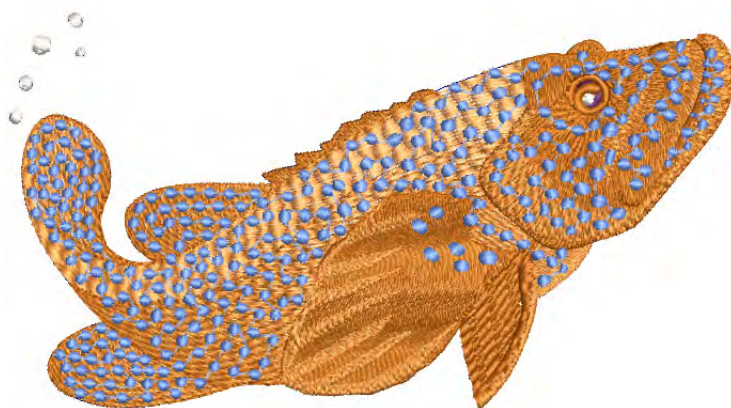
- ◀ Faites glisser la poignée de rotation pour faire pivoter l'estampille.
- ◀ Cliquez sur le contour de l'estampille pour afficher les **points de contrôle**. Utilisez ces derniers pour refaçonner l'estampille.








Chapitre 22


Broderie courbée

EmbroideryStudio offre toute une série de types de point et de techniques pour créer de la broderie en courbe. Ils suivent les contours d'une forme et peuvent être utilisés pour donner une impression de profondeur et de mouvement à votre couture. Certains peuvent être utilisés avec des bordures et des remplissages.



Les effets de points courbes détaillés dans cette section incluent :

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Contour	Les points suivent les contours d'une forme, créant un effet courbé d'ombre et de lumière.
 Décalage	Similaire au Contour en suivant les contours d'une forme. Il peut être utilisé en combinaison avec les points de rotation.
 Remplissage spirale	Fonctionne mieux avec des formes simples sans trous ni îles. L'utiliser avec une broderie de passage, fixe ou variable.
 Remplissage radial	Génère des points de rotation radiaux avec différents types de points, notamment satin, tatami et fractionnement de programme.
 Fractionnement flexible	Effet décoratif où une ou plusieurs lignes d'un patron de Fractionnement de programme sont utilisées dans le remplissage d'objet.

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Florentin / Liquide	Vous pourrez créer des effets courbés intéressants en formant les pénétrations d'aiguille de façon à ce qu'elles suivent le contour des lignes numérisées.

Remplissages contour

Contour est un type de point de remplissage en courbe qui peut être appliqué aux objets d'Colonne A/B ou de Cercle/Anneau. Il peut aussi être utilisé pour de la broderie de contour. Les points suivent les contours d'une forme, créant un effet courbé d'ombre et de lumière. Utilisez-le pour créer un sens du mouvement en contraste avec les remplissages plus plats créés par la broderie Tatami.



Numériser les remplissages de contour



Utilisez Points de contour > Contour pour créer des contours qui suivent les contours d'objet, créant un effet courbé d'ombre et de lumière. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de remplissage > Contour pour créer des remplissages qui suivent les contours d'objet, créant un effet courbé d'ombre et de lumière. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez > Colonne A pour créer des colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Cliquez à droite pour les paramètres.

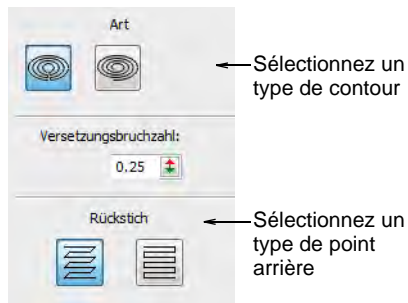


Utiliser Numérisation traditionnelle > Colonne B pour créer des colonnes asymétriques de points tournants, où les côtés opposés sont de formes différentes. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation graphique > Ellipse pour numériser des objets de broderie ellipsoïdaux ou circulaires.

L'onglet **Propriétés d'objet > Remplissages > Contour** offre les options de point de contour suivantes. Il existe trois types de points de contour qui peuvent être appliqués à la plupart des objets fermés – **Standard**, **Spirale** et **Densité régulière**.



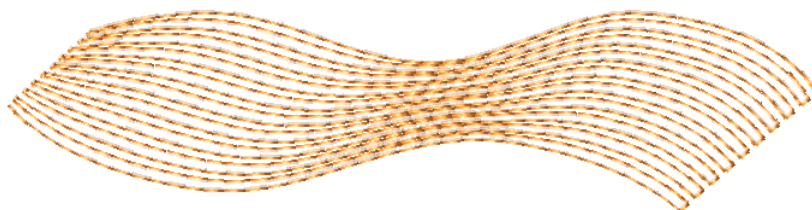
Contour standard



Standard

Les points sont brodés en rangs qui vont et viennent à l'intérieur de la forme, perpendiculairement à l'angle de point numérisé.

Le nombre de lignes de points étant constant, la broderie est plus dense dans les formes étroites et plus ouvertes dans les grandes formes.



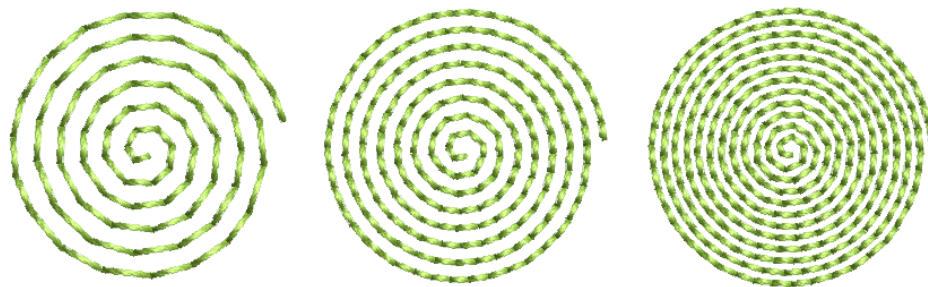
Contour spirale



Spirale

Il crée une ligne de broderie unique et continue qui se déplace en spirale pour remplir la forme.

La fonctionnalité **Spirale** est utilisée pour les anneaux et les bordures, mais elle peut également être utilisée pour d'autres formes fermées.



Contour spirale ne peut être utilisé qu'avec des formes fermées comprenant deux contours, comme les anneaux. Si une forme n'est pas complètement fermée, elle sera plutôt remplie avec **Contour standard**.



Suggestion : Pour remplir une forme pleine à l'aide de **Contour spirale**, créez un objet fermé avec un petit jour au centre. Par exemple, pour remplir un cercle avec **Contour spirale**, numérisez un anneau épais avec une très petite bordure intérieure.

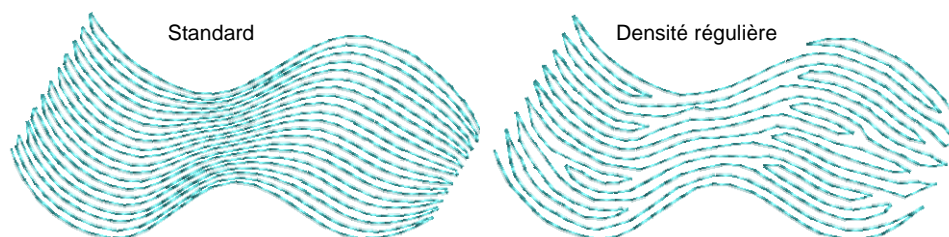
Contour de densité régulière



Densité régulière

Maintient une densité constante dans les formes dont la largeur varie.

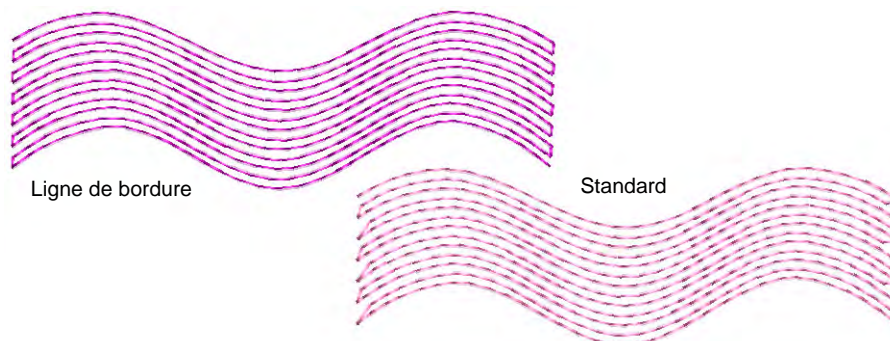
Densité régulière est parfaitement adapté aux formes de largeur variable. La broderie de contour suit la forme avec une densité de points uniforme.





Attention : EmbroideryStudio pourrait cependant ne pas générer de broderie de contour de densité régulière dans certaines formes. La broderie reviendra à des points de contour standards.

Point arrière

Le panneau **Point arrière** offre un choix de deux styles de point arrière – **Standard** et **Ligne de bordure**.



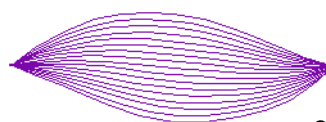
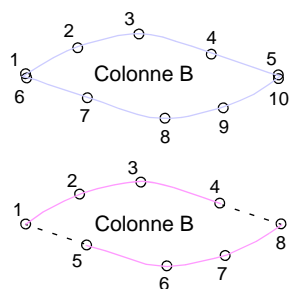
Le terme «point arrière» fait référence à chaque deuxième rangée de points dans le remplissage. Le choix dépend du style – dense ou moins dense.

Point arrière	Fonction
 Standard	Crée des rangs de points arrière qui sont légèrement plus courts que les rangs de points avant, réduisant ainsi le nombre de petits points. Convient aux remplissages de forte densité.
 Ligne de bordure	Crée des rangs parallèles de points arrière pour générer une bordure régulière et bien définie. Convient aux remplissages de faible densité.

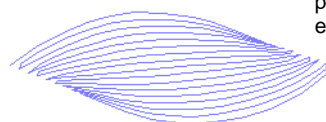
Si l'espace est petit, le point arrière **Ligne de bordure** ne sera pas appliqué. Cela empêche d'endommager le tissu à cause de petits points trop nombreux.



Suggestion : Quand vous numérisiez des formes contenant des extrémités pointues – par ex. : des feuilles, des losanges, des étoiles – coupez les extrémités pour empêcher une concentration des points.



Concentration de points aux extrémités saillantes



Valeurs de point Contour



Utilisez Types de point > Contours > Contour pour créer des contours qui suivent les contours d'objet, créant un effet courbé d'ombre et de lumière. Cliquez à droite pour les paramètres.

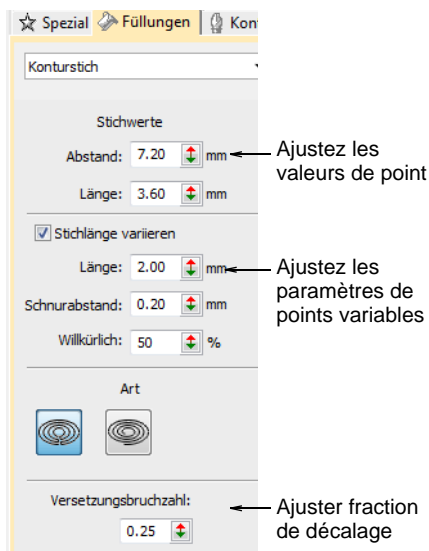


Utilisez Types de point > Remplissages > Contour pour créer des remplissages qui suivent les contours d'objet, créant un effet courbé d'ombre et de lumière. Cliquez à droite pour les paramètres.

Ajustez la [longueur de point](#), l'espacement et la fraction de décalage pour les remplissages **Contour**.

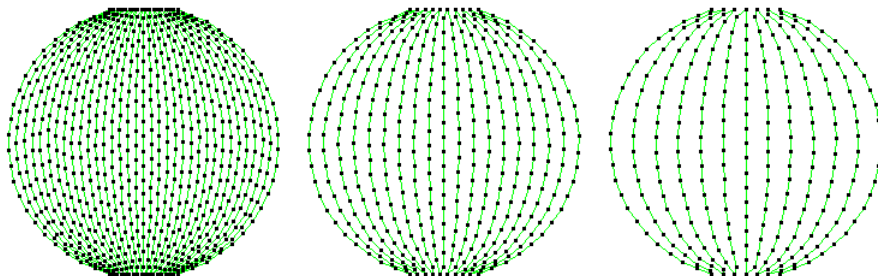
Marche à suivre pour ajuster les paramètres de point contour

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Contour** pour accéder à propriétés d'objet.

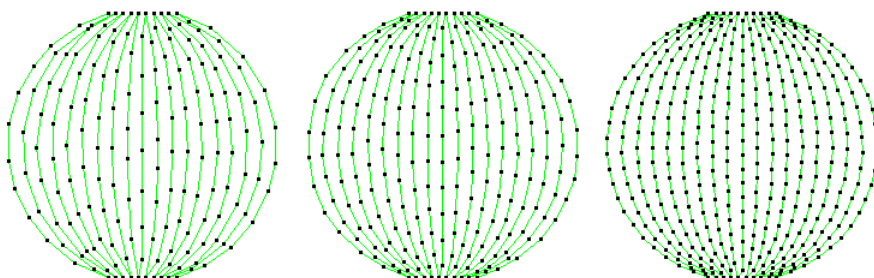


- ◀ The **Spacing** setting has the most conspicuous effect on contour fills. Use it to adjust between dense and more open fills. The spacing value

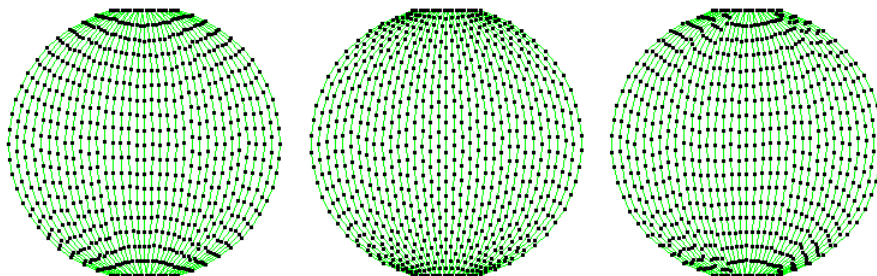
sets the widest part of the shape. L'espacement décroît quand la forme se rétrécit.



- ◀ While it has no conspicuous effect on fill appearance, the **Length** setting helps to distribute stitches evenly throughout the shape.

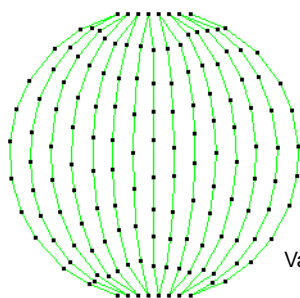


- ◀ La **Fraction de décalage** contrôle le patron formé par les piqûres d'aiguille pour créer une répartition uniforme des points de broderie et empêcher les piqûres d'aiguille de former des lignes indésirables. Try different settings to find the optimal distribution of needle points.

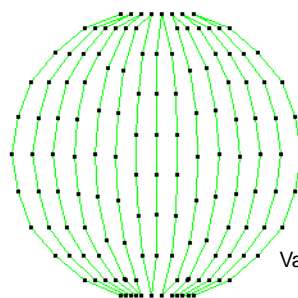


Optimal distribution

- ◀ Activate **Vary Stitch Length** as preferred. Stitch length is automatically adjusted on corners for more even curves. Settings are the same as simple run stitching.



Variable ON



Variable OFF

Sujets connexes

- ◀ [Méthodes de numérisation](#)
- ◀ [Broderie de passage simple](#)
- ◀ [Densité de tatami](#)
- ◀ [Paramètres de longueur de point](#)

Remplissages décalés

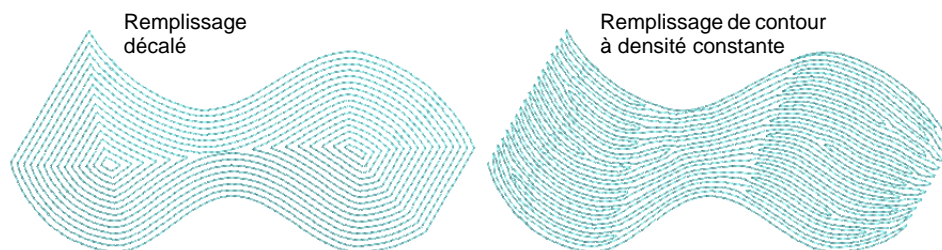


Utilisez Points de remplissage > Remplissage décalé pour créer un remplissage décalé en brodant une forme fermée.

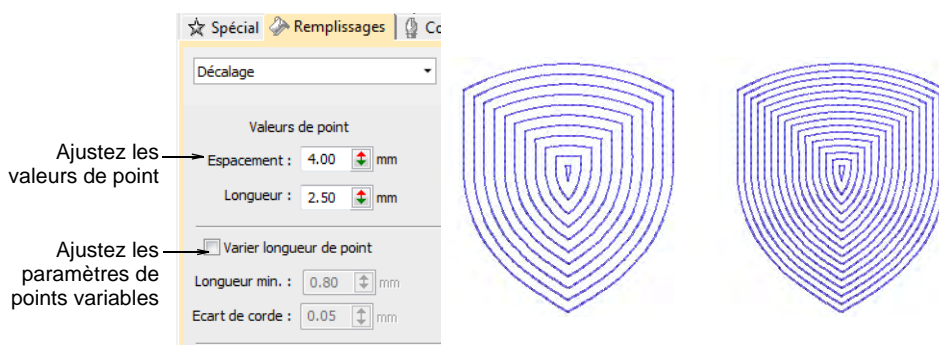
Le nouveau remplissage **Décalé** est similaire au remplissage **Contour** en ce qu'il produit un type de point de remplissage en courbe qui suit les contours de la forme. Toutefois, il peut être appliqué à des objets de remplissage complexe ainsi qu'à des objets de points tournants. It is fully editable in that it dynamically recalculates offsets as you reshape. Comme **Contour**, il convient le mieux aux remplissages ouverts à faible numération des points. Les angles de point n'ont aucun effet sur le patron de remplissage.



When applied to shapes of varying width, **Offset** fill is similar to **Contour > Even Density** in producing an even distribution of needle penetrations, avoiding stitch bunching in narrower sections.



Offset fill settings are similar to **Contour** fill. The **Spacing** setting has the most conspicuous effect for creating less or more open fills.



Sujets connexes

- ◀ [Méthodes de numérisation](#)
- ◀ [Remplissages dédales](#)
- ◀ [Broderie de passage simple](#)
- ◀ [Densité de tatami](#)
- ◀ [Paramètres de longueur de point](#)

Remplissages spirale



Utilisez Points de remplissage > Remplissage en spirale pour créer une broderie en spirale à partir du centre d'un objet fermé.

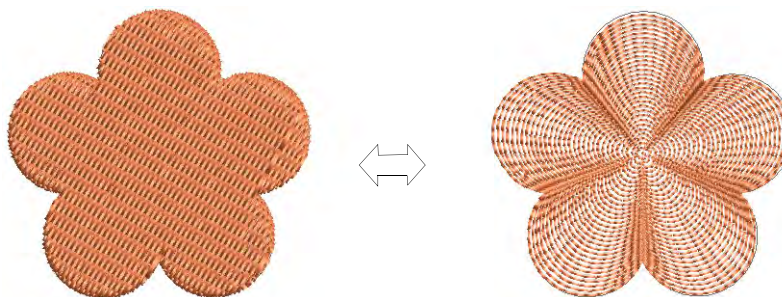
Utilisez **Remplissage en spirale** pour créer de la broderie ouverte qui suit les contours d'une forme. It is useful when trying to emphasize movement in your digitizing. Il fonctionne le mieux avec des formes simples qui peuvent être brodées en un seul segment sans jour. L'utiliser avec une broderie de passage, fixe ou variable. Avec les formes longues, il peut générer des points de broderie qui vont en dehors du périmètre de l'objet, mais cela peut donner des effets visuels intéressants. On peut

utiliser différents types de point – Sculpture, Point arrière, Point de tige ou Point de passage. De même, des remplissages spirales de base peuvent être convertis en contours, tels que Passage de motif, Contour Satin, Passage paillettes et Passage bling.

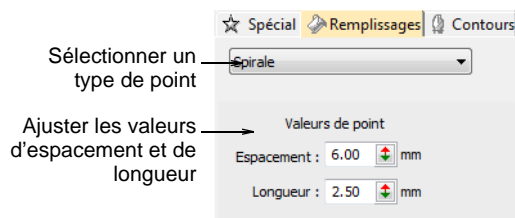


Marche à suivre pour créer un remplissage spirale

- ◀ Créez ou sélectionnez une forme fermée et cliquez sur **Remplissage en spirale**.



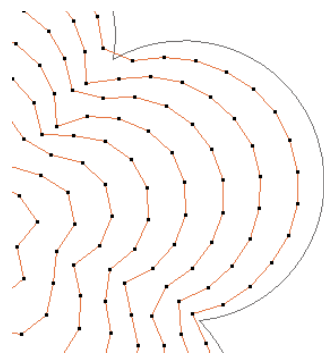
- ◀ Pour changer les paramètres, cliquez deux fois ou cliquez à droite sur l'objet pour accéder aux propriétés d'objet.



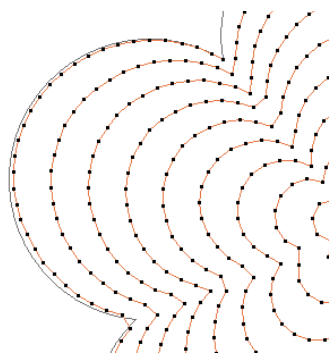
Note : L'angle de point n'a aucune incidence sur l'agencement des patrons.

- ◀ Ajuster les **Paramètres de point** de broderie spirale comme désiré :

- ◀ Ajuster la **Longueur de point** pour obtenir des courbes plus lisses ou plus affinées.

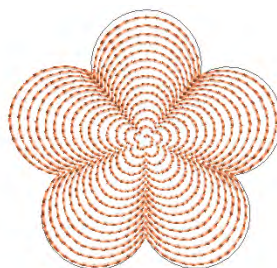
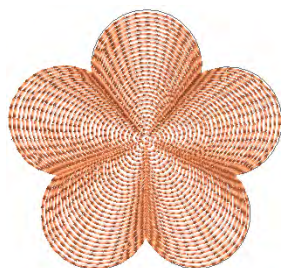


Longueur de point : 2,0 mm

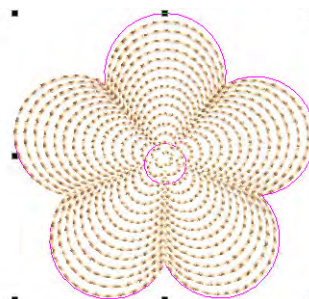


Longueur de point : 1,0 mm

- ◀ Ajustez l'**Espacement de points** pour une broderie plus serrée ou plus ouverte.



Note : Si l'objet a déjà un jour, celui-ci est ignoré quand la spirale est appliquée. Il retourne quand d'autres types de point sont appliqués.





Suggestion : Le centre de la spirale peut être refaçoné ou déplacé avec l'outil **Refaçonner objet**. Vous pouvez créer d'intéressants effets visuels. Vous pouvez même la déplacer en dehors du contour de l'objet.



Sujets connexes

◀ [Méthodes de numérisation](#)

Remplissages radiaux

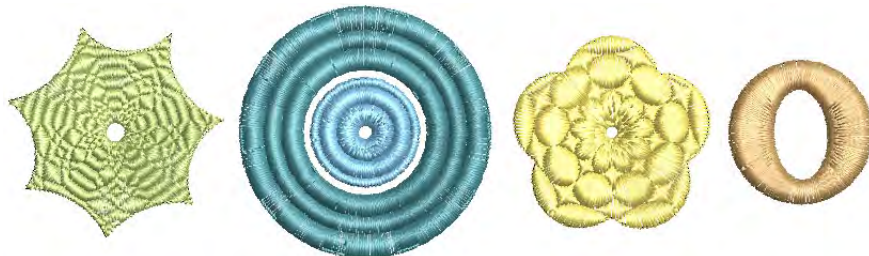


Utilisez Effets de point > Remplissage radial pour créer des points de rotation radiaux avec différents types de points, notamment satin, tatami et fractionnement de programme. Peut être appliqué à des formes en anneaux.



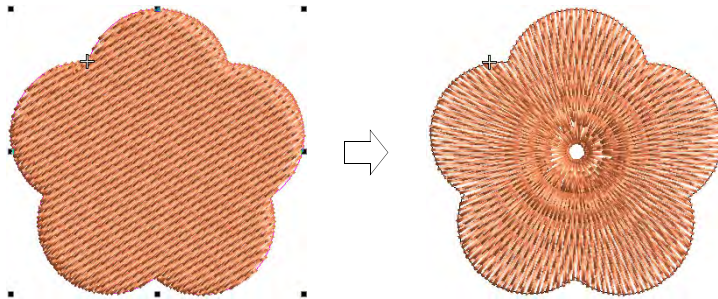
Cliquez sur Refaçonner > Refaçonner objet pour afficher les nœuds de refaçonage d'un objet sélectionné.

Remplissage radial crée de la broderie tournante radiale dans les objets **Satin**, **Tatami** ou **Fractionnement de programme**. Les points de broderie sont générés du bord extérieur vers le centre géométrique. Le centre peut être déplacé. L'effet peut être activé ou désactivé lors de la numérisation. Les opérations telles que **Refléter-fusionner** ou **Supprimer chevauchements**, préserve l'effet.

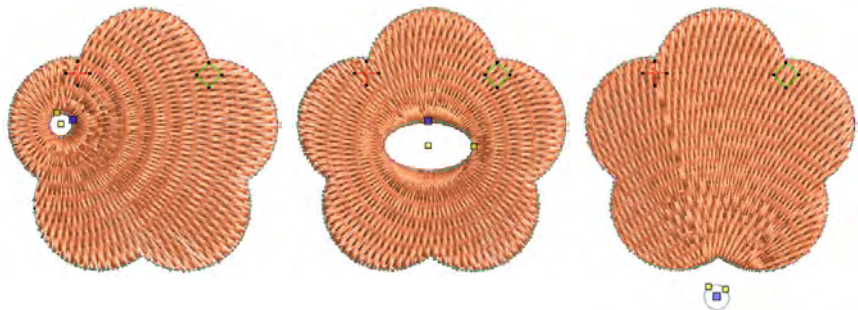


Marche à suivre pour créer un remplissage Radial

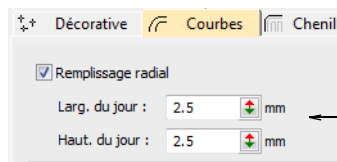
- ◀ Sélectionnez un objet fermé et cliquez sur l'icône **Remplissage radial**.



- ◀ Pour modifier, sélectionnez et cliquez sur **Refaçonner objet**. En mode **Refaçonner**, vous pouvez :
 - ◀ Déplacez le point central de la broderie radiale.
 - ◀ Paramétrez les dimensions du jour central.
 - ◀ Editez la forme du jour pour cercle/ellipse.



- ◀ Vous pouvez également changer les propriétés du jour à l'aide de **Propriétés d'objet**.



← Ajuster dimensions du jour



Suggestion : Comme le point **Remplissage spirale**, le centre de l'effet **Remplissage radial** peut être déplacé en dehors de la forme ou dans un jour inclus pour réaliser un effet différent, sans perdre la forme initiale.

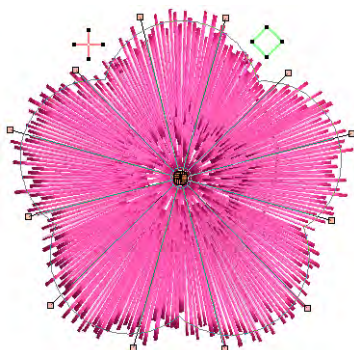
- ◀ Vous pouvez également appliquer **Satin**, **Fractionnement de programme** et/ou **Bord dentelé** avec **Remplissage radial**.



- ◀ Pressez la touche **Retour** pour appliquer, la touche **Echap** pour finir.



Note : Vous ne pouvez pas éditer directement les angles de point générés par **Remplissage radial**. Toutefois, vous pouvez appliquer **Désassembler** pour éditer l'objet fermé à angle tournant qui en résulte. Voir également [Désassembler des objets composés](#).



Conseils d'utilisation...

Certains patrons et paramètres de points et certains objets ne conviennent pas au **Remplissage radial**. En particulier, si vous utilisez celui-ci avec des objets de grande taille, faites ce qui suit ou une combinaison de ce qui suit pour éviter une concentration de points au centre:

- ◀ Augmentez la taille du jour, déplacez le centre dans un jour existant dans l'objet, ou déplacez-le à l'extérieur de l'objet.
- ◀ Ajoutez **Bord dentelé** à l'intérieur.
- ◀ Utilisez un plus grand espacement de points – augmentez d'environ 20 %.
- ◀ Évitez les patrons qui ajoutent des pénétrations d'aiguille près du centre de l'objet.

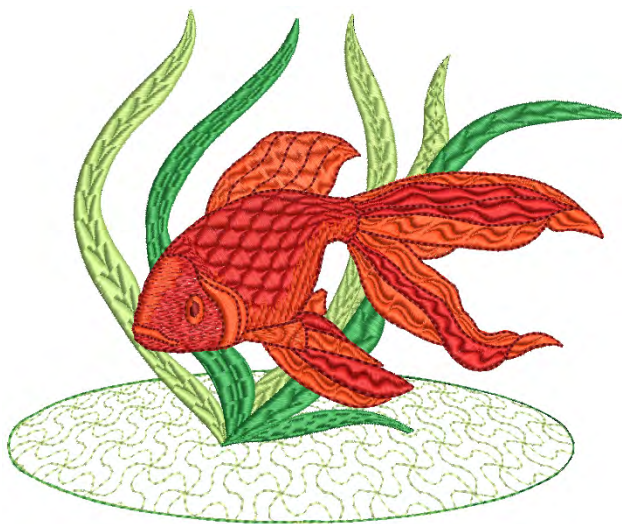
- ◀ Utilisez l'assise **Passage bord** avec les objets de petite taille, afin d'aider à réduire le nombre de points de broderie au centre de l'objet.
- ◀ **Remplissage radial** peut être appliqué à des formes en anneaux. Le centre de l'effet radial se trouvera à l'intérieur du trou de l'anneau. Utilisez **Refaçonner** pour ajuster si besoin est.

Fractionnements flexibles



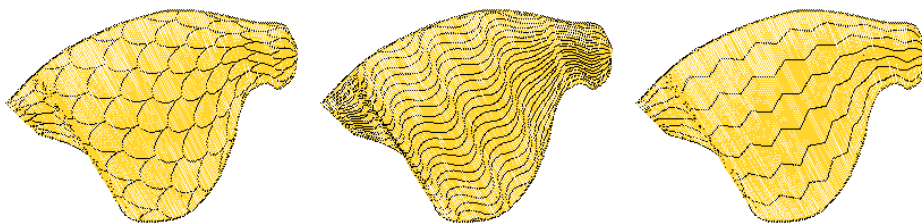
Utilisez Effets de point > Fractionnement flexible pour créer des patrons de fractionnement décoratifs suivant les angles de point et dimensionnés en fonction de la largeur de l'objet. Cliquez à droite pour les paramètres.

Fractionnement flexible est un effet décoratif où une ou plusieurs lignes d'un patron de Fractionnement de programme sont utilisées dans le remplissage d'objet. It is both a patterned and curved fill. Le patron suit l'**angle de point** de broderie et peut être mis à échelle pour s'adapter à la largeur de l'objet. Il est conçu pour être utilisé avec des objets en points tournants, ou dont la largeur de colonne varie. Vous pouvez également appliquer **Fractionnement flexible** à un grand éventail de types d'objet et de point de broderie. Utilisez des patrons existants ou créer les vôtres.



Marche à suivre pour appliquer le Fractionnement flexible

- ◀ Sélectionnez un objet et cliquez sur l'icône **Fractionnement flexible**



- ◀ Faire un clic droit sur l'icône pour accéder à ses propriétés.

Prévisualisation du patron

Cliquez pour élargir la liste des patrons

Sélectionnez un patron

Patrons de fractionnement flexible

ARR... BARS BASKET

BASKET2 BIRD BLOCKS1

BLOCKS2 BREAKER BRICK

BRICK2 CHAIN CHEV...

CHEV... CHEV... CIRCLE

CROS... CUBE DIADEM

DIAM... DIAM... DRIVER

Accordéon | Saut automatique... | Coins intellige...

Décorative | Courbes | Chenille composée

Raccourcissement | Fractionnement flexible

Fractionnement flexible

Patron

> BASKET2

Dimens. X : 9.00 mm

Dimens. Y : 9.00 mm

Indentation : 0.00 mm

Colonne

Espacement : 6.00 mm

Décalage : 0.00 mm

Rang

Espacement : 6.00 mm

Décalage : 0.00 mm

Options

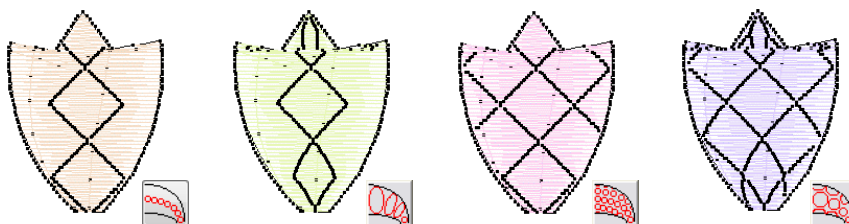
Sélectionnez Fractionnement flexible

Cliquez pour sélectionner un patron

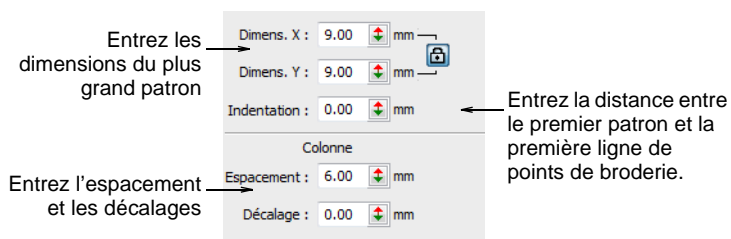
Sélectionnez une option de Fractionnement flexible

- ◀ Sélectionnez un patron sur la liste déroulante. Ou bien, cliquez sur le bouton en flèche pour accéder à la bibliothèque de patrons.

◀ Sélectionnez l'une des quatre options de .

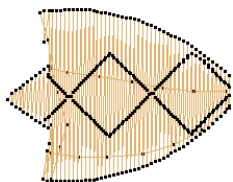


◀ Vous pouvez ajuster les paramètres de **Fractionnement flexible** pour varier les dimensions, l'indentation des formes, l'espacement et les décalages de patron.

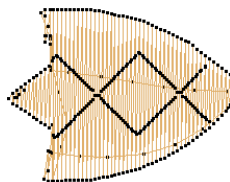


◀ Entrez les dimensions du plus grand patron à l'intérieur de l'effet dans les champs **Dimension X** et **Dimension Y**. Le verrouillage des dimensions préserve le rapport largeur/hauteur.

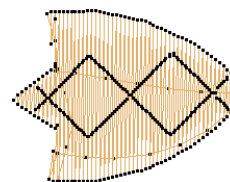
◀ Entrez la distance entre le premier patron et la première ligne de points de broderie dans le champ **Indentation**.



Valeurs d'indentation par défaut

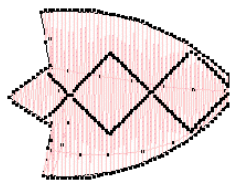


Indentation : 2 mm

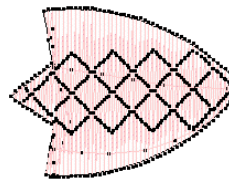


Indentation : 4 mm

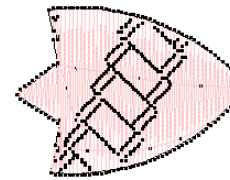
◀ Entrez les paramètres d'espacement et de décalage requis dans le panneau **Colonne**.



Valeurs de colonne par défaut

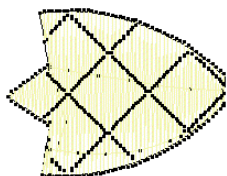


Espacement des colonnes réduit

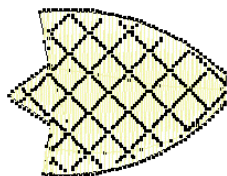


Valeur de décalage des colonnes modifiée

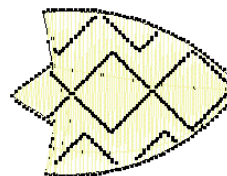
- ◀ Si vous avez sélectionné une option utilisant plus d'un rang de patrons, les champs du panneau **Rang** seront à votre disposition.



Valeurs de colonne et de rang par défaut



Espacements des colonnes et des rangs réduits



Valeur de décalage de rang modifiée

Sujets connexes

- ◀ [Créer des patrons de fractionnement](#)

Remplissages en courbe

Pour créer un effet de point fluide, appliquez **Effet florentin**. Les points de broderie suivent une ligne numérisée mais maintiennent une densité et des pénétrations d'aiguille uniformes. **Effet liquide** est similaire à **Effet florentin**, sauf que vous entrez deux lignes de guidage que suivront les points de broderie.

Créer des remplissages en courbe avec Effet florentin



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme fermée pour numériser des formes fermées. Presser la touche <Ctrl> pour créer un carré.



Utilisez Effets de point > Effet florentin pour créer une broderie courbée définie par l'utilisateur.



Utilisez Refaçonnage > Refaçonner objet pour ajuster les points de contrôle de la ligne de guidage.

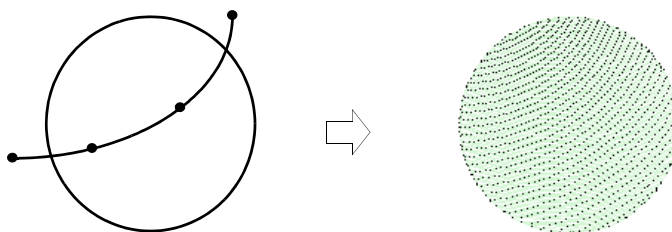
Bien qu'il soit possible d'appliquer **Effet florentin** à n'importe quelle forme fermée, il est généralement utilisé conjointement avec les méthodes d'entrée **Remplissage complexe** ou **Fermer forme**. C'est parce que **Effet florentin** remplace tout angle de point déjà appliqué.

Vous pouvez appliquer l'effet lors de la numérisation ou à des objets existants.

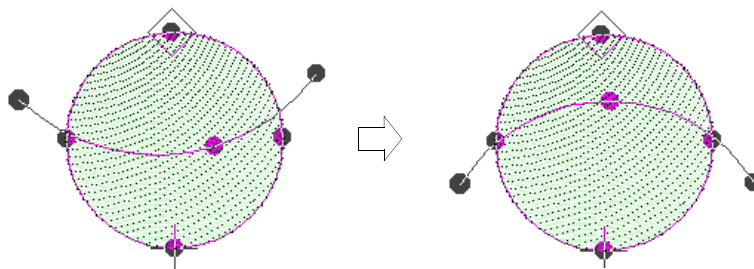


Marche à suivre pour créer un remplissage en courbe avec Effet florentin

- ◀ Choose an input method and a suitable stitch type. **Effet florentin** works well with satin, tatami, or even program splits.
- ◀ Cliquez sur l'**icône Effet florentin**.
- ◀ Numérisez les bordures et les points d'entrée et de **sortie** de l'objet en vous conformant aux messages d'invite.
- ◀ Numérisez la ligne de guidage que vous voulez que les points de broderie suivent et pressez la touche **Retour**. La ligne de guidage doit intersecter les deux côtés de l'objet, doit avoir au moins trois points et ne doit pas se chevaucher. Les courbes donnent généralement de meilleurs résultats que les coins saillants.

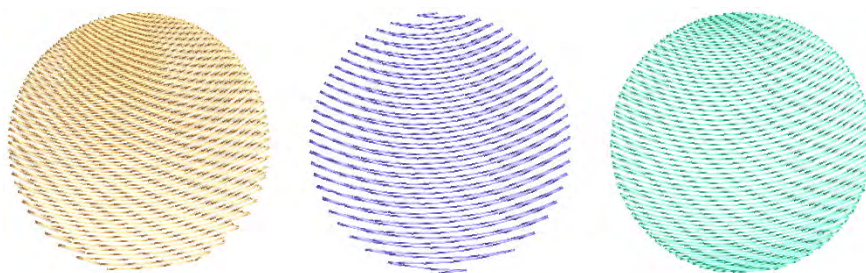


◀ Utilisez l'outil **Refaçonner objet** pour modifier la ligne de guidage.



Conseils d'utilisation...

- ◀ Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez des petites **longueurs de point** – par ex. : 4,00 mm ou moins.
- ◀ With satin stitch, turn off auto-splits.
- ◀ Curved fill effects work better with open stitching.
- ◀ They can also work well with **Espacement en accordéon**.



Sujets connexes

- ◀ [Numérisation des formes](#)
- ◀ [Types de point](#)
- ◀ [Remplissages contour](#)
- ◀ [Espacement en accordéon](#)
- ◀ [Appliquer des remplissages en courbe à des objets existants](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Créer des remplissages en courbe avec Effet liquide



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme fermée pour numériser des formes fermées. Presser la touche <Ctrl> pour créer un carré.



Utilisez Effets de point > Effet liquide pour créer des effets de points courbés avec deux lignes de guidage.



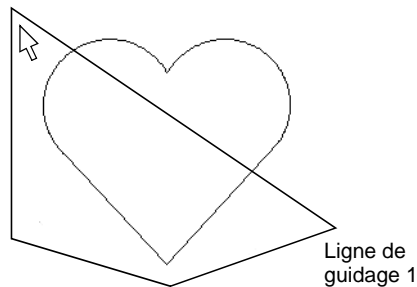
Utilisez Refaçonnage > Refaçonner objet pour ajuster les points de contrôle de la ligne de guidage.

Effet liquide works the same ways **Effet florentin** except that you enter twin guidelines. Turning stitches are distributed evenly between guidelines to produce smooth curves. Les lignes de guidage de **Effet liquide** sont numérisées à l'**extérieur** de l'objet et non **au-dessus**. Bien qu'il soit possible d'appliquer l'effet à n'importe quelle forme fermée, il remplace tout angle de point existant.



Marche à suivre pour créer un remplissage en courbe avec Effet liquide

- 1 Choose a suitable input method and stitch type, and click **Effet liquide**.
- 2 Digitize outline, entry and **exit points** following the prompts. Il n'y a pas d'invite vous demandant de numériser l'angle de point de broderie.
- 3 Numériser la première ligne de guidage délimitant l'extérieur de l'objet. Vous devez entrer au moins trois points de référence.

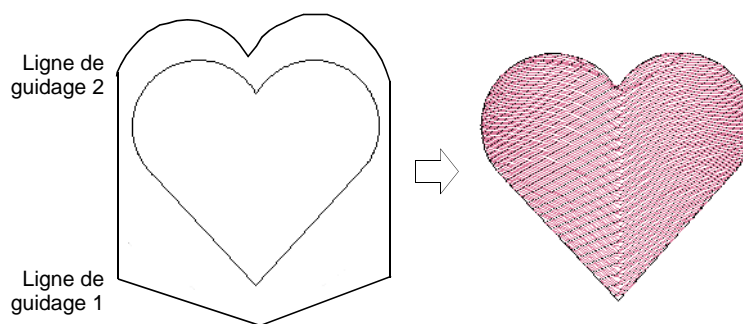


- 4 Appuyez sur la touche **Retour**. Un message d'invite vous demande d'entrer la deuxième ligne de guidage. Des lignes élastiques apparaissent, joignant les deux lignes de guidage.
- 5 Numérisiez la deuxième ligne de guidage dans la même direction que la première, en faisant au moins trois points de référence.

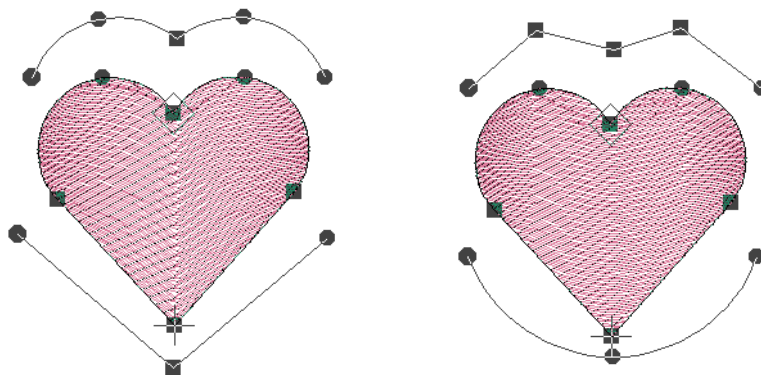


Note : Les deux lignes de guidage ne doivent pas chevaucher ou intersecter le contour de l'objet.

- 6 Appuyez sur la touche **Retour** pour les appliquer.



Suggestion : Utilisez l'outil **Refaçonner objet** pour modifier les lignes de guidage.



Sujets connexes

- ◀ [Numérisation des formes](#)
- ◀ [Types de point](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Ajuster les paramètres de remplissage courbé

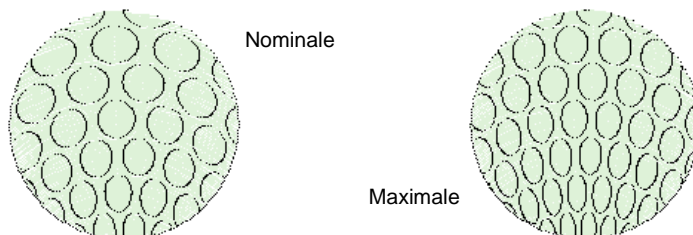


Cliquez à droite sur Effets de point > Effet florentin pour ajuster les paramètres.



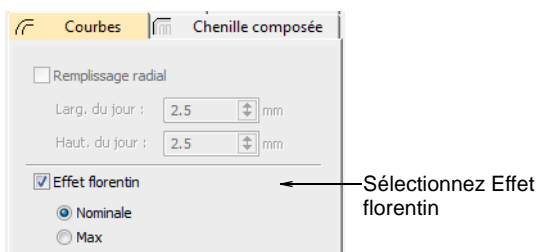
Cliquez à droite sur Effets de point > Effet liquide pour ajuster les paramètres.

Dans un remplissage en courbe, les **longueurs de point** varient faire correspondre le patron des pénétrations d'aiguille à la courbe. Vous choisissez entre calcul de longueur de point **Nominal** et **Maximal**.



Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'un remplissage en courbe

- ◀ Cliquez à droite sur un icône **Effet florentin** ou **Effet liquide** pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Sélectionnez le calcul de longueur de point préféré :

Option	Fonction
Nominale	La longueur moyenne des points de remplissage correspond à la Longueur de point paramétrée en cours. Ce paramètre génère à peu près le même nombre de points de remplissage qu'avec une broderie normale.
Max	Le point le plus long correspond à la Longueur de point paramétrée. Ce paramètre produit généralement des courbes plus régulières que Nominale, mais le nombre de points est plus important. Utilisez Maximale quand la courbe est serrée par rapport à la longueur de point.

Appliquer des remplissages en courbe à des objets existants



Utilisez Effets de point > Effet florentin pour appliquer une broderie courbée aux objets existants.



Utilisez Effets de point > Effet liquide pour appliquer une broderie courbée aux objets existants.

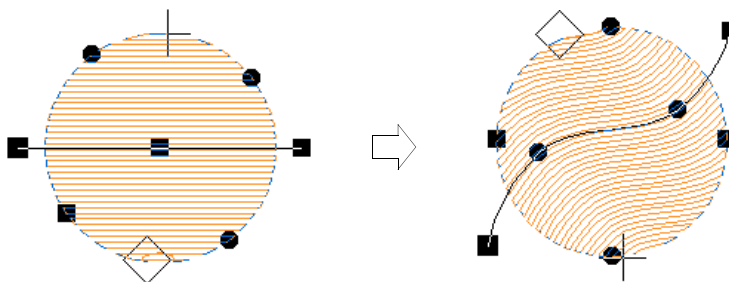


Utilisez Refaçonnage > Refaçonner objet pour ajuster les points de contrôle de la ligne de guidage.

Appliquez **Effet florentin** aux objets [remplissage complexe](#) existants. L'effet peut aussi être appliqué aux objets d'[Colonne A](#) ou B. Vous pouvez également appliquer **Effet liquide** à des objets existants.

Marche à suivre pour appliquer un remplissage en courbe à un objet existant

- 1 Sélectionnez un objet et sélectionnez une méthode de remplissage en courbe.
- 2 L'objet étant toujours sélectionné, cliquez sur l'icône **Refaçonner objet**. Une ligne de guidage par défaut avec trois points de contrôle de coin apparaît.



- 3 Refaçonnez les lignes de guidage de la façon normale en déplaçant, ajoutant, changeant ou supprimant des points de référence.
- 4 Pressez la touche **Retour**. EmbroideryStudio régénère les points de broderie le long de la nouvelle courbe.
- 5 Activez TrueView™ ou cliquez sur l'icône **Afficher points d'aiguille** pour visualiser les résultats.

Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Appliquer des lignes courbes à plusieurs objets



Utilisez Contours > Numériser passage pour placer un rang de points de passage triple le long d'une ligne numérisée.



Utilisez Effets de point > Effet florentin pour appliquer une broderie courbée aux objets existants.

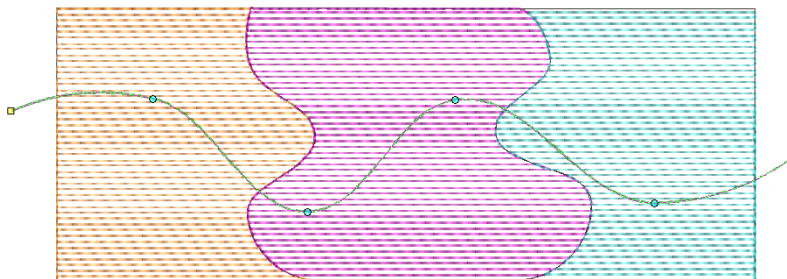


Utilisez Effets de point > Effet liquide pour appliquer une broderie courbée aux objets existants.

You can apply **Effet florentin** or **Effet liquide** to multiple objects in a design. All objects share the same curved line.

Appliquer des lignes courbes à plusieurs objets

- 1 Using the **Digitize Run** tool, digitize a guideline for the curve to follow. Digitize a second line if you want to apply **Effet liquide**.

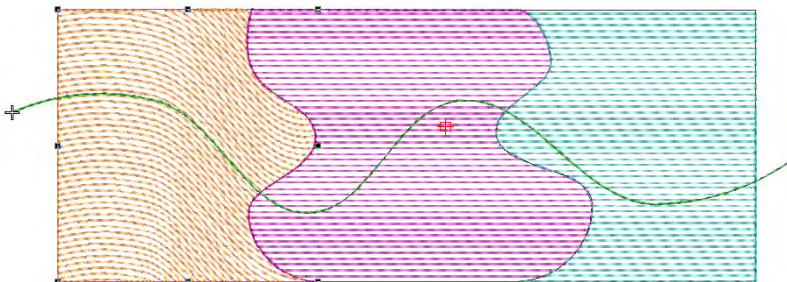


- 2 With the guideline selected, select **Object > Use for Florentine Effect**. This tags the digitized run as the default curve line.

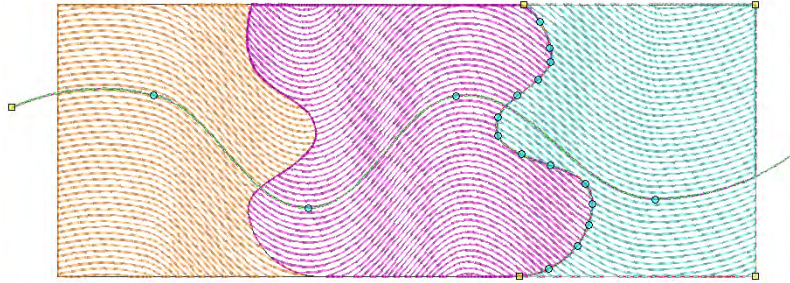


Suggestion : With two guidelines selected, the **Object > Use for Liquid Effect** command becomes available.

- 3 Sélectionnez un objet et cliquez sur l'icône **Effet florentin**. Notice that the turning stitches follow the guideline.



- 4 Apply to the other objects in the same way. Notice that the turning stitches again follow the original guideline.



- 5 Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Echap**. Optionally, delete the original run object if not required as part of the design.



Suggestion : Activez TrueView™ ou utilisez l'outil **Afficher points d'aiguille** pour visualiser les résultats.

Sujets connexes

- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)

Chapitre 23

Passages et remplissages de motifs

Les motifs sont des éléments de dessin prédéfinis, tels que des cœurs, des feuilles ou des patrons de bordure. Ils comprennent généralement un ou plusieurs objets simples, et sont stockés dans un jeu de motifs spécial.

Les motifs peuvent être utilisés pour des contours ornementaux et des remplissages patron, ou même seuls. Les motifs peuvent être mis à échelle, pivotés ou reflétés, de la même façon que les autres objets. Vous pouvez même les utiliser pour créer d'intéressants effets tridimensionnels.

Que vous les utilisiez dans des passages, dans des remplissages ou individuellement, les motifs peuvent être sélectionnés dans des jeux de motifs prédéfinis. D'autres types d'ornement peuvent être utilisés comme motifs. Vous pouvez même définir les vôtres, y compris des motifs dérivés de points de croix.



Sélectionner et placer des motifs



Utilisez Types de points de contour > Passage de motif pour créer une succession de motifs le long d'une ligne numérisée.

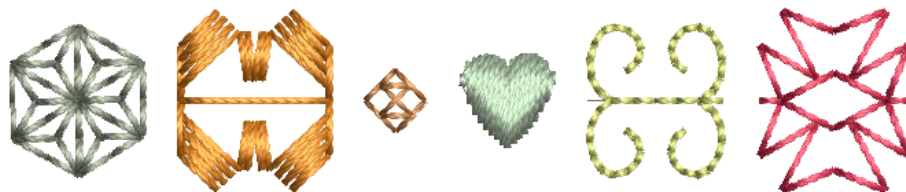


Utilisez Types de point de remplissage > Remplissage motifs pour créer des remplissages décoratifs en utilisant des motifs de broderie pour former des patrons se répétant. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation traditionnelle > Utiliser motif pour ajouter des motifs à un dessin un par un. Faire pivoter, mettre à échelle ou refléter à mesure que l'on ajoute.

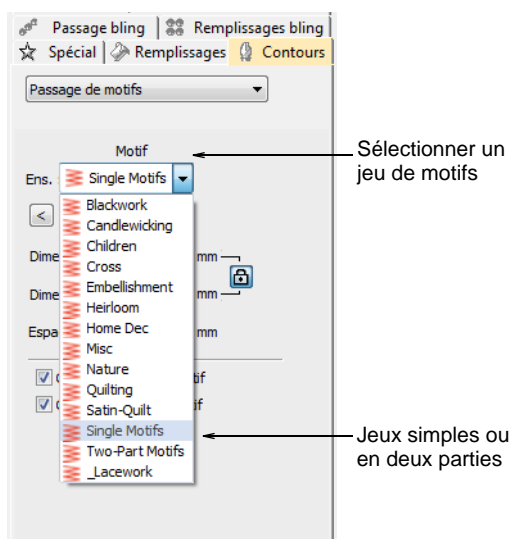
Vous sélectionnez des motifs pour utiliser dans des passages, dans des remplissages ou individuellement via le dock **Propriétés d'objet**.



Les motifs sont habituellement utilisés dans des contours décoratifs ou des remplissages ouverts. Toutefois, vous pouvez ajouter des motifs à votre dessin de broderie un par un. Faites pivoter, redimensionnez ou reflétez les motifs à mesure que vous les ajoutez ou éditez, comme vous le feriez avec tout autre objet.

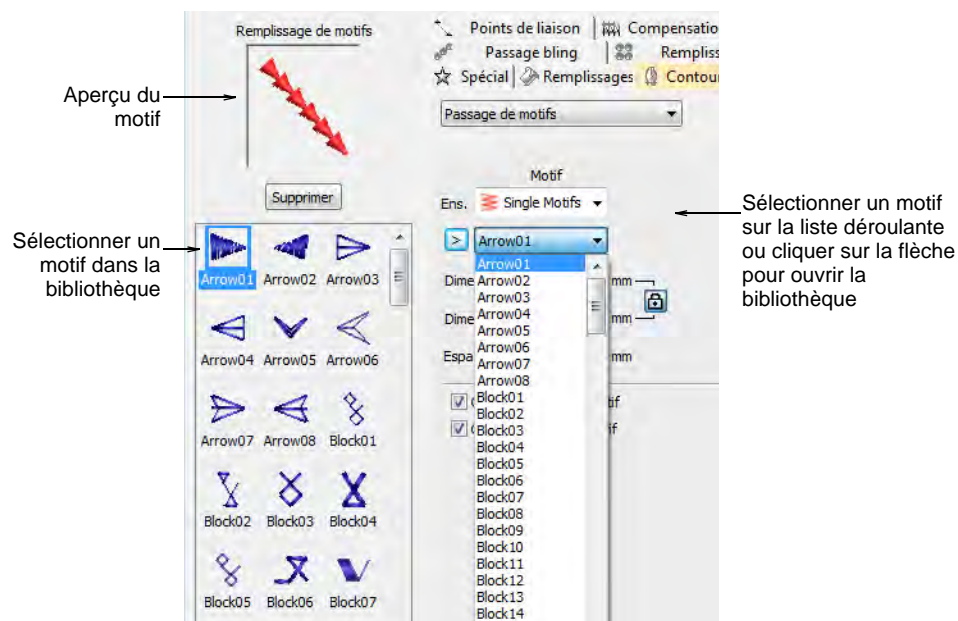
Marche à suivre pour sélectionner un motif

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Passage de motifs** ou sur l'icône **Remplissage de motifs** pour accéder aux propriétés d'objet.

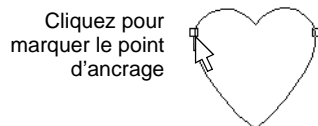


- ◀ Sélectionnez un jeu de motifs sur la liste. Il y a deux jeux propres aux motifs – simple ou en deux parties. Vous pouvez cependant utiliser tout autre jeu disponible.

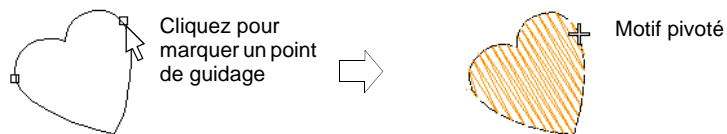
- ◀ Sélectionnez un patron sur la liste déroulante. Ou bien, cliquez sur le bouton en flèche pour accéder à la bibliothèque de motifs.



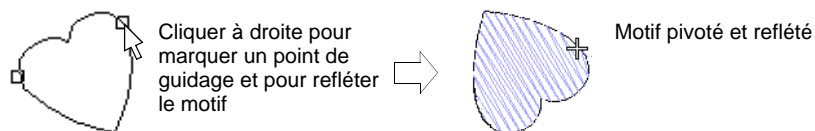
- ◀ Sélectionnez **Utiliser motif**. Un contour de motif apparaît, attaché au pointeur de la souris.
- ◀ Cliquez pour marquer le point d'ancrage



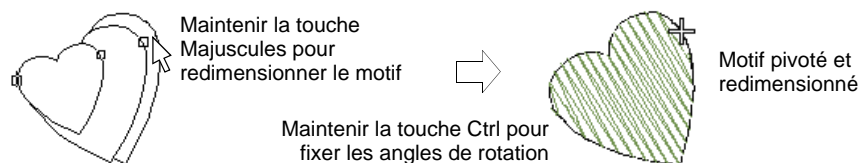
- ◀ Déplacer la souris pour faire pivoter, dimensionner ou refléter :
 - ◀ Pour faire pivoter, déplacez le pointeur puis cliquez de nouveau.



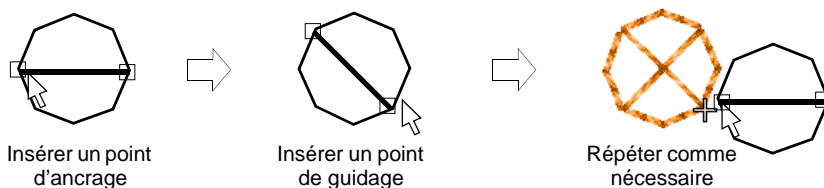
- ◀ Pour refléter le motif, cliquez à droite.



- ◀ Pour dimensionner, pressez la touche **Maj**, déplacez le pointeur, puis cliquez de nouveau.



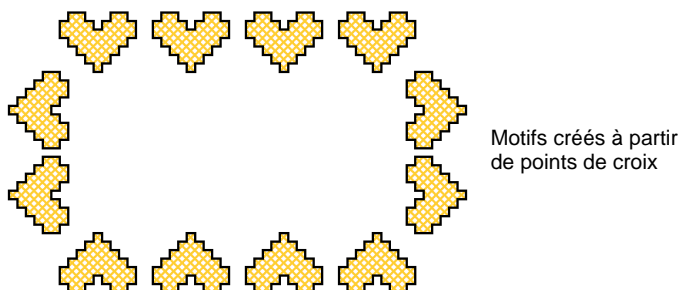
- ◀ Répétez comme nécessaire. Les points de broderie sont générés automatiquement.



- ◀ Ou bien, pressez la touche **Retour** pour accepter la position et les paramètres par défaut.
- ◀ Pressez la touche **Echap** pour terminer.



Suggestion : Vous pouvez créer des motifs à partir de patrons faits dans **Point de croix ES** et les utiliser pour créer un échantillon en points de croix. Voir **Supplément Point de croix** pour plus de détails.



Sujets connexes





- ◀ [Créer des passages de motif](#)
- ◀ [Créer des remplissages motifs](#)
- ◀ [Exemples de motifs](#)

Créer des passages de motif

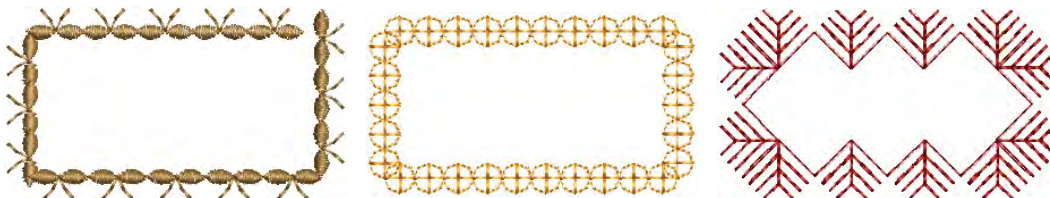
Passage de motifs est un type de point qui forme des motifs répétés le long d'une ligne numérisée. Il est généralement utilisé pour des bordures décoratives ou des effets spéciaux.



Numériser des passages de motifs

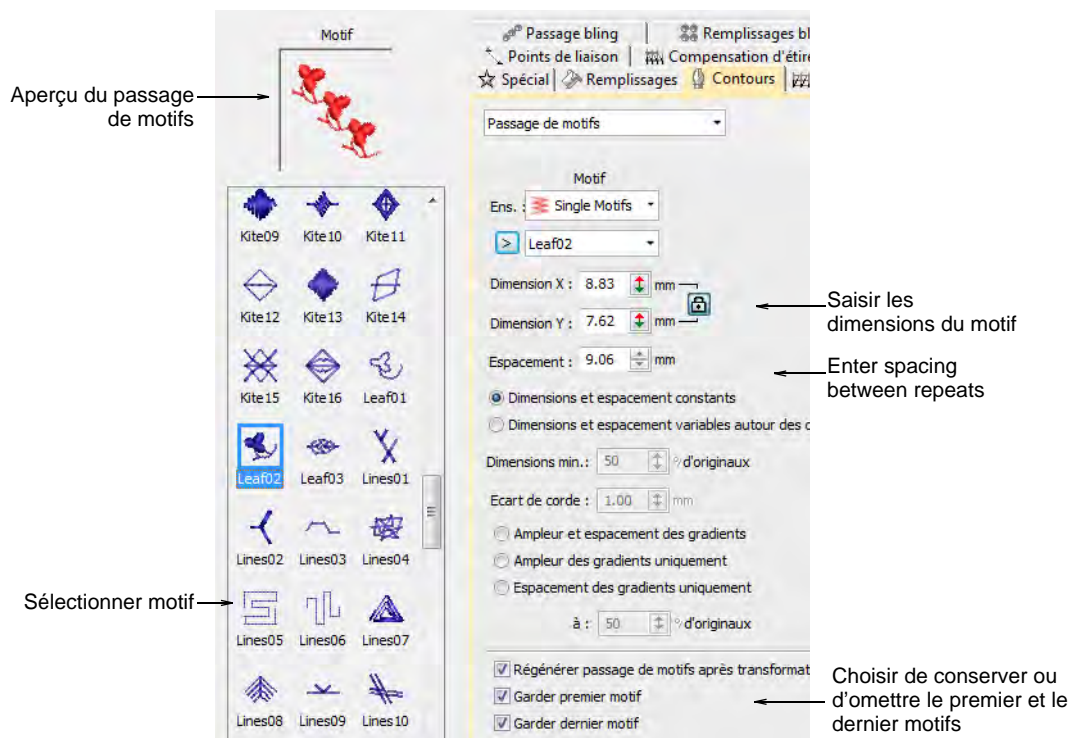
-  Utilisez Types de points de contour > Passage de motif pour créer une succession de motifs le long d'une ligne numérisée.
-  Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme ouverte pour numériser des formes ouvertes.
-  Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme fermée pour numériser des formes fermées.
-  Utilisez Outils de contour > Passage de motif pour placer un rang de motifs le long d'une ligne numérisée.

Les passages de motifs peuvent être numérisés objets ouverts ou fermés avec des outils de numérisation graphique ou traditionnelle. A peu près tous les outils de numérisation peuvent être utilisés, y compris **À main levée**. Les passages de motifs ont des propriétés différentes des autres points de contour décoratifs. Vous pouvez modifier l'angle de rotation, l'orientation et l'échelle, et varier l'espacement des motifs.



Marche à suivre pour numériser des passages de motifs

- ◀ Cliquez deux fois ou cliquez à droite sur l'icône **Passage de motifs** pour accéder aux propriétés d'objet et sélectionnez le motif requis.
- ◀ Sélectionnez un jeu de motifs et le motif que vous voulez utiliser.



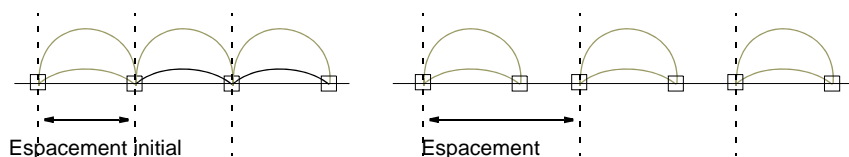
Suggestion : Aucun objet n'étant sélectionné, sélectionnez un motif et cliquez sur **Appliquer** pour actualiser la sélection. Utilisez-le avec l'outil **Utiliser motif**.

- ◀ Sélectionnez un outil de numérisation tel que **Numériser forme ouverte** ou **Numériser forme fermée** pour créer une chaîne de motifs le long d'une ligne numérisée:
- ◀ Pour utiliser la taille et l'orientation par défaut, pressez la touche **Retour**.

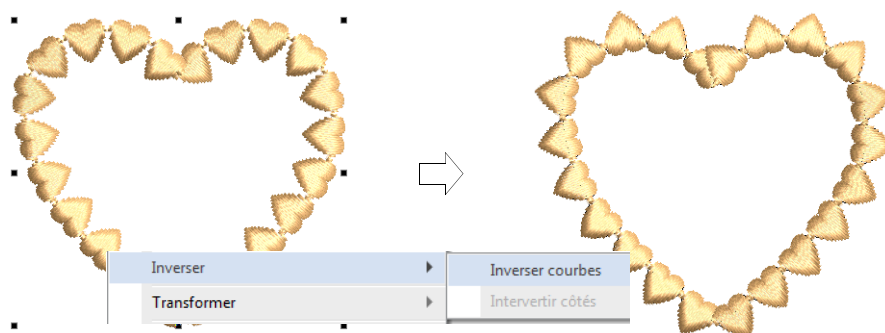
- Utilisez les champs **Dimensions** pour ajuster les dimensions du motif. Le verrouillage des dimensions préserve le rapport largeur/hauteur.



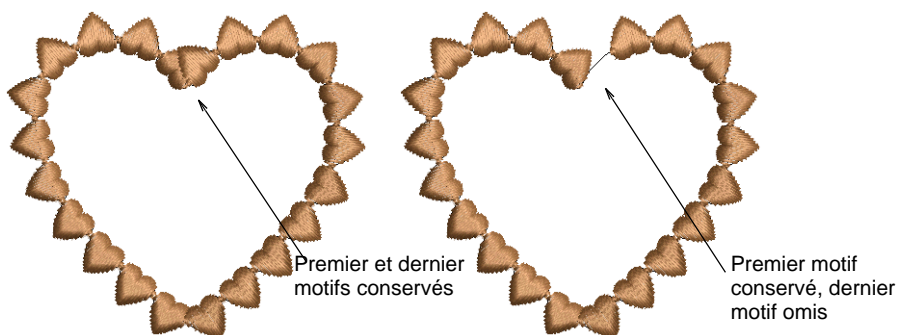
- Utilisez le champ **Espacement** pour contrôler la distance de répétition.



- Vous pouvez également utiliser la commande **Inverser courbes** dans le menu contextuel pour changer l'orientation des motifs.



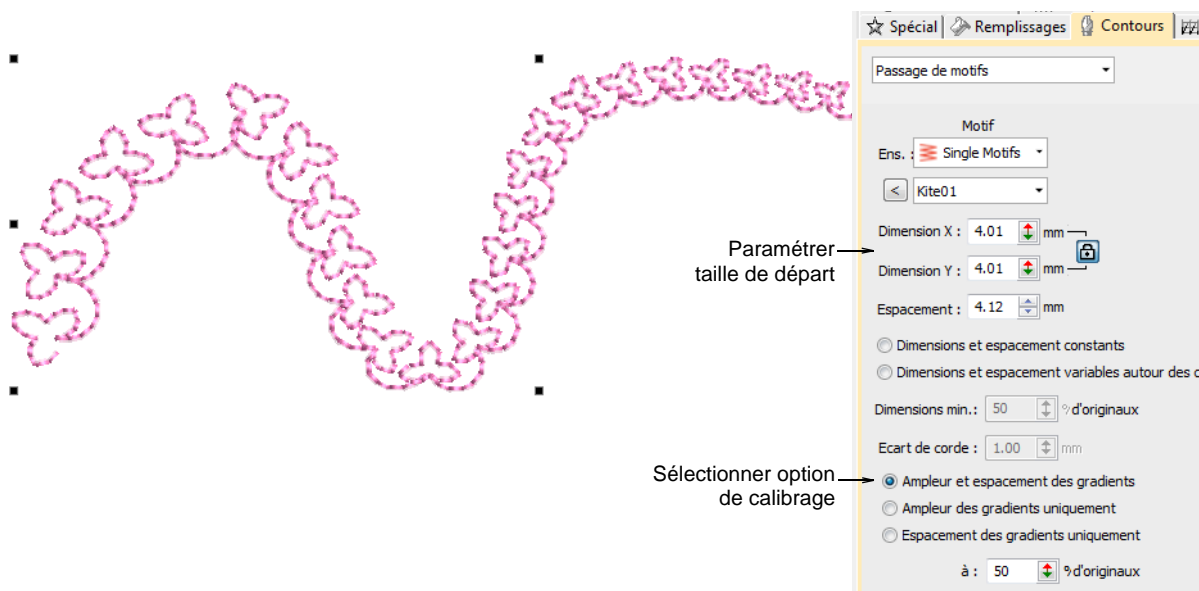
- Choisissez si vous voulez conserver ou omettre le premier et le dernier motifs pour éviter les chevauchements.



◀ Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.

Creating graded motif runs

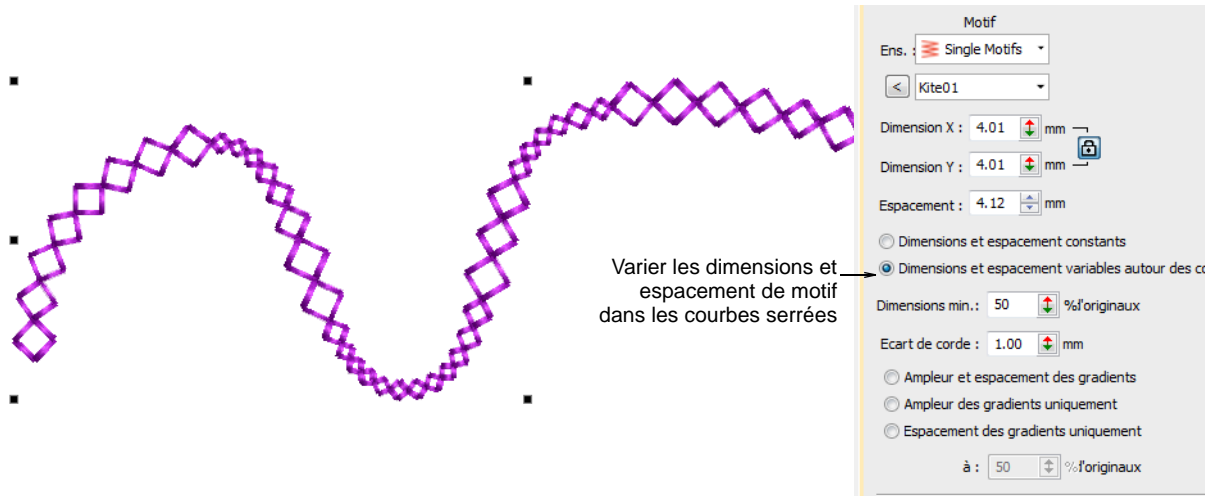
Dans certains produits, les paramètres de dimensions et d'espacement vous permettent de calibrer automatiquement les dimensions et l'espacement des motifs dans les passages de motifs d'une taille de départ donnée à une taille de fin.



Les options comprennent :

- ◀ Calibrer les dimensions de motif proportionnellement ou les maintenir constantes
- ◀ Calibrer l'espacement de motif proportionnellement ou le maintenir constant
- ◀ Varier les dimensions et espacement de motif dans les courbes serrées. Cette option réduit automatiquement les dimensions et espacement de motif en proportion de la raideur de la courbe. De

façon similaire, le paramètre « longueur de corde » contrôle la proximité des motifs par rapport à la courbe qu'ils suivent.



Refaçonner des passages de motifs

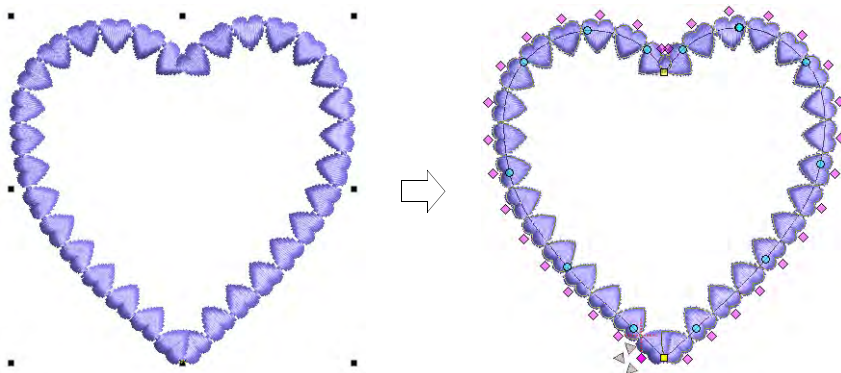


Utilisez Outils de refaçonnage > Refaçonner objet pour refaçonner les objets de passage de motifs sélectionnés.

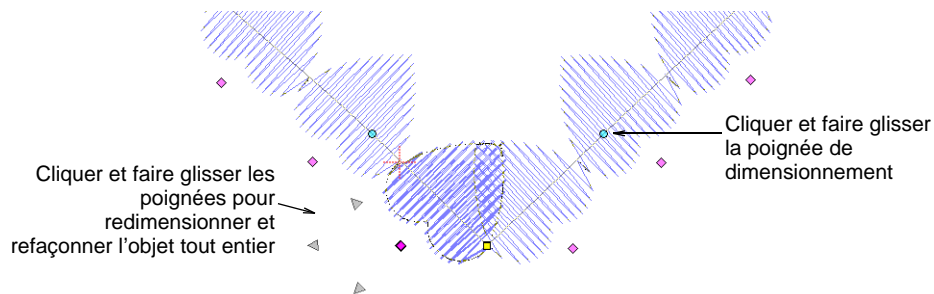
Les passages de motifs peuvent être refaçonnés comme tout autre objet de broderie, mais ils ont des points de contrôle spéciaux.

Marche à suivre pour refaçonner de passage de motif

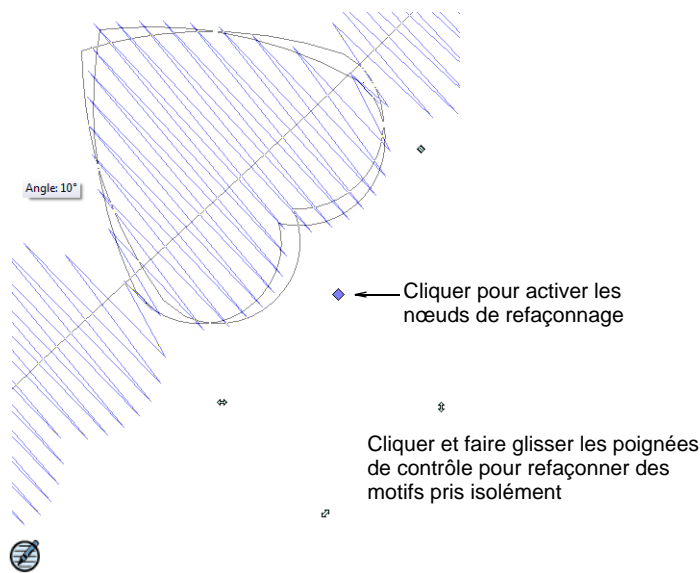
- ◀ Sélectionnez un objet de Passage de motif et cliquez sur l'icône **Refaçonner objet**. Des points de contrôle apparaissent autour des motifs.



- ◀ Ajustez les dimensions d'objet comme pour tout autre objet en utilisant les poignées de dimensionnement.

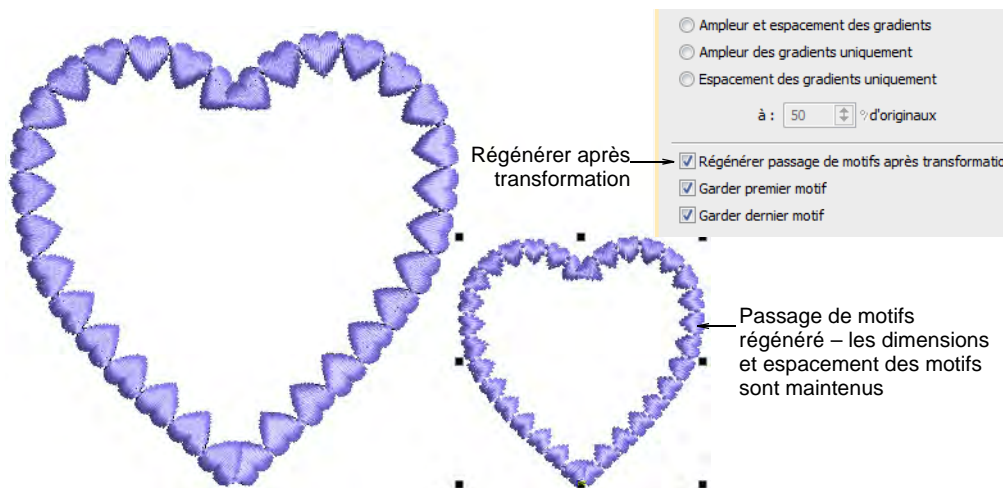


- ◀ Cliquez sur le point de contrôle en losange du motif pour activer les nœuds de refaçonage : Utilisez ceux-ci pour ajuster avec précision les motifs un par un. Chacun d'entre eux peut être pivoté, incliné ou redimensionné.



Note : A 'Regenerate motif run' checkbox forces the system to regenerate motif runs based on current settings whenever an object is scaled or skewed. Si la case n'est pas cochée, le système ne

régénérera pas et le nombre de motifs restera le même après la transformation.



◀ Pressez la touche **Echap** pour terminer.

Sujets connexes

◀ [Refaçonner des objets](#)

Créer des remplissages motifs

Remplissage motifs est un point décoratif utilisé pour remplir les objets fermés. Cette fonctionnalité répète les motifs en rangs parallèles pour remplir la forme. Elle est généralement utilisée pour la broderie ouverte et pour les effets spéciaux. Vous pouvez également disposer ces motifs en couches par-dessus les arrière-plans de broderie unie. Vous pouvez sélectionner des motifs différents pour les rangs avant et les rangs arrière. Vous pouvez créer des agencements de motifs à l'écran ou au moyen des propriétés d'objet. **Assise automatique** est désactivé avec remplissages motifs et l'[angle de point](#) n'a aucun effet.



Numériser des remplissages de motifs



Utilisez Types de point de remplissage > Remplissage motifs pour créer des remplissages décoratifs en utilisant des motifs de broderie pour former des patrons se répétant. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.

Numériser des objets fermés avec **Remplissage de motifs** ou l'appliquer à des objets existants. Pratiquement tous les outils de numérisation fermée peuvent être utilisés, y compris **Forme fermée à main levée**. Les angles de point sont ignorés. Vous pouvez sélectionner à partir d'une large gamme de motifs. Vous pouvez mélanger et appairer des motifs différents pour les rangs avant et arrière, ou utiliser les mêmes pour les deux. Il y a un ensemble spécial de **Motifs en deux parties** qui contient des paires de motifs supplémentaires.

Marche à suivre pour numériser un remplissage de motifs

- ◀ Cliquez sur **Remplissage de motifs** et sélectionnez un outil de numérisation fermée.
- ◀ Cliquez deux fois sur l'objet ou cliquez à droite sur l'icône **Remplissage de motifs** pour accéder aux propriétés d'objet.

Sélectionner un motif pour le rang avant

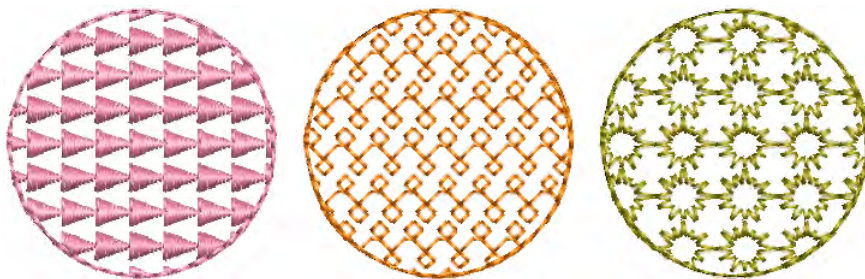
Choisir un jeu de motifs pour faire votre sélection pour le rang avant

Sélectionner un motif pour le rang arrière

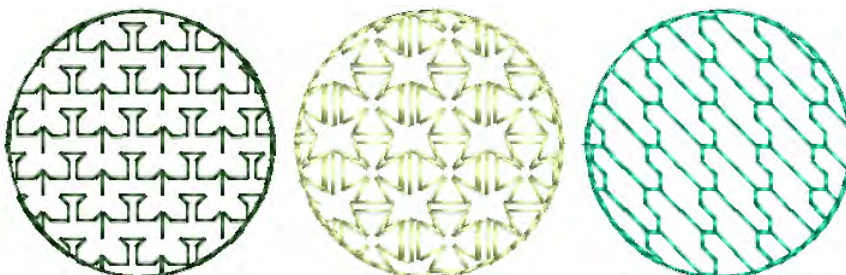
Choisir un jeu de motifs pour faire votre sélection pour le rang arrière

- ◀ Dans le panneau **Motif 1**, sélectionnez un jeu de motifs et un patron dans la bibliothèque. Pour les rangs simples, utilisez le jeu **Motifs**

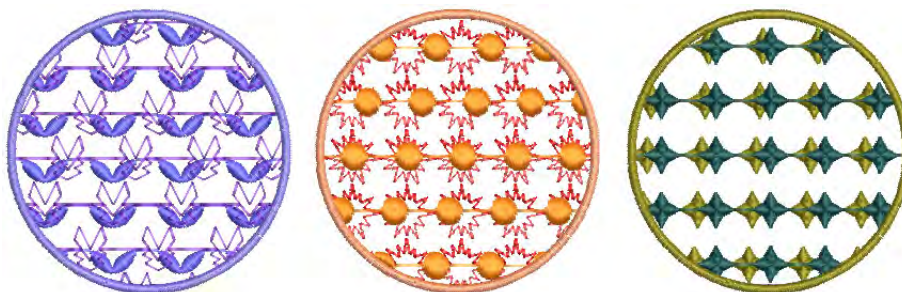
simples. Vous pouvez aussi utiliser des ornements de monogramme ou même définir vos propres jeux.



- ◀ Si vous voulez des motifs différents pour les rangs avant et arrière, sélectionnez la case à cocher **Motif 2**. Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez le jeu Motifs en deux parties pour les deux.
- ◀ Dans le panneau **Motif 2**, sélectionnez un motif complémentaire. Le jeu de motifs en deux parties prédéfini est conçu spécialement pour proposer des motifs complémentaires pour les rangs avant et les rangs arrière – par ex. : « Duet01a » et « Duet01b ».



Suggestion : Sinon, vous pouvez générer des couches de motifs coloriés en dupliquant un objet et en sélectionnant une couleur et/ou un motif différent.



Sujets connexes

- ◀ [Dimensionner les motifs](#)

Paramètres remplissage motifs

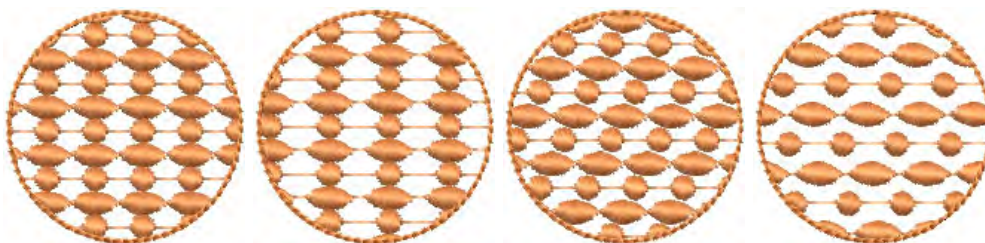


Utilisez Types de point de remplissage > Remplissage motifs pour créer des remplissages décoratifs en utilisant des motifs de broderie pour former des patrons se répétant. Cliquez à droite pour les paramètres.

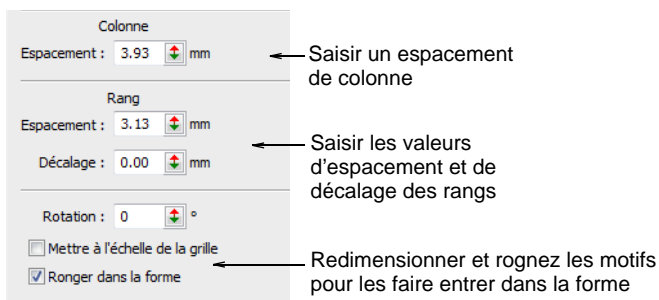
Vous pouvez ajuster des remplissages de motifs interactivement à l'écran ou au moyen des propriétés d'objet.

Espacement et décalages

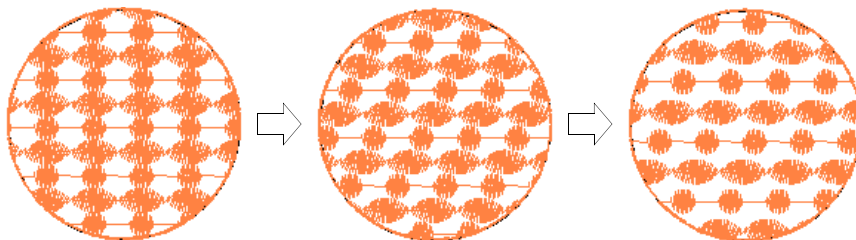
Vous pouvez ajuster avec précision les paramètres de rang, de colonne et d'espacement pour les Remplissages motifs. Les paramètres par défaut définissent une grille simple dans laquelle les espacements sont égaux aux dimensions des motifs. Le décalage de rang est fixé à 0,00 mm pour que colonnes et rangs soient perpendiculaires.



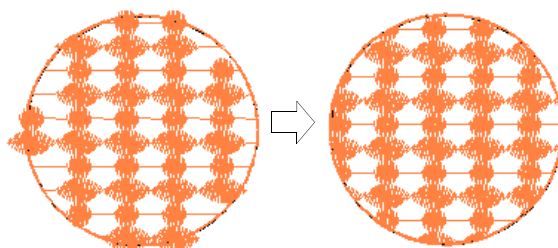
◀ Pour ajuster les paramètres d'espacement et de décalage, ouvrez le dialogue **Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage de motifs**.



- ◀ Ajustez l'espacement des colonnes et des rangs, ainsi que les décalages de rangs.

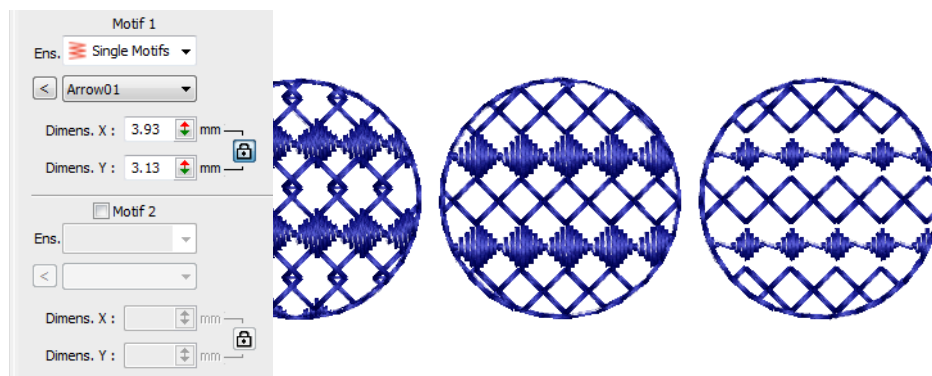


- ◀ Sélectionnez la case à cocher **Mettre à échelle pour adapter à la grille** pour que les motifs s'adaptent parfaitement aux dimensions des carrés de la grille.
- ◀ Sélectionnez la case à cocher **Rogner pour adapter à la forme** pour rogner les motifs qui ne s'adaptent pas parfaitement à la forme.



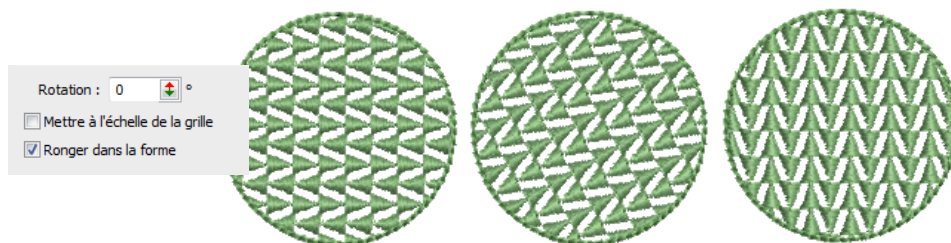
Dimensionner les motifs

Il est possible de définir les dimensions exactes des motifs à l'intérieur d'un remplissage. Vous pouvez également redimensionner les motifs de type **Motif 1** et ceux de type **Motif 2** séparément. Ajustez les contrôles de **dimensions** dans le dialogue **Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage de motifs**.



Rotation des motifs

L'angle de rotation définit l'orientation de tout le patron de remplissage motifs. Il remplace l'[angle de point](#) défini lors de la numérisation de la forme avec **Remplissage complexe**. Saisissez un angle de rotation dans le docker **Propriétés d'objet**.

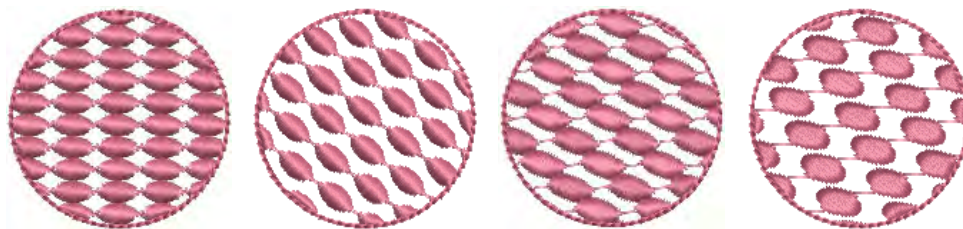


Agencer des remplissages motifs sur écran



Utilisez Types de point de remplissage > Remplissage motifs pour créer des remplissages décoratifs en utilisant des motifs de broderie pour former des patrons se répétant. Cliquez à droite pour les paramètres.

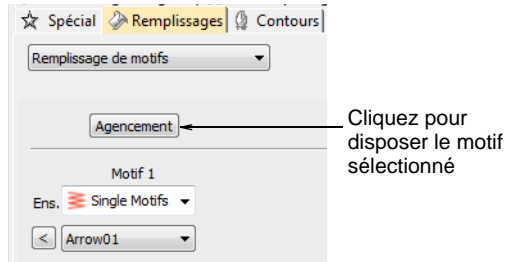
L'agencement de remplissages de motifs à l'écran se fait de la même façon que pour les [fractionnements de programme](#), en utilisant des motifs de guidage pour redimensionner, espacer, transformer ou décaler le remplissage dans son entier. Il existe trois motifs de guidage bleus. Chaque motif de guidage vous permet de changer un élément différent de l'agencement. L'[angle de point](#) n'a aucune incidence sur l'agencement des motifs.



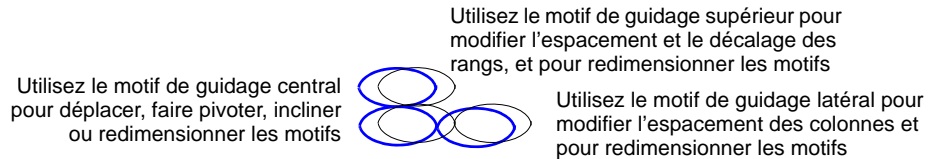
En règle générale, vous définissez un agencement avant de numériser. Il est important d'aligner les motifs avec la bordure de l'objet, de numériser l'objet en utilisant les paramètres courants et de changer l'agencement en dernier lieu.

Marche à suivre pour agencer Remplissages motifs à l'écran

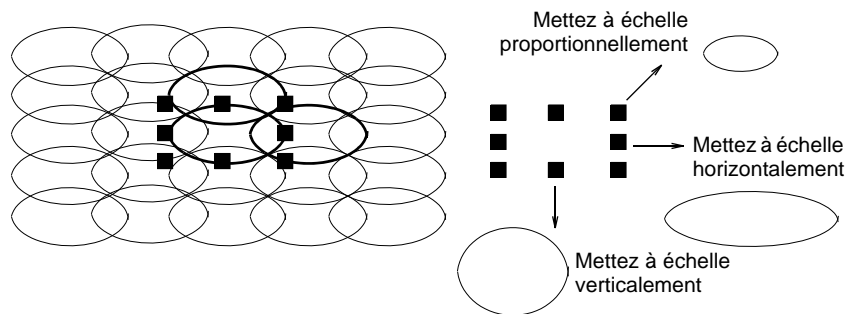
- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Remplissage de motifs** pour accéder à propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez un jeu de motifs et un motif, puis cliquez sur **Agencement**. Un exemple et des motifs de guidage apparaissent dans la fenêtre dessin. Faites un zoom avant pour sélectionner le motif de guidage correct.

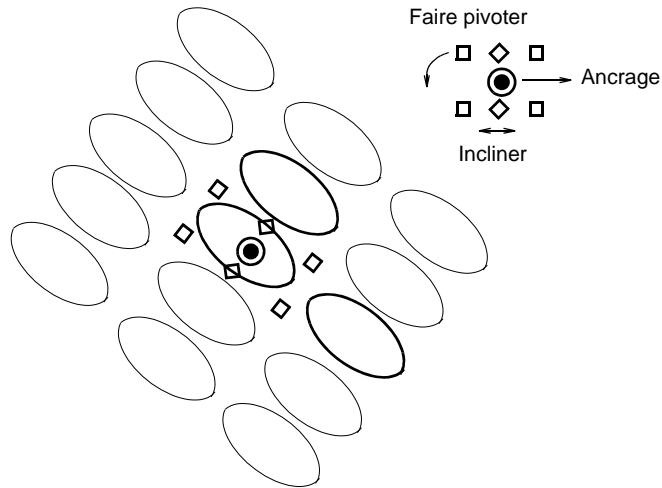


- 3 Ajustez les motifs de guidage de façon à créer l'effet désiré :
 - ◀ Déplacez les motifs en sélectionnant le motif de guidage central et en le faisant glisser sur une nouvelle position.
 - ◀ **Mettez à échelle** les motifs en sélectionnant un motif de guidage et en redimensionnant celui-ci à l'aide des poignées de sélection.

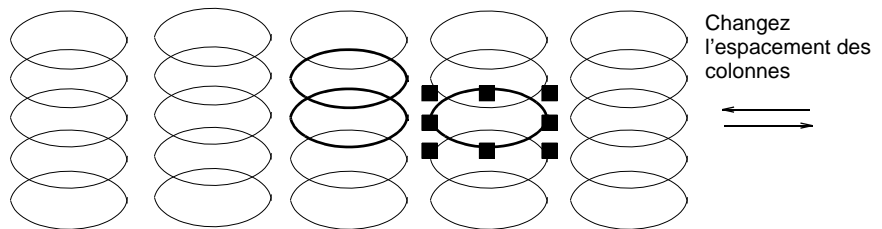


- ◀ Faites pivoter des motifs en cliquant deux fois sur le guidage central pour afficher les poignées de rotation. Cliquez sur une poignée de coin et faites glisser pour pivoter.

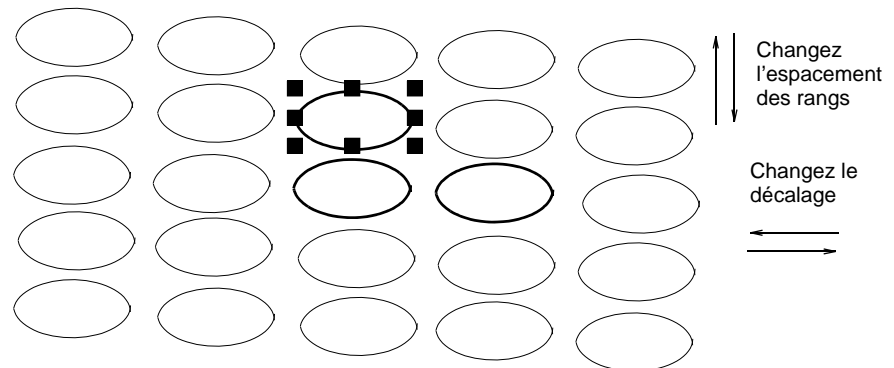
- ◀ Inclinez des motifs en cliquant deux fois sur le guidage central, puis en faisant glisser les poignées d'inclinaison.



- ◀ Changez l'espacement des colonnes en sélectionnant le guidage latéral et en le faisant glisser vers la gauche ou vers la droite.



- ◀ Changez l'espacement des rangs en sélectionnant le guidage supérieur et en le faisant glisser vers le haut ou vers le bas.
- ◀ Changez le décalage de rang en sélectionnant le guidage supérieur et en le faisant glisser vers la gauche ou vers la droite.





Note : Comme les motifs sont connectés le long de chaque rang, **Remplissage motifs** n'a pas de décalage de colonne. A la place, vous pouvez faire pivoter l'agencement pour réaliser un effet similaire.

- 4 Appuyez sur la touche **Echap** pour terminer. Les paramètres de dimensions et d'agencement que vous sélectionnez deviennent les paramètres courants.



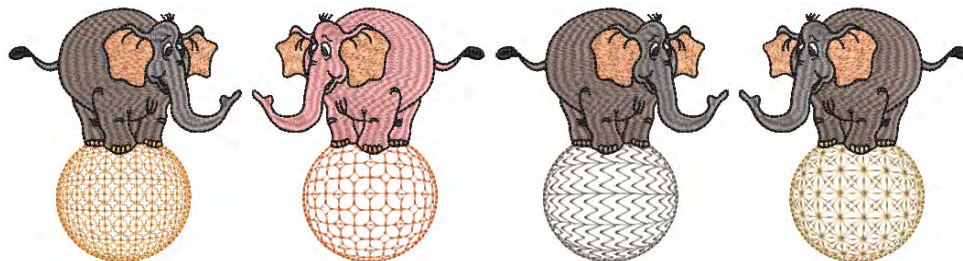
Suggestion : Pour retourner aux paramètres usine, exécutez l'utilité **Retourner**. Ou bien, entrez les valeurs manuellement sous **Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage motifs** et cliquez sur **Enregistrer**.

Sujets connexes

- ◀ [Agencer des fractionnements de programme à l'écran](#)
- ◀ [Exemples de motifs](#)

Creating enveloped motif fills

EmbroideryStudio provides techniques for 'sculpting' motif fills to create three dimensional effects. Create graded columns of motif stitching. Or make motif fills appear concave or convex. You can also create perspective effects.



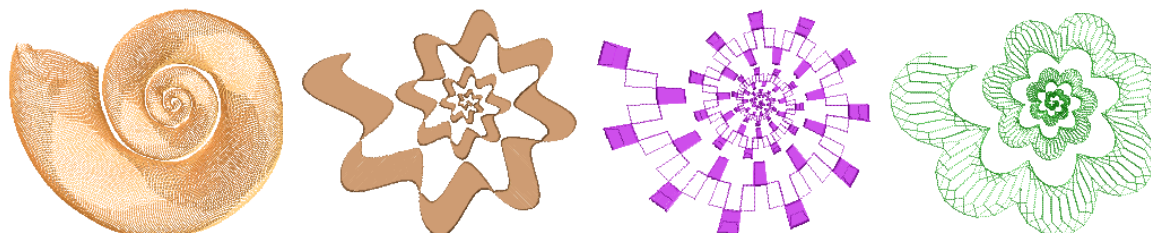
Suggestion : Small stitches may be generated along the edge of objects employing these effects. Ces points peuvent être supprimés automatiquement. Pour plus amples informations, voir [Éliminer les petits points](#).

Créer des colonnes de motifs en dégradé

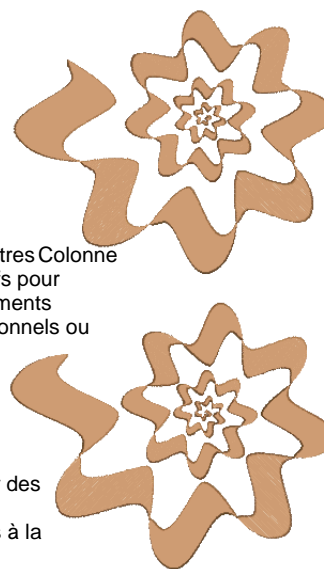
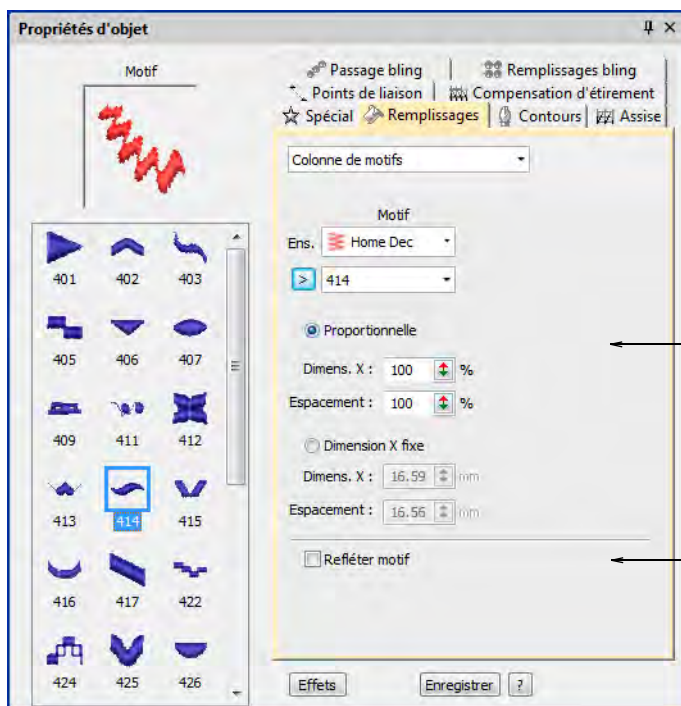


Utilisez Types de points de remplissage > Colonne de motifs pour placer des motifs le long de la ligne centrale d'une forme en colonne et redimensionnez en fonction de la forme. Cliquez à droite pour les paramètres.

La fonctionnalité **Colonne de motifs** vous permet de créer des colonnes en dégradé de broderie de motifs. Les motifs se redimensionnent de façon dynamique pour s'adapter aux largeurs variable. Similairement au fractionnement flexible avec satin tournant, vous numérisez une forme en fuseau en utilisant, par exemple, **Colonne A**. Appliquez **Colonne de motifs** et sélectionnez un motif. Les motifs sont automatiquement « enveloppés » pour bien s'intégrer dans la forme.



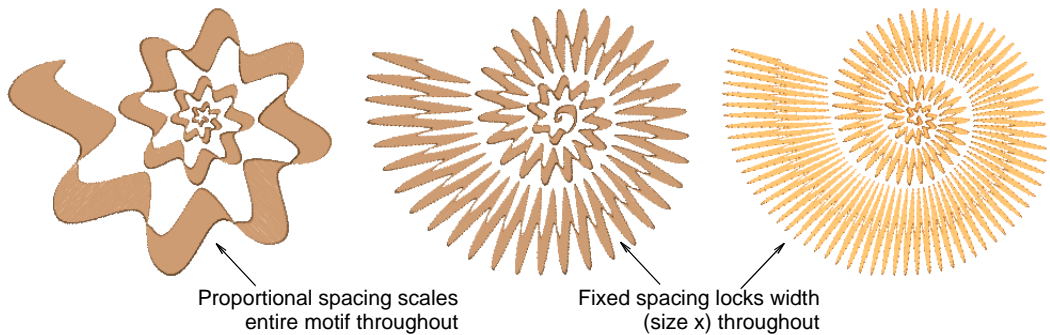
Cliquer à droite sur l'outil **Colonne de motifs** ouvre le dock **Propriétés d'objet** avec ses paramètres de points de remplissage dédiés pour **Colonne de motifs**. Choose motifs from any one of the available libraries. Mirror motifs around their own axis internal to the shape.



Paramètres Colonne de motifs pour espacements proportionnels ou fixes

Refléter des motifs internes à la forme

Choose between proportional or fixed spacings. Fixed spacing maintains constant motif width throughout the shape.



Attention : Stitches are ungenerated when branching two Colonne A objects together with **Motif Column**.

Creating convex & concave effects

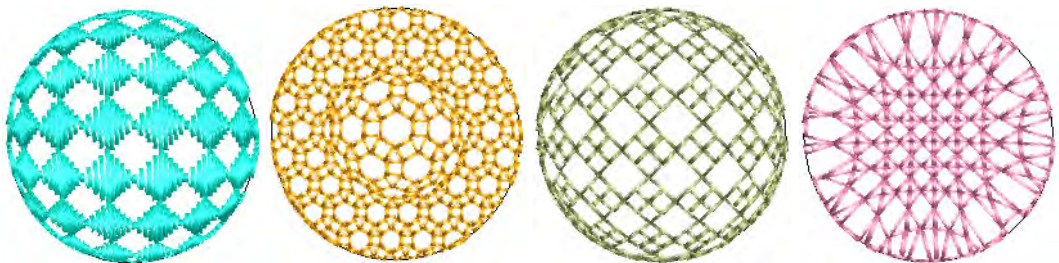
3D

Cliquez sur Effets de point > Distorsion en 3D pour appliquer des effets tridimensionnels aux remplissages de motifs sélectionnés. Cliquez à droite pour changer les paramètres.



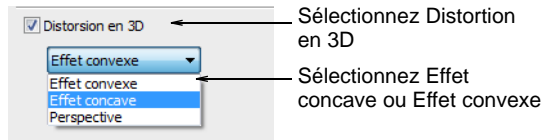
Utilisez Outils de refaçonnage > Refaçonner objet pour refaçonner les objets de Passage de motif sélectionnés.

L'utilisation d'**Effet concave** avec **Distorsion en 3D** produit un effet concave en augmentant les dimensions et l'espacement des motifs autour d'un point central. **Effet convexe** produit un effet convexe en réduisant les dimensions et l'espacement des motifs. Vous pouvez appliquer l'effet à tout un objet, ou à une partie spécifique du remplissage.

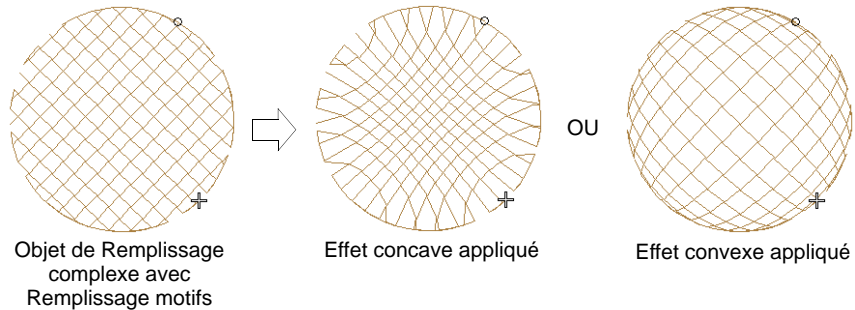


Marche à suivre pour créer des effets convexes et concaves

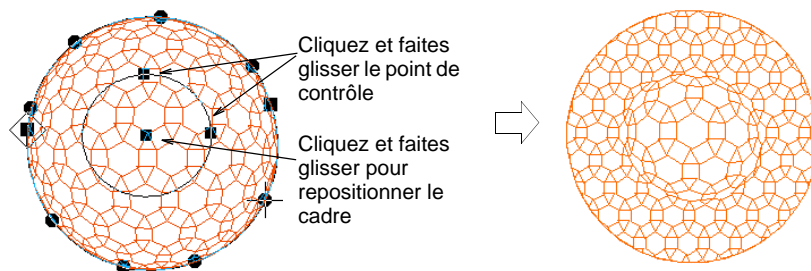
- ◀ Sélectionnez un objet de remplissage de motifs et cliquez à droite sur l'icône **Distorsion en 3D**. Le dock **Propriétés d'objet > Courbe** s'ouvre.



- ◀ Sélectionnez la case à cocher **Distorsion en 3D**, puis sélectionnez **Effet concave ou Effet convexe** sur la liste.
- ◀ Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**. L'effet **concave** ou **convexe** est appliqué à l'objet sélectionné.



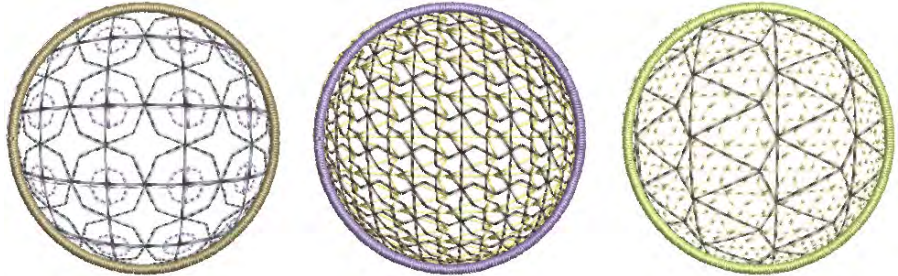
- ◀ Pour effectuer des ajustements supplémentaires, cliquez sur l'icône **Refaçonner objet** avec l'objet sélectionné. Un cadre de guidage apparaît avec trois points de contrôle.



- ◀ Ajustez les points de contrôle à :
 - ◀ Changer hauteur du cadre
 - ◀ Changer largeur du cadre
 - ◀ Repositionner cadre



Suggestion : Vous pouvez générer des couches de motifs coloriés en dupliquant un objet et en sélectionnant une couleur différente. Par exemple, après avoir rempli une forme de cercles, vous pouvez créer une seconde couche, la décaler et y appliquer une couleur différente. Vous pouvez alors appliquer des effets tels que **Effet convexe** à tout le remplissage de motifs.



Créer des effets de perspective

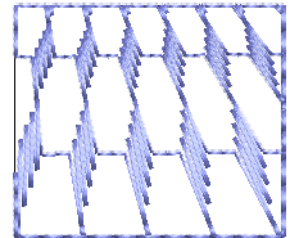
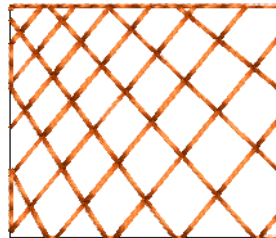
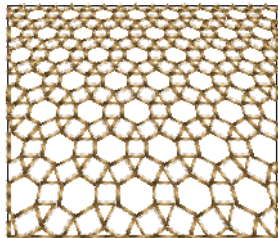
3D

Cliquez sur Effets de point > Distorsion en 3D pour appliquer des effets tridimensionnels aux remplissages de motifs sélectionnés. Cliquez à droite pour changer les paramètres.



Utilisez Outils de refaçonnage > Refaçonner objet pour refaçonner les objets de Passage de motif sélectionnés.

Utilisez **Perspective** avec **Distorsion en 3D** pour créer un effet de perspective en exagérant les tailles relatives.

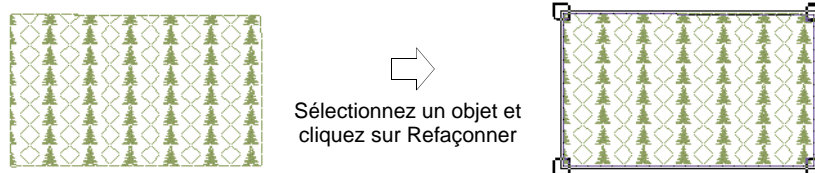


Marche à suivre pour créer des effets de perspective

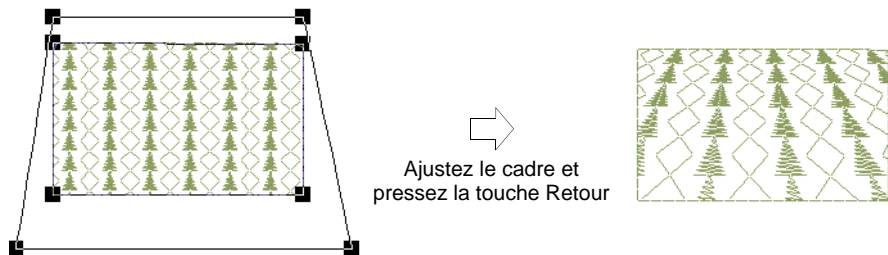
- ◀ Sélectionnez un objet de remplissage de motifs et cliquez à droite sur l'icône **Distortion en 3D**. Le dock **Propriétés d'objet > Courbe** s'ouvre.



- ◀ Sélectionnez la case à cocher **Distortion en 3D**, puis sélectionnez **Perspective** sur la liste.
- ◀ Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Refaçonner**. Un cadre de guidage apparaît autour de l'objet.



- ◀ Ajustez le cadre pour rapprocher ou éloigner les lignes de guidage l'une de l'autre.
- ◀ Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



Note : Le cadre de guidage ne doit pas empiéter sur la bordure extérieure de la forme et ne doit pas se trouver à l'intérieur de celle-ci.

Gérer les motifs

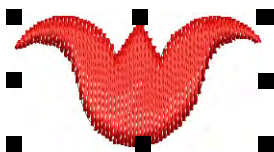
EmbroideryStudio offre différentes manières de gérer vos motifs, y compris créer des jeux de motifs, enregistrer des motifs, copier des motifs d'un jeu de motifs à l'autre, et supprimer des motifs.

Créer des motifs

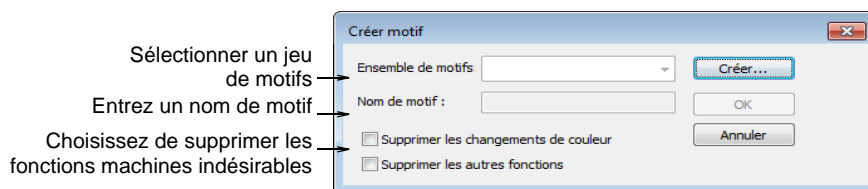
La fonction **Créer motif** vous permet d'enregistrer vos propres motifs pour les utiliser ultérieurement. Les motifs peuvent être enregistrés sur différents fichiers ou jeux de motifs.

Marche à suivre pour créer un motif

- 1 Sélectionnez l'objet que vous voulez enregistrer comme motif.

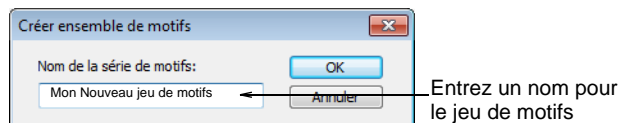


- 2 Sélectionnez **Objet > Créer motif**.



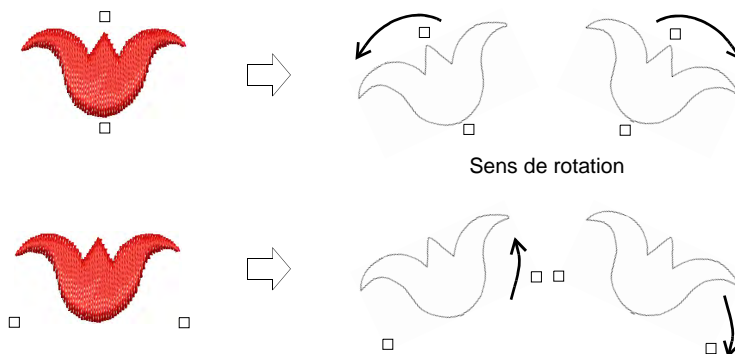
- 3 Sélectionnez un **jeu de motifs** sur la liste déroulante et saisissez un nom dans le champ **Nom de motif**.

- ◀ Éventuellement, cliquez sur **Créer**. Le dialogue **Créer ensemble de motifs** s'ouvre.

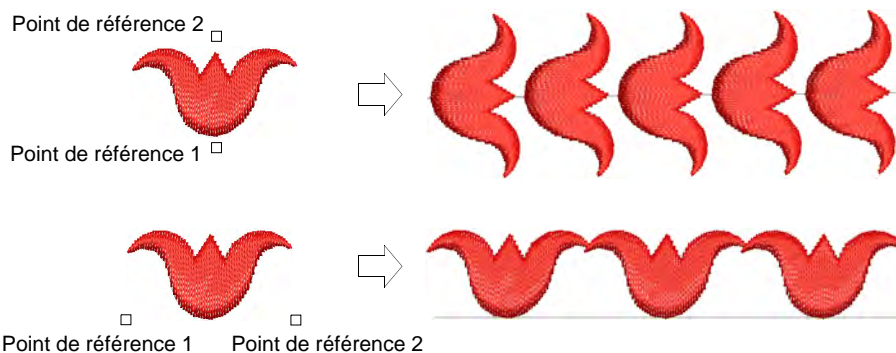


- ◀ Entrez un nom pour le nouveau jeu de motifs et cliquez sur **OK**. Le **jeu de motifs** est prêt à l'emploi. Les jeux de motifs sont stockés dans le dossier de programmes ... \Userletw. Vous pouvez les supprimer ou les renommer au besoin.
- 4 Si vous voulez préserver les fonctions machine – par exemple, les changements de couleur – laissez la case **Supprimer fonctions** sans coche. Sinon, si vous voulez supprimer les **fonctions machine** du motif, cochez la case.
 - 5 Cliquez sur **OK**.
 - 6 Cliquez pour marquer deux points de référence pour le motif. Ils déterminent l'orientation par défaut du motif. Point de référence 1

devient le point d'ancrage. Point de référence 2 devient le point de rotation.



Les points de référence déterminent aussi l'espacement entre les motifs.

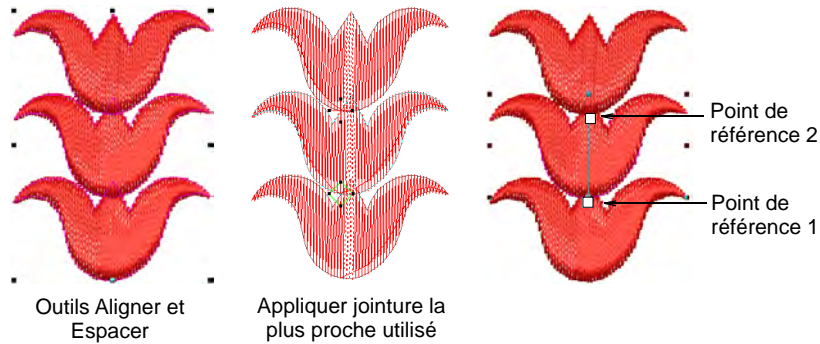


7 Cliquez sur **OK**. Le motif est prêt à l'emploi.



Suggestion : Lors de la création du motif, dupliquez et alignez les objets résultants comme vous voulez que votre passage de motifs apparaisse. Utilisez les outils **Alignement** et **Jointure la plus**

proche pour un arrangement de précision. Utilisez le motif du milieu pour définir des points de référence.

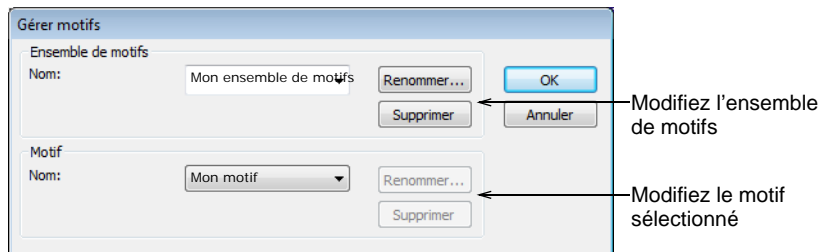


Gérer des ensembles de motifs

Gérez vos ensembles de motifs personnalisés avec la commande **Gérer motifs**.

Marche à suivre pour gérer des jeux de motifs

- ◀ Sélectionnez la commande **Configuration > Gérer motifs**. Le dialogue **Gérer motifs** s'ouvre.

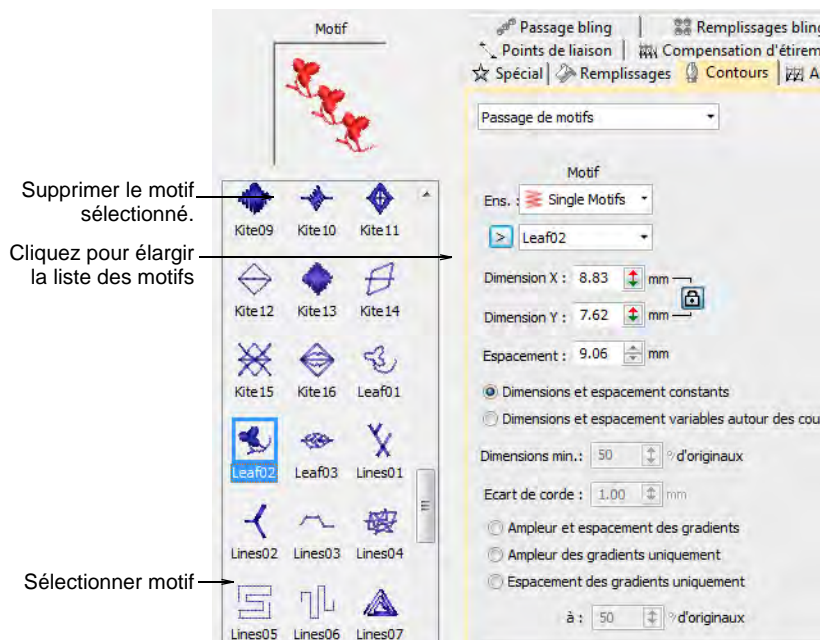


- ◀ Sélectionnez l'ensemble de motifs que vous voulez modifier dans la liste déroulante.
- ◀ Sélectionnez un motif dans le groupe **Motif**.
- ◀ Utilisez les boutons **Renommer** et **Supprimer** pour modifier en tant que de besoin.



Suggestion : Ou bien, vous pouvez supprimer des motifs personnalisés directement à partir du docker **Propriétés d'objet**.

Accédez au dialogue en cliquant à droite sur l'icône **Passage de motif** ou sur l'icône **Remplissage motifs**.






Chapitre 24

Broderie spécialisée

EmbroideryStudio offre de nombreux effets et types de point artistiques créer des remplissages spéciaux. On peut les utiliser pour créer des points plus organiques et naturalistes. Ils peuvent être utilisés pour créer des textures comme des plumes ou de la laine. Utilisez-les pour créer des points ouverts avec un faible nombre de points.



Specialty stitch effects covered in this section include:

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 A main levée	Vous pouvez créer des dessins qui ont l'apparence du fait main, ce qui est très difficile à accomplir avec les méthodes conventionnelles de numérisation.
 Point main	Créer des effets qui combinent une longueur de point, un angle et un nombre de points aléatoires.
 Bord dentelé	Vous pourrez créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses.

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Pointillé	Créer des remplissages texturés de points de passage qui serpentent de façon plus ou moins aléatoire à l'intérieur d'une bordure.
 Remplissage dédale	Créer des points en forme de labyrinthe qui suivent les contours de l'objet pour les remplissages ouverts.
 Ficelle	Créer des remplissages en points artisanaux ainsi qu'aux bordures délicates. Il peut, par exemple, être utilisé comme bordure pour fixer des miroirs ornementaux ou des paillettes.
 Zigzag	Utiliser pour créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « dents de scie ».
 Point de tenue	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « peigne ».
 Trapunto	Déplacer les passages de parcours internes vers les bords d'un objet, afin qu'ils ne soient pas détectables au travers de la broderie ouverte.
 Espacement en accordéon	Varié l'espacement de point entre dense et ouvert, produisant ainsi des effets d'ombrage et de couleurs.
 Mélange couleurs	Créer des mélanges de couleurs où deux couleurs sont fusionnées graduellement au moyen d'un remplissage dense et ouvert.
 Chenille	Utiliser des patrons de points traditionnellement associés au travail chenille – Carré, Carré double, Spire et Cotte de mailles.
 Point de croix	Remplissez de grandes zones avec des points de croix sur une grille invisible qui s'applique à tous les objets de conception.

Broderie à main levée

La fonctionnalité **À main levée** offre des fonctions analogues aux outils CoreIDRAW® Suite graphique **À main levée** et **Polyligne**. **À main levée** comporte de nombreux avantages. Elle vous permet de créer des dessins qui ont l'apparence du fait main, ce qui est très difficile à accomplir avec les méthodes conventionnelles de numérisation. Le but est



d'imiter les effets fluides réalisés au moyen des techniques de broderie à main levée.

Techniques de broderie à main levée

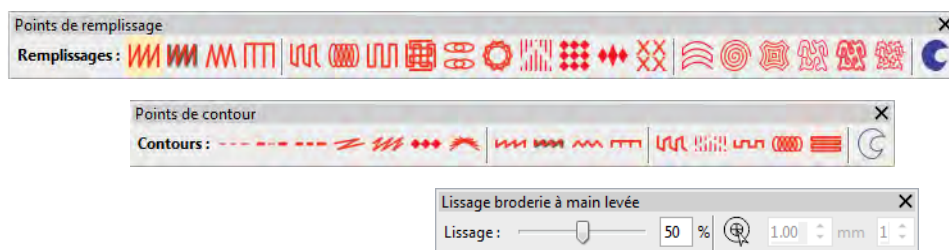


Utilisez Numérisation de graphiques > Forme ouverte à main levée pour tracer « à main levée » des contours de broderie à l'écran.



Utilisez Numérisation graphique > Forme fermée à main levée pour tracer « à main levée » des objets fermés à l'écran.

N'importe quel type de points de contour peut maintenant être utilisé avec des courbes ouvertes et fermées **A main levée**. Lorsque **Forme ouverte** est sélectionné, les barres d'outils **Types de point** offre tout un choix de types de point : Passage, Passage triple et autres types de contour. Quand l'outil **Forme fermée** est sélectionné, la barre d'outils offre la gamme complète des types de point, aussi bien outline que remplissage. De plus, une barre d'outils auxiliaire **Lissage à main levée** vous donne le contrôle sur les lignes à main levée.



Les possibilités offertes par ces options d'expression créative et artistique sont sans limite. Surtout lorsqu'elles sont utilisées avec des tablettes à

stylet. D'autres techniques comprennent broder par-dessus des images photographiques ou des dessins aux lignes détaillées.



Il est également possible de numériser rapidement des dessins ressemblant à des croquis au crayon ou au charbon. Utilisez les outils pour créer des effets de « griffonnage » sans suivre des illustrations détaillées – par exemple, pour compléter un dessin de clipart ou un texte décoratif.

Sujets connexes

◀ [Définir les angles et l'orientation](#)

Créer des lignes à main levée



Utilisez Numérisation de graphiques > Forme ouverte à main levée pour tracer « à main levée » des contours de broderie à l'écran.



Utilisez Numérisation graphique > Forme fermée à main levée pour tracer « à main levée » des objets fermés à l'écran.

S'accédant à partir de la barre d'outils **Numérisation graphique**, la fonctionnalité à main levée se présente sous deux formes : « Forme ouverte » et « Forme fermée ». Tout comme les autres outils de numérisation, les outils à main levée peuvent s'utiliser en combinaison avec tous les types de point actuellement disponibles. Toutefois, avec ces outils, vous dessinez des objets directement à l'écran. Il est donc possible de produire des effets artistiques similaires à la broderie sur machine à mouvement libre ou à la « peinture à l'aiguille ».



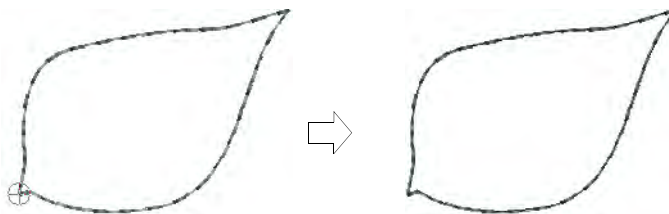
Suggestion : Les outils **Broderie** peuvent être opérés avec une souris ou un stylet WACOM.

Marche à suivre pour créer des lignes à main levée

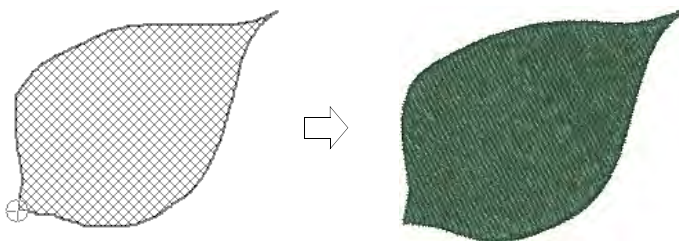
- ◀ Quand on numérise avec les outils **A main levée**, l'option **Défilement automatique** doit être désactivée. Utilisez les touches **Ctrl+Maj+A** pour l'activer ou la désactiver.
- ◀ Créez des contours ouvert avec l'outil **Forme ouverte à main levée**. Sélectionnez un point de contour et cliquez et faites glisser pour dessiner. Relâchez le bouton de la souris pour terminer.
- ◀ essayer de créer de la calligraphie brodée en combinant l'outil **Forme ouverte à main levée** avec les contrôles d'angle et d'orientation d'**Colonne C**.

Freehand

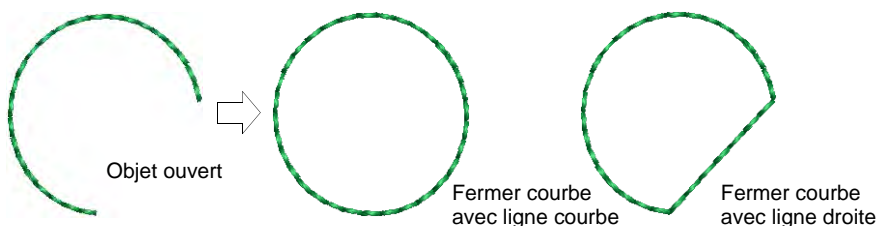
- ◀ Pour créer des contours fermés, utilisez l'outil **Forme fermée à main levée** conjointement avec un point de contour.



- ◀ Pour créer des remplissages fermés, utilisez l'outil **Forme fermée à main levée** conjointement avec un point de remplissage.



- ◀ Si vous décidez de fermer l'objet, utilisez la commande **Editer > Fermer courbe avec...** avec l'option d'utiliser des points droits ou courbés.



Sujets connexes

- ◀ [Options de défilement](#)
- ◀ [Définir les angles et l'orientation](#)

Ajuster la régularité des lignes à main levée



Utilisez Numérisation de graphiques > Forme ouverte à main levée pour tracer « à main levée » des contours de broderie à l'écran.

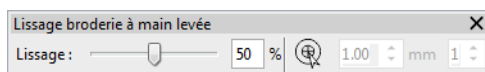


Utilisez Numérisation graphique > Forme fermée à main levée pour tracer « à main levée » des objets fermés à l'écran.




Les outils **Broderie à main levée** ont un curseur spécial. Vous pouvez ajuster les paramètres au moyen de la barre d'outils **Lissage à main levée**. Vous pouvez aussi ajuster le « lissage » de courbe à mesure que vous numérisez.

Marche à suivre pour ajuster la régularité des lignes à main levée

- ◀ Créez un dessin à main levée en utilisant des objets de contour et/ou remplis. La barre d'outils **Lissage à main levée** s'ouvre.



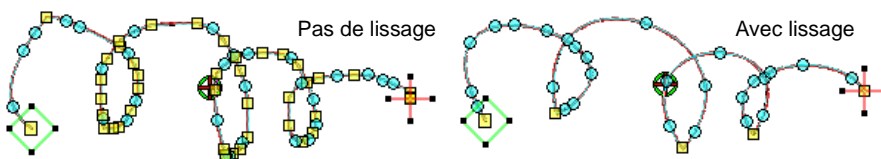
- ◀ Ajustez le curseur à main levée en tant que de besoin :

Outil	Fonction
	Utilisez pour activer/désactiver le curseur de guidage à main levée.
	Utilisez pour paramétrer la taille du cercle intérieur en millimètres.
	Utilisez pour définir le nombre de cercles dans le curseur. Si le rayon du cercle intérieur est 2 mm, chaque cercle de guidage supplémentaire est décalé de 2 mm.

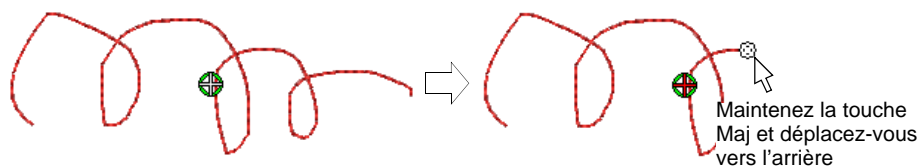
- ◀ L'aspect lisse des lignes à main levée est ajusté au moyen de la barre coulissante. This controls the number of **control points** generated. Alternatively, adjust smoothing by means of the percentage value.



- ◀ Affichez et éditez les points de contrôle **Broderie** en mode **Refaçonner**.



- ◀ Si vous voulez effacer une portion de ligne, pressez et maintenez la touche **Maj** en vous déplaçant en arrière sur la ligne avant de relâcher le bouton de la souris.



- ◀ Ou bien, pressez la touche **Effacement arrière**. Le dernier point numérisé est retiré.
- ◀ Relâcher le bouton de la souris pour finir le contour au dernier point numérisé. Ou pressez la touche **Echap** pour annuler l'entrée de l'objet.



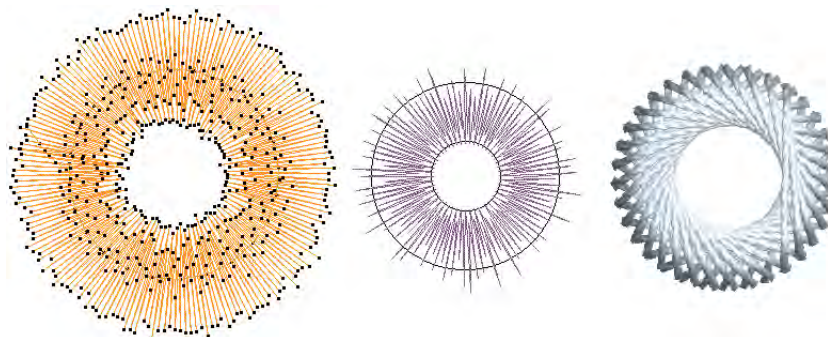
Note : Les objets créés en utilisant les outils **À main levée** peuvent être refaçonnés de la même façon que les objets créés par des méthodes conventionnelles.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des lignes à main levée](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Point de broderie organique

EmbroideryStudio provides tools for creating more natural, 'organic' stitching styles with the **Hand Stitch** and **Bord dentelé** effects. These can be applied to satin, tatami, run, backstitch, and other stitch types, to imitate hand stitching as well as imitate fur and other fluffy textures. Le **Point ficelle** convient parfaitement à la création de remplissages en points artisanaux ainsi qu'aux bordures délicates.



Effet de point main



Utilisez Effets de point > Point main pour créer des effets de point de main qui combinent une longueur, un angle et un nombre de points aléatoires. Il peut être appliqué aux types de points suivants : satin, tatami, course, point arrière et autres.

Les tendances de la mode privilégient parfois un aspect plus organique, qu'il est très difficile d'obtenir avec les outils de conception habituels. Avec le **Point main**, vous pouvez créer des effets qui combinent une longueur de point, un angle et un nombre de points aléatoires.

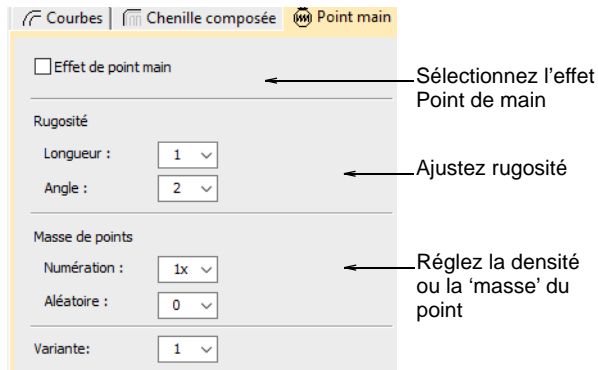


Marche à suivre pour appliquer un effet de point main

- 1 Choisissez l'objet auquel vous voulez appliquer l'effet ou activez l'**Effet de point main** avant de commencer à numériser. Il peut être appliqué aux types de points suivants : satin, tatami, course, point arrière et autres.
- 2 Cliquez sur l'icône **Point main**. L'effet est appliqué en fonctions des paramètres courants.

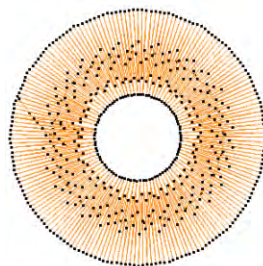


- 3 Cliquez à droite sur l'icône **Point main** pour accéder à propriétés d'objet.

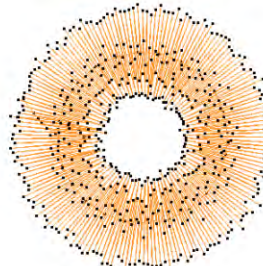


- 4 Adjust stitch roughness settings to diminish or exaggerate the effect:

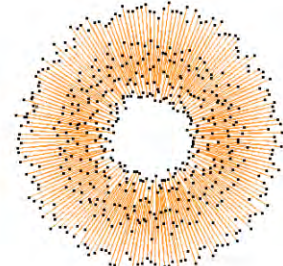
- ◀ In the **Length** field, enter a value between 0 and 5 to set stitch-length variation. '0' indicates that no change is applied to current stitch settings.



Longueur : 0

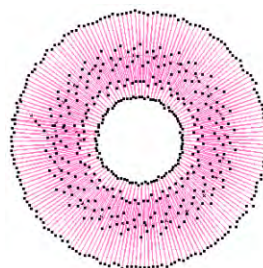


Longueur : 3

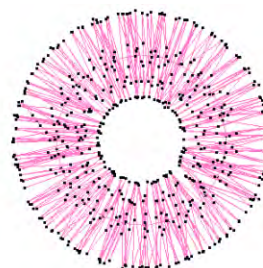


Longueur : 5

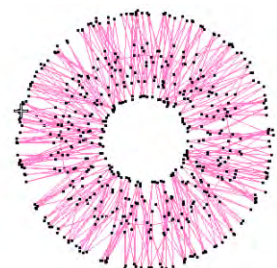
- ◀ In the **Angle** field, enter a value between 0 and 5 to set stitch-angle variation.



Angle : 0



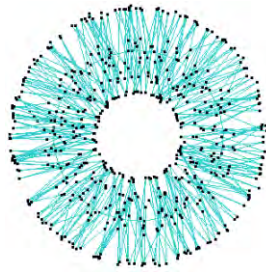
Angle : 3



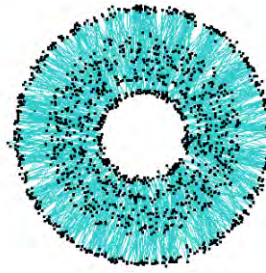
Angle : 5

- 5 Adjust stitch mass settings to diminish or exaggerate stitch mass:

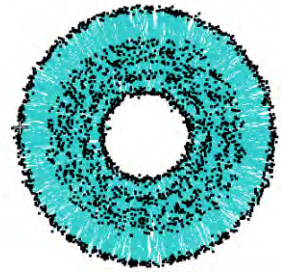
- ◀ In the **Count** field, select a multiplication factor to increase hand-stitch density.



Numération : 1x

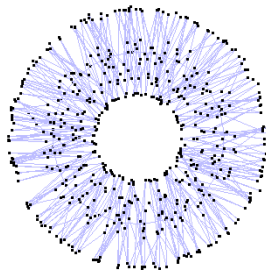


Numération : 3x

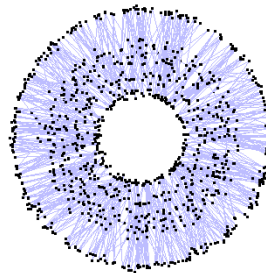


Numération : 5x

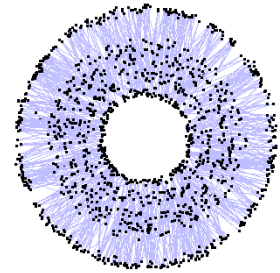
- ◀ In the **Random** field, select a value between 1 and 5 to set a random factor for the stitch count. The system randomly adds or sometimes removes stitches when Count > 1x, usually resulting in increased stitch mass. (When count is 1x, no stitches are removed but some are added.)



Aléatoire : 0

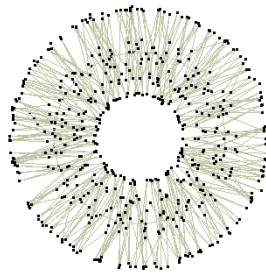


Aléatoire : 3

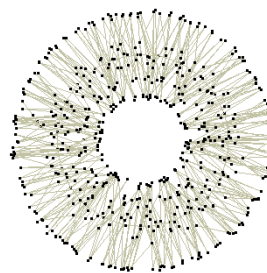


Aléatoire : 5

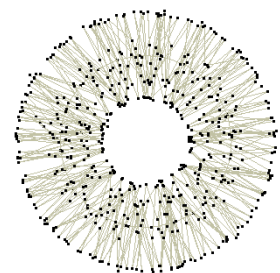
- 6 Optionally, in the **Variant** field, enter a value between 1 and 10 to experiment with variants of the same roughness and mass settings.



Variante : 1



Variante : 6



Variante : 10



Suggestion : Effectuez tout autre réglage nécessaire au type de point sous-jacent. Par exemple, si vous utilisez le point de **Satin**, vous pouvez augmenter l'espacement des points et utiliser une sous-couche plus légère.

Conseils d'utilisation...

- ◀ For hand-stitching, embroiderers tend to use 'long & short' satin stitching or contoured runs to fill a large area. This is the effect we are aiming for.
- ◀ When used with satin stitching, **Hand Stitch** effect works best with **Auto Split** turned off. However, when used with higher stitch roughness 'length' settings, jump stitches are sometimes generated as this setting affects stitch length.
- ◀ For smaller objects, turn off underlay.
- ◀ More stitch spacing is needed for higher stitch counts to avoid stitch bunching.
- ◀ Tatami fill is not so well suited for use with **Hand Stitch** effect. If you want to use it, try using a random factor to eliminate split-line patterns.

Sujets connexes

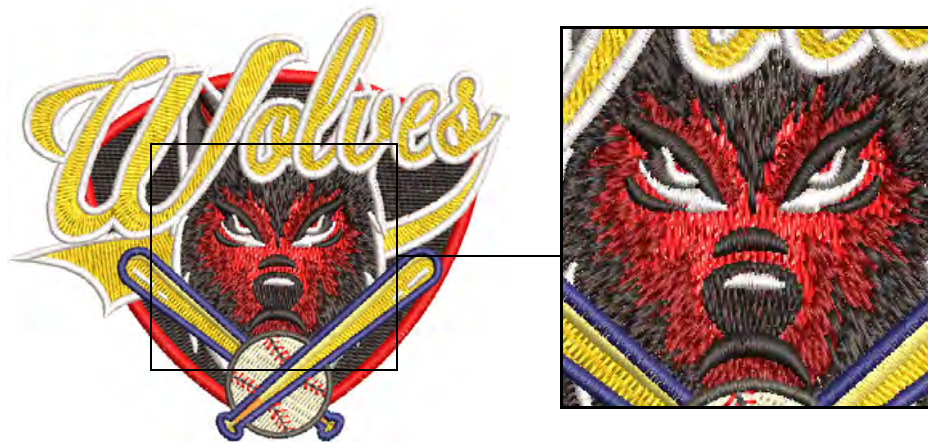
- ◀ [Types de point](#)
- ◀ [Numérisation des formes](#)
- ◀ [Broderie satin](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)
- ◀ [Créer des patrons aléatoires](#)

Bords dentelés



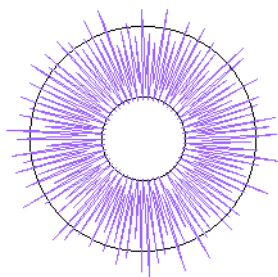
Utilisez Effets de point > Bord dentelé pour créer des bords rugueux, des effets ombrés, imiter l'aspect de la fourrure et autres textures pelucheuses, le long d'un ou de plusieurs côtés d'objets sélectionnés.

Utilisez **Bord dentelé** pour créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses.

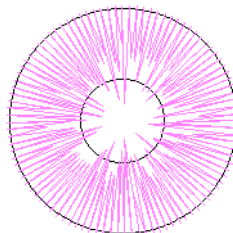


Marche à suivre pour appliquer **Bord dentelé**

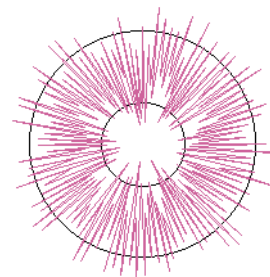
- ◀ Choisissez l'objet auquel vous voulez appliquer l'effet ou activez l'effet avant de commencer à numériser. Il peut être appliqué aux remplissages satin ou tatami avec ou sans fractionnements de programme. Il ne fonctionne pas avec **Point de contour**.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Bord dentelé**. L'effet est appliqué en fonction des paramètres **Bord dentelé** courants.



Côté 1 dentelé



Côté 2 dentelé

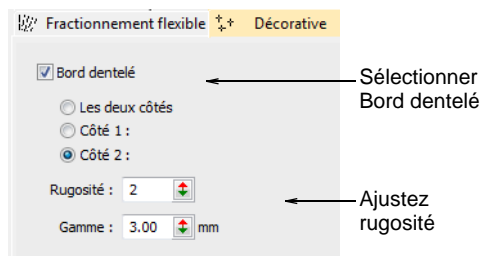


Les deux côtés dentelés

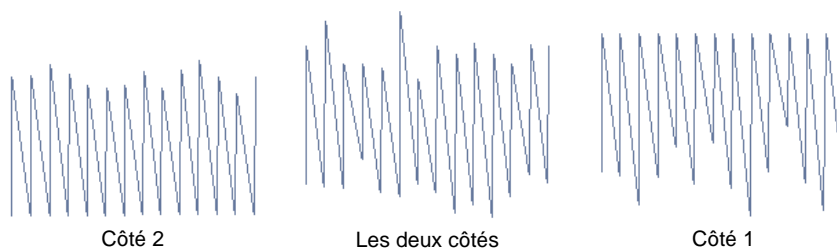


Suggestion : Pour les objets remplis en Tatami, utilisez Point arrière diagonal pour obtenir les meilleurs résultats.

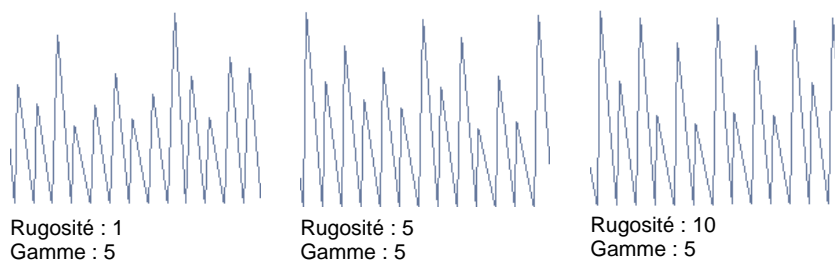
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Bord dentelé** pour accéder à propriétés d'objet.



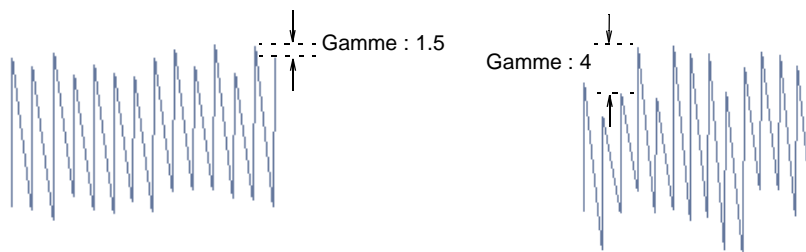
- ◀ Sélectionnez un côté – Côté 1, Côté 2 ou les deux côtés.



- ◀ Dans le champ **Rugosité**, entrez une valeur entre 1 et 10 pour régler le degré de dentelure requis.



- ◀ Dans le champ **Etendue**, entrez la marge dans laquelle vous voulez que les points de broderie se situent.



Sujets connexes

- ◀ [Autres paramètres tatami](#)

Broderie Ficelle



Utilisez Types de points de remplissage > Ficelle pour créer des remplissages en points ficelle artisanaux. Appliquer aux formes fermées.



Utilisez Points de contour > Ficelle pour créer des contours en points ficelle artisanaux pour les bordures délicates. Appliquer aux formes ouvertes ou fermées.



Utiliser Numérisation traditionnelle > Numériser un passage pour placer un rang de points de passage simple le long d'une ligne numérisée.

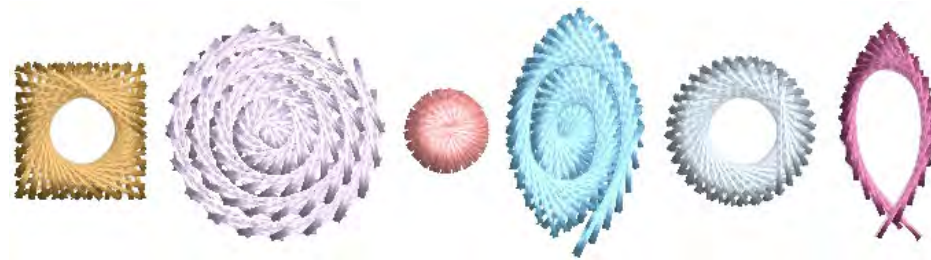


Utilisez Numérisation traditionnelle > Remplissage complexe pour numériser des formes remplies avec un angle de point unique. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation traditionnelle > Anneau pour numériser des anneaux circulaires ou ovales.

String Stitch has its origins in India where it is known as 'Paghadi'. Ceci est couramment utilisé pour maintenir des petits miroirs dans des dessins de tissu complexes. **String Stitch** mimics the overlapping 'string art' of Paghadi stitching. It too can be used to secure mirrors or sequins. Or it can be used for decorative effects such filling leaf-like shapes with elongated stitching. It comes in two forms – outlines and fills – and can be applied to open or closed shapes.

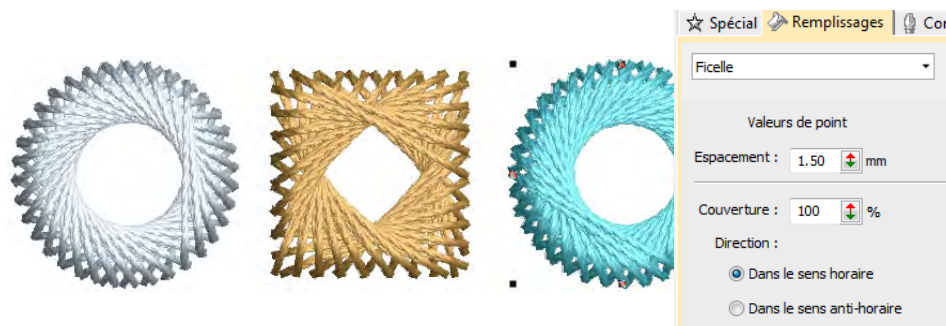


Most **String** stitch effects can be achieved by quite simple means. Since stitch angles have no effect, you can digitize most shapes with simple tools such as **Run** or **Remplissage complexe**. Le contour **Ficelle** offre des paramètres d'espacement et de longueur de corde pour le contrôle

de l'épaisseur et de la densité du contour. Reversing entry and exit points will also affect the direction of stitch overlaps.



Le remplissage **Ficelle** offre un paramètre d'espacement pour le contrôle de la densité de points. L'épaisseur est déterminée par la forme. Try using it with both closed objects and objects with holes such as **Ring** objects. Direction of stitch overlaps is controlled by the **Direction** setting.



The **Coverage** setting can be used create partial covers such as the ones below. Control orientation either via the **Direction** setting or by changing entry/exit points.

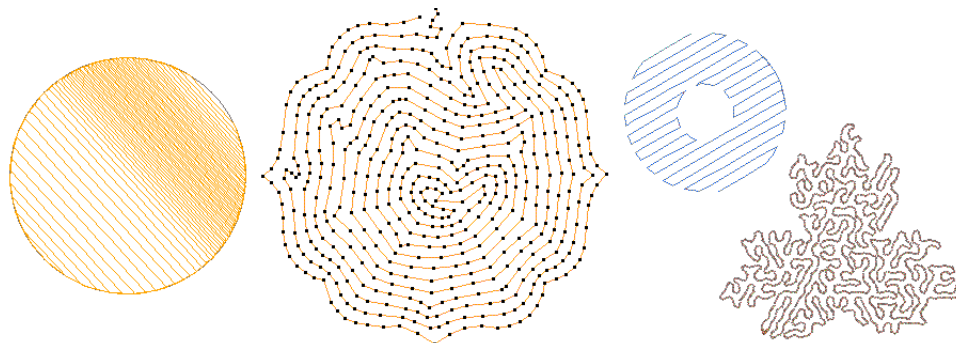


Sujets connexes

- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)
- ◀ [Créer des formes libres](#)

Broderie ouverte

EmbroideryStudio provides various stitch types and effects to create open stitching. These can be used to provide interesting textures and low stitch counts for larger embroidered areas.



Bordures décoratives



Cliquer sur Types de points de contour > Zigzag pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.



Utiliser Types de points de contour > Point de tenue pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « peigné ». Cliquez à droite pour les paramètres.



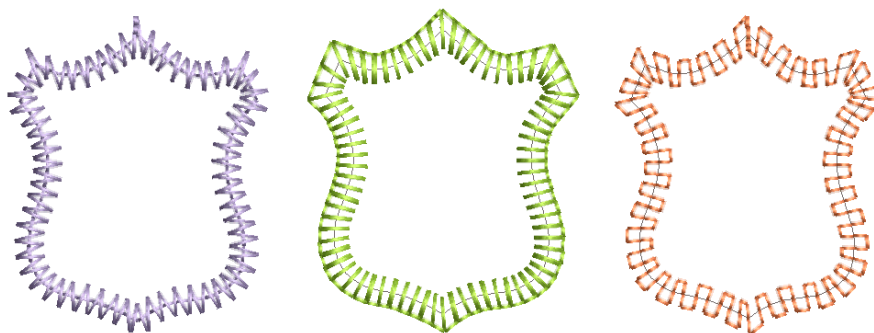
Utilisez Points de contour > Carré pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.

Les barres **Types de point** incluent **Zigzag**, **Point de tenue** et **Carré**. Ils peuvent tous être utilisés pour créer des bordures autour d'[appliqués](#) et d'autres objets de broderie. Ils peuvent aussi être utilisés pour des effets décoratifs ou des remplissages ouverts là où il faut moins de points de broderie. Les points Zigzag et Zigzag double sont aussi fréquemment utilisés comme assises.

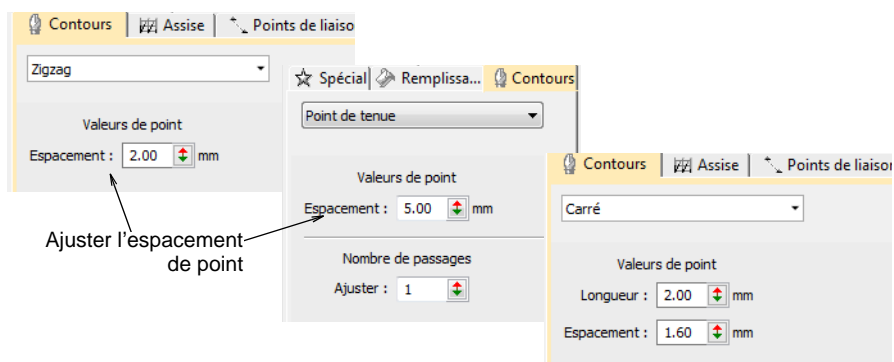


Marche à suivre pour créer des bordures décoratives

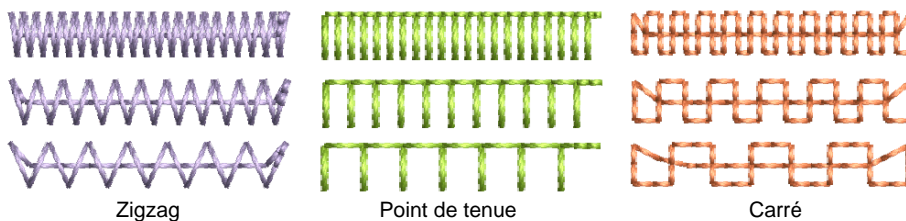
- ◀ Sélectionnez la méthode de numérisation que vous voulez utiliser – ouvert ou fermé.
- ◀ Sélectionnez un type de point de contour ou de remplissage et créez l'objet de broderie. Vous pouvez également sélectionner un objet existant et appliquer un type de point.



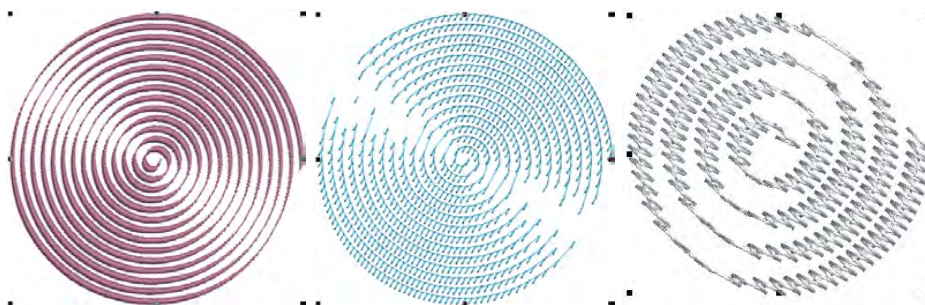
- ◀ Cliquez deux fois sur l'objet ou cliquez à droite sur l'icône pour accéder aux propriétés d'objet. Cela vous permet de contrôler les valeurs d'espacement de point, de longueur et de nombre de passages.



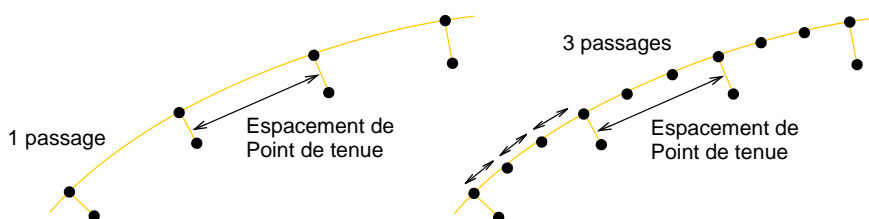
- ◀ Ajustez le paramètre **Espacement** pour obtenir des contours plus ou moins denses.



- ◀ Créer de la broderie parallèle et contrôler l'angle par rapport à l'horizontale. Utilisez le pour créer un broderie similaire à de la calligraphie.



- ◀ Le **Point de tenue** vous permet aussi de paramétrer le nombre de passages :



Sujets connexes

- ◀ [Chenille patterns](#)
- ◀ [Paramètres d'assise Zigzag](#)
- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Numériser des colonnes régulières](#)
- ◀ [Trapunto broderie ouverte](#)
- ◀ [Broderie d'appliqué](#)

Effets de pointillage



Utilisez Types de point de remplissage > Remplissage pointillé pour créer des remplissages pointillés de broderie de passage qui serpente de façon plus ou moins aléatoire à l'intérieur d'une bordure. Cliquez à droite pour les paramètres.

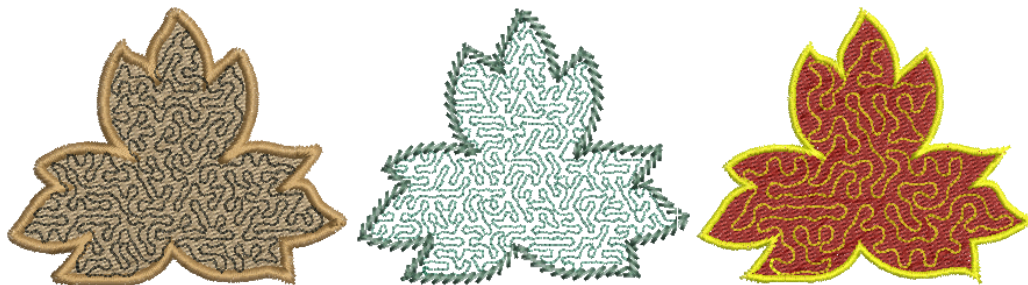


Utilisez Types de point de remplissage > Point arrière pointillé pour créer un remplissage de points arrière qui serpente au hasard à l'intérieur d'une bordure Cliquez à droite pour les paramètres.



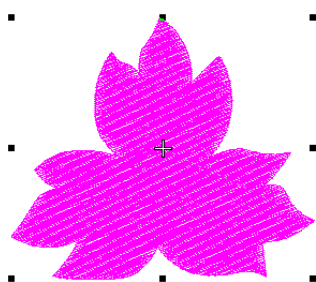
Utilisez Points de remplissage > Point de tige pointillé pour créer un remplissage de points de tige qui serpente au hasard à l'intérieur d'une bordure Cliquez à droite pour les paramètres.

Le pointillage est une méthode pour créer des remplissages grenés de broderie de passage qui serpentent au hasard à l'intérieur d'une bordure. Il peut être appliqué à n'importe quel objet fermé. L'angle de point n'a aucun effet.

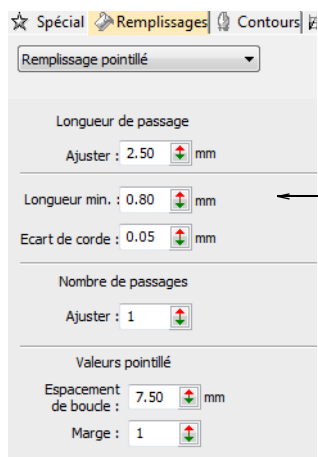


Marche à suivre pour créer un remplissage pointillé

- ◀ Choisissez l'objet auquel vous voulez appliquer le type de point ou activez l'effet avant de commencer à numériser. Il peut être appliqué à n'importe quel objet fermé.



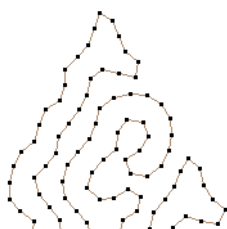
- ◀ Cliquez sur l'icône **Remplissage pointillé**. Remplissage pointillé est appliqué et le dock **Propriétés d'objet** s'ouvre.



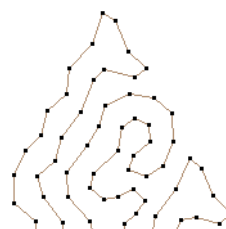
◀ Le cas échéant, ajustez la **Longueur de passage**.



Longueur de point :
0,25 mm



Longueur de point :
0,75 mm



Longueur de point :
1,5 mm

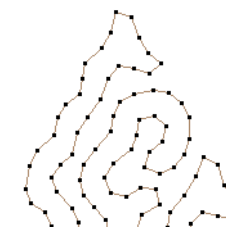
◀ Au besoin, ajustez **Long. min.** (Longueur minimale de point) et **Ecart de corde**.



Longueur min.: 0.1 mm
Ecart de corde : 0,01 mm



Longueur min.: 0,4 mm
Ecart de corde : 0,03 mm



Longueur min.: 0.7 mm
Ecart de corde : 0,05 mm

◀ Ajustez le paramètre **Nombre de passages** pour une ligne plus épaisse.

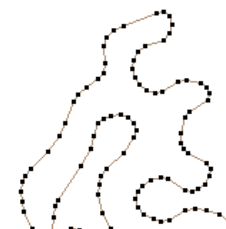
◀ Le cas échéant, ajustez l'**Espacement de boucle**.



Espacement de boucle :
1,0 mm



Espacement de boucle :
2,0 mm



Espacement de boucle :
3,0 mm

- ◀ Paramétrez une marge à partir du contour d'objet en ajustant la valeur **Dépassant**.



Dépassant : 1,0 mm



Dépassant : 3,0 mm



Dépassant : 5,0 mm

- ◀ Utilisez **Point de tige pointillé** et **Point arrière pointillé** selon vos préférences.



Point de tige pointillé



Point arrière pointillé



Pointillé avec Satin

Sujets connexes

- ◀ [Désassembler des objets composés](#)

Remplissages dédales



Utilisez Points de remplissage > Remplissage dédale pour créer des points en forme de labyrinthe qui suivent les contours de l'objet pour les remplissages ouverts. Cliquez à droite pour les paramètres.

Automatically fill large areas with double-spiral stitching that never crosses itself with **Maze Fill**.

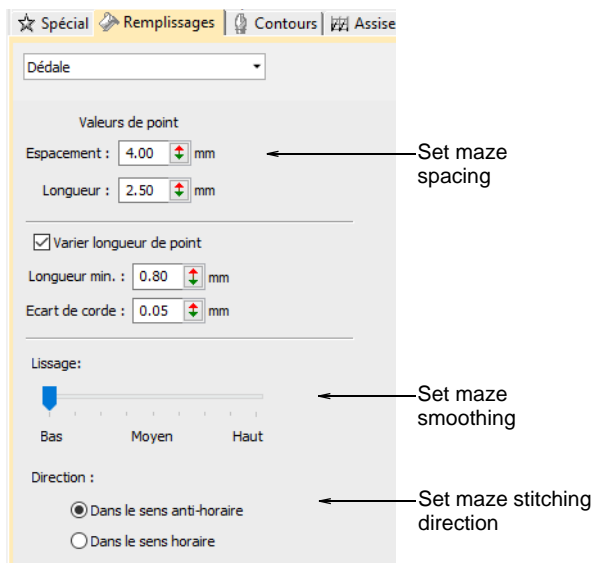


Marche à suivre pour créer un remplissage dédale

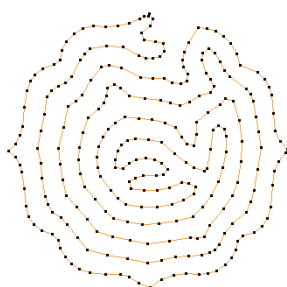
- ◀ Choisissez l'objet auquel vous voulez appliquer le type de point ou activez l'effet avant de commencer à numériser. Les angles de point n'ont aucun effet sur ce type de point.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Remplissage dédale**. L'effet est appliqué en fonction des paramètres courants.



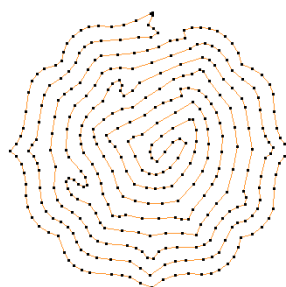
- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Remplissage dédale** pour accéder à propriétés d'objet.



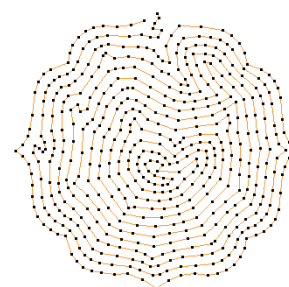
- ◀ Pour paramétrer une longueur de point nominale, ajustez le champ **Longueur**. Raccourcissez automatiquement les points de broderie pour qu'ils suivent les courbes serrées avec l'option **Longueur de passage variable**. Because this fill type creates double-spiral stitching, these settings are essentially the same as **Run** stitch.
- ◀ Adjust **Spacing** to create more or less open stitching.



Espacement : 2.0 mm

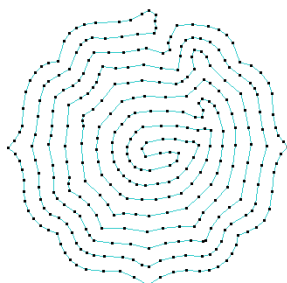


Espacement : 1,5 mm

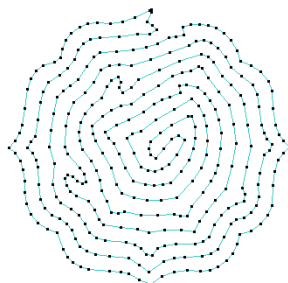


Espacement : 1.0 mm

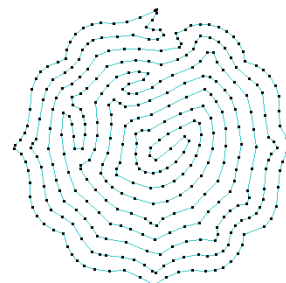
◀ Adjust **Smoothing** for more or less even curves.



Lissage : Bas

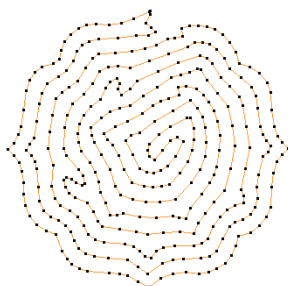


Lissage : Moyen

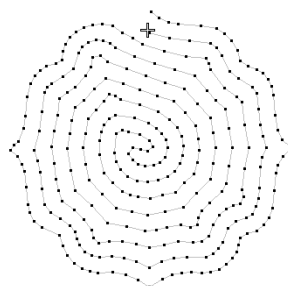


Lissage : Haute

◀ Ajuster la **Direction** pour inverser la direction des points de broderie.



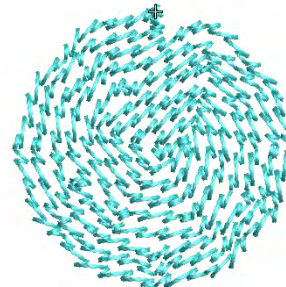
Direction : Dans le sens anti-horaire



Direction : Dans le sens horaire



Suggestion : Maze Fill uses single run stitch for the fill. If you want a thicker stitch type, use **Break Apart** to turn the object into an outline and then apply a different stitch type.



Sujets connexes

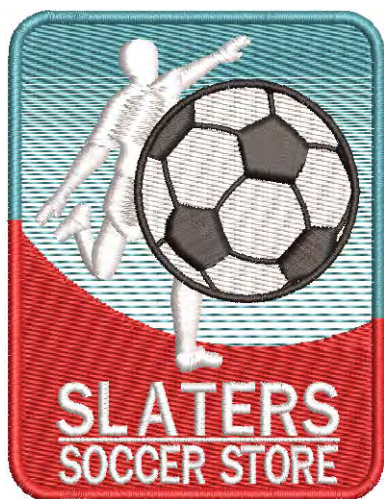
- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)
- ◀ [Remplissages décalés](#)

Trapunto broderie ouverte



Utilisez Effets de point > Trapunto pour les passages de parcours sous-jacents vers les bords d'un objet sélectionné. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres Trapunto.

L'effet **Trapunto** déplace automatiquement les passages de parcours sous-jacents vers les bords d'un objet, afin qu'ils ne soient pas visibles. Il est disponible avec les objets de remplissage complexe utilisant la broderie tatami. Dans EmbroideryStudio, l'effet est généralement utilisé en combinaison avec de la broderie ouverte pour remplir des arrière-plans ou pour produire des effets d'ombrage. Sans lui, les passages de parcours, les variations d'espacement et les rangs se chevauchant entre les segments sont visibles et peuvent gâcher l'effet.



Espacement en accordéon accroît l'utilité de Trapunto en offrant une manière simple de produire des variations à l'intérieur d'un patron rempli et l'illusion de profondeur. Trapunto et Espacement en accordéon peuvent aussi être combinés avec les effets Liquide et Florentin pour produire un mélange de couleurs courbé.

Marche à suivre pour créer une broderie ouverte avec Trapunto

- 1 Avec ou sans objet de [remplissage complexe](#) sélectionné, cliquez à droite sur l'icone **Tatami** pour accéder aux propriétés d'objet.

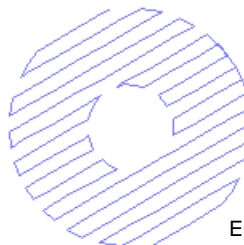


Ajuster l'espacement de point

- 2 Dans le champ **Espace**, entrez l'espacement requis. Plus grande est la valeur, plus ouvert est l'espacement.



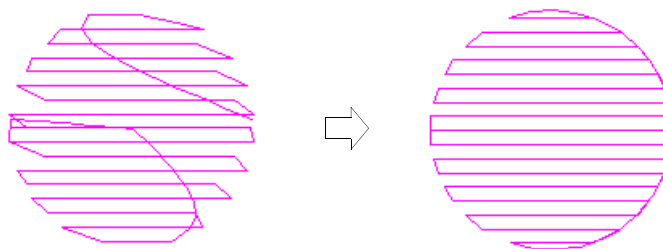
Espace : 5 mm



Espace : 3 mm

- 3 Pressez la touche **Retour**.
- 4 L'objet de [remplissage complexe](#) étant sélectionné, cliquez sur l'icone **Trapunto**.

Les passages de parcours et les rangs se chevauchant sont supprimés, et un espacement uniforme des rangs est appliqué.



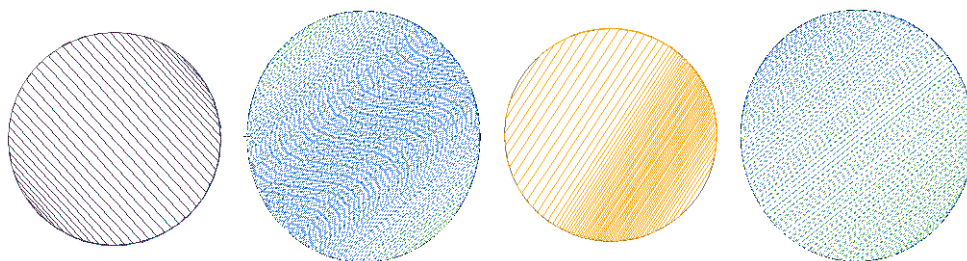
Note : L'effet Trapunto annule tous les paramètres Point arrière Tatami actuellement appliqués.

Sujets connexes

- ◀ [Autres paramètres tatami](#)
- ◀ [Mélanges de couleurs](#)

Gradient stitching

EmbroideryStudio fournit des outils pour varier l'espace de point entre dense et ouvert, produisant ainsi des effets d'ombrage et de couleurs difficiles à exécuter manuellement. Créer des mélanges de couleurs où deux couleurs sont fusionnées graduellement au moyen d'un remplissage dense et ouvert.



Espacement en accordéon



Cliquez sur Effets de point > Espacement en accordéon pour créer des effets de perspective et d'ombrage. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

La fonctionnalité **Espacement en accordéon** varie l'espace de point entre dense et ouvert, produisant ainsi des effets d'ombrage et de couleurs difficiles à exécuter manuellement. Elle offre une façon facile de faire des variations dans un patron rempli et l'illusion de profondeur. Elle donne les meilleurs résultats avec le remplissage tatami. Quand vous l'utilisez, les paramètres d'espace courants – y compris [Espacement automatique](#) et [Espacement fractionnaire](#) – ne sont pas pris en compte. Toutefois, d'autres paramètres s'appliquent toujours, y compris l'angle de point.



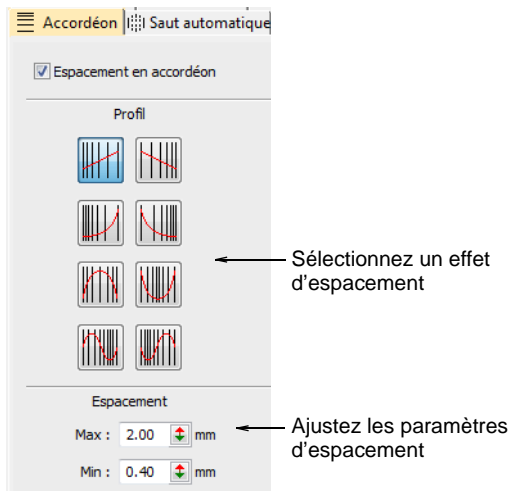
Marche à suivre pour appliquer espacement en accordéon

- ◀ Cliquez sur l'icône **Espacement en accordéon**. L'effet est appliqué aux objets nouveaux ou sélectionnés, selon les paramètres courants de **Espacement en accordéon**.

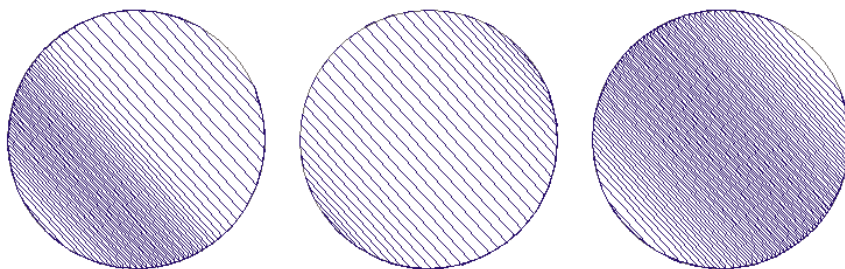


Suggestion : A cause des points ouverts, il est préférable d'utiliser **Espacement en accordéon** sans **Assise automatique**.

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Espacement en accordéon** pour accéder à propriétés d'objet.



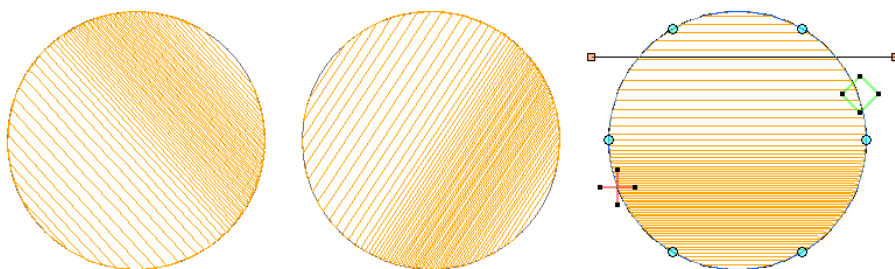
- ◀ Dans le panneau **Profil**, sélectionnez un effet d'espacement.



◀ Dans le panneau **Espacement**, ajustez les valeurs d'espacement :



◀ Utilisez l'outil **Refaçonner** pour ajuster l'angle du remplissage gradient. Voir également [Ajuster les angles de point](#).



Suggestion : Appliquez l'effet **Trapunto** pour forcer les passages de parcours sous-jacents vers les bords d'un objet, afin qu'ils ne soient pas détectables au travers de la broderie ouverte. Il peut aussi s'avérer utile de désactiver **Assise automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Application automatique de doublure](#)
- ◀ [Trapunto broderie ouverte](#)

Mélanges de couleurs



Utiliser Boîte à outils > Mélange couleurs pour générer des mélanges de couleurs, des effets de perspective et de l'ombrage dans les objets sélectionnés.

Des couchers de soleil aux veines de bois, **Mélange couleurs** crée des mélanges de couleurs intéressants. Utilisez-le avec Tatami standard pour

créer de la profondeur et de l'ombrage. Deux couleurs sont fusionnées graduellement au moyen d'un remplissage dense et ouvert.



L'effet est généralement appliqué aux objets **Remplissage complexe**. Curved blends can be created with **Colonne A, B** or **C** objects. Les objets peuvent être redimensionnés, pivotés et inclinés sans perdre leur effet de couleurs mélangées. Toutefois, les possibilités d'édition d'un objet de couleur mélanges sont limitées. Les deux objets doivent d'abord être dissociés, puis édités séparément selon les paramètres **Espacement en accordéon** tels que la couleur, le profil et l'espacement.

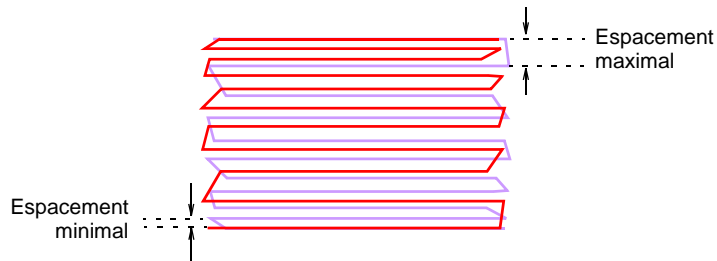
Marche à suivre pour créer un mélange de couleurs

- ◀ Sélectionnez un objet tatami et cliquez sur l'icône **Mélange couleurs**. Le dialogue **Mélange couleurs** s'ouvre.

The image is a screenshot of a software dialog box titled 'Mélange couleurs'. It is divided into two main sections: 'Couche supérieure' (top layer) and 'Couche inférieure' (bottom layer). Each section has a 'Profil' (profile) selection area with ten icons showing different patterns of vertical lines and curves. Below the profiles are 'Couleur' (color) dropdown menus, currently set to 'C2' for the top layer and 'C1' for the bottom layer. To the right of each color dropdown are two input fields for 'Espacement maximal' (maximum spacing) and 'Espacement minimal' (minimum spacing), both set to '2.00 mm' and '0.40 mm' respectively. On the left side of the dialog, there are four text labels with arrows pointing to the corresponding controls: 'Sélectionner le premier effet Espacement' points to the top profile icons; 'Sélectionnez la première couleur' points to the top color dropdown; 'Sélectionner le premier espacement' points to the top spacing input fields; and 'Sélectionner le deuxième effet Espacement' points to the bottom profile icons. 'Sélectionner la deuxième couleur' points to the bottom color dropdown, and 'Sélectionner le deuxième espacement' points to the bottom spacing input fields.

- ◀ Sélectionnez des profils supplémentaires pour les couches supérieure et inférieure. Vous voudrez généralement utiliser des contraires, mais vous pouvez aussi mélanger et appairer des profils complètement différents.

- ◀ Choisissez des couleurs complémentaires pour chaque couche et ajustez les paramètres d'espacement. Généralement, vous voudrez utiliser les mêmes valeurs pour que les rangs se mélangent les uns dans les autres.



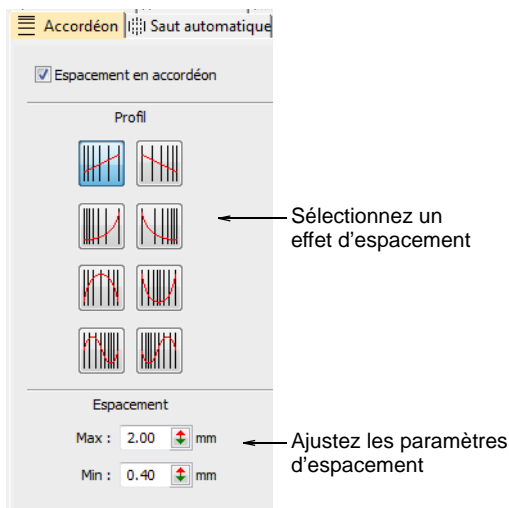
- ◀ Cliquez sur **OK** pour générer.



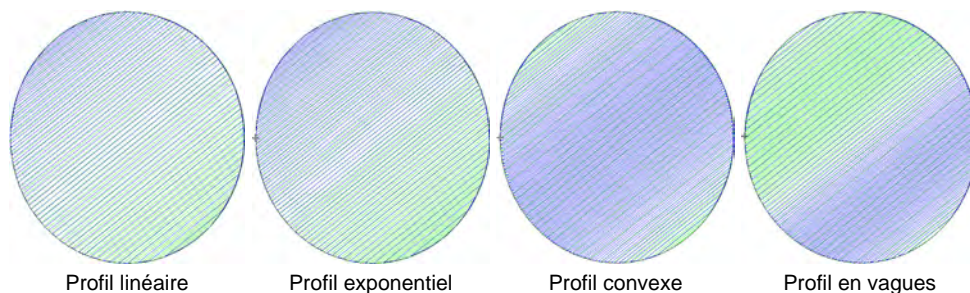
Note : Pour empêcher l'assise de dépasser de la broderie, **Assise automatique** est désélectionnée par défaut l'effet **Trapunto** est appliqué.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres

- ◀ Sélectionnez l'objet et pressez les touches **Ctrl+U** pour le dissocier.
- ◀ Sélectionnez un objet composant et changez de couleur comme requis.
- ◀ Cliquez deux fois pour ouvrir le dock **Propriétés d'objet**.
- ◀ Cliquez sur le bouton **FX** et sélectionnez l'onglet **Accordéon**.



◀ Sélectionnez un profil et ajustez les paramètres d'espacement.



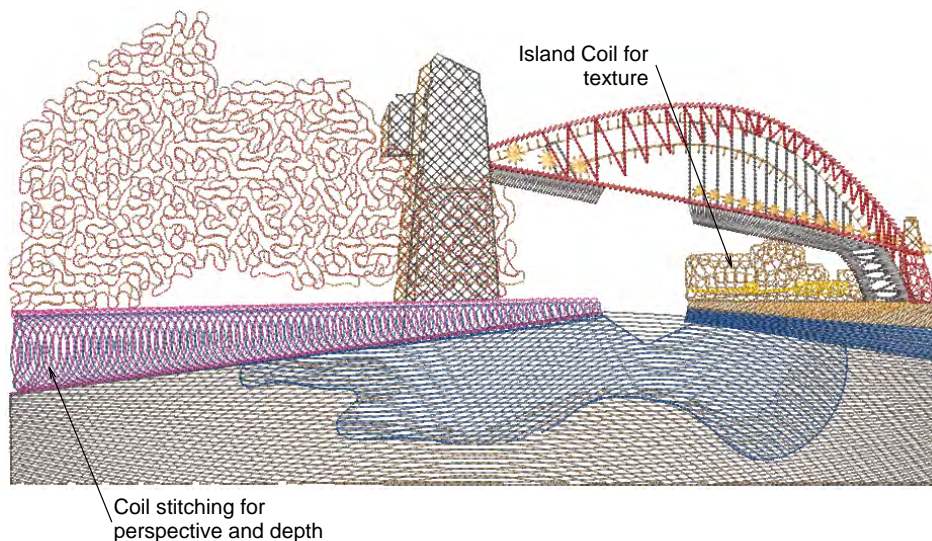
◀ Répétez le processus pour le deuxième objet et regroupez les objets.

Sujets connexes

- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)
- ◀ [Trapunto broderie ouverte](#)
- ◀ [Espacement en accordéon](#)

Chenille patterns

EmbroideryStudio offre un certain nombre de patrons de points traditionnellement associés au travail Chenille – **Carré**, **Carré double**, **Spire** et **Cotte de mailles**. Le patron que vous utilisez dépend de l'outil d'entrée utilisé ainsi que de la forme de l'objet, de ses dimensions et de l'effet que vous voulez réaliser.



Ces patrons sont normalement utilisés avec des dessins Chenille, mais ils peuvent également être utilisés comme types décoratifs de patron de ponts noués. Les machines à points noués ne peuvent bien sûr produire de la broderie Chenille, Point de chaînette ou Point de riz proprement dite, sauf à l'aide d'un périphérique « Chenille simple ». Toutefois, les patrons eux-mêmes peuvent créer d'autres formes de broderie décorative ouverte.

Broderie Spire

Spire est similaire à **Satin** et convient aux objets étroits numérisés avec la plupart des méthodes d'entrée pour objets fermés. Les points de broderie sont générés en spirales.

Point Spire

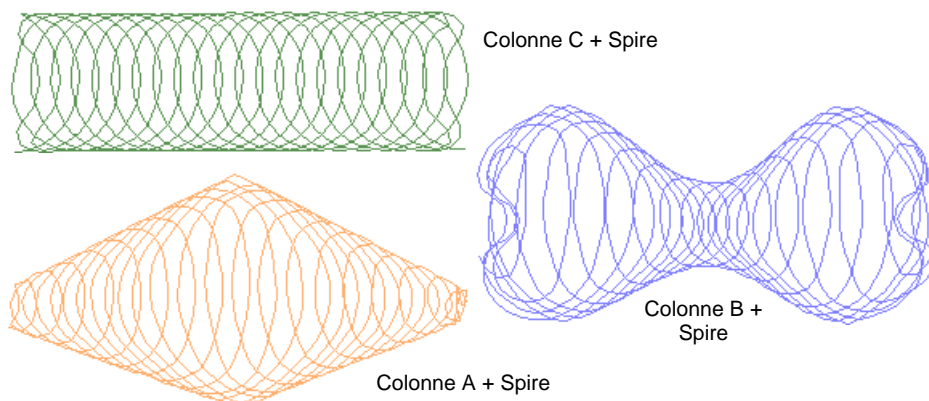


Utilisez Points de contour > Spire pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « spire ». Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

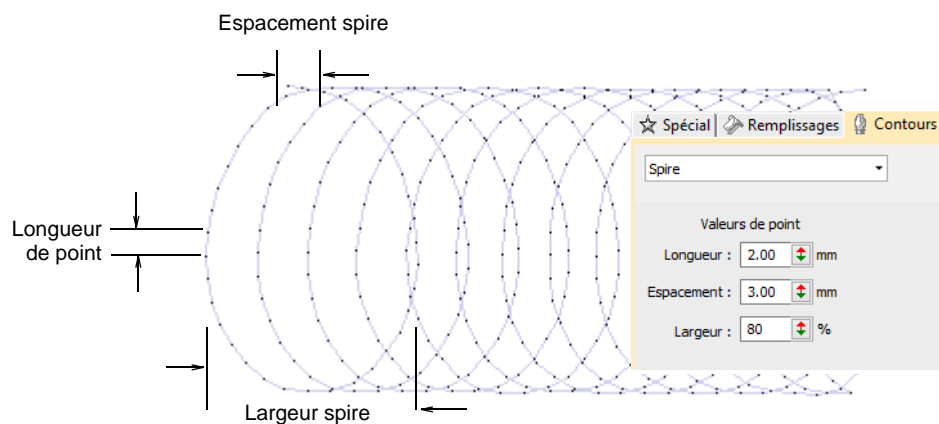


Utilisez Points de remplissage > Spire pour broder des formes ou colonnes étroites où chaque point de broderie traverse la largeur de la colonne. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

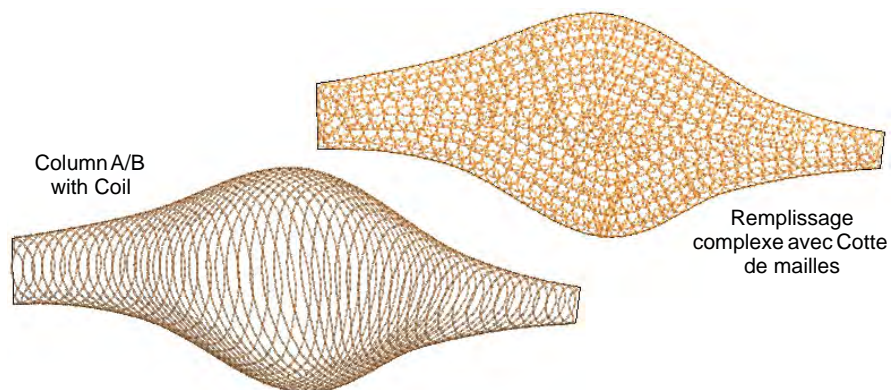
Remplissage **Spire** est idéal pour les colonnes ou les formes étroites, lorsque la longueur du point correspond à la largeur de la colonne. It provides a convenient way to fill an area with open stitching. Stitches are generated along curved lines and coils generate consistent stitch length even over different widths. This produces a smooth finish which does not unravel easily. **Coil** is generally applied to objects created with **Colonne A**, **Colonne B** and **Colonne C**.



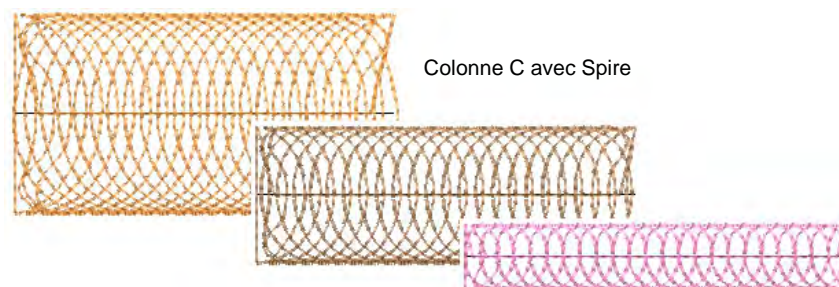
You can adjust **Coil** settings for stitch length, coil spacing and width.



Column A/B objects can be used with variable width **Coil** stitching, while complex fill objects will default to **Island Coil**.



Similarly, Column C objects can be used with variable width stitching.

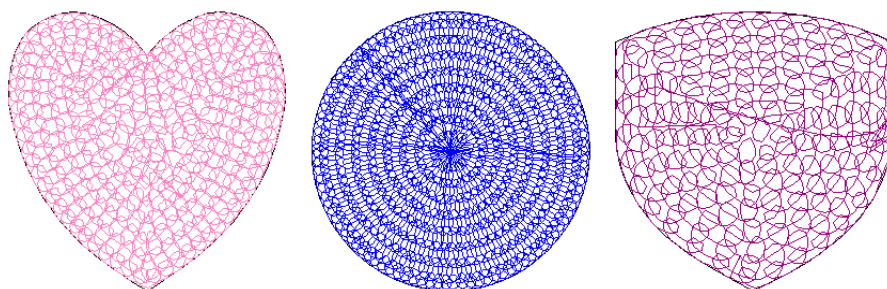


Remplissage Cotte de mailles

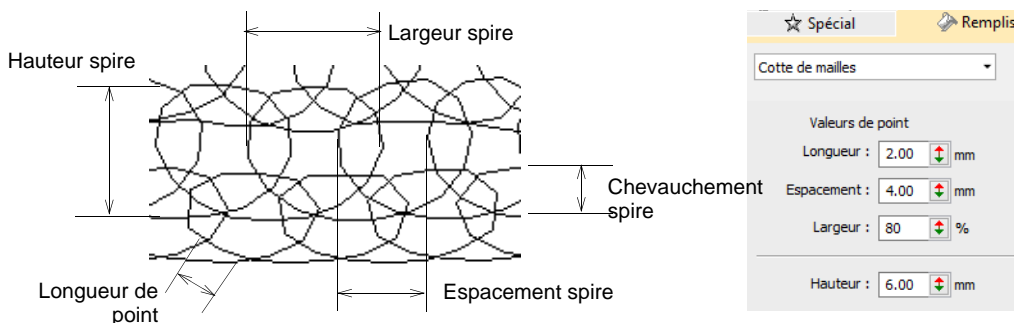


Utilisez Points de remplissage > Cotte de mailles pour remplir des objets de grande taille avec des rangs concentriques de broderie Cotte de mailles, simulant le mouvement circulaire de la broderie Chenille faite à la main. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

Cotte de mailles est utilisé pour remplir des zones fermées de grande taille. Cette technique permet de remplir des formes complexes avec des rangs concentriques de broderie en spires, simulant le mouvement circulaire de la broderie Chenille faite à la main. With chenille, this is commonly used with looped **Moss** stitching. Les angles de point n'ont aucun effet sur ce type de point.



You can adjust a variety of **Island Coil** settings, including – stitch length, coil width, coil spacing, coil height and coil overlap.



- ◀ Juggle spacing and width values for a more or less dense chenille look. Width is set as a percentage of coil spacing value. The smaller the value, the tighter the coils.
- ◀ Ajustez la hauteur du spire selon vos préférences. In chenille work, this value affects loop size.
- ◀ Ajustez le chevauchement du spire selon vos préférences. This controls loop spacing and thus fill density.

Broderie carré

Carré est similaire à **Tatami** et convient aux objets étroits numérisés avec la plupart des méthodes d'entrée pour objets fermés. It can be used for borders like **Zigzag** and **E Stitch**, or it can be used as a substitute for **Tatami** in more open fills. **Double Square** is commonly used in chenille work with **Moss** stitching. It is suitable for larger areas.

Points carré

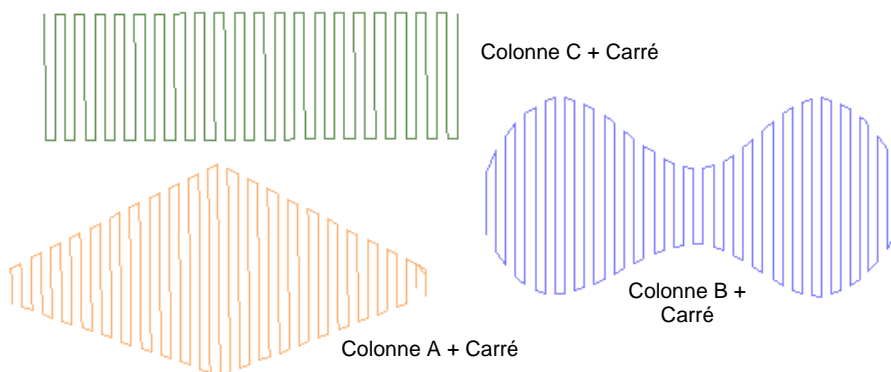


Utilisez Points de contour > Carré pour créer des bordures ouvertes ou des colonnes de largeur constante pour un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.

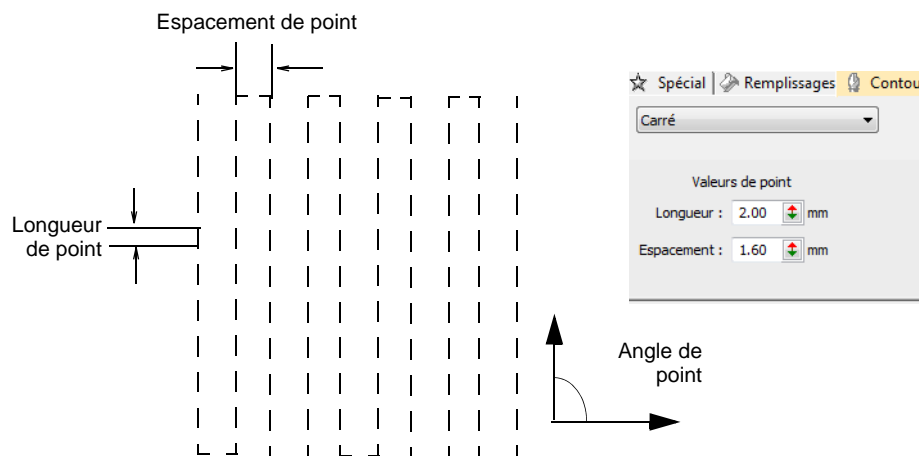


Utilisez Points de remplissage > Carré pour créer des remplissages parallèles droits ouverts. Cliquez à droite pour les paramètres.

Carré est convient aux objets étroits numérisés avec la plupart des méthodes d'entrée pour objets fermés. Vous pouvez remplir des zones en diagonale, ou horizontalement et verticalement. All stitches generated along a row are of same length. However, some shorter stitches are generated where the shape is narrow and between rows of stitching. On pourrait obtenir un effet similaire en utilisant Tatami ouvert avec Point arrière ligne de bordure, mais le point **Carré** rend l'opération plus aisée. Use it to create a 'chenille look' using cord and adjusting the presser foot height to create loops.



You can set the **Square** stitch values for stitch length and spacing.



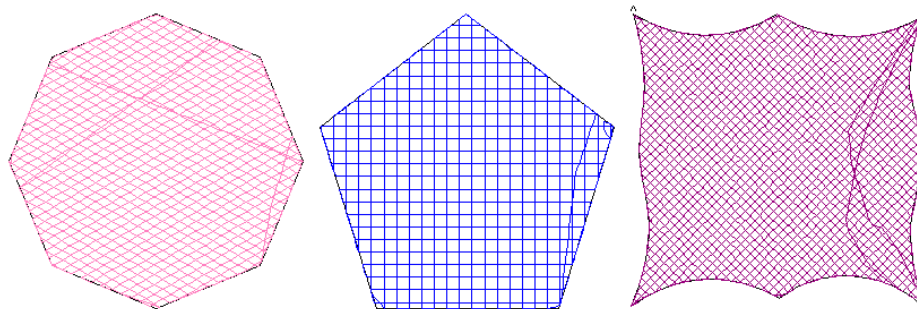
Suggestion : Limit travel runs showing through the stitching by changing entry and exit points to reduce segmentation within the shape.

Point Carré double

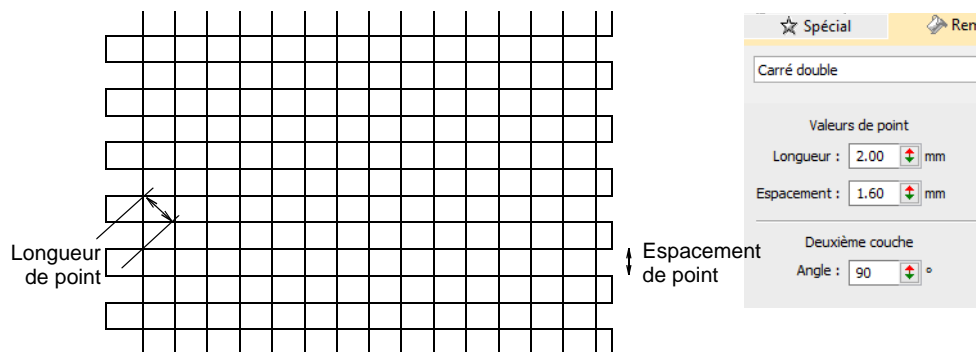


Utilisez Types de points de remplissage > Carré double pour créer des remplissages de grille. Appliquer aux formes fermées. Cliquez à droite pour les paramètres.

As an alternative to **Island Coil**, larger areas can be filled using **Double Square**. It is made up of two layers of **Square** stitching. With chenille work, this too is suitable for use with looped **Moss** stitching.



You can adjust stitch length, spacing, and the angle of the second **Double Square** layer. Spacing determines the space between stitch lines. Stitch length is the gap between needle points.



The angle of the first layer is defined by **Complex Fill** object properties. The **Double Square** properties give you the angle of the second layer in relation to the first – default, 90°. Thus, if the first is 30°, the second will be 120°.



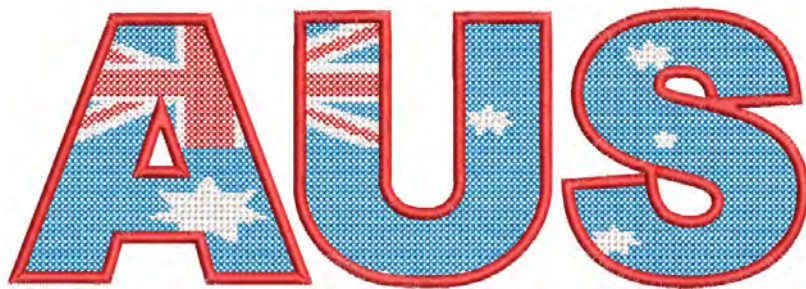
Suggestion : Like **Square** stitch, you can use **Double Square** to create a 'chenille look' using cord and adjusting the presser foot height to create loops. Double square creates a denser fill.

Remplissages en points de croix



Utilisez Points de remplissage > Point de croix pour remplir de grandes zones avec des points de croix sur une grille invisible qui s'applique à tous les objets de conception.

La technique Point de croix est largement utilisée pour remplir de grandes surfaces avec un minimum de points. Le point de croix est aussi utilisé en conjonction avec les appliqués. Le remplissage **Point de croix** est un peu comme le **Remplissage motifs**, mais est généré différemment.



Crosses in different objects align when using the same fabric count. C'est parce que les remplissages en points de croix sont générés sur une grille invisible, et pas seulement sur un objet individuel. Des croix fractionnaires sont générées aux bordures d'objets afin d'éviter la formation d'interstices. Le remplissage **Point de croix** utilise des passages de parcours par-dessous et le long de la broderie des croix.



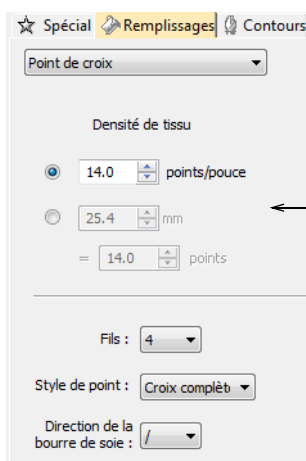
Note : Le remplissage **Point de croix** est un type de point en tant que tel, mais ne remplace pas l'application Point de croix ES disponible par le biais du menu **Fichier**. Voir également EmbroideryStudio Cross Stitch Supplement.

Marche à suivre pour créer un remplissage de points de croix

- ◀ Créez ou sélectionnez un objet fermé et cliquez sur l'icone **Point de croix**.

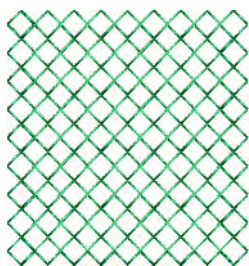
Les paramètres **Point de croix** en cours sont appliqués. **Assise automatique** et **Compensation d'étirement** sont automatiquement désactivées. L'angle de point n'a aucune incidence sur l'agencement des patrons.

- ◀ Pour changer les paramètres, cliquez deux fois ou cliquez à droite sur le ou les objets pour accéder aux propriétés d'objet.

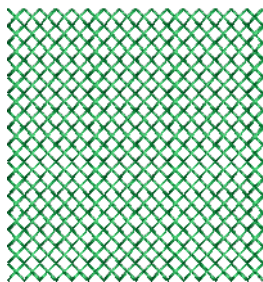


← Paramètres
Point de croix

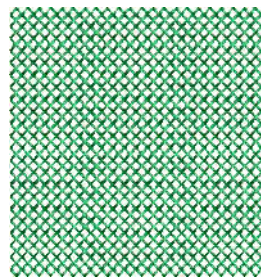
- ◀ Ajustez les paramètres **Densité de tissu** pour les faire correspondre à la taille du tissu avec lequel vous travaillez.



Densité de tissu :
6,0 points de
broderie/pouce

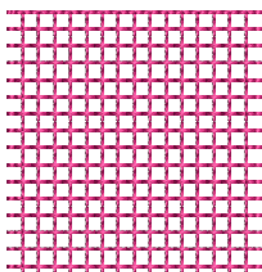


Densité de tissu :
10,0 points de
broderie/pouce

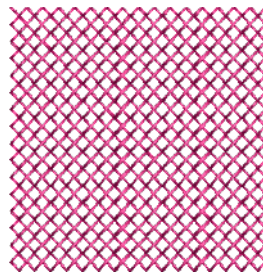


Densité de tissu :
14,0 points de
broderie/pouce

- ◀ Choisissez un style de point.



Style de point :
Croix droite



Style de point :
Croix complète

- ◀ Le cas échéant, ajustez les autres paramètres de point de croix:

Option	Fonction
Densité de tissu	Contrôle la taille de la croix spécifiée en fils de tissu comptés plutôt qu'en dimensions réelles de la croix.
Fils	Définit le nombre de threads – par ex. 2, 4 ou 6 – qui détermine le nombre de fois que le fil passe par-dessus une même croix pour la rendre plus épaisse.
Style de point	Croix complète (X), en diagonale, ou verticale (+).
Direction de la bourre de soie	Contrôle la direction de la branche supérieure de la croix – vers l'avant ou vers l'arrière pour les croix complètes en diagonale, horizontale ou verticale pour les croix complètes verticales.



Suggestion : La grille de points de croix n'est pas affichée, mais vous pouvez paramétrer la grille d'arrière-plan à la taille de la croix pour avoir une meilleure idée. Utilisez **Aligner sur la grille** pour vous

assurer du bon alignement de vos contours d'objet sur la grille des points de croix.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des remplissages motifs](#)
- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Options d'affichage de grille](#)

PARTIE VII

LETTRAGE DE BRODERIE

Créez un lettrage de haute qualité rapidement et simplement. EmbroideryStudio offre un large éventail de styles de police dimensionnables et de polices de broderie multicolores et fantaisies.

Créer un lettrage de broderie

Cette section décrit comment ajouter du lettrage, appliquer des lignes de base pour le lettrage, changer le formatage des lettres et ajuster la taille et l'espacement des lettres. Pour plus amples informations, voir [Créer un lettrage de broderie](#).

Editer un lettrage de broderie

Cette section décrit comment éditer un texte de lettrage. Elle explique aussi comment redimensionner et transformer des objets de lettrage. Elle couvre également l'ajustement de lettres individuelles et le refaçonnage de lignes de base à l'écran. Pour plus amples informations, voir [Editer un lettrage de broderie](#).

Lettrage de broderie avancé

Cette section montre comment ajouter des caractères spéciaux et des symboles. Elle décrit comment changer les types de point du lettrage dans les objets de lettrage, et comment ajuster les angles de point du lettrage. Elle explique également comment ajuster la séquence de broderie du lettrage et la méthode de jointure du lettrage. Il y est aussi question du crénage automatique des lettres et de l'espacement automatique des lettres. L'assise du lettrage y est également discutée. Elle décrit également comment créer des effets spéciaux avec des enveloppes. Pour plus amples informations, voir [Lettrage de broderie avancé](#).

Noms d'équipe

Cette section vous montre comment configurer des équipes et créer des dessins de noms d'équipe. Elle décrit aussi comment modifier des dessins de noms d'équipe et les faire sortir de différentes façons. Pour plus amples informations, voir [Noms d'équipe](#).

Monogrammes

Cette section décrit en détails la création de lettrages pour monogrammes avec initiales ou avec un nom, comment ajouter des

ornements aux monogrammes et comment créer des agencements d'ornements. Pour plus amples informations, voir [Monogrammes](#).

Lettrage personnalisé

Cette section décrit comment créer de nouveaux alphabets à partir des polices TrueType. Le crénage automatique des lettres et les alphabets affinés par l'utilisateur y sont expliqués. Cette section décrit également comment créer et modifier vos propres alphabets et lettres personnalisés. La fusion des alphabets est également expliquée. Pour plus amples informations, voir [Lettrage personnalisé](#).

Kiosque lettrage

Le kiosque de lettrage offre un ensemble d'agencements de dessin prédéfinis et la capacité de les personnaliser aisément en modifiant texte et couleur. Vous pouvez également créer vos propres agencements. Les dessins peuvent être envoyés sur machine à partir du kiosque par une simple pression de bouton. Pour plus amples informations, voir [Kiosque de lettrage](#).

Chapitre 25

Créer un lettrage de broderie

Créez un lettrage de broderie de haute qualité rapidement et simplement. EmbroideryStudio met à votre disposition un grand éventail d'alphabets à taille variable. Ajoutez un lettrage de broderie directement sur des dessins ou convertissez à partir d'un mode **Graphiques CoreIDRAW**. Formatez comme pour un traitement de texte – italiques, caractères gras, justification à droite ou à gauche. Vous pouvez changer les valeurs pour tout le texte ou pour des lettres prises séparément.



Cette section décrit comment ajouter du lettrage, appliquer des lignes de base pour le lettrage, changer le formatage des lettres et ajuster la taille et l'espacement des lettres.

Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW



Utilisez Modes > Taguer comme satin tournant pour référencer des formes étroites pour la conversion en broderie tournante.



Utilisez Modes > Convertir graphiques en broderie pour convertir les graphiques sélectionnés en broderie et basculer vers Espace de travail Wilcom.

Certains niveaux de produit EmbroideryStudio incluent CoreIDRAW® Suite graphique en standard. Cela vous permet d'ajouter et de formater du lettrage TrueType dans **Graphiques CoreIDRAW**. Cette peut alors être converti en lettrage de broderie ou en objets de broderie.



Note : Pour une description détaillée de l'interface CoreIDRAW® Suite graphique, accédez au menu **Aide** en mode **Graphiques CoreIDRAW**.

Marche à suivre pour créer un lettrage avec Graphiques CoreIDRAW

- 1 Basculer vers **Graphiques CoreIDRAW**
- 2 Créez un objet de texte CoreIDRAW® Suite graphique et sélectionnez-le.



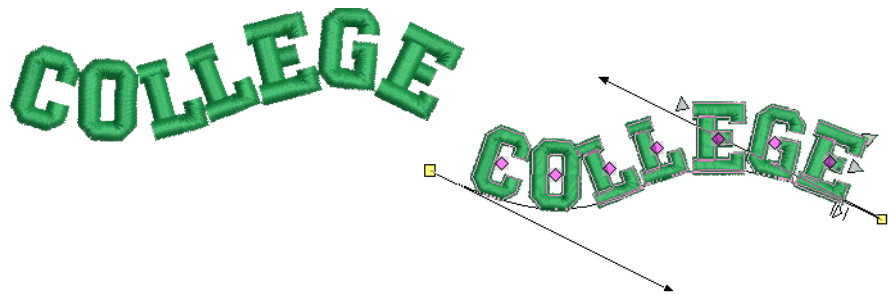
Embroidery

- 3 Cliquez sur **Convertir graphiques en broderie. Espace de travail Wilcom** s'ouvre en quelques instants et le lettrage de broderie converti s'affiche. Changez en alphabet de broderie natif et ajustez les paramètres comme désiré.

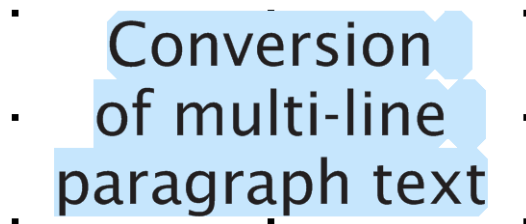


Embroidery

- ◀ Vous pouvez créer un lettrage le long d'une ligne de base de n'importe quelle forme en **Graphiques CoreIDRAW** et le convertir en lettrage de broderie.



- ◀ Vous pouvez aussi convertir un texte de plusieurs lignes et paragraphes avec justification à gauche, au centre ou à droite.

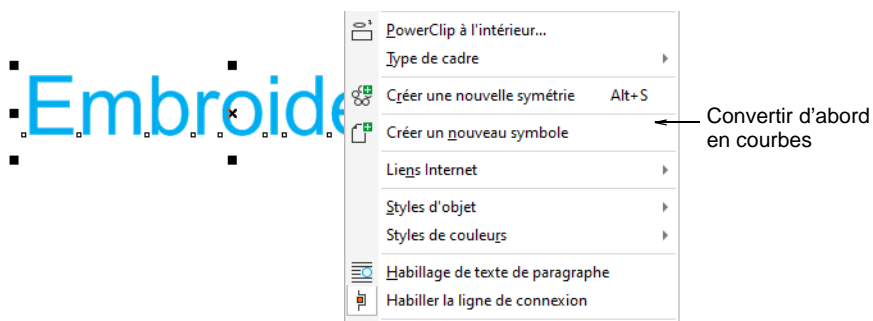


Conversion
of multi-line
paragraph text



Suggestion : Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de la conversion du lettrage et voulez préserver l'apparence exacte du texte

d'origine, essayez de convertir d'abord en courbes, puis en broderie ordinaire. Cliquez à droite et sélectionnez **Convertir en courbe**. Ou bien, utilisez **Taguer comme satin tournant** pour référencer des lettres à la conversion en broderie tournante.



Sujets connexes

- ◀ [Modes d'exploitation](#)
- ◀ [Editer du texte](#)
- ◀ [Ajuster les lignes de base](#)

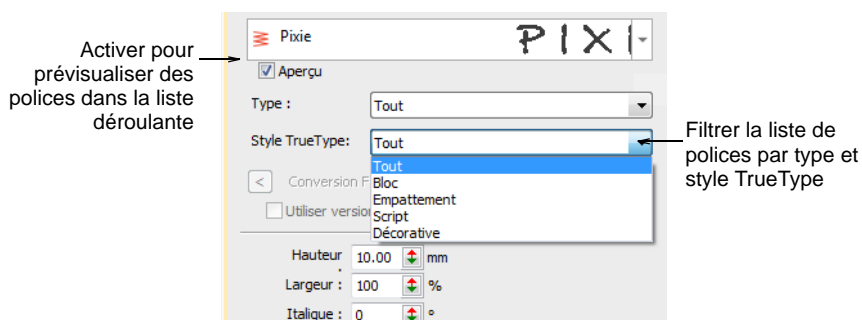
Créer un lettrage de broderie

Vous pouvez ajouter un lettrage à un dessin en le tapant directement à l'écran ou en l'entrant dans le dock **Propriétés d'objet**.

Bauhaus
Handicraft Lariat

Sélectionner les polices de broderie

EmbroideryStudio offre une gamme d'alphabets conçus spécialement pour les dessins de broderie. Cochez la case **Aperçu** pour un aperçu des polices avant la sélection.

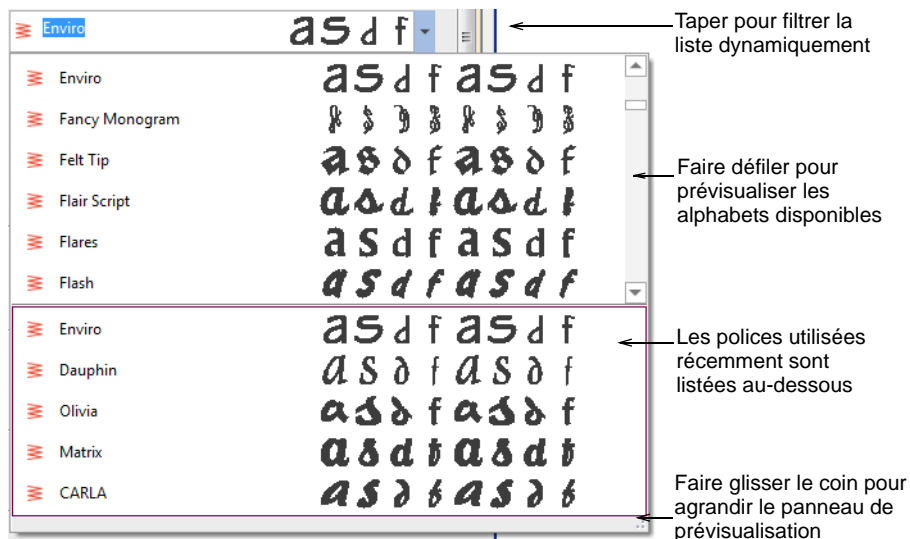


Utiliser les listes déroulantes pour filtrer la liste de polices par type et par style TrueType :

- ◀ Choisissez un type de police : Broderie, TrueType ou les deux.
- ◀ Choisissez un style de police TrueType : Block, Serif, Script, Decorative ou tous. Ils ne s'appliquent qu'aux polices TrueType.

Sélection de polices

La liste des polices se souvient de la police précédemment sélectionnée, vous permettant ainsi de continuer la recherche à partir de ce point.

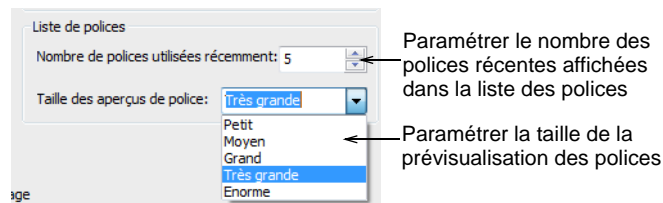


- ◀ Tout d'abord, la liste des polices offre une prévisualisation des polices récemment utilisées. Cela peut être ajusté.

- ◀ Aucun objet de lettrage n'étant sélectionné, l'aperçu affiche le nom de la police. Sinon, il affichera le texte sélectionné.
- ◀ Si vous savez ce que vous recherchez, tapez tout simplement le nom de la police et la liste se mettra à jour dynamiquement.
- ◀ Le Panneau de prévisualisation peut être agrandi si nécessaire.

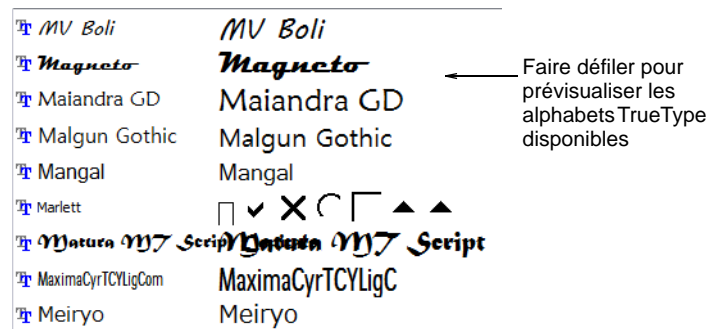
Paramètres de la liste de polices

Vous pouvez paramétrer la taille de votre prévisualisation de police via l'onglet **Options > Général**. Vous pouvez également ajuster le nombre de polices récemment utilisées.



Conversion de polices TrueType et OpenType

En plus des alphabets de broderie spécialisés, EmbroideryStudio convertit également les polices TrueType ou OpenType installées dans votre système à la volée en alphabet de broderie. Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour certains systèmes d'écritures asiatiques qui peuvent contenir plusieurs milliers de caractères.



Le processus est automatique. Le résultat obtenu est similaire aux alphabets numérisés manuellement, sans toutefois en avoir le niveau de qualité. Tout dépend des formes initiales. Les polices à empattements

produisent des meilleurs résultats des polices en capitales d'imprimerie. Voir également [Convertir TrueType en polices de broderie](#).

Arial
Forte
Garamond

Prise en charge des dispositions de texte complexes

EmbroideryStudio offre une prise en charge des 'dispositions de texte complexes' (de droite à gauche) et des écritures non européennes, notamment l'arabe, l'hébreu et le thaï. Avec les 'langues RTL' comme l'arabe et l'hébreu, l'ordre des caractères est correctement rendu dans les objets de lettrage générés. Le rendu de texte complexe est également pris en charge dans d'autres langues qui incluent des caractères combinés. Voir également [Convertir TrueType en polices de broderie](#).

الكتابة العربية
כתב עברא
อักษรไทย



Suggestion : Il est également possible de sélectionner des polices TrueType dans CorelDRAW® Suite graphique et de les convertir à la volée par le biais de l'outil **Convertir**.

Tailles recommandées

Pour obtenir les meilleurs résultats lors de la broderie, ne dépassez pas les tailles maximales ou minimales recommandées. Notez toutefois que les hauteurs recommandées s'appliquent aux lettres en HAUT DE CASSE. La plupart des polices de broderie sont numérisées à partir d'une police originale TrueType (TTF), dont certaines comportent des lettres minuscules – par exemple 'a' et 'c' – qui ont environ 70 % de la hauteur d'une lettre majuscule. En conséquence, ces lettres peuvent s'avérer trop

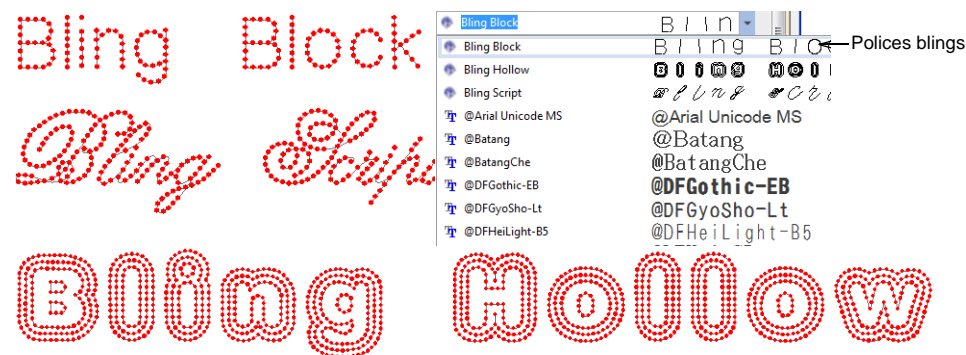
petites pour une broderie nette. Il vous faudra peut-être augmenter la taille des caractères en bas de casse pour convenir à la broderie.

Caractères spéciaux

Vous pouvez créer des caractères spéciaux dans chaque alphabet en maintenant la touche **Alt** de votre clavier et en tapant **0** (zéro), son code, suivi de chiffres tapés sur le pavé numérique. Par exemple, pour taper **ê** avec le code **234**, tapez **Alt + 0234**. La lettre avec accent apparaîtra lorsque vous relâcherez la touche **Alt**. **Tous** les caractères ne sont pas forcément disponibles dans **tous** les alphabets.

Lettrage bling

EmbroideryStudio procure aussi du **Lettrage bling** dédié.



Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les dimensions](#)
- ◀ [Options générales](#)
- ◀ [Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW](#)
- ◀ [Ajouter des caractères spéciaux](#)
- ◀ [Créer lettre bling](#)
- ◀ [Polices de broderie](#)

Ajouter un lettrage de broderie à l'écran



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour créer un lettrage de broderie directement à l'écran. Cliquez à droite pour accéder aux paramètres.

Il n'est pas nécessaire de positionner précisément les lettres. Vous pouvez les taper directement à l'écran, comme avec un logiciel de traitement de texte. Les paramètres courants sont appliqués. Vous pouvez également modifier les objets de lettrage directement à l'écran pour obtenir différents effets artistiques.

Marche à suivre pour ajouter un lettrage de broderie à l'écran

- ◀ Cliquez sur l'icône **Lettrage**.
- ◀ Sélectionnez une couleur sur la barre d'outils **Couleurs**.
- ◀ Cliquez sur un point d'insertion et commencez à taper. Pour aller à la ligne, pressez les touches **Maj + Retour**.

Small Block

- ◀ Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Entrée**.



Note : Les lignes de base déterminent la forme des objets de lettrage à l'intérieur d'un dessin de broderie. Vous pouvez placer le lettrage sur une ligne horizontale, verticale, en cercle ou en arc, ou numériser votre propre ligne de base.

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des lignes de base](#)

Créer un lettrage avec Propriétés d'objet

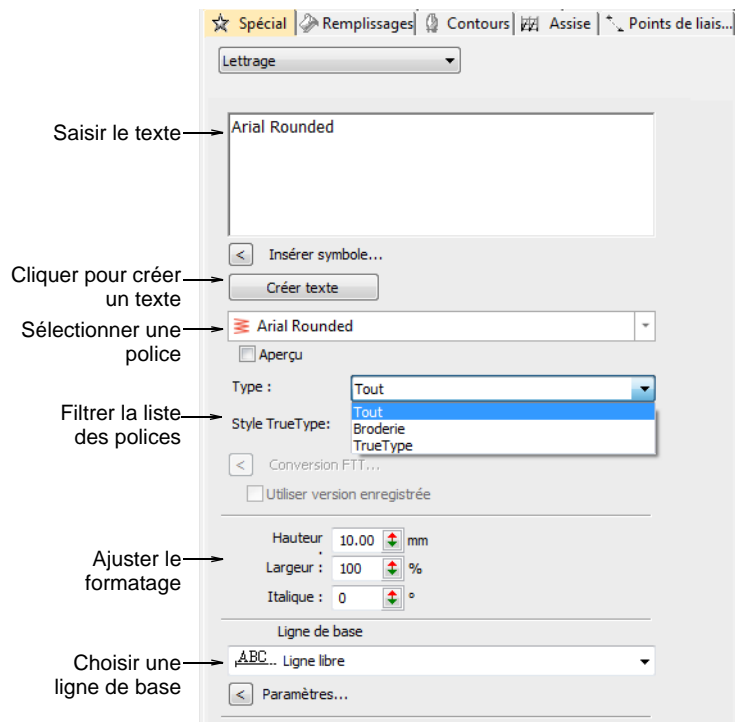


Cliquez à droite sur Boîte à outils > Lettrage pour saisir le texte dans le dockeur et ajuster les paramètres de broderie.

En utilisant le dockeur **Propriétés d'objet**, vous pouvez spécifier le format du lettrage avant de l'ajouter au dessin. Cette méthode, qui est la plus traditionnelle, est utile lorsque le dessin atteint un certain niveau de complexité. EmbroideryStudio propose une gamme d'alphabets qui permet de répondre aux besoins de nombreuses applications. Sélectionnez à partir des polices de broderie fournies ou convertissez des polices TrueType ou OpenType installées dans votre système.

Marche à suivre pour créer un lettrage avec Propriétés d'objet

1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.

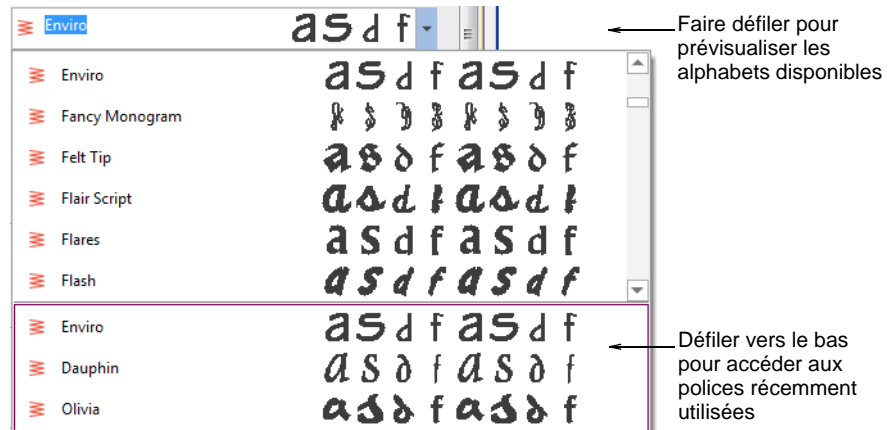


2 Entrez le texte que vous voulez broder dans le panneau de saisie de texte. Pour commencer une nouvelle ligne, pressez sur la touche **Retour**.

3 Sélectionnez une police sur la liste déroulante **Police**. Pour filtrer la liste :

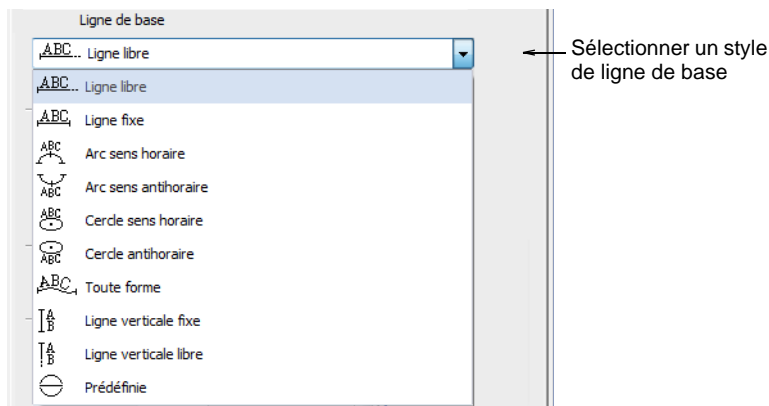
- ◀ Choisissez un type de police : Broderie, TrueType ou les deux.
- ◀ Choisissez un style de police TrueType : Block, Serif, Script, Decorative ou tous. Ils ne s'appliquent qu'aux polices TrueType.

- ◀ Tapez deux caractères (ou plus) du nom de la police pour filtrer davantage la liste.



Suggestion : Vérifier les recommandations min/max pour chaque police et tenez-vous y pour obtenir les meilleurs résultats. Pour plus amples informations, voir [Polices de broderie](#).

- 4 Sélectionnez une [ligne de base](#) sur la liste déroulante. Les lignes de base déterminent la forme des objets de lettrage à l'intérieur d'un dessin de broderie.



- 5 Cliquez sur **Créer texte** dans le dock.
- 6 Cliquez à l'écran pour placer le lettrage, ou marquez des points de référence pour la ligne de base sélectionnée.

- 7 Pressez la touche **Retour** pour générer. Les lettres se remplissent de points de broderie en fonction des paramètres en cours dans le docker **Propriétés d'objet**. Vous pouvez les modifier à tout moment.

Arial Rounded



Suggestion : L'apparence et la qualité du lettrage dépendent en grande partie de l'assise qui sert de fondation à la broderie de recouvrement.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner les polices de broderie](#)
- ◀ [Polices de broderie](#)
- ◀ [Travailler avec des lignes de base](#)
- ◀ [Formater un lettrage](#)
- ◀ [Paramétrer l'assise de lettrage](#)
- ◀ [Convertir TrueType en polices de broderie](#)

Ajuster les propriétés de lettrage

La hauteur et la largeur des lettres, les italiques et la justification peuvent toutes être contrôlées au moyen des propriétés d'objet. Les espacements de lettres, de mots et de lignes peuvent aussi être contrôlés au moyen des propriétés. L'espacement des caractères se calcule automatiquement en fonction de la justification – à gauche, centrée, à droite ou pleine.

Krone Krone
K r o n e K r o n e

Formater un lettrage

Vous pouvez modifier les paramètres de formatage courants avant ou après avoir ajouté le lettrage. Vous pouvez incliner les lettres vers la gauche ou vers la droite pour donner un effet italique. Utilisez les

paramètres de justification – gauche, droite, centre ou entièrement justifié – pour aligner le lettrage le long de la [ligne de base](#).

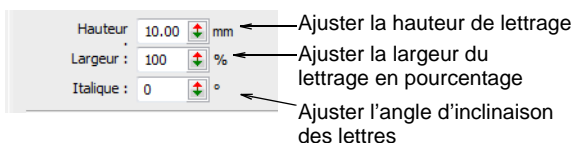


Marche à suivre pour formater un lettrage

- 1 Créez un nouvel objet de lettrage et sélectionnez-le.



- 2 S'il n'est déjà ouvert, cliquez deux fois pour ouvrir le dialogue **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**.



- 3 Ajustez la hauteur et la largeur du lettrage en utilisant les commandes de curseur.



Suggestion : Disons, par exemple, que vous utilisez le système métrique pour que la hauteur de vos lettres soit en mm. Et disons que vous recevez une commande pour un lettrage de $\frac{3}{4}$ ". Entrez tout simplement « 3/4 in » ou « 3/4 in » dans le champ **Hauteur de lettrage** et cette valeur est automatiquement convertie en 19,05 mm.

- 4 Saisissez un angle, $\pm 45^\circ$, dans le champ **Italique** pour créer un lettrage incliné – 0° veut dire pas d'italiques.

Folio

Angle d'italique 25°

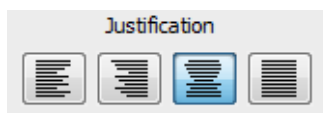
Folio

Angle de 0°

Folio

Angle d'italique -10°

- 5 Sélectionnez un paramètre de justification – **Gauche**, **Droite**, **Centre**, ou **Complet**.

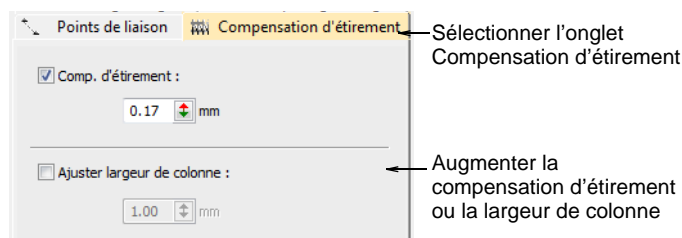


Folio A gauche Centre Folio A droite Folio
 Condensed Condensed Condensed



Suggestion : Lorsque la justification est paramétrée sur **Complet**, les lettres sont réparties uniformément le long de la **ligne de base**. Pour modifier l'espacement d'un lettrage justifié uniment, il suffit de changer la longueur de la ligne de base.

- 6 Pour faire un lettrage en grasse, sélectionnez l'onglet **Compensation d'étirement**.



- 7 Sélectionnez largeur de colonne ou compensation d'étirement, selon le cas.

Ae Ae Ae

Sujets connexes

- ◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)

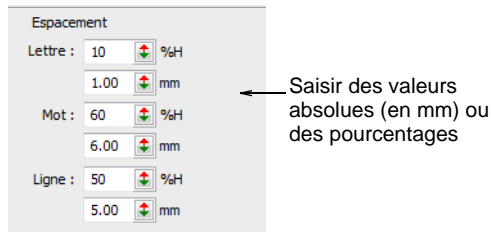
- ◀ Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage
- ◀ Paramétrage des unités de mesure
- ◀ Compenser l'extension du tissu

Ajustez les paramètres d'espacement

Vous pouvez ajuster les espacements de lettres, de mots et de lignes au moyen des propriétés d'objet.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'espacement

- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de lettrage sélectionné ou cliquez à droite sur l'icone **Lettrage** pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Saisissez les données d'**Espacement** en valeurs absolues (mm) ou en pourcentage de la hauteur.

- ◀ **Espacement des lettres** : L'espace entre deux lettres.

Arial → Arial

- ◀ **Espacement des mots** : L'espace entre deux mots.

Arial Rounded
↓
Arial Rounded

- ◀ **Espacement des lignes** : L'espace entre deux lignes.

Arial → Arial
Rounded Rounded



Suggestion : Si vous voulez supprimer les espaces entre les mots, paramétrez **Espacement des mots** à 0 %.

Ajuster les espacements des lettres à l'écran

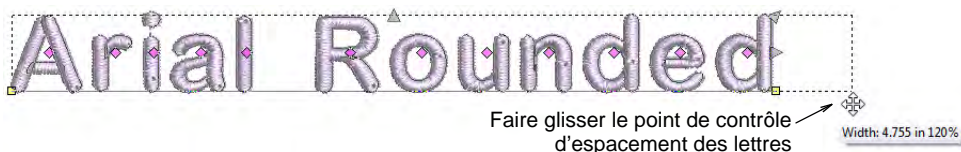


Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour changer l'espacement de lettres.

L'espace entre les lettres est calculé automatiquement en pourcentage de la hauteur de lettre. Dans la plupart des cas, l'espacement par **défaut** est adéquat. Parfois, vous voudrez contrôler l'étalement général des lettres pour qu'elles rentrent dans un emplacement particulier. Lorsqu'un objet de lettrage contient plusieurs lignes, modifiez leur espacement avec l'outil **Refaçonner objet**. Parfois, il arrive que l'espace entre les lettres apparaisse trop grand ou trop petit, en fonction de la forme des lettres qui les entourent. Pour compenser cet effet visuel, vous pouvez rapprocher ou éloigner une ou plusieurs lettres sélectionnées le long de la **ligne de base**.

Marche à suivre pour ajuster les espacements des lettres à l'écran

- ◀ Sélectionnez l'objet de lettrage et cliquez sur l'icone **Refaçonner objet**.



- ◀ Faites glisser le point de contrôle d'espacement des lettres vers la gauche ou vers la droite pour ajuster l'espacement de toutes les lettres le long de la **ligne de base**.

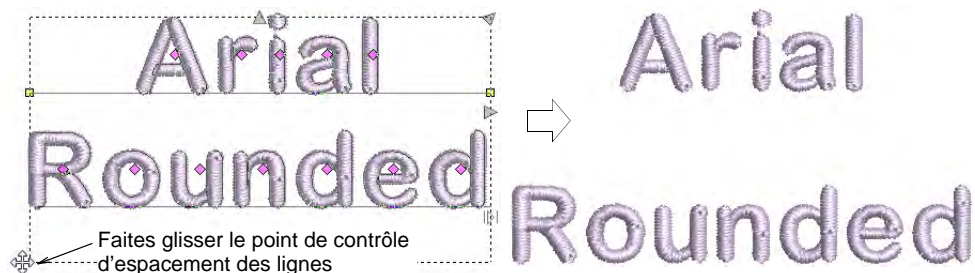
Arial Rounded

- ◀ Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.

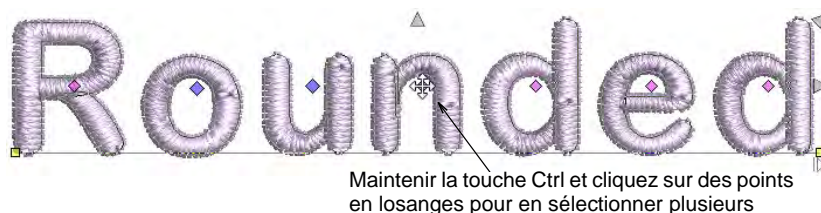


Suggestion : Lorsque la justification est paramétrée sur **Complet**, les lettres sont réparties uniformément le long de la **ligne de base**. Pour modifier l'espacement d'un lettrage justifié uniment, il suffit de changer la longueur de la ligne de base.

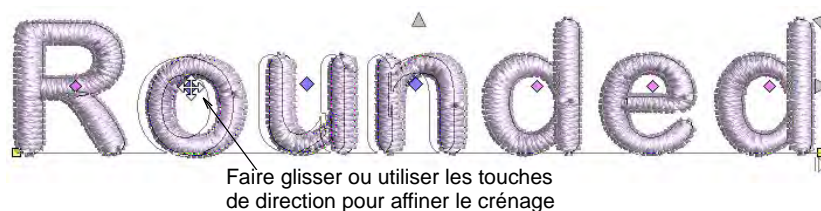
- ◀ Faites glisser le point de contrôle d'espacement des lignes vers le haut ou vers le bas pour modifier l'espace entre les lignes.



- ◀ Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.
- ◀ Cliquez sur le point de contrôle en losange au centre de la lettre. Pour sélectionner plusieurs lettres ou une série de lettres, maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj** pendant que vous sélectionnez.



- ◀ Faites glisser la ou les lettres sélectionnées le long de la ligne de base, ou utilisez les touches de direction pour ajuster l'espacement.



Suggestion : Ou bien, pour déplacer plusieurs lettres à la fois, cliquez à droite sur le point de contrôle en losange de la première lettre et faites glisser. Toutes les lettres sur cette ligne sont déplacées en même temps.

- ◀ Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.

Sujets connexes

- ◀ [Paramétrer le crénage automatique des lettres](#)

- ◀ Paramétrer l'espacement automatique des lettres
- ◀ Ajuster des lettres individuellement

Travailler avec des lignes de base

Les lignes de base déterminent la forme des objets de lettrage. Vous pouvez placer le lettrage sur une ligne horizontale, verticale, en cercle ou en arc, ou numériser votre propre ligne de base. Vous pouvez numériser les lignes de base à l'écran ou, si vous travaillez à partir d'un dessin vectoriel agrandi, avec une tablette de numérisation.



Appliquer des lignes de base

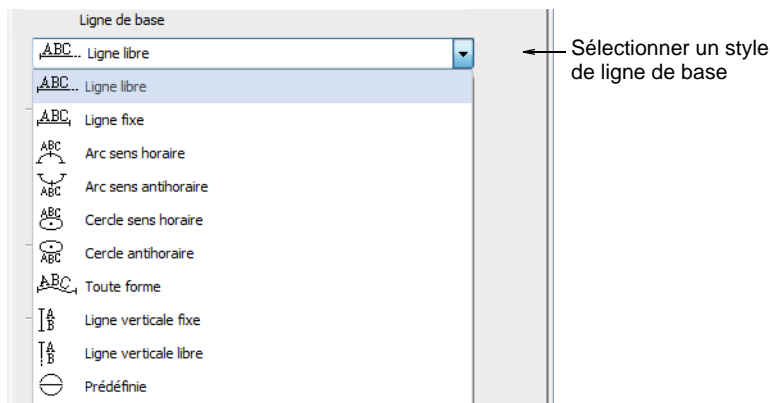


Cliquez à droite sur Boîte à outils > Lettrage pour sélectionner des lignes de base et en ajuster les paramètres.

A l'exception de **Ligne libre** et de **Ligne verticale libre**, les lignes de base vous permettent de définir la longueur finale du lettrage fini. Une fois votre ligne de base en place, EmbroideryStudio tente de loger toutes les lettres sans modifier sa longueur. EmbroideryStudio vous donne un contrôle interactif et numérique sur de nombreux paramètres de ligne de base.

Marche à suivre pour appliquer une ligne de base

- ◀ Cliquez deux fois sur un objet de lettrage sélectionné ou cliquez à droite sur l'icone **Lettrage** pour accéder aux propriétés d'objet.



- ◀ Sélectionnez une ligne de base sur la liste. Les options comprennent :
 - ◀ Horizontal – **Ligne libre** et **Ligne fixe**
 - ◀ Vertical – **Ligne verticale libre** et **Ligne verticale fixe**

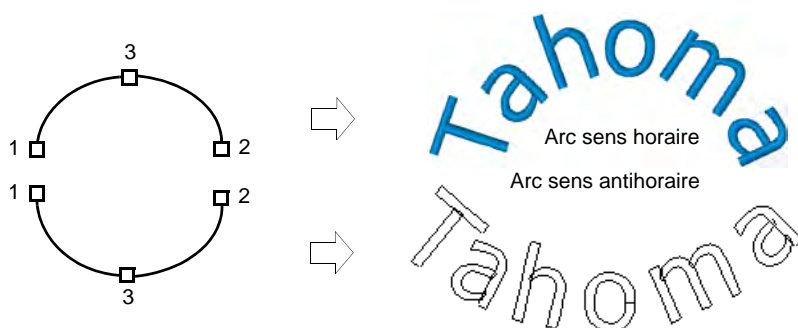
Les lignes de base Ligne fixe vous permettent définir la longueur finale du lettrage terminé. Les lignes de base fixes agrandissent les lettres que vous entrez pour les faire cadrer.



L'espacement des lignes est calculé horizontalement et celui des caractères, verticalement. Par défaut, les caractères sont centrés selon un axe vertical. Les nouvelles lignes viennent se placer, par défaut, de droite à gauche (sens d'écriture verticale de plusieurs langues asiatiques). Pour un lettrage vertical dans une langue

occidentale, il est préférable d'utiliser des majuscules, du fait que les jambages de certaines lettres de bas de casse ne sont pas pris en compte pour l'espacement des lettres.

- ◀ Arc **Arc sens horaire** et **Arc sens antihoraire** : Par défaut, les lettres sont positionnées **au-dessus** de l'**Arc sens horaire** et **au-dessous** de l'**Arc sens antihoraire**. Elles sont automatiquement centrés. Maintenez la touche **Ctrl** pour limiter la rotation de la ligne à des incréments de 15°.



Selon l'ordre dans lequel vous marquez les points de référence, le texte s'inscrira de gauche à droite ou de droite à gauche.

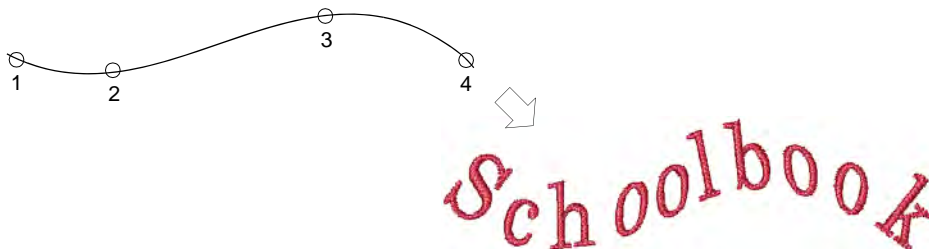
- ◀ Cercle **Cercle sens horaire** et **Cercle antihoraire** : Placer les lettres tout autour d'un cercle ou d'un ovale. Marquez un point sur la circonférence pour définir le rayon. Marquez un troisième point pour définir une ellipse, ou pressez la touche **Retour** pour obtenir directement un cercle parfait. Maintenez la touche **Ctrl** pour limiter la rotation de la ligne à des incréments de 15°.



Suggestion : Ajustez les paramètres des lignes de base circulaires ou en arc de façon à obtenir un contrôle numérique plus précis du rayon (X et Y), ainsi que de l'inclinaison, de la justification et des angles d'arc.

- ◀ Personnalisé : Numériser **Toute forme** en marquant des points de référence pour former la ligne requise. Le nombre de points de

référence et la longueur de la ligne de base sont pratiquement illimités.



Suggestion : Si la ligne de base comporte des courbes de petit rayon ou des angles saillants, vous courez le risque de voir les lettres se chevaucher. Pour de bons résultats, évitez d'utiliser des points de coin et numérisez des lignes dont les courbes sont douces et de faible amplitude.

- ◀ Prédéfinie : Cette technique est généralement utilisée pour créer des logos.



- ◀ Ajustez les paramètres de la ligne de base dans le dialogue **Paramètres de ligne de base**.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante](#)
- ◀ [Ajuster les paramètres d'une ligne de base courbe](#)
- ◀ [Utilisez lignes de base prédéfinies](#)
- ◀ [Ajuster les lignes de base](#)

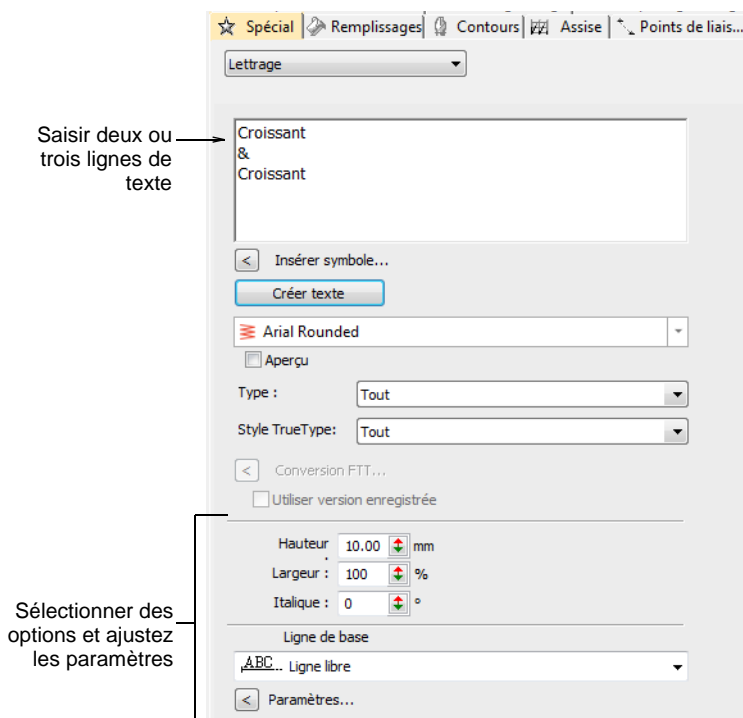
Utilisez lignes de base prédéfinies

Utilisez des lignes de base **Prédéfinies** pour créer rapidement trois rangs de lettrage, ou deux rangs entourant un objet de dessin. Cette technique est généralement utilisée pour créer des logos.



Marche à suivre pour utiliser une ligne de base prédéfinie

- 1 Aucun objet n'étant sélectionné, cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder aux propriétés d'objet.

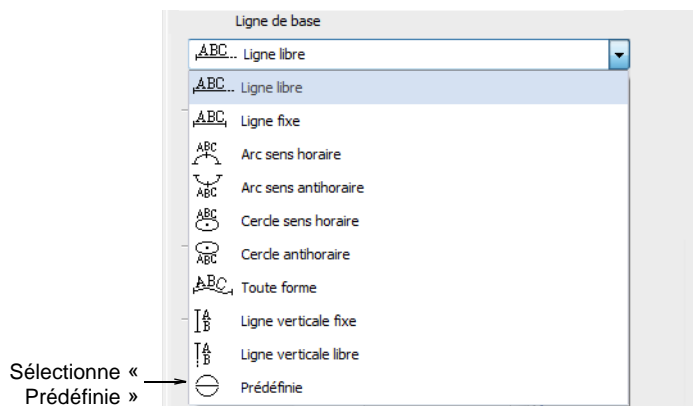


- 2 Saisissez deux ou trois lignes de texte dans le panneau de saisie de texte. Pour commencer une nouvelle ligne de lettrage, pressez sur la touche **Retour**.



Suggestion : Si vous voulez insérer un logo ou un dessin de broderie entre la ligne du haut et la ligne du bas, laissez la ligne de texte centrale en blanc.

- 3 Sélectionnez l'alphabet et ajustez les autres paramètres requis.
- 4 Sélectionnez **Prédéfinie** dans la liste des lignes de base et cliquez sur **OK**.



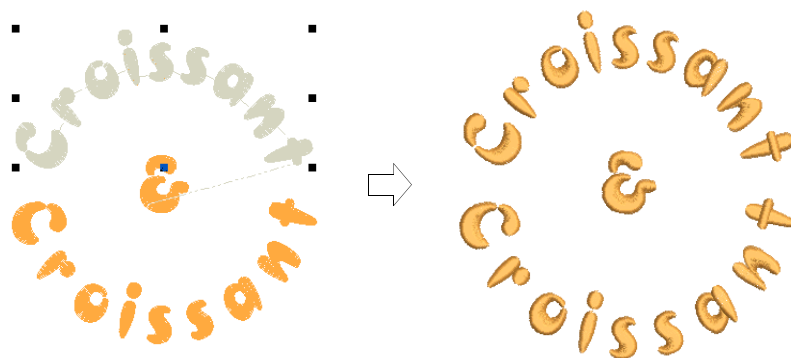
- 5 Cliquez là où vous voulez placer le lettrage et faites glisser le curseur vers le bas.



Suggestion : Maintenez la touche **Ctrl** pour limiter la rotation de la ligne à des incréments de 15°.

- 6 Cliquez pour marquer un point sur la circonférence du cercle.
- 7 Marquez un autre point si vous voulez créer un ovale, ou pressez la touche **Retour** pour obtenir une ligne de base circulaire. Les lignes de textes sont générées et dispersées autour de la ligne de base que vous

avez définie. Chaque ligne de texte devient un objet de lettrage séparé.



Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner les polices de broderie](#)
- ◀ [Formater un lettrage](#)

Chapitre 26

Editer un lettrage de broderie

EmbroideryStudio vous donne un contrôle numérique interactif et précis sur les nombreux paramètres ayant une incidence sur les objets de lettrage. Vous pouvez ajuster des lettres prises séparément ou des objets de lettrage dans leur totalité. Appliquez des [lignes de base](#) horizontales, verticales ou courbées. Modifiez le type, la longueur, le rayon et l'angle des lignes de base, ainsi que leur position. Vous pouvez même définir l'angle de rotation des lettres par rapport à la ligne de base ou au dessin.



Cette section décrit comment éditer un texte de lettrage. Elle explique aussi comment redimensionner et transformer des objets de lettrage. Elle couvre également l'ajustement de lettres individuelles et le refaçonnage de lignes de base à l'écran.

Editer du texte

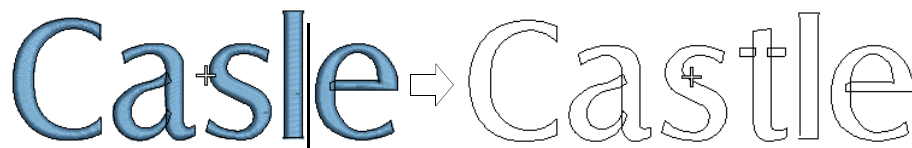


Utiliser Boîte à outils > Lettrage pour éditer un texte de lettrage à l'écran.

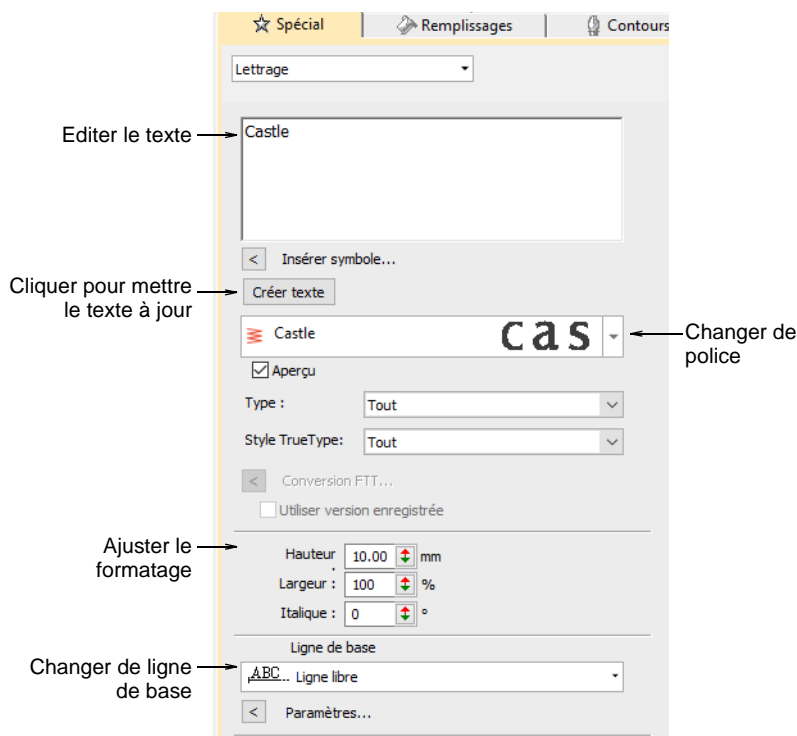
Lorsque vous avez créé un objet de lettrage, vous pouvez le sélectionner et y apporter des modifications interactivement ou en ajustant les propriétés d'objet.

Marche à suivre pour éditer du texte

- ◀ Cliquez sur **Lettrage**, puis à l'intérieur de l'objet de lettrage. Un pointeur en I apparaît.



- ◀ Editez le texte. Le lettrage affiche son image fil de fer.
- ◀ Pressez les touches **Maj + Retour** pour aller à la ligne. Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Entrée**.
- ◀ Ou bien, cliquez deux fois sur l'objet de lettrage. Le docker **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage** s'ouvre.



- ◀ Editez le panneau de saisie de texte et faites les ajustements nécessaires.

◀ Cliquez sur le bouton **Mettre à jour texte**.

Casle → Castle

Sujets connexes

- ◀ [Formater un lettrage](#)
- ◀ [Appliquer des types de point et des effets au lettrage](#)

Modifier le lettrage

Lorsque vous créez un lettrage, il peut s'avérer trop grand ou trop petit. Les dimensions peuvent être ajustées interactivement ou en modifiant les propriétés d'objet. Les objets de lettrage peuvent aussi être inclinés ou pivotés.



Suggestion : Les dimensions de lettrage détermineront le type d'assise que vous devrez appliquer. Les lettrages dont la hauteur ne dépasse pas 5 mm n'ont pas besoin d'assise. On peut appliquer une assise Passage central aux lettres de 6 à 10 mm. Le lettrage dépassant 10 mm est assez grand pour une assise Passage bord. Pour plus amples informations, voir [Paramétrer l'assise de lettrage](#).

Ajuster les dimensions



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajuster la hauteur et la largeur d'une lettre.

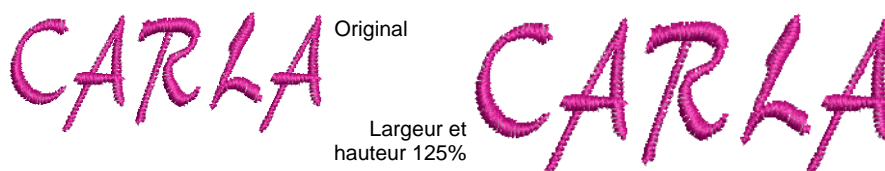
Vous pouvez [mettre à échelle](#) des objets de lettrage verticalement, horizontalement ou proportionnellement en utilisant les propriétés générales ou via l'onglet **Spécial** du docker **Propriétés d'objet**.

Marche à suivre pour ajuster les dimensions

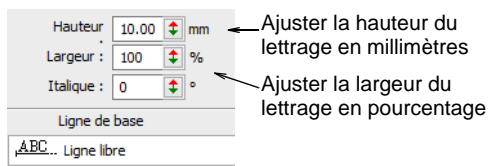
- ◀ Sélectionnez l'objet de lettrage. Les dimensions en cours apparaissent dans la **Barre de propriétés**.



- ◀ Ajustez les paramètres de largeur et de hauteur en valeur absolue (mm) ou en pourcentage des paramètres courants.
- ◀ Pressez la touche **Retour**.



- ◀ Ou bien, cliquez deux fois sur les objets de lettrage pour accéder à Propriétés d'objet.



- ◀ Dans le champ **Hauteur**, entrez la hauteur de l'objet de lettrage en millimètres.
- ◀ Entrez la largeur de votre objet de lettrage dans le champ **Largueur** en pourcentage de la hauteur.
 - ◀ Augmentez le pourcentage pour les lettres larges – par ex. 140 %.
 - ◀ Réduisez le pourcentage pour les lettres étroites – par ex. 70 %.



Note : La hauteur des lettres peut varier entre 5 mm et 200 mm environ. Pour les tailles recommandées, consultez [Polices de broderie](#).

Sujets connexes

- ◀ [Transformer des objets](#)
- ◀ [Refaçonner des objets](#)

Redimensionner le lettrage



Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour redimensionner des objets de lettrage à l'écran.



Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour redimensionner des objets de lettrage à l'écran.

Vous pouvez **redimensionner** vos objets de lettrage verticalement, horizontalement ou proportionnellement, en utilisant l'outil **Sélectionner objet**. Vous pouvez **redimensionner** vos objets de lettrage verticalement, horizontalement ou proportionnellement, en utilisant l'outil **Refaçonner objet**.

Marche à suivre pour mettre à échelle un lettrage

- ◀ Cliquez sur **Sélectionner objet** et sélectionnez l'objet de lettrage.



- ◀ Cliquez et faites glisser l'une des poignées de sélection pour redimensionner l'objet horizontalement, verticalement ou proportionnellement.



- ◀ Ou bien, cliquez sur **Refaçonner objet**.



- ◀ Cliquez et faites glisser un des points de contrôle triangulaires foncés pour redimensionner l'objet horizontalement, verticalement ou proportionnellement.



- ◀ Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.

Sujets connexes

- ◀ [Transformer des objets](#)
- ◀ [Refaçonner des objets](#)

Transformer le lettrage



Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour transformer des objets de lettrage à l'écran.

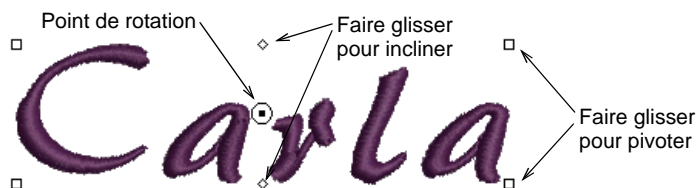


Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour faire pivoter des objets de lettrage à l'écran.

En plus de modifier la [taille des objets](#) de lettrage, les outils **Sélectionner objet** et **Refaçonner objet** vous permettent de les incliner ou de les faire pivoter.

Marche à suivre pour transformer le lettrage

- ◀ Cliquez sur **Sélectionner objet** et sélectionnez l'objet de lettrage.
- ◀ Cliquez à nouveau sur l'objet de lettrage. Un autre groupe de points de contrôle apparaît. Ils permettent de faire pivoter et d'incliner l'objet de lettrage.



- ◀ Cliquez et faites glisser des points de contrôle en losange pour incliner l'objet de lettrage.



- ◀ Cliquez et faites glisser des points de contrôle en carré creux pour faire pivoter l'objet de lettrage.



- ◀ Vous pouvez aussi cliquer sur le point de rotation et le faire glisser avant de procéder à la rotation.



- ◀ Ou bien, cliquez sur **Refaçonner objet**.



- ◀ Cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas un des points de contrôle pleins et carrés de la [ligne de base](#) pour incliner l'objet de lettrage.

Book Script

- ◀ Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.

Sujets connexes

- ◀ [Transformer des objets](#)
- ◀ [Refaçonner des objets](#)

Ajuster des lettres individuellement

L'outil **Refaçonner objet** permet de [redimensionner](#) et de faire pivoter non seulement des objets de lettrage, mais aussi des lettres prises isolément. Vous pouvez déplacer des lettres, changer leur taille, les faire pivoter, les incliner ou les refaçonner une par une. Vous pouvez également changer leur couleur un par un.



Repositionner des lettres



Utilisez Boîte à outils > Refaçonner objet pour repositionner des lettres individuelles à l'écran.

Vous pouvez repositionner certaines lettres d'un objet de lettrage en utilisant l'outil **Refaçonner objet**.

Marche à suivre pour repositionner des lettres

- 1 Sélectionnez l'objet de lettrage et cliquez sur l'icône **Refaçonner objet**.
- 2 Cliquez sur le point de contrôle en losange.
Pour sélectionner plusieurs lettres ou une série de lettres, maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj** pendant que vous sélectionnez.



- 3 Cliquez et faites glisser la lettre jusqu'à sa nouvelle position :
 - ◀ Pour la déplacer horizontalement, faites-la glisser le long de la **ligne de base**.
 - ◀ Pour la déplacer verticalement, maintenez la touche **Maj** quand vous la faites glisser.
 - ◀ Pour la déplacer librement, maintenez la touche **Ctrl** quand vous la faites glisser.



- 4 Relâchez le bouton de la souris pour terminer et pressez la touche **Echap**.



Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les espacements des lettres à l'écran](#)

Transformer des lettres

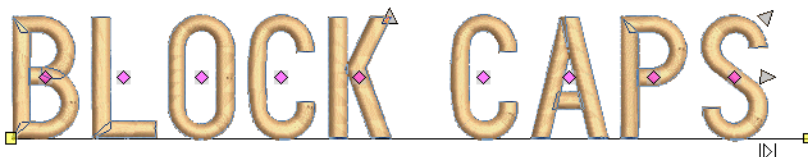


Utilisez Boîte à outils > Refaconner objet pour transformer des lettres individuelles à l'écran.

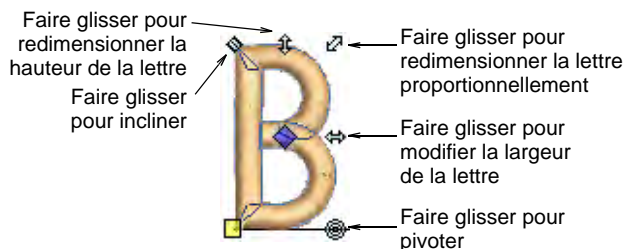
Vous pouvez transformer des lettres prises séparément en manipulant les points de contrôle à l'écran au moyen de l'outil **Refaconner objet**.

Marche à suivre pour transformer des lettres

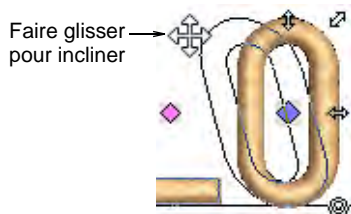
- 1 Sélectionnez l'objet de lettrage et cliquez sur l'icone **Refaconner objet**.



- 2 Cliquez sur le point de contrôle en losange. Une autre série de nœuds de refaçonnage apparaît autour de la lettre.



- 3 Cliquez sur un nœud de refaçonnage et faites-le glisser autour de la lettre pour la transformer.



- 4 Pressez la touche **Echap** pour terminer.



Refaçonner des lettres

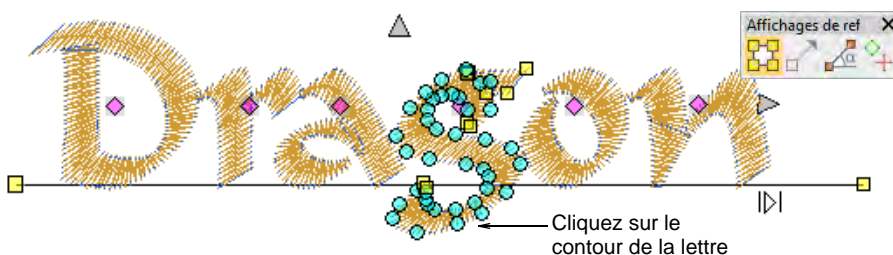


Utilisez Boîte à outils > Refaçonner objet pour refaçonner des lettres individuelles à l'écran.

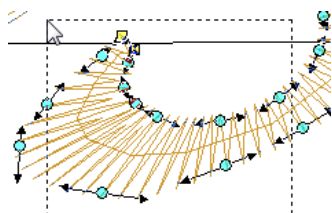
Vous pouvez créer des effets de lettrage spéciaux en refaçonnant les contours d'une lettre avec l'outil **Refaçonner objet**.

Marche à suivre pour refaçonner des lettres

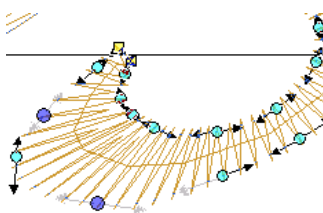
- 1 Sélectionnez l'objet de lettrage et cliquez sur l'icone **Refaçonner objet**.
- 2 Cliquez sur le contour de la lettre. Des points de contrôle apparaissent autour du contour. Désactivez sélectivement des points de contrôle si nécessaire.



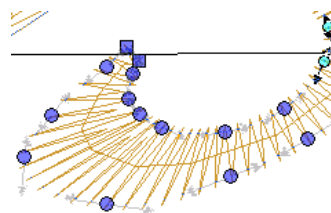
- 3 Sélectionnez des nœuds de refaçonnage en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - ◀ Faites glisser un **rectangle de sélection** autour des nœuds de refaçonnage requis.
 - ◀ Pour sélectionner plusieurs nœuds ou une série de lettres, maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj** pendant que vous sélectionnez.



Tracer un rectangle de sélection pour sélectionner un groupe de nœuds

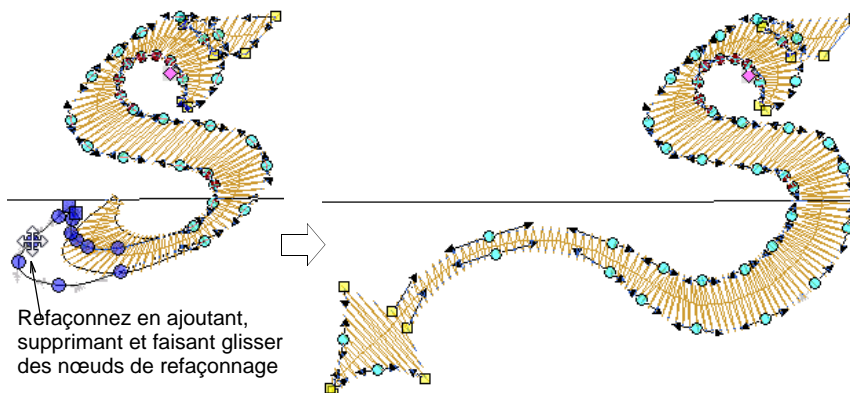


Maintenir la touche Ctrl et cliquer pour sélectionner des nœuds individuellement



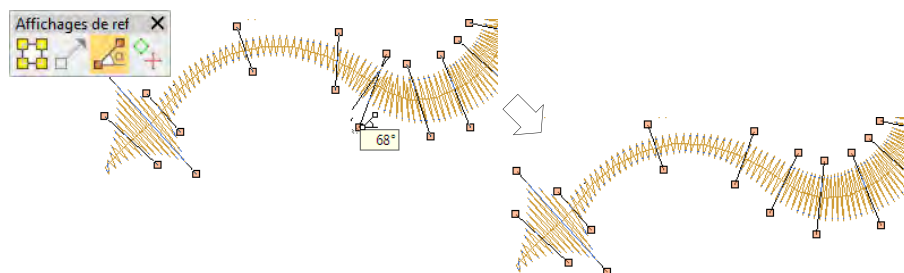
Maintenir la touche Maj et cliquer à droite ou à gauche pour sélectionner une série de nœuds

- 4 Refaçonnez la lettre comme vous le feriez pour tout autre objet et pressez la touche **Retour**.



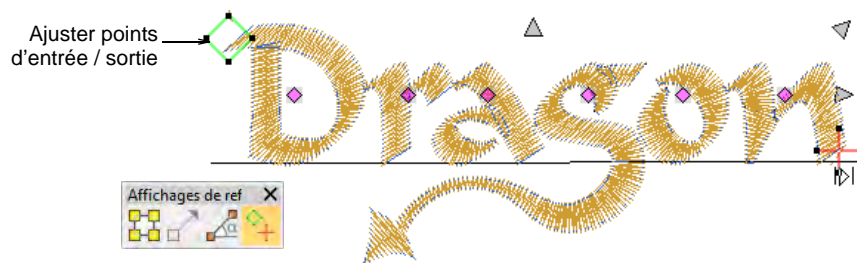
Suggestion : Pressez la **barre d'espace** pour basculer entre les nœuds de refaçonnage en coin et les nœuds de refaçonnage en courbe sélectionnés.

- 5 Le cas échéant, ajustez les angles de point et pressez la touche **Retour**.



Suggestion : En maintenant la touche **Ctrl**, cliquez sur l'endroit du contour où vous voulez placer une ligne d'angle de point supplémentaire.

- 6 Le cas échéant, ajustez les points d'entrée et de sortie et pressez la touche **Retour**.



7 Appuyez sur la touche **Echap** pour terminer.



Note : Les polices personnalisées sont enregistrées en format ESA dans le dossier USERLETW à l'intérieur de l'installation EmbroideryStudio locale. Si vous voulez ajuster des caractères convertis ou ajouter des caractères spéciaux à une police personnalisée, vous pouvez le faire via la fonction **Créer lettre**.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les angles de point](#)
- ◀ [Lisser des courbes](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Créer des lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les lettres personnalisées](#)

Recolorier les lettres



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour recolorier des lettres à l'écran.

EmbroideryStudio vous permet de changer la couleur de lettres individuelles.

Marche à suivre pour recolorier des lettres individuelles

- 1 Cliquez sur **Lettrage**, puis cliquez à l'intérieur de l'objet de lettrage.
- 2 Sélectionnez une lettre en faisant glisser le curseur par-dessus.

Faites glisser le curseur par-dessus la lettre à sélectionner

- 3 Sélectionnez une couleur sur la barre d'outils **Couleurs**.

4 Pressez la touche **Retour**.

Blacklight



Suggestion : Vous pouvez également insérer un changement de couleur entre deux lettres en entrant le symbole ^ . Les lettres suivantes prennent la couleur par défaut suivante sur la [palette](#).

Sujets connexes

◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)

Ajuster les lignes de base

Les lignes de base sont modifiables après leur création, directement à l'écran ou en utilisant le docker **Propriétés d'objet** > **Spécial** > **Lettrage**. A l'exception de **Ligne libre** et de **Ligne verticale libre**, les lignes de base vous permettent de définir la longueur finale du lettrage fini. Une fois votre ligne de base en place, EmbroideryStudio tente de loger toutes les lettres sans modifier sa longueur.



Suggestion : Plus il y a de lettres sur la ligne de base, plus leur espacement diminue. Les lettres pourront finir par se chevaucher. Si cela se produit, vous pouvez ajuster la longueur de ligne de base en conséquence, ou modifier la largeur du lettrage dans le docker **Propriétés d'objet** > **Spécial** > **Lettrage**.

Remodeler les lignes de base de manière interactive



Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour refaçonner des lignes de base de lettrage.

Les lignes de base peuvent être ajustées à l'aide de l'outil **Refaçonner objet**. Selon le type de ligne de base, vous pouvez ajuster les angles, longueurs et dimensions. Vous pouvez changer les rayons de courbe et

les points de justification. Vous pouvez entièrement refaçonner des lignes de base de **Toutes formes**.



Marche à suivre pour refaçonner une ligne de base interactivement

- 1 Sélectionnez l'objet de lettrage et cliquez sur l'icone **Refaçonner objet**.

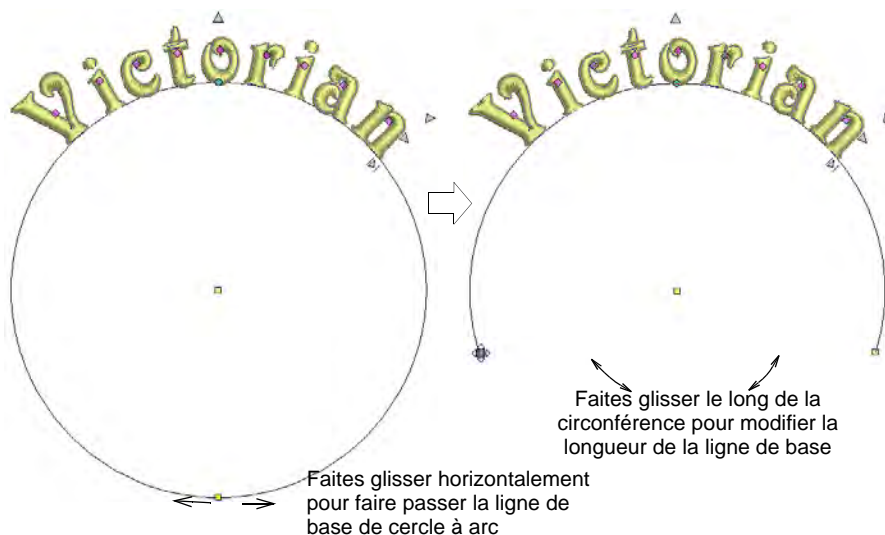


Suggestion : Le losange et la croix, de plus grande taille, indiquent respectivement le point de démarrage et le pont de fin. Désactivez-les pour accéder aux contrôles de ligne de base.

- ◀ Pour modifier les angles de lignes de base droites, faites glisser les points de contrôle carrés à chaque extrémité.



- ◀ Créez une ligne de base en arc à partir d'une ligne de base circulaire en faisant glisser le point de contrôle creux et carré.

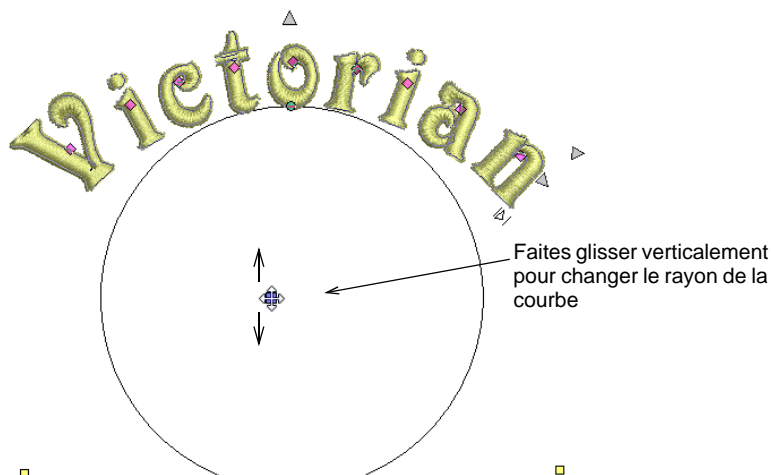


- ◀ Pour modifier l'orientation du lettrage de lignes de base en arc, faites glisser les points de contrôle pleins et carrés à chaque extrémité.

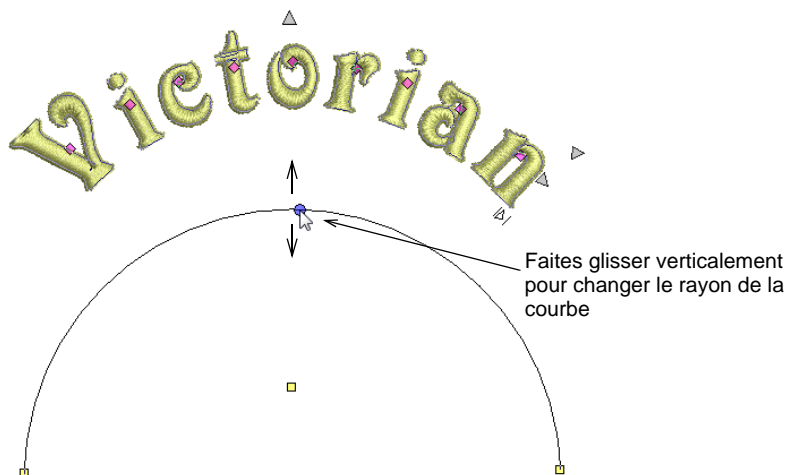


Suggestion : La position des lettres dépend de la justification – à gauche, au centre ou à droite. Si la ligne de base devient trop courte, des lettres pourraient se chevaucher.

- ◀ Changez le rayon en faisant glisser le point de contrôle carré au centre du cercle.



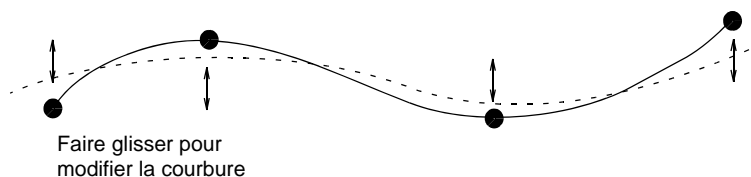
- ◀ Ou bien, changez le rayon en faisant glisser le point de contrôle carré au centre du ligne de base.



- ◀ Ajustez les lignes de bases **Toutes formes** en ajoutant, supprimant, modifiant ou déplaçant les points de référence comme vous le feriez pour tout objet de broderie.



- ◀ Pour refaçonner, cliquez à gauche pour créer un **angle**, cliquez à droite pour créer une **courbe**.
- ◀ Pour remodeler, faites glisser verticalement les points de contrôle de la ligne de base.



- ◀ Pour supprimer, sélectionnez un point de contrôle et pressez la touche **Supprimer**.
- ◀ Pour passer de droit à courbé, ou de courbé à droit, sélectionnez le point de contrôle et pressez la **barre d'espace**.
- ◀ Pressez la touche **Echap** pour terminer.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante](#)
- ◀ [Ajuster les paramètres d'une ligne de base courbe](#)
- ◀ [Refaçonner des lettres](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajuster les paramètres d'une ligne de base.

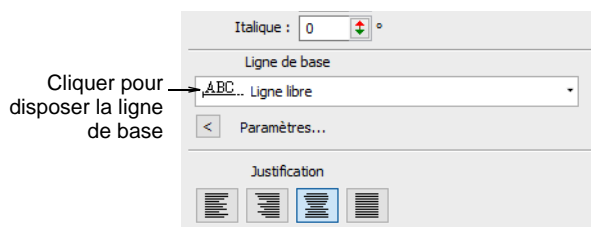
Une ligne de base libre n'a pas de longueur fixe ou prédéterminée – la ligne de base s'allonge à mesure que vous ajoutez des lettres. Une ligne de base libre a une longueur fixe que vous pouvez numériser ou spécifier numériquement. Différentes options sont disponibles pour traiter du texte qui se prolonge au-delà de la ligne de base.



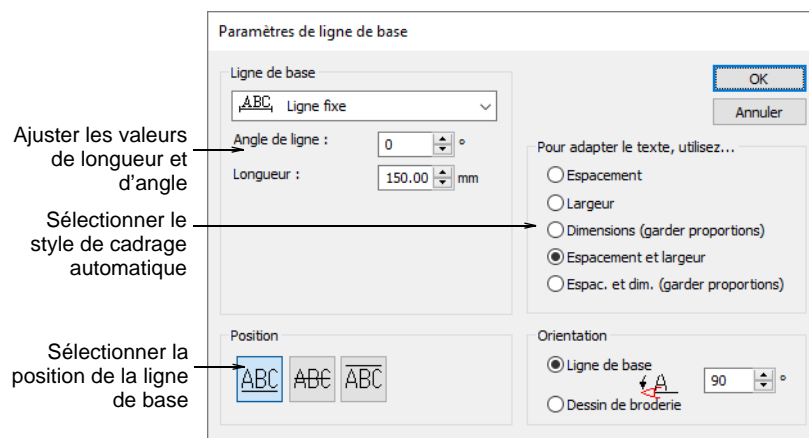
Suggestion : Un contrôle précis de la largeur de ligne de base est important pour les **Noms d'équipe**, lorsque vous voulez vous assurer que tous les noms entrent bien à l'intérieur d'une même surface, telle qu'une poche.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante

- 1 Cliquez deux fois sur les objets de lettrage sélectionnés pour accéder à Propriétés d'objet.



- 2 Cliquez sur **Paramètres**. Le dialogue **Paramètres de ligne de base** s'ouvre. Les options dépendent du type de ligne de base.



- 3 Sélectionnez une ligne de base horizontale, verticale ou en arc de cercle sur la liste.
- 4 Le cas échéant, ajustez la **Longueur**.

Les lignes de base fixes vous permettent de contrôler la longueur de ligne, ainsi que les options pour traiter les textes qui ne s'adaptent pas sur la ligne de base. Cela est particulièrement utile pour les noms d'équipe multiples. Les lignes de base libres vous permettent d'ajuster la valeur **Angle de ligne**.

- 5 Pour les lignes de base fixes, sélectionnez un style de cadrage automatique :

- ◄ **Espacement** : Les dimensions des lettres restent les mêmes et les lettres sont régulièrement espacées le long de la ligne de base. Les lettres peuvent se chevaucher si le texte est trop large.

SWISS RUN SATIN

- ◄ **Largeur** : La largeur de chaque lettre est réduite, et l'espacement initial conservé.

SWISS RUN SATIN

- ◄ **Dimensions (garder proportions)** : La largeur et la hauteur des lettres sont réduites proportionnellement, mais l'espacement initial reste le même.

SWISS RUN SATIN

- ◄ **Espacement et largeur** : La largeur et l'espacement des lettres sont réduits.

SWISS RUN SATIN

- ◄ **Espacement et dimensions (garder proportions)** : La largeur, la longueur et l'espacement des lettres sont réduites proportionnellement.

SWISS RUN SATIN

- 6 Ajustez l'**Angle de ligne**. Entrez l'angle par défaut exact de la ligne de base sur l'axe horizontal.

Royale Royale

- 7 Sélectionnez la position de la ligne de base.



Ligne de base
au-dessous



Ligne de base
au centre



Ligne de base
au-dessus

Lorsque vous créez le lettrage d'un écusson, par exemple,

- ◄ si le lettrage doit être au-dessus de l'écusson, choisissez une ligne de base au-dessus,

- ◀ si le lettrage doit être au-dessous de l'écusson, choisissez une ligne de base au-dessus,
 - ◀ si le lettrage doit être au milieu de l'écusson, choisissez une ligne de base centrée.
- 8 Le cas échéant, spécifiez l'espacement des caractères, des mots et des lignes.
- 9 Sélectionnez l'orientation des lettres.
- 10 Cliquez sur **OK** pour retourner à **Propriétés d'objet > Spécial**.

Sujets connexes

- ◀ [Appliquer des lignes de base](#)
- ◀ [Ajustez les paramètres d'espacement](#)
- ◀ [Ajuster les lignes de base](#)
- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)

Ajuster les paramètres d'une ligne de base courbe



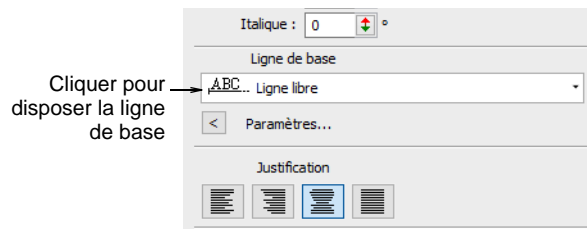
Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajuster les paramètres d'une ligne de base.

Ajustez les paramètres des lignes de base de façon à obtenir un contrôle numérique plus précis du rayon (X et Y), ainsi que de l'inclinaison, de la justification et des angles d'arc.

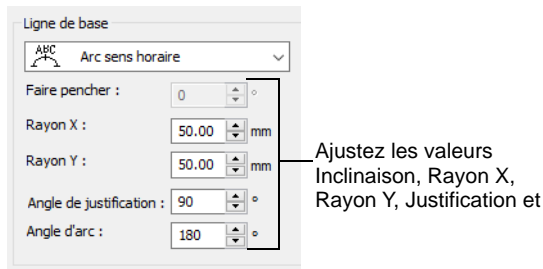


Marche à suivre pour ajuster les paramètres d'une ligne de base courbe

- 1 Cliquez deux fois sur les objets de lettrage sélectionnés pour accéder à Propriétés d'objet.



- 2 Cliquez sur **Paramètres**. Le dialogue **Paramètres de ligne de base** s'ouvre. Les options dépendent du type de ligne de base.



- 3 Sélectionnez un type de ligne de base en cercle ou en arc sur la liste. Les champs **Inclinaison**, **Rayon X**, **Rayon Y**, **Angle de justification** et **Angle d'arc** sont activés.
- 4 Le cas échéant, ajustez ces valeurs :
 - ◀ **Rayon X** : Rayon par défaut de l'arc de la ligne de base (axe des X).
 - ◀ **Rayon Y** : Rayon par défaut de l'arc de la ligne de base (axe des Y).



Rayon X : 50
Rayon Y : 50

Rayon X : 100
Rayon Y : 50

Rayon X : 50
Rayon Y : 100

- ◀ **Inclinaison** : Angle de la ligne de base par rapport à l'axe horizontal.



Inclinaison de 0°

Inclinaison de 45°



Note : Le champ **Inclinaison** est activé quand les valeurs **Rayon X** et **Rayon Y** sont différentes.

- ◀ **Angle de justification** : Angle que l'axe vertical de l'objet de lettrage fait avec l'axe horizontal.



Angle de justification : 90°



Angle de justification : 45°

- ◀ **Angle d'arc** : Angle entre les rayons connectant les extrémités de la ligne de base au centre de l'arc. Il restreint la ligne de base pour que le texte s'aligne le long de l'arc spécifié.



Angle d'arc de 100°



Angle d'arc de 70°



Suggestion : Un contrôle précis de la largeur de ligne de base est important pour les **Noms d'équipe**, lorsque vous voulez vous assurer que tous les noms entrent bien à l'intérieur d'une même surface, telle qu'une poche. Une largeur fixe sur des lignes de base cintrées peut être paramétrée en ajustant la valeur **Angle d'arc** dans le panneau **Ligne de base**.

5 Sélectionnez la position de la ligne de base.



Ligne de base
au-dessous



Ligne de base
au centre



Ligne de base
au-dessus

Lorsque vous numérisez le lettrage d'un écusson, par exemple,

- ◀ Pour positionner le lettrage au-dessus, sélectionnez un cercle ou un arc dans le sens horaire avec ligne de base au-dessus,
 - ◀ Pour positionner le lettrage au-dessous, sélectionnez un cercle ou un arc dans le sens antihoraire avec ligne de base au-dessus.
 - ◀ Pour un lettrage horizontal au milieu de l'écusson, choisissez une ligne fixe avec une ligne de base centrée.
- 6 Pour les lignes de base fixes, sélectionnez un style de cadrage automatique.
- 7 Le cas échéant, spécifiez l'espacement des caractères, des mots et des lignes.
- 8 Sélectionnez l'orientation des lettres.
- 9 Cliquez sur **OK** pour retourner au dock **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante](#)
- ◀ [Ajuster les espacements des lettres à l'écran](#)
- ◀ [Ajuster les lignes de base](#)
- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)

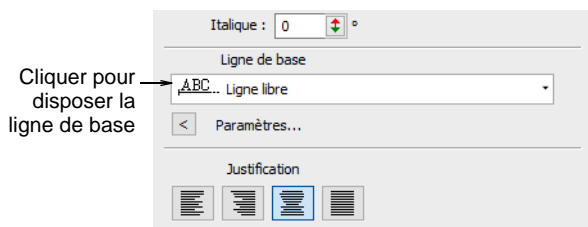
Changer l'orientation des lettres

Vous avez également la possibilité de définir l'angle de rotation des lettres par rapport à la ligne de base ou au dessin de broderie dans son ensemble. Dans ce dernier cas, les lettres resteront verticales, quel que soit l'angle de la ligne de base, pour créer un « effet d'escalier ».

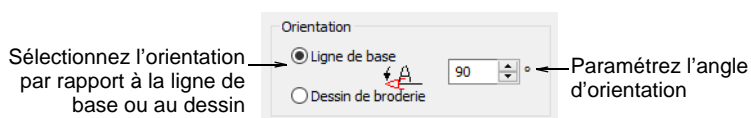


Marche à suivre pour changer l'orientation des lettres

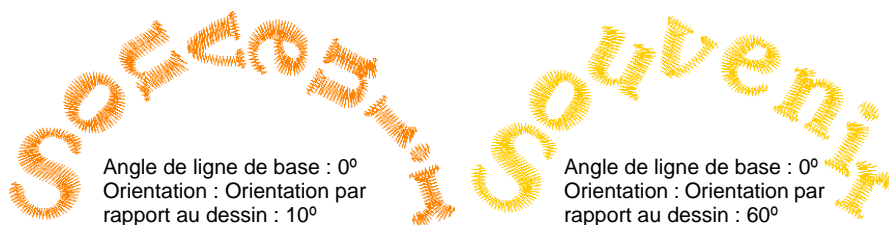
- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** ou cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.



- 2 Cliquez sur **Paramètres** pour ouvrir le dialogue **Paramètres de ligne de base**.
- 3 Sélectionnez un paramètre d'**orientation**.



- ◀ **Ligne de base** : Oriente les caractères par rapport à la ligne de base du lettrage.
 - ◀ **Dessin** : Oriente les caractères par rapport à l'horizontale.
- 4 Saisissez un angle d'orientation.



- 5 Cliquez sur **OK** pour retourner au docker **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**.

Désassembler un lettrage



Utilisez **Éditer > Désassembler** pour fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets.

L'application de la fonction **Désassembler** à un objet de lettrage le décompose en une séquence logique de broderie tout en maintenant les caractéristiques de l'objet de lettrage. Les propriétés d'objet peuvent être

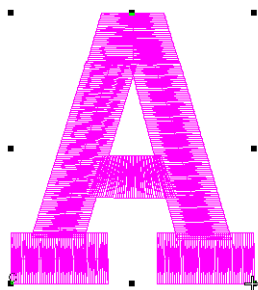
éditées séparément ligne par ligne, mot par mot, ou même caractère par caractère. La séquence de broderie est préservée.



La logique de la séquence est comme suit :

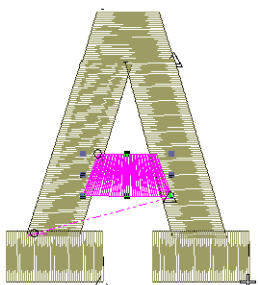
- ◀ Le lettrage multiligne peut être décomposé en objets séparés par ligne
- ◀ Les lignes individuelles peuvent être décomposées en objets séparés par mot
- ◀ Les mots peuvent être décomposés en objets séparés par lettre.

- ◀ Les lettres peuvent être décomposées en leurs sections individuelles de broderie. Les propriétés de lettrage sont perdues. Seules les propriétés générales d'objet de broderie restent.



1	1	1405
19	A	1405
1	A	1405

← Lettre individuelle avec toutes les propriétés de l'objet de lettrage



1	6	1286
19		83
	1	83
	2	346
	3	346
	4	131
	5	190
	6	190

← Lettre individuelle décomposée en sections de broderie séparées



3	6	1286
14		83
	1	83
	2	346
	3	346
	4	131
	5	190
	6	190

← Les propriétés de chaque section peuvent être éditées séparément



Suggestion : Une exception pour les objets (à plusieurs mots) ne contenant qu'une seule ligne est le cas de la séquence de broderie centrifuge. Ces objets sont décomposés directement en objets d'une seule lettre. La séquence de broderie est donc préservée.

Sujets connexes

- ◀ Désassembler des objets composés

Lettrage de broderie avancé

EmbroideryStudio offre diverses techniques d'édition avancées pour ajuster minutieusement les dessins de lettrage. Vous pouvez ajouter des caractères et des symboles spéciaux comme vous le souhaitez. Par défaut, les objets de lettrage sont remplis avec **Satin**. Vous pouvez appliquer d'autres types courants de points de remplissage, comme avec tous les objets de broderie.

Précisez la séquence selon laquelle les lettres sont brodées pour minimiser les problèmes d'enregistrement. La fonctionnalité de crénage automatique de lettres vous permet d'améliorer l'apparence et la lisibilité du lettrage en réglant avec précision l'espace entre chaque paire de caractères. Ou bien, ajustez l'espacement des lettres en fonction du nombre de caractères par objet de lettrage. Cela s'avère particulièrement utile dans le cas des alphabets asiatiques. L'apparence et la qualité du lettrage peuvent être améliorées par une sélection correcte de l'assise. En appliquant les effets **Envelope** aux objets de lettrage, vous pouvez les faire se bomber ou s'arquer, s'étirer ou se compresser.

Cette section montre comment ajouter des caractères spéciaux et des symboles. Elle décrit comment changer les types de point du lettrage dans les objets de lettrage, et comment ajuster les angles de point du lettrage. Elle explique également comment ajuster la séquence de broderie du lettrage et la méthode de jointure du lettrage. Il y est aussi question du crénage automatique des lettres et de l'espacement automatique des lettres. L'assise du lettrage y est également discutée. Elle décrit également comment créer des effets spéciaux avec des enveloppes.



Ajouter des caractères spéciaux

Les polices de broderie et TrueType contiennent généralement beaucoup plus de caractères que votre clavier. Dans EmbroideryStudio, vous pouvez directement ajouter des caractères spéciaux et des symboles en passant par la boîte de dialogue **Sélectionner symboles** ou par la **Table de caractères** de MS Windows®.

Insérer symboles

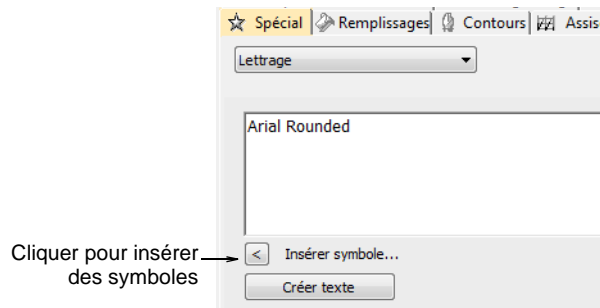
A Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter des caractères spéciaux et des symboles. Cliquez à droite pour sélectionner les options de lettrage.

Ajoutez à votre lettrage les caractères et symboles spéciaux.

!"#\$%&'()*+/@

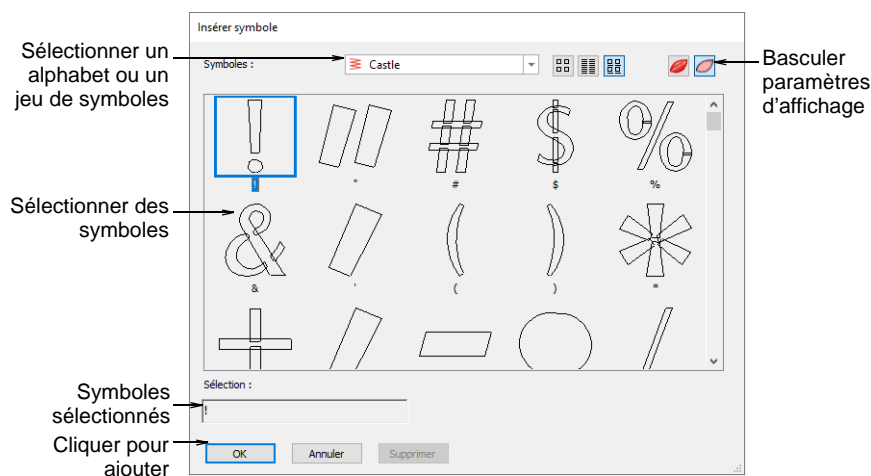
Marche à suivre pour insérer des symboles

1 Cliquez à droite sur l'icone **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.



Suggestion : Si vous connaissez déjà le raccourci clavier pour un symbole, vous pouvez l'ajouter en saisissant la combinaison à l'écran ou dans le docker.

2 Cliquez sur **Insérer symbole**.



- 3 Sélectionnez un alphabet ou un jeu de symboles dans la liste **Symboles**.
- 4 Sélectionnez les symboles dont vous avez besoin. Les symboles sélectionnés sont affichés dans le champ **Sélection**.
- 5 Cliquez sur **OK**. Les symboles sélectionnés sont affichés dans le panneau de saisie de texte du dock **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**.

Créer des dessins en flair script

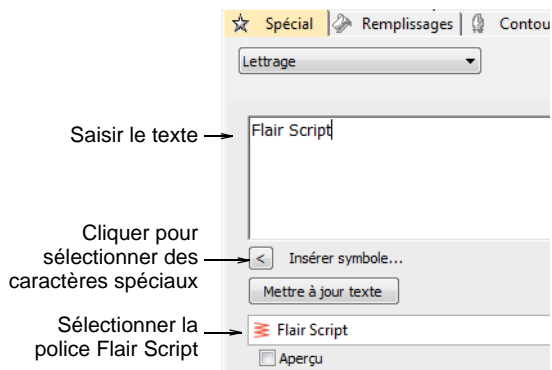
A Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter des caractères spéciaux et des symboles. Cliquez à droite pour sélectionner les options de lettrage.

Flair script est une police spéciale qui vous permet d'ajouter des styles décoratifs à la fin d'objets de texte, imitant les ornements extravagants de l'écriture à la main.



Marche à suivre pour créer un dessin en flair script

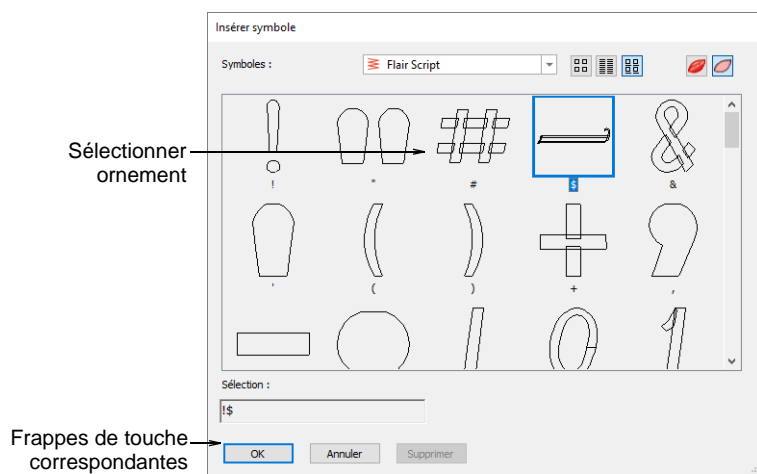
1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.



2 Sélectionnez **Flair Script** sur la liste **Police**.

3 Saisissez le texte que vous voulez broder dans le panneau de saisie de texte.

4 Cliquez sur **Insérer symbole**.



5 Sélectionnez les ornements dont vous avez besoin. Faites dérouler la liste pour d'autres options.

- 6 Cliquez sur **OK** pour fermer le dialogue. Les caractères sélectionnés sont affichés dans le panneau de saisie de texte.



- 7 Ajustez les paramètres de lettrage si nécessaire et cliquez sur **OK**.
- 8 Cliquez sur un point d'insertion ou marquez des points de référence pour la [ligne de base](#) sélectionnée.
- 9 Pressez la touche **Retour**.



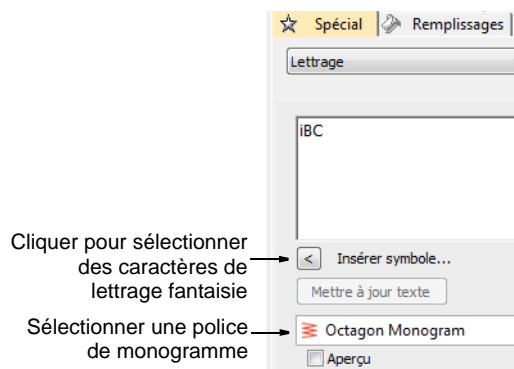
Suggestion : Essayez différents ornements pour obtenir le look désiré.

Ajouter un lettrage monogramme

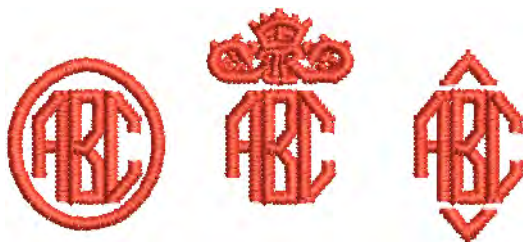
En plus de la fonctionnalité dédiée **Monogrammes**, EmbroideryStudio vous permet de créer des dessins de monogramme en utilisant des [polices](#) de monogramme spéciales. Voir également [Monogrammes](#).

Marche à suivre pour ajouter un lettrage de monogramme

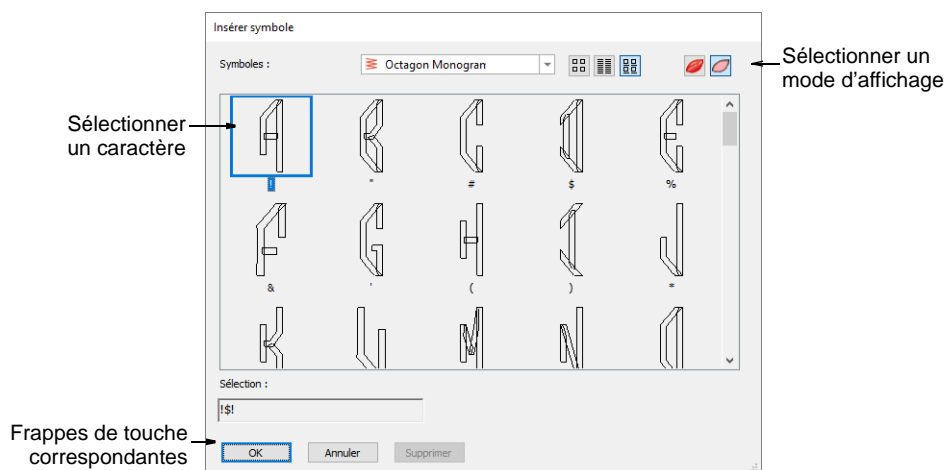
- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.



- Sélectionnez un police de monogrammes adéquat, tel que Octagon Monogram. Voir également [Polices de broderie](#).



- Cliquez sur **Insérer symbole**. Le dialogue **Insérer symbole** s'ouvre.

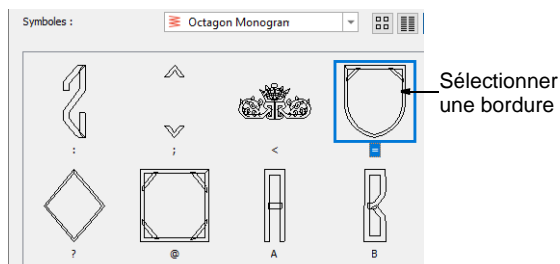


Suggestion : Lorsque vous sélectionnez un caractère, une frappe de touche apparaît dans le champ **Sélection**. Cela indique la combinaison de touches requise pour taper le caractère directement à l'écran.

- Sélectionnez une lettre tournée vers la gauche. Octagon Monogram, par exemple, a trois exemplaires de chaque lettre, un pour le côté gauche, un pour le milieu et un pour le côté droit. Lorsque vous sélectionner des lettres, il faut vous assurer que leur orientation est correcte.
- Sélectionnez une lettre pour le milieu, puis une tournée vers la droite.



6 Sélectionnez une bordure si nécessaire.



7 Cliquez sur **OK**. Les caractères sélectionnés sont affichés dans le panneau de saisie de texte.

8 Cliquez sur **Créer texte**.



Suggestion : Si vous voulez que les lettres de votre monogramme soient de couleurs différentes, sélectionnez-les et recoloriez-les une par une.

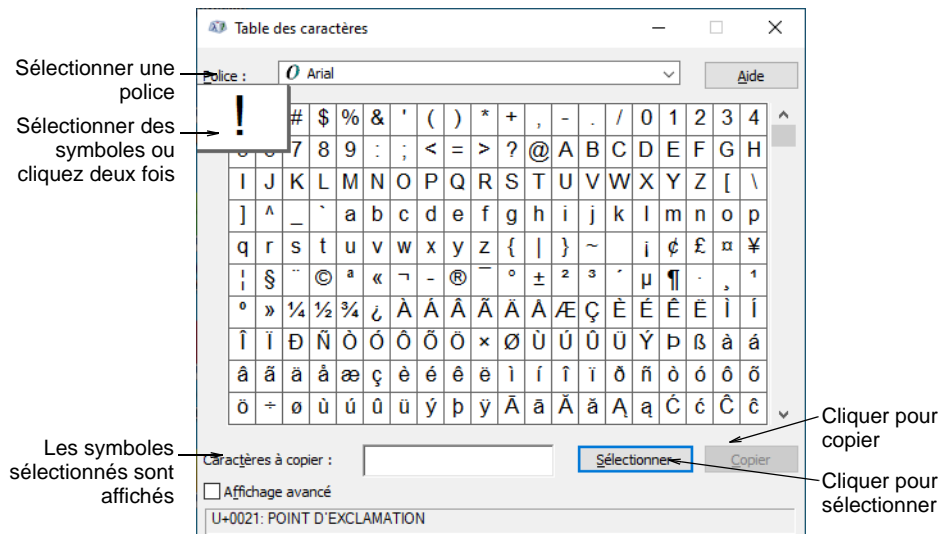


Utiliser la table de caractères

Utilisez la **Table de caractères** de MS Windows® pour accéder rapidement aux symboles et aux lettres fréquemment utilisés. Normalement, la **Table de caractères** s'installe en même temps que MS Windows®. Pour plus amples informations, reportez-vous votre documentation MS Windows®.

Marche à suivre pour utiliser la table de caractères

- 1 Ouvrez la Table de caractères de MS Windows®. Par défaut, vous la trouverez sous **Démarrer > Programmes > Accessoires > Outils système > Table de caractères**.



- 2 Sélectionnez une police sur la liste déroulante.
- 3 Cliquez deux fois sur un caractère ou sélectionnez-le et pressez **Sélectionner**. Le ou les caractères apparaissent dans le champ **Caractères à copier**.
- 4 Cliquez sur **Copier** pour copier le caractère dans le [presse-papiers](#).
- 5 Collez-le dans le panneau de saisie de texte du dock **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**. Pour ce faire, cliquez à l'intérieur du panneau de saisie de texte et pressez les touches **Ctrl+V** ou cliquez à droite pour ouvrir le menu contextuel.



Suggestion : Vous pouvez également coller des caractères ou des symboles dans un programme graphique externe afin de les utiliser pour créer des caractères personnalisés.

Appliquer des types de point et des effets au lettrage

Le point par défaut des objets de lettrage est le point **Satin**. Vous pouvez appliquer d'autres types de points de remplissage tels que **Tatami** ou **Fractionnement de programme** ainsi que des effets de point tels que **Bord dentelé**. Pour plus amples informations, voir [Types de point](#).



Note : Les valeurs de lettrage sont en style <PRESET_LETTERING> dans le modèle Standard. Elles peuvent être modifiées sans porter préjudice aux valeurs des autres objets. Ce style ne doit être ni supprimé ni renommé. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec des styles](#).



Lettrage Satin

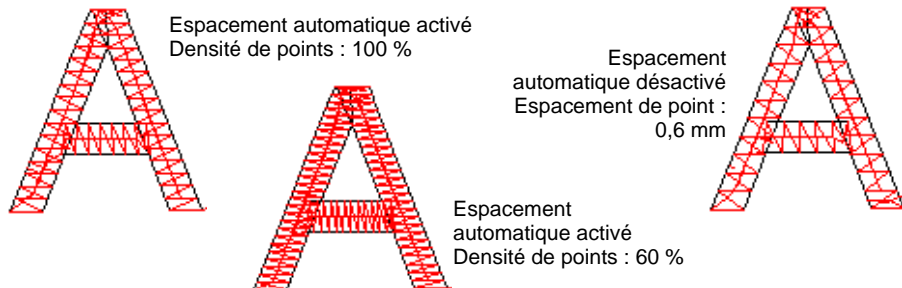


Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point Satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Points de remplissage > Satin en relief pour créer des surfaces en relief – peut être appliqué au lettrage ou utilisé avec trapunto pour des effets de courtepointe. Cliquez à droite pour les paramètres.

Le point par défaut des objets de lettrage est le point **Satin**. Comme il n'y a généralement pas de piqûres d'aiguille rompant le remplissage, le point Satin crée un effet brillant de haute qualité.



Satin en relief peut être appliqué avec succès à certains styles de polices de caractères pour créer une surface de broderie en relief. Des contours peuvent être ajoutés avec l'outil **Contours et décalages** pour

utiliser dans les dessins de broderie molletonnée. Traditionnellement, trapunto utilise deux couches ou plus, dont le dessous est fendu et rembourré, produisant une surface relevée sur la contrepointe. Appliquez la deuxième couche par-dessus le lettrage **Satin en relief** et cousez avec des contours trapunto.

Goudy Sans



Note : EmbroideryStudio inclut aussi un certain nombre de polices 3D dédiées en standard.

Sujets connexes

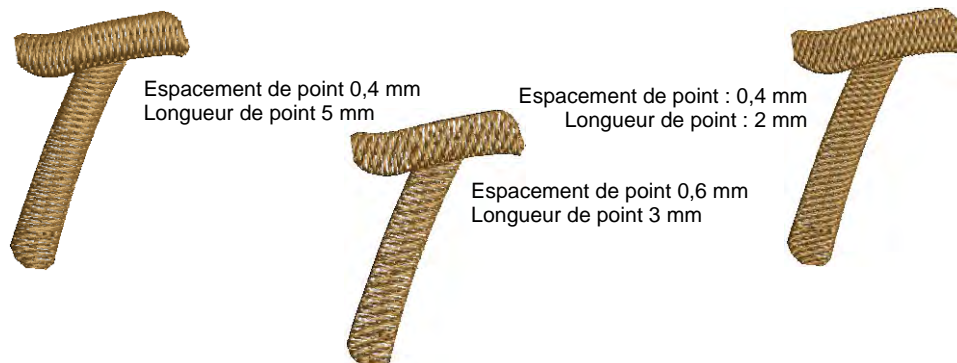
- ◀ [Broderie satin](#)
- ◀ [Polices de broderie](#)
- ◀ [Générer contours et décalages](#)

Lettrage tatami



Utiliser Points de remplissage > Tatami pour créer des remplissages pour les formes irrégulières de grande taille. Cliquez à droite pour les paramètres.

Vous pouvez remplir un lettrage avec des points **Tatami**. Cela pourrait convenir pour remplir des formes de lettrage de grande taille.



Lettrage zigzag



Utiliser Points de remplissage > Zigzag pour créer des remplissages avec un effet ouvert « denté ». Cliquez à droite pour les paramètres.

Le point **Zigzag** peut être appliqué au lettrage pour n'importe quel effet de broderie ouverte.



Sujets connexes

- ◀ [Broderie ouverte](#)
- ◀ [Polices de broderie](#)

Lettrage à motifs



Utilisez Points de remplissage > Fractionnement de programme pour créer des points de remplissage décoratifs là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque.

Essayez d'appliquer **Fractionnement de programme** au lettrage. Ceci aussi pourrait très bien convenir pour le remplissage de formes de lettrage de grande taille ou pour produire des effets spéciaux. La densité est déterminée par l'espacement de points.



Sujets connexes

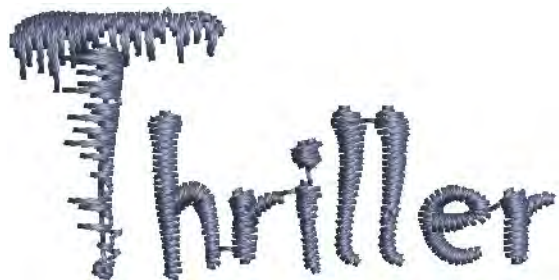
- ◀ [Créer des textures avec fractionnement de programme](#)

Lettrage à bord dentelé



Utilisez Effets de point > Bord dentelé pour créer des bords rugueux, des effets ombrés, imiter l'aspect de la fourrure et autres textures pelucheuses, le long d'un ou de plusieurs côtés d'objets sélectionnés.

Bord dentelé peut être utilisé avec des objets de lettrage pour produire des effets spéciaux « sinistres » ou des textures pelucheuses.



Sujets connexes

◀ [Bords dentelés](#)

Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour éditer des lettres à l'écran.



Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.

Appliquez **Art du lettrage** aux objets de lettrage, vous pouvez les faire se bomber ou s'arquer, s'étirer ou se compresser. De nombreux styles sont disponibles dans la galerie **Art du lettrage**. Vous pouvez ajuster avec précision des formes prédéfinies selon vos préférences. Editez le texte du lettrage en enveloppe de la même façon que celui du lettrage normal. Redonnez au lettrage sa forme originale en supprimant toute l'enveloppe.

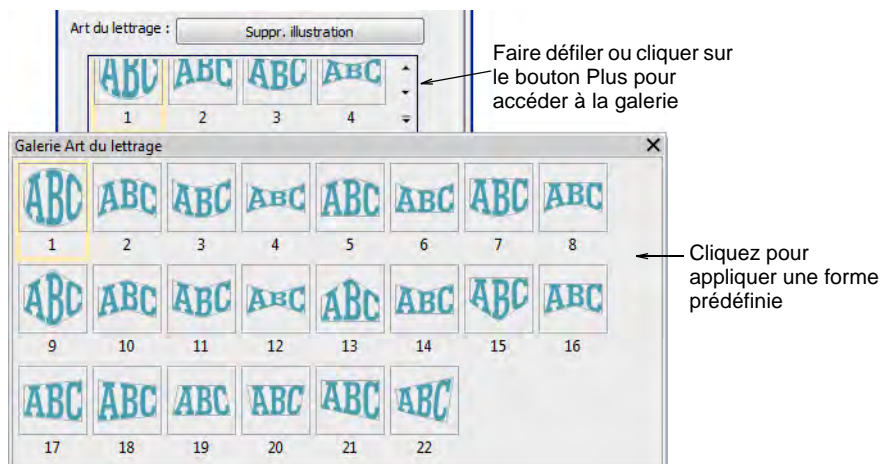
Marche à suivre pour créer des effets artistiques

◀ Créez un objet de lettrage.



◀ Cliquez deux fois sur l'objet pour accéder à ses propriétés.

- ◀ Faites défiler la liste **Art du lettrage** ou cliquez sur **Plus** pour accéder à la galerie. Vous pouvez la détacher pour y accéder plus facilement.



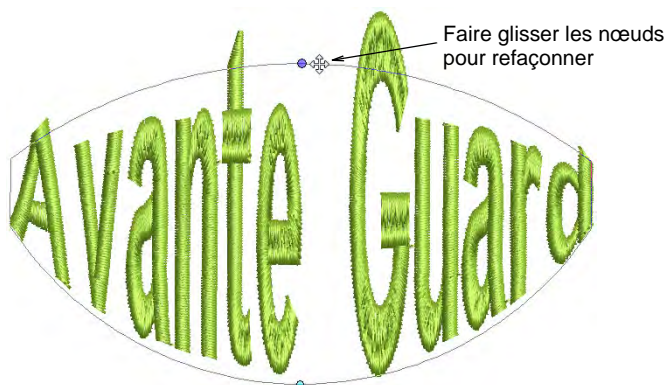
- ◀ Sélectionnez une forme dans la galerie.



- ◀ Cliquez à nouveau pour accéder aux poignées de contrôle de rotation.



◀ Utilisez **Refaçonner objet** pour affiner la forme de l'enveloppe.



- ◀ Faites glisser les poignées de contrôle pour faire des ajustements :
 - ◀ Pour déplacer deux poignées en sens opposés, maintenez la touche **Maj** pendant que vous faites glisser.
 - ◀ Pour déplacer les deux poignées dans le même sens, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous faites glisser.
- ◀ Pressez la touche **Echap** pour terminer.
- ◀ Pour éditer, cliquez sur l'icône **Lettrage** lorsque l'objet est sélectionné. Des lettres dupliquées apparaissent ci-dessous.



- ◀ Cliquez à l'intérieur de la lettre dupliquée et éditez le texte comme désiré. Pressez la touche **Retour** pour confirmer.



- ◀ Pour faire revenir un objet à sa forme originale, cliquez sur **Supprimer illustration**.



Sujets connexes

- ◀ [Appliquer des enveloppes](#)

Paramétrer séquence de points de broderie et méthode de jointure

Vous pouvez spécifier la séquence de broderie des caractères afin de minimiser les problèmes d'enregistrement que pourraient présenter les majuscules ou certains tissus difficiles. Bien que la méthode **Jointure la plus proche** soit recommandée dans la plupart des cas pour minimiser les coupes, vous pourrez parfois utiliser le paramètre **Comme numérisé** avec les alphabets contenant de nombreuses couleurs, des types de point multiples ou des effets spéciaux.

Mise en séquence des lettres

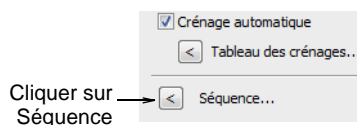


Cliquez sur Boîte à outils > Lettrage pour ajuster la séquence de broderie d'un lettrage.

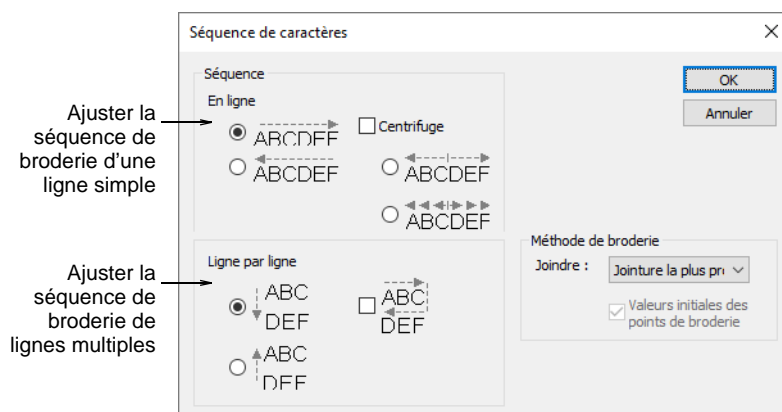
Vous pouvez spécifier la séquence de broderie des caractères afin de minimiser les problèmes d'enregistrement que pourraient présenter les majuscules ou certains tissus difficiles. L'option **Centrifuge**, par exemple, est particulièrement utile lors de la broderie de majuscules. Il existe aussi des options pour lettrages multilignes qui sont utiles si les machines ne disposent pas de coupe-fils.

Marche à suivre pour ajuster la mise en séquence des caractères

- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** ou cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.



- 2 Cliquez sur **Séquence**. Le dialogue **Séquence de caractères** s'ouvre.



- 3 Sélectionnez une séquence de broderie. Les options comprennent :

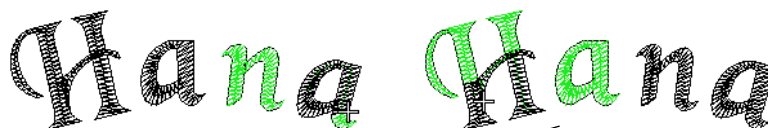
- ◀ **En ligne**: Si vous voulez que chaque ligne du lettrage soit brodé dans le même sens (de gauche à droite ou de droite à gauche).



Brodé de droite à gauche

Brodé de gauche à droite

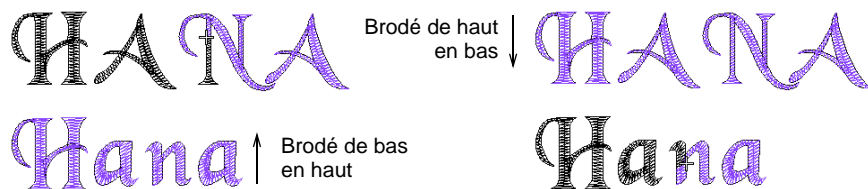
- ◀ **Centrifuge**: Cochez cette case si vous voulez que le lettrage soit brodé à partir du centre.



Côté droit brodé en premier

Côté gauche brodé en premier

- ◀ **Ligne par ligne**: Vous permet de décider si vous voulez que votre lettrage multiligne soit brodé de haut en bas ou de bas en haut.



Note : Vous pouvez combiner les options de mise en séquence **En ligne** et **Ligne par ligne**.

- 4 Cliquez sur **OK** pour retourner à l'onglet **Spécial**.



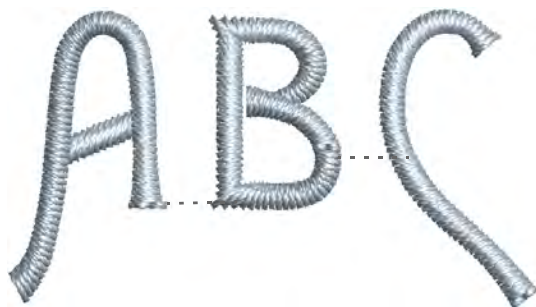
Suggestion : Parcourez votre dessin pour vérifier la séquence de broderie. Pour plus amples informations, voir [Parcourir les dessins](#).

Changer méthode de bordure du lettrage



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour modifier la méthode de jointure d'un lettrage.

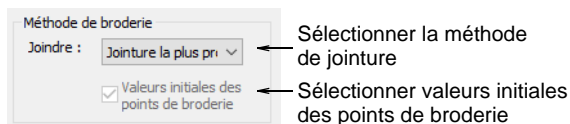
La méthode de broderie d'un lettrage est préétablie par alphabet pour donner les meilleurs résultats. Dans la plupart des cas, **Jointure la plus proche** est recommandée afin de minimiser les coupes.



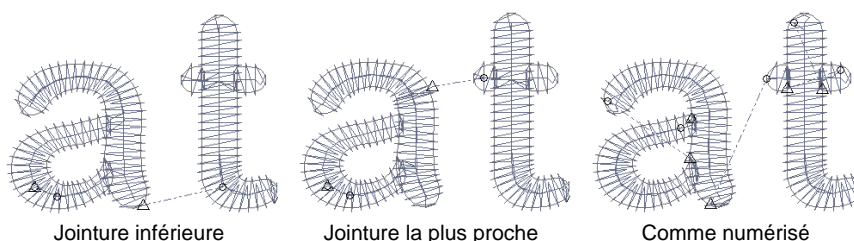
Les objets de lettrage consistent normalement en un type de point et une seule couleur. Cependant, la méthode d'assemblage **Comme numérisé** et le paramètre **Valeurs initiales des points de broderie** peuvent être utilisés avec des polices spéciales qui combinent plusieurs types de points – par exemple **Satin** avec **Passage**, ou **Tatami**, ou **Motifs**. Le paramètre **Comme numérisé** s'utilise avec les alphabets qui comprennent plusieurs couleurs ou des effets spéciaux. De tels polices peuvent inclure des [fonctions machine](#), comme pour les alphabets à deux couleurs, ou des points de passage pour une broderie de recouvrement.

Marche à suivre pour changer de méthode de jointure de lettrage

- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** ou cliquez deux fois sur le ou les objets de lettrage sélectionnés pour accéder aux propriétés d'objet.
- 2 Cliquez sur **Séquence**. Le dialogue **Séquence de caractères** s'ouvre.



- 3 Sélectionnez une méthode de broderie dans la liste :



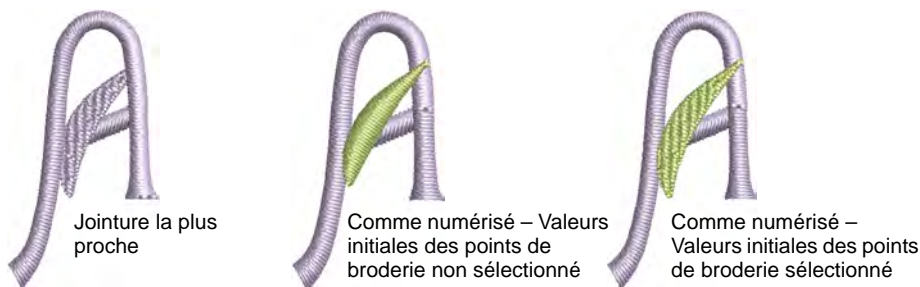
Les options comprennent :

Option	Fonction
Jointure inférieure	Les lettres sont jointes le long de la ligne de base . Utilisez-la pour broder sur du tissu éponge – les joints sont cachés dans les poils.
Jointure la plus proche	Les lettres sont jointes au point le plus proche. A utiliser pour minimiser les coupes.
Comme numérisé	Les lettres sont brodées comme elles ont été numérisées à l'origine. A utiliser avec les alphabets qui combinent différents Points de remplissage ou d'effets spéciaux.

- 4 Le cas échéant, cochez la case **Valeurs initiales des points de broderie**.

Ceci n'est possible que lorsque le type de jointure **Comme numérisé** est sélectionné. Utilisez-le avec des polices spéciales qui combinent

plusieurs types de point. Sinon, les caractères ne seront brodés qu'avec un seul type de point.



5 Cliquez sur **OK** pour retourner à l'onglet **Spécial**.



Note : Pour les méthodes de point et d'assemblage recommandées, voir [Polices de broderie](#).

Paramétrer le crénage automatique des lettres

La fonctionnalité de crénage automatique de lettres vous permet d'améliorer l'apparence et la lisibilité du lettrage en réglant avec précision l'espace entre chaque paire de caractères. Généralement, l'espace entre certaines paires de lettres semble être irrégulier à cause de l'illusion d'optique créée par des lignes droites et des courbes côte à côte. Le crénage automatique optimise l'espacement entre les paires de lettrage en fonction de valeurs prédéfinies. Bien qu'il fonctionne très bien sans personnalisation, les utilisateurs expérimentés peuvent personnaliser ces valeurs à leur gré. Les tableaux de crénages peuvent même être copiés à partir de polices MS Windows® similaires.

HAVE A GOOD DAY
HAVE A GOOD DAY



Suggestion : Pour plus d'informations sur le crénage, voir le sujet « Windows Dev Center » sur [justification, crénage et espacement](#).

Appliquer le crénage automatique

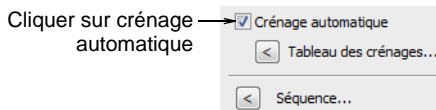


Cliquez à droite sur Boîte à outils > Lettrage pour ajuster le crénage automatique dans les objets de lettrage sélectionnés.

On accède à l'option de crénage automatique au moyen du docker **Propriétés d'objet**.

Marche à suivre pour appliquer le crénage automatique

- 1 Cliquez deux fois sur les objets de lettrage pour accéder à propriétés d'objet.



- 2 Faites défiler jusqu'au panneau **Espacement**. S'il existe un tableau de crénages pour l'alphabet sélectionné ou la police TrueType, la case **Crénage automatique** est activée et sélectionnée par défaut.
- 3 Le cas échéant, sélectionnez **Crénage automatique** et cliquez sur **Appliquer**.

HAVE A GOOD DAY
↓
HAVE A GOOD DAY

Sujets connexes

- ◀ [Paramétrer l'espacement automatique des lettres](#)

Gérer des tableaux de crénages



Utilisez Docker > Propriétés d'objet pour accéder aux tableaux de crénages.

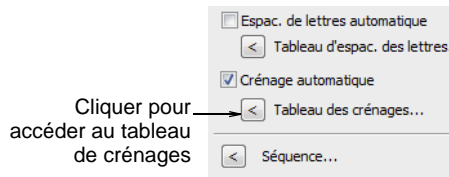
Un tableau de crénages est un ensemble de valeurs de crénage couvrant toutes les combinaisons possibles de paires de lettres dans un alphabet. La commande **Tableau de crénages** donne accès à un dialogue utilisé pour gérer les tableaux de crénages. Vous pouvez copier des tableaux à partir d'un alphabet – broderie ou TrueType – d'un autre alphabet ou supprimer complètement son tableau de crénages.



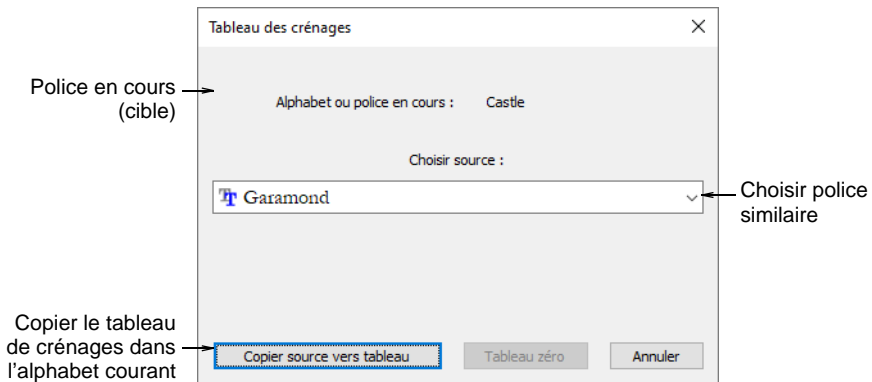
Note : Les tableaux de crénages TrueType ne peuvent être remplacés, ajoutés ou modifiés de quelque façon que ce soit. Vous pouvez toutefois convertir une police TrueType en alphabet de broderie et ajouter ou modifier un tableau de crénages le cas échéant.

Marche à suivre pour gérer des tableaux de crénages

- 1 Ouvrez le docker **Propriétés d'objet** > **Spécial** > **Lettrage**.
- 2 Sélectionnez une police dans la liste.



- 3 Faites défiler et cliquez sur le bouton **Tableau des crénages**. Le dialogue **Tableau de crénages** s'ouvre avec l'alphabet de broderie courant (cible) affiché. La liste déroulante affiche toutes les polices de caractères qui contiennent des tableaux des crénages.



- 4 Choisissez un alphabet adapté ou une police TrueType adaptée sur la liste et cliquez sur **Copier source vers tableau** pour charger son tableau de crénages dans l'alphabet de broderie courant. La commande **Tableau zéro** est activée si l'alphabet courant (cible) a déjà un tableau de crénages.

Sujets connexes

- ◀ [Appliquer le crénage automatique](#)
- ◀ [Éditer des valeurs de crénage](#)

Éditer des valeurs de crénage

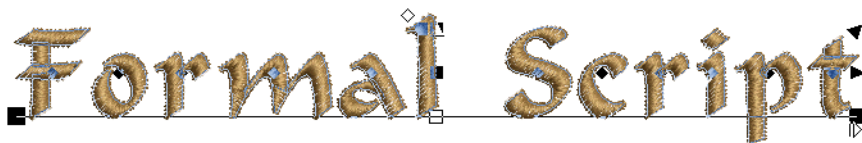


Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés, éditer des angles de point et ajuster les points de démarrage/fin.

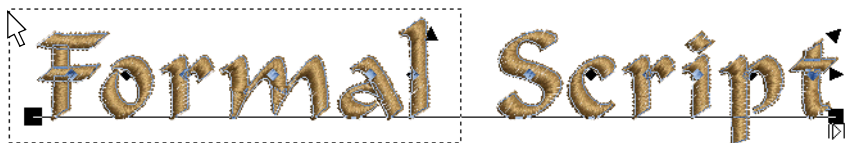
Vous avez créé un objet de lettrage dont le **Crénage automatique** est activé. Utilisez cette procédure pour mettre à jour les paramètres de crénage pour les paires de lettres contiguës.

Marche à suivre pour éditer des valeurs de crénage

- 1 Sélectionnez un objet de lettrage avec crénage automatique et cliquez sur l'icône **Refaçonner**.



- 2 Cliquez sur le point de contrôle en losange au centre de la lettre.
- 3 Faites glisser la ou les lettres sélectionnées le long de la ligne de base, ou utilisez les touches de direction pour ajuster l'espacement. Ou bien, pour déplacer plusieurs lettres à la fois, cliquez à droite sur le point de contrôle en losange de la première lettre et faites glisser. Toutes les lettres sur cette ligne sont déplacées en même temps.
- 4 Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour régler avec précision tous les espacements de lettres à l'intérieur de l'objet.
- 5 Sélectionnez un ou plusieurs blocs de lettres contiguës en cliquant sur leurs points de contrôle en losange et pressant la touche **Ctrl** simultanément, ou en faisant glisser un cadre de sélection autour d'eux.



- 6 Sélectionner **Objet > Mettre à jour paramètres de crénage**. Cette opération influera sur l'espacement des lettres de tous les nouveaux objets de lettrage.
- 7 Cliquez sur **OK**.

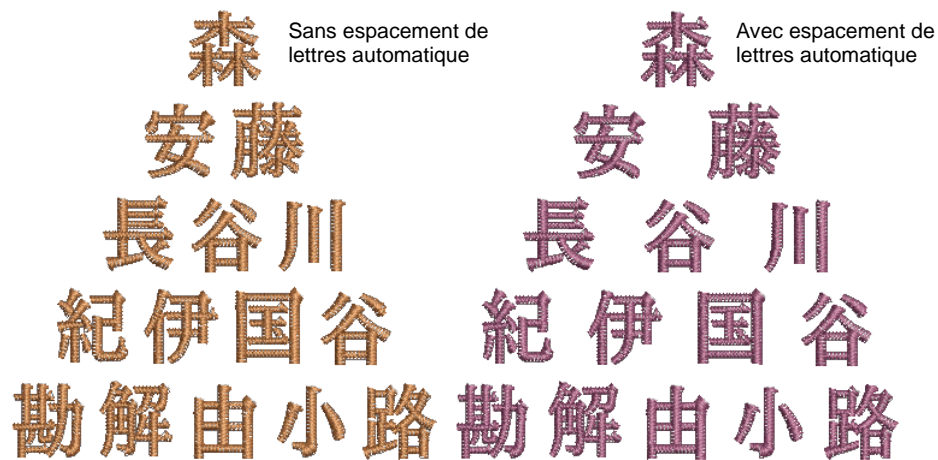
Une nouvelle valeur de crénage est générée pour chaque paire de lettres contiguës et écrites dans le tableau de crénage correspondant.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les espacements des lettres à l'écran](#)

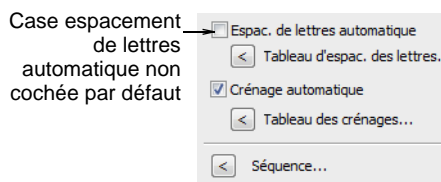
Paramétrer l'espacement automatique des lettres

La fonctionnalité **Espacement de lettres automatique** vous permet d'ajuster avec précision l'espacement des lettres en fonction du nombre de caractères par objet de lettrage. Lorsqu'il est activé, EmbroideryStudio espace automatiquement les lettres en fonction d'un tableau d'espacement prédéfini. Par exemple, dans un objet de lettrage de cinq caractères, l'espacement peut être paramétré à 2 mm, alors que dans un objet de lettrage de trois caractères, il peut être augmenté à, disons, 3 mm.



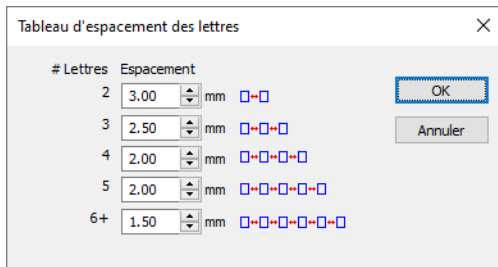
Marche à suivre pour appliquer l'espacement de lettres automatique

- 1 Créez ou sélectionnez un objet de lettrage et cliquez deux fois pour accéder aux propriétés d'objet.

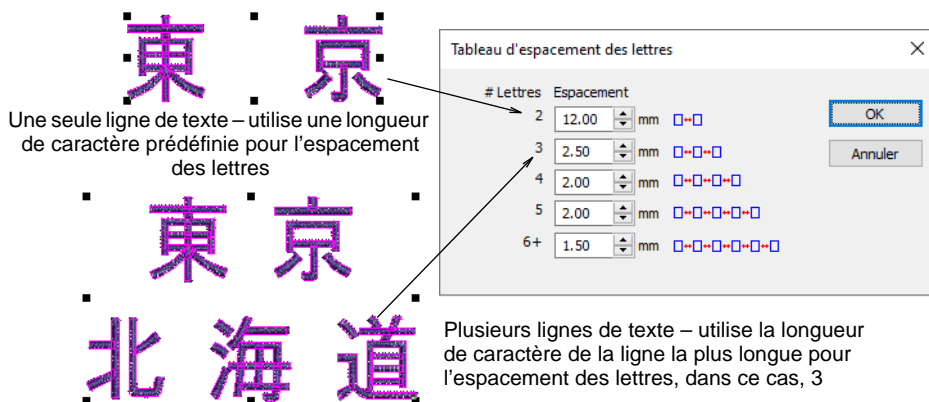


- 2 Sélectionnez une ligne de base pour utiliser avec **Espacement de lettres automatique**. Espacement de lettres automatique est disponible pour toutes les lignes de base. Toutefois, avec des lignes de base en ligne fixe ou en arc, l'espacement automatique ne fonctionne que lorsque les options **Largeur** et **Taille** sont sélectionnées.
- 3 Cochez la case **Espacement de lettres automatique**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Tableau d'espacement des lettres**. Le dialogue **Tableau d'espacement des lettres** contient une matrice

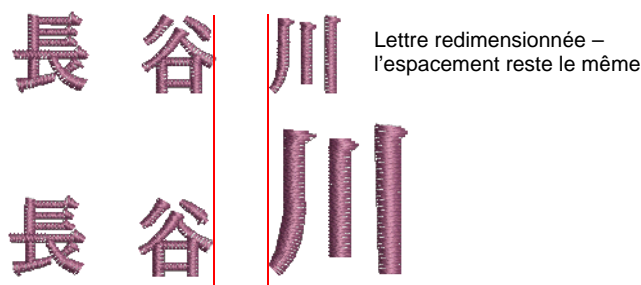
de paramètres pour les objets de lettrage de deux à six caractères, ou plus.



- 5 Ajustez les espacements pour chaque groupement de caractères. Le champ le plus haut pour deux caractères aura une fourchette comprise entre 0,10 mm et 100,00 mm.
- 6 Cliquez sur **OK**. La case **Espacement de lettres automatique** étant cochée :
 - ◀ Pour un objet de lettrage contenant plus d'une ligne de texte, le système utilisera la ligne de texte la plus longue pour l'espacement des lettres.



- ◀ Le tableau des espacements de lettres ne changera pas, même si des lettres individuelles sont redimensionnées en mode **Refaçonner**.





Suggestion : La fonctionnalité **Espacement de lettres automatique** fonctionne aussi avec la fonctionnalité **Noms multiples**. Tout « cadre de nom » peut avoir un espacement des lettres spécifié, de la même façon qu'il peut prendre toute autre propriété de lettrage.

Sujets connexes

- ◀ [Paramétrer le crénage automatique des lettres](#)
- ◀ [Ajuster les lignes de base](#)
- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)

Paramétrer l'assise de lettrage



Cliquez à droite sur Effets de point > Assise automatique pour ajuster les paramètres d'assise d'un lettrage.

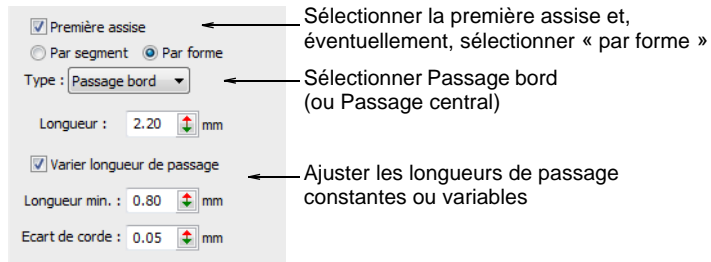
L'apparence et la qualité du lettrage dépendent en grande partie de l'assise qui sert de fondation à la broderie de recouvrement. En plus de son rôle stabilisateur, l'assise donne du « gonflant », rehaussant les points de recouvrement et les empêchant de s'enfoncer dans les tissus moelleux. Elle peut également apprêter un tissu duveté en l'aplatissant.

La plupart des lettrages utilisés dans les dessins de broderie ont une hauteur de 15 mm ou moins. A ces tailles, les colonnes font moins de 3 mm de large dans les polices normales. Une seule assise **Passage central** ou **Passage bord** convient le mieux à ces objets. Voici quelques règles générales :

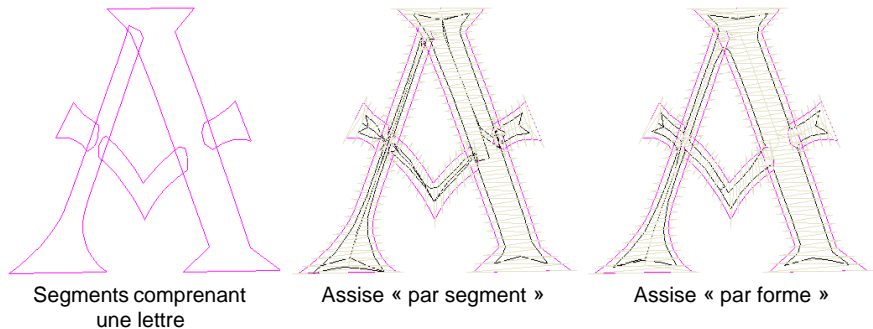
- ◀ Les lettrages dont la hauteur ne dépasse pas 5 mm n'ont pas besoin d'assise.
- ◀ On peut appliquer une assise Passage central aux lettres de 6 à 10 mm.
- ◀ Le lettrage dépassant 10 mm est assez grand pour une assise Passage bord.
- ◀ Les lettres de grande taille, pour le dos des blousons, etc., peuvent requérir une deuxième couche d'assise. Zigzag double est parfois utilisé pour donner plus de gonflant.

Marche à suivre pour paramétrer une assise de lettrage

- 1 Sélectionnez un objet de lettrage.
- 2 Cliquez à droite sur l'icône **Assise automatique** pour accéder à propriétés d'objet.



- 3 Cochez la case **Première assise** et sélectionnez **Passage central** ou **Passage bord** comme premier type d'assise. Si vous sélectionnez **Passage bord**, une autre option **Par forme** devient disponible. Lorsqu'elle est activée, l'assise s'applique à tout l'objet de lettrage.
- 4 Sélectionnez l'option **Par segment** ou **Par forme**, selon le cas.



Note : Avec la plupart des objets de broderie, l'assise est brodée segment par segment avant l'application des points de recouvrement. Cependant, l'assise de lettrage est, par défaut, une assise unique **Par forme > Passage bord**, sauf dans le cas d'un lettrage « Comme numérisé ». Cela a pour effet de calculer une assise pour la forme dans son entier, plutôt que pour chaque segment la constituant, réduisant ainsi les concentrations de points, les passages de parcours et la numérotation globale des points.

- 5 Saisissez les valeurs de longueur requises pour chaque type d'assise.

- 6 Si vous utilisez une assise Zigzag, ajustez les angles de point pour créer un effet de quadrillage. Cela offrira plus de support qu'un simple zigzag.



- 7 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.



Suggestion : Exécutez **Simulateur de broderie** pour voir comment l'assise sera brodée.

Sujets connexes

- ◀ [Paramètres d'assise de points de passage](#)
- ◀ [Paramètres d'assise Zigzag](#)
- ◀ [Simuler le processus de broderie](#)

Chapitre 28

Noms d'équipe

La fonctionnalité **Noms multiples** vous permet de créer des dessins avec des noms d'équipe. Par exemple, vous pouvez utiliser un même logo avec des noms différents sur des uniformes de sport ou d'entreprise sans avoir à faire des copies multiples d'un même dessin. Vous pouvez choisir d'enregistrer et de broder les noms et les dessins de broderie ensemble ou séparément.



Cette section vous montre comment configurer des équipes et créer des dessins de noms d'équipe. Elle décrit aussi comment modifier des dessins de noms d'équipe et les faire sortir de différentes façons.

Créer des dessins simples de noms d'équipe

Create simple teamname designs by keying names directly into the **Noms multiples** docker. Alternatively, import names from a tab-delimited text file. Par défaut, l'objet de nom d'équipe consistera en une seule ligne de base avec trois noms. Add or remove name columns as desired.

Creating teamname objects



Utilisez Boîte à outils ou Docker > Noms d'équipe pour associer plusieurs noms à un dessin.

Pour associer des membres d'équipe à un dessin, vous devez créer un « objet de noms d'équipe » variable. Soit vous tapez les noms des

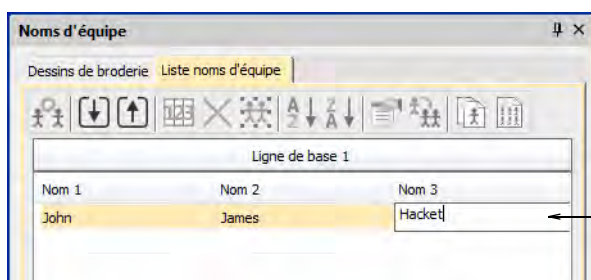
membres d'équipe directement, soit vous en importez d'une liste fournie par le client.

To create a teamname object


- ◀ Ouvrez le dessin désiré.










- ◀ Cliquez sur l'icône **Noms multiples** pour ouvrir le docker. Par défaut, l'objet de nom d'équipe consistera en une seule ligne de base avec trois noms.

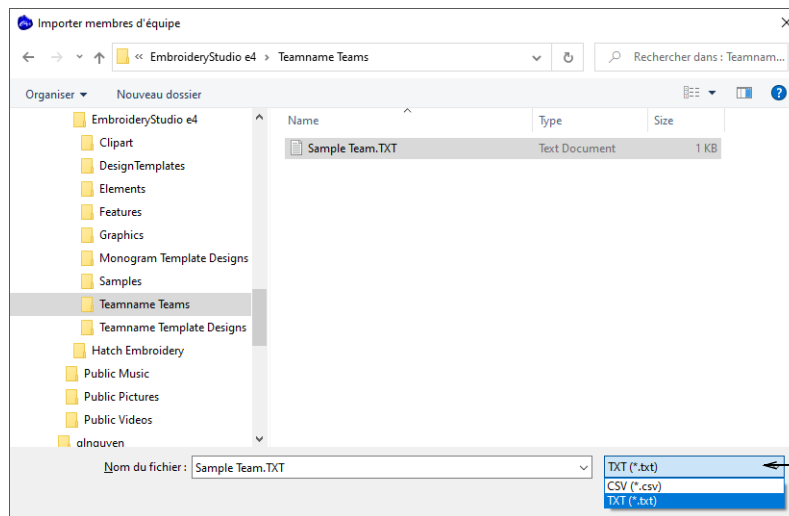


- ◀ Si vous êtes satisfait de l'agencement par défaut, cliquez tout simplement sur une cellule et commencez à taper. Pressez la touche **Tab** ou les touches **Maj+Tab** pour vous déplacer d'avant en arrière à travers des champs de nom.
- ◀ Vous pouvez aussi utiliser les outils **Liste noms d'équipe** pour ajouter des noms, supprimer des noms, etc. :

Outil	Description
 Gérer équipes	Gérer des équipes et membres d'équipe pour utilisation ultérieure. Voir plus loin.

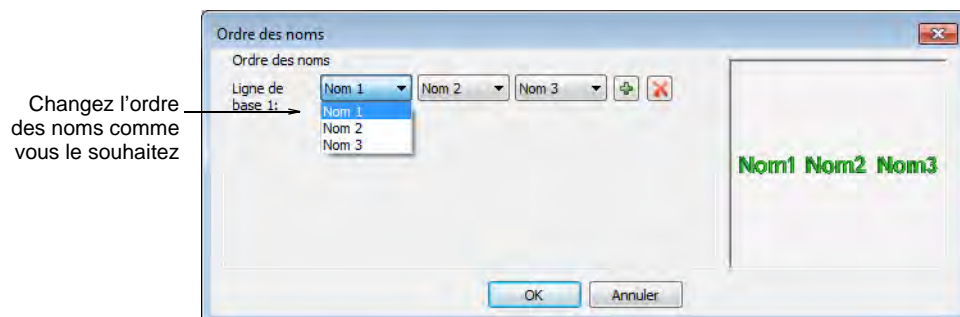
Outil	Description
	<p>Importer membres d'équipe</p> <p>Importer ou exporter une liste de membres d'équipe en format TXT ou en format CSV. Les noms doivent être séparés par une virgule.</p>
	<p>Exporter membres d'équipe</p>
	<p>Ordre des noms</p> <p>Changer l'ordre des noms par défaut ou inclure/exclure des noms si nécessaire.</p>
	<p>Supprimer sélection</p> <p>Supprimer les rangs sélectionnés ou toute la liste des membres.</p>
	<p>Sélectionner tout</p> <p>Sélectionner tous les membres de la liste pour modification ou positionnement.</p>
	<p>Classer par ordre croissant</p>
	<p>Classer par ordre décroissant</p>

- ◀ Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Importer membres d'équipe** pour importer des membres d'équipe d'une liste éventuellement fournie par le client. Cette liste doit être délimitée par des virgules.

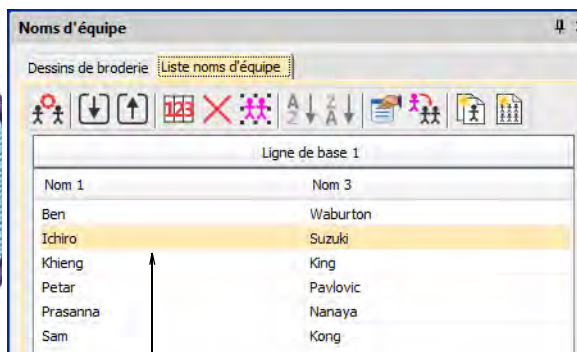


Suggestion : When you import a teamname list you can import it from anywhere. However, you cannot use the **Manage Teams** dialog effectively with it unless it is saved in the 'Teamname Teams' system folder. Pour plus amples informations, voir [Gérer les équipes](#).

- ◀ Cliquez sur le bouton **Ordre des noms** si vous voulez changer l'ordre des noms par défaut. Utilisez-le, par exemple, pour mettre les noms de famille en premier ou limiter le nombre de noms inclus – par exemple, le premier et le troisième.



- ◀ Cliquez sur **OK** et saisissez des points de référence selon l'invite.



Ichiro Suzuki

- ◀ Sélectionnez tous les noms et sélectionnez **Point de broderie** > **Générer points de broderie** ou pressez la touche **G**.
- ◀ Sélectionnez des noms un par un pour les visualiser avec le dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Gérer les équipes](#)
- ◀ [Modèles de noms d'équipe](#)
- ◀ [Appliquer des lignes de base](#)

Importing teamname lists with additional fields

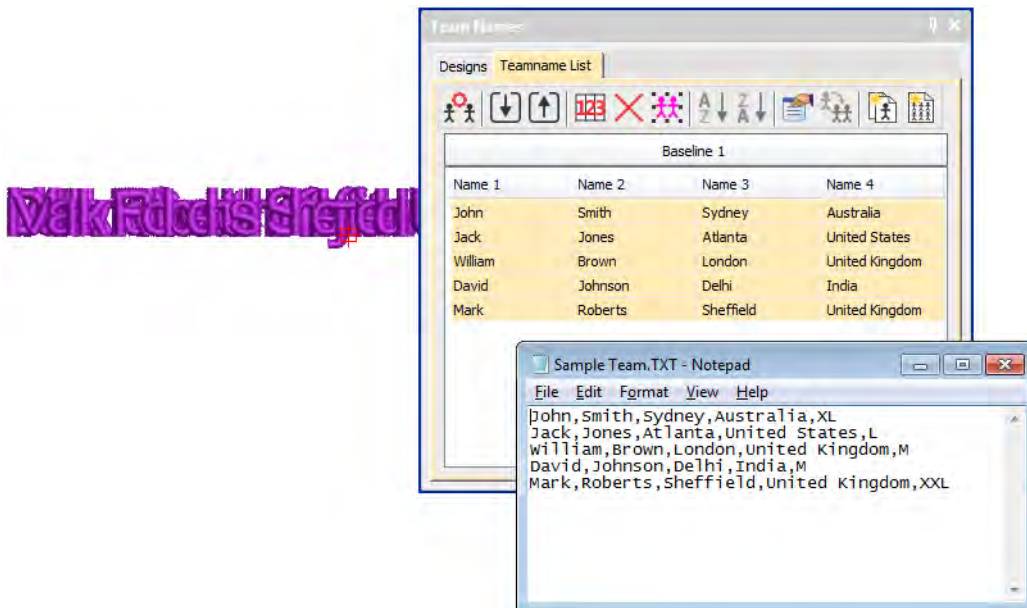


Utiliser Noms d'équipe > Importer membres d'équipe pour importer une liste de membres d'équipe en format TXT ou en format CSV. Les noms doivent être séparés par une virgule.

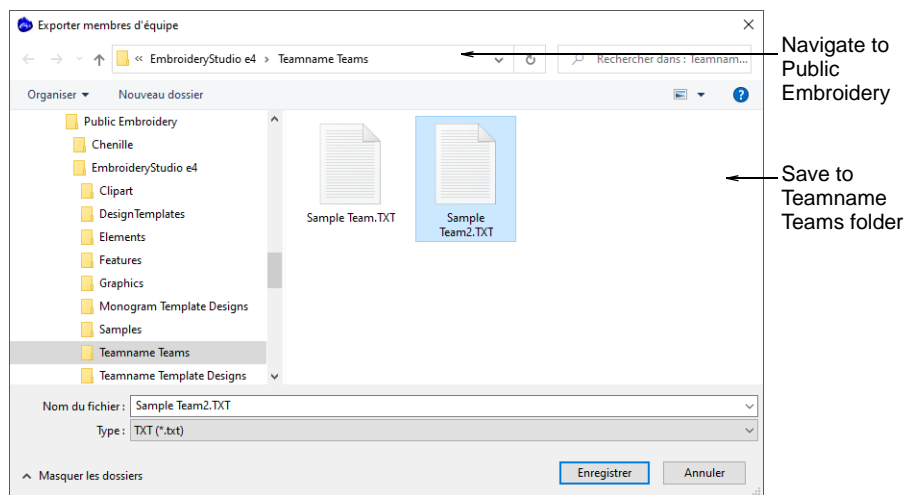


Utiliser Noms d'équipe > Gérer équipes pour gérer des équipes et des membres d'équipe pour utilisation future.

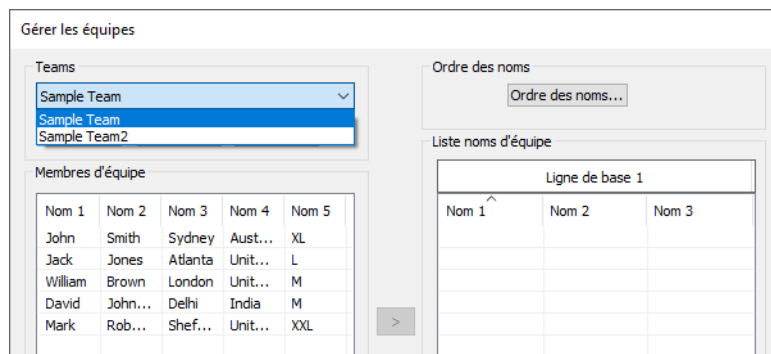
A 'size' field is often added to teamname lists even though it does not form part of the design. While the size field doesn't appear in the design, it is added to each design name when generated. This allows machinists to ensure they are using the right size garment for the specified name.



To view size fields in the **Manage Teams** dialog, first save the teamname file in CSV or TXT format to the **Teamname Teams** folder as shown. Don't use subfolders.




Open the **Manage Teams** dialog and select the file name from the **Teams** droplist. All fields will be imported...



Modèles de noms d'équipe

La fonctionnalité **Noms multiples** vous permet d'utiliser des agencements prédéfinis ou de créer les vôtres. Ces agencements peuvent consister en lignes de base simples ou multiples, chacune ayant un ou plusieurs noms.

Utiliser des modèles avec des dessins de nom d'équipe

 Utilisez Boîte à outils ou Docker > Noms d'équipe pour sélectionner un agencement pour votre dessin de nom d'équipe.

Quand vous créez vos dessins de noms d'équipe, vous pouvez utiliser un agencement prédéfini ou un agencement personnalisé fondé sur une illustration que vous aurez reçue .

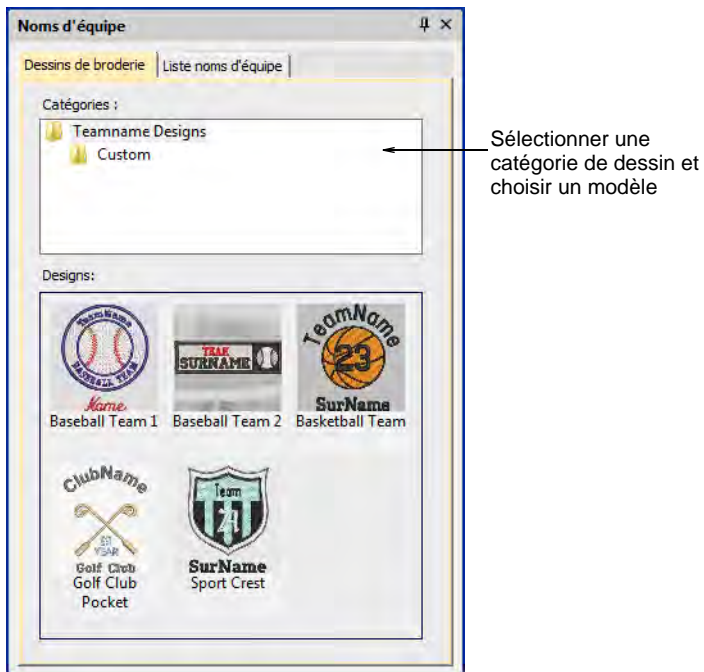
Marche à suivre pour utiliser un modèle avec un dessin de nom d'équipe

- ◀ Ouvrez le dessin désiré.



- ◀ Cliquez sur l'icône **Noms multiples** pour accéder au docker et choisissez l'onglet **Dessins de broderie**. Cet onglet comprend des échantillons de modèle, ainsi que les dessins personnalisés enregistrés

comme modèles de nom d'équipe. Ceux-ci peuvent contenir plusieurs lignes de base.



- ◀ Choisissez un modèle sur lequel fonder l'agencement considéré.
- ◀ Si vous n'avez pas déjà saisi les noms, basculez vers **Liste noms d'équipe** et tapez ou importez les noms à utiliser. L'échantillon

ci-dessous utilise deux ensembles de noms sur des lignes de base séparées.

Noms d'équipe

Dessins de broderie Liste noms d'équipe

Ligne de base 1	Ligne de base 2
Nom 1	Nom 2
Tokyo University	TANAKA
Sydney University	WILSON
Seoul University	KIM
Columbia University	SMITH
Kingston University	GREEN

Sélectionnez un nom pour afficher à l'écran

**TOKYO UNIVERSITY
TANAKA**

- ◀ Pressez la touche **G** pour générer le processus de broderie et utilisez les touches de direction pour positionner le lettrage.
- ◀ Utiliser **Liste noms d'équipe** pour sélectionner et afficher des membres d'équipe distincts.

- ◀ Pour repositionner ou modifier un objet de lettrage à l'intérieur d'un objet de noms d'équipe, maintenez la touche **Alt** pressée puis cliquez pour le sélectionner.



- ◀ Editez les propriétés d'objet de lettrage comme souhaité.



Sujets connexes

- ◀ Sélectionner des objets à l'intérieur de groupes
- ◀ Modifier des dessins de noms d'équipe

Créer des modèles personnalisés

En règle générale, vous recevrez des directives et éventuellement une illustration d'un client. Avant même d'importer les noms, vous pourrez préférer de faire la maquette du dessin à des fins d'approbation. Ce même dessin peut ensuite être enregistré pour servir de modèle de nom d'équipe.

Marche à suivre pour créer un modèle personnalisé

- 1 Importez une illustration nécessaire à votre modèle.



League

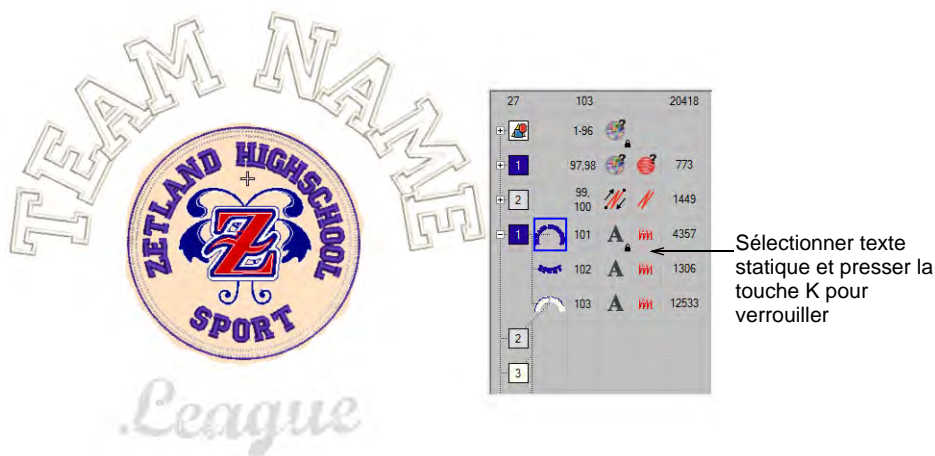
- 2 Ajoutez les éléments de lettrage que vous voulez utiliser. Incorporez tout élément « statique » qui ne changera pas dans le dessin de nom d'équipe final.
- 3 Ou bien, donnez des noms génériques aux textes qui feront partie du dessin de nom d'équipe final – « NOM D'EQUIPE ».



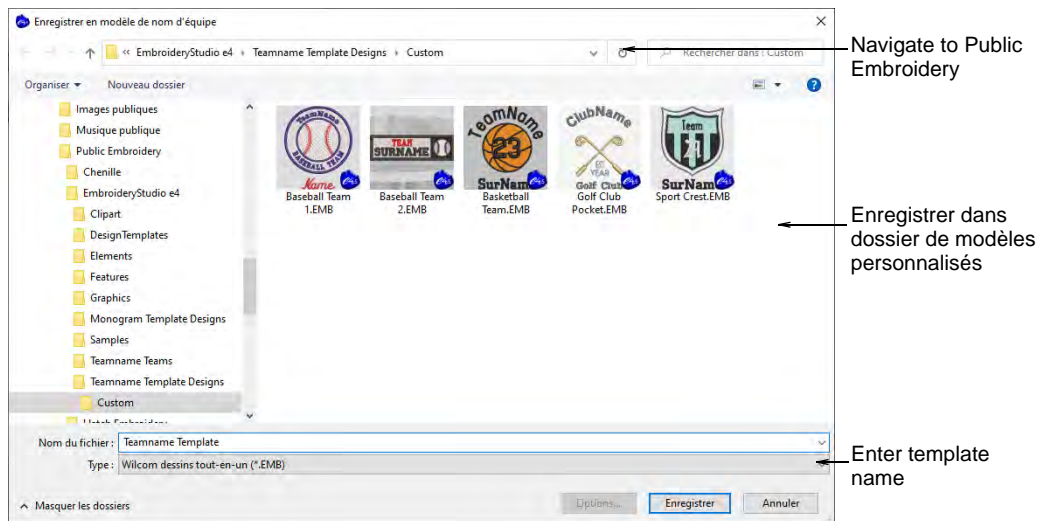
← Taper des noms génériques pour les dessins de nom d'équipe finaux

League

- Sélectionnez le lettrage qui restera statique – par exemple, « Lycée Prévert » – et verrouillez en pressant la touche **K**. Lorsque le modèle sera ouvert, le texte verrouillé sera exclu de l'objet de nom d'équipe.



- Sélectionnez **Fichier > Enregistrer comme modèle de nom d'équipe**, saisissez un nom pour l'agencement – par exemple, « Lycée Prévert » – et cliquez sur **OK**. Le dialogue s'ouvre sur le dossier modèles de nom d'équipe **Personnalisé**. Quand vous enregistrez dans ce dossier, le dessin apparaît dans l'onglet **Dessins de broderie** sous le dossier **Personnalisé**.



- Pour tester votre modèle, ouvrez un nouvel onglet de dessin et cliquez sur l'icône **Noms multiples** pour accéder au dock. Allez à **Dessins de broderie > Personnalisé** pour localiser votre modèle. Une fois

ouvert, le texte déverrouillé sera interprété comme un objet de nom d'équipe.



7 Editer le texte comme vous le feriez avec tout autre modèle de nom d'équipe.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)
- ◀ [Utiliser des modèles avec des dessins de nom d'équipe](#)

Modifier des dessins de noms d'équipe



Utiliser Boîte à outils > Noms d'équipe pour ajouter/supprimer des membres d'équipe et éditer des noms individuels.



Cliquer à droite sur Boîte à outils > Lettrage pour modifier un lettrage à l'écran.

Vous pouvez prévisualiser des noms d'équipe individuellement dans la forme où ils sont brodés. Vous pouvez ajouter des noms, supprimer des noms, classer des listes de noms d'équipe, changer les propriétés de certains membres d'équipe. Paramétrez des propriétés telles que Police,

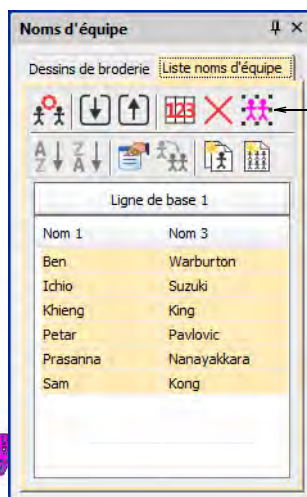
dimensions ou couleur pour chaque nom. Vous pouvez aussi paramétrer des propriétés pour toute une colonne de noms.



Ben Waburton *Ben Waburton*

Marche à suivre pour modifier un dessin de noms d'équipe

- ◀ Ouvrez un dessin de nom d'équipe et cliquez sur l'icône **Noms d'équipe**. Par défaut, tous les noms sont sélectionnés.



Sélectionner tous les membres d'équipe



- ◀ Ajustez le positionnement du groupe de noms d'équipe comme requis.

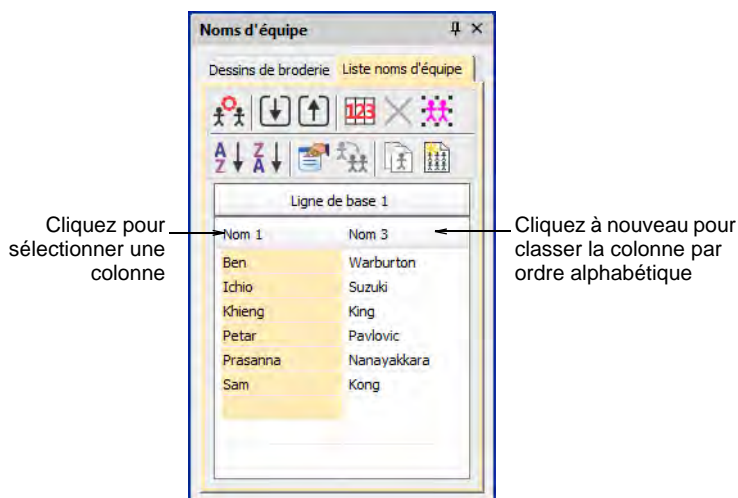


- ◀ Vous pouvez afficher les noms d'équipe de l'une des façons suivantes :
 - ◀ Sélectionnez un nom.
 - ◀ Utilisez les touches de direction pour faire défiler la liste et visualiser chacun des noms.

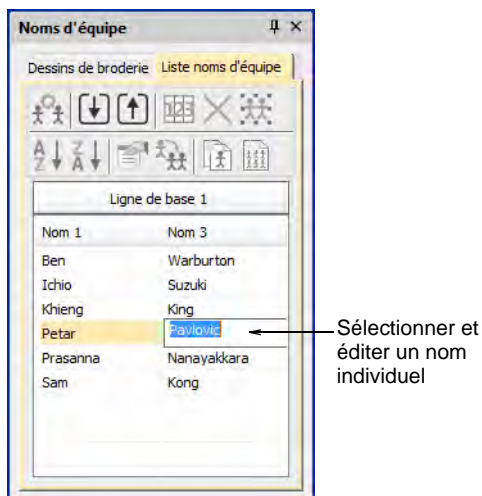


Ichiro Suzuki

- ◀ Cliquez sur l'en-tête de la liste pour sélectionner une colonne de noms – utilisez les boutons **Classer** pour classer les listes par ordre alphabétique croissant ou décroissant.












- ◀ Cliquez sur une cellule pour sélectionner un nom individuel dans la **Liste noms d'équipe**.

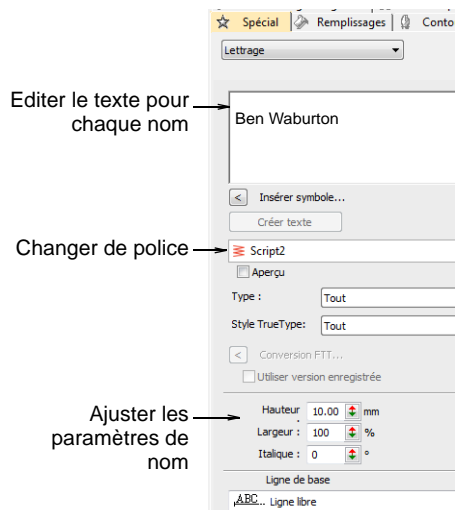


- ◀ Editez à l'écran les noms sélectionnés comme vous le feriez avec tout autre objet de lettrage – par exemple, ajuster le crénage d'une lettre.
- ◀ Ajustez la ligne de base du lettrage comme vous le feriez avec tout autre objet de lettrage. Par exemple, pour les lignes de base fixes, sélectionnez un style de cadrage automatique.

- ◀ Utilisez les outils **Liste Noms d'équipe** pour ajouter des noms, supprimer des noms et changer les propriétés en fonction des besoins :

Outil	Description
	Gérer équipes Gérer des équipes et membres d'équipe pour utilisation ultérieure.
	Retirer Supprimer les rangs sélectionnés ou toute la liste des membres.
	Sélectionner tout Sélectionner tous les membres de la liste pour modification ou positionnement.
	Classer par ordre croissant Classer une colonne sélectionnée par ordre croissant ou décroissant.
	Classer par ordre décroissant
	Propriétés d'objet Editer les propriétés de rangs ou colonnes sélectionnés, ou tous les membres de la liste.
	Appliquer à tous Copier les propriétés d'un membre d'équipe pour les appliquer à tous les membres.
	Créer des dessins Créer des dessins individuels pour chaque membre.
	Matrice noms d'équipe Créer une matrice de tous les dessins de nom d'équipe, séquencés pour une broderie efficace. Voir plus loin.

- ◀ Pour afficher et/ou éditer les propriétés de membre, cliquez sur **Propriétés d'objet**.



Ben Waburton



Suggestion : Par défaut, un espace est inséré entre les noms. Pour supprimer cet espace, choisissez 0 % comme valeur d'**Espacement des mots** dans la boîte de dialogue **Agencer**.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)
- ◀ [Ajustez les paramètres d'espacement](#)
- ◀ [Editer un lettrage de broderie](#)
- ◀ [Ajuster les paramètres de ligne de base de largeur constante](#)

Gérer les équipes



Utilisez Boîte à outils ou Docker > Noms d'équipe pour associer plusieurs noms à un dessin.



Utiliser Noms d'équipe > Exporter membres d'équipe pour exporter une liste de membres d'équipe en format TXT ou en format CSV.



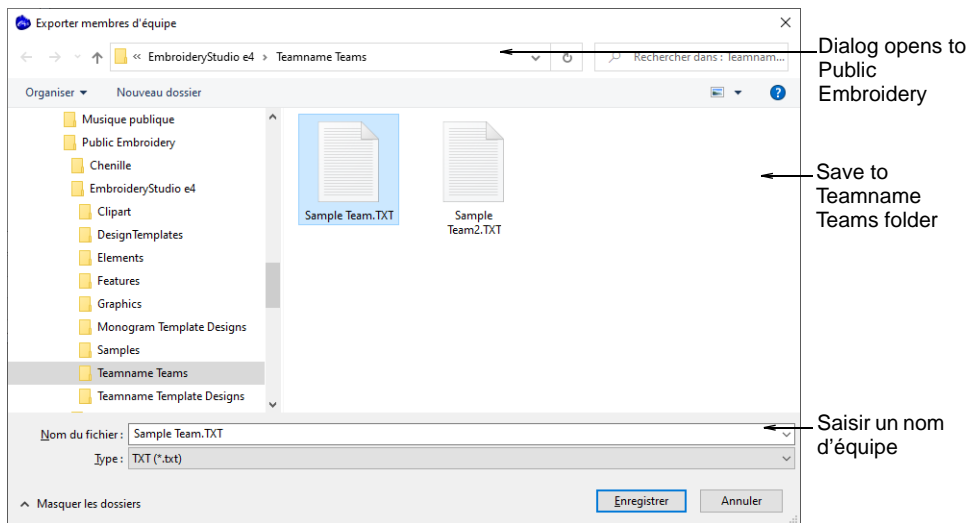
Utiliser Noms d'équipe > Gérer équipes pour gérer des équipes et des membres d'équipe pour utilisation future.

L'objet de noms d'équipe peut contenir tous les noms de l'équipe donnée, ou un sous-ensemble de ces noms. Vous pouvez même combiner des membres de différentes équipes.

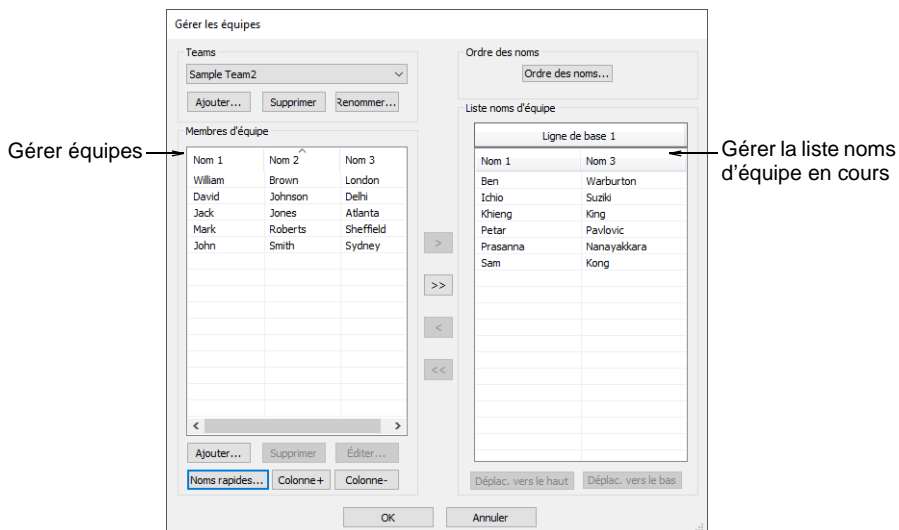
Marche à suivre pour gérer les équipes

- ◀ Ouvrez un dessin de nom d'équipe et cliquez sur l'icône **Noms d'équipe**. Par défaut, tous les noms sont sélectionnés.
- ◀ Pour sauvegarder une équipes pour utilisation ultérieure, cliquez sur l'icône **Exporter membres d'équipe** dans **Liste noms d'équipe**.

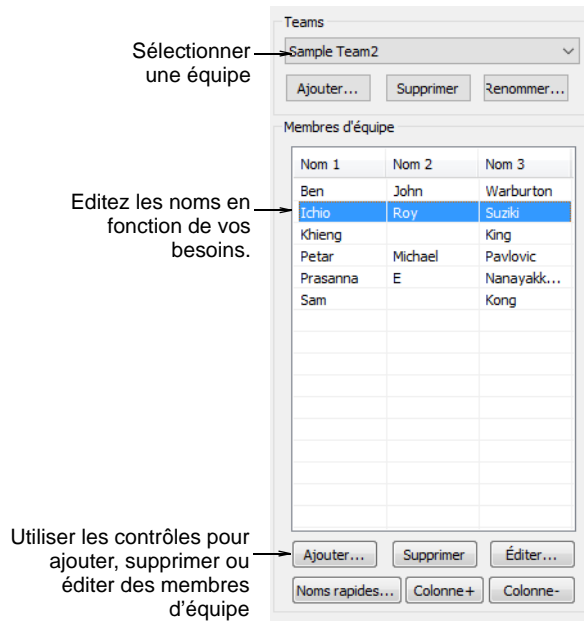
The dialog will open onto a public folder containing all your teams – a single file, either TXT or CSV, for each team.



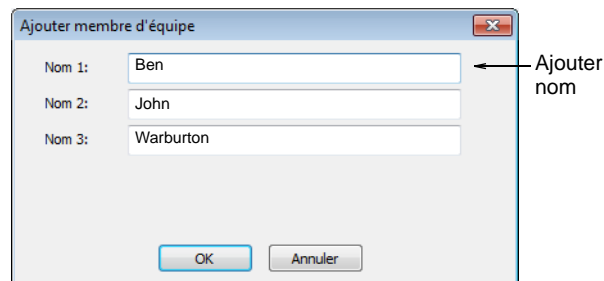
- ◀ Cliquez sur l'icône **Gérer équipes** pour accéder au dialogue. Par défaut, le panneau **Membres d'équipe** s'ouvre sur la dernière équipe ouverte.



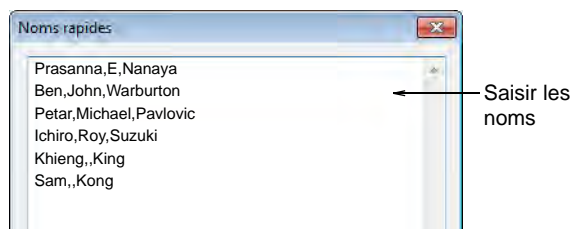
- ◀ Pour afficher l'équipe que vous venez d'exporter, sélectionnez-la sur la liste déroulante **Equipes**.



- ◀ Utilisez les boutons **+Colonne** ou **-Colonne** pour déterminer le nombre de noms pour chaque membre d'équipe – le paramètre par défaut est trois (3).
- ◀ Sélectionnez des noms à associer au dessin. Pour sélectionner plusieurs noms, maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj** pendant que vous sélectionnez.
- ◀ Editez la liste s'il y a lieu en utilisant les boutons **Supprimer** et **Éditer**.
- ◀ Ajoutez des membres d'équipe un par un ou en groupe :
 - ◀ Pour ajouter un seul nom, cliquez sur **Ajouter** dans le panneau **Membres d'équipe**.

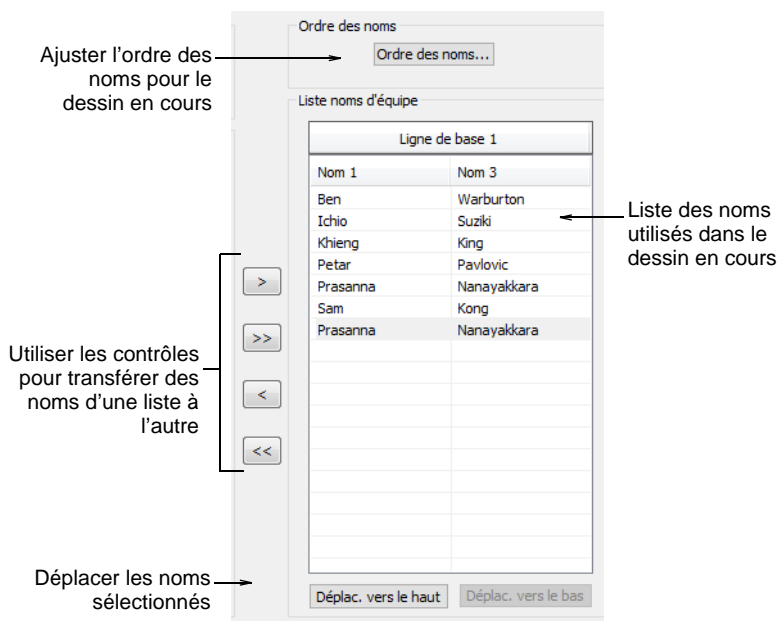


- ◀ Pour ajouter un groupe de noms, cliquez sur **Noms rapides**. Saisissez des noms selon le format **Nom 1, Nom 2, Nom 3**.



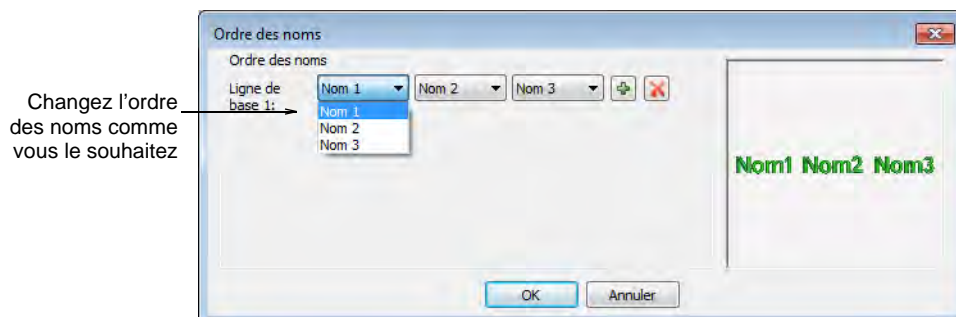
Suggestion : Vous pouvez taper les noms ou les coller à partir d'un fichier texte. Chaque nom doit être séparé par une virgule. Il n'est pas besoin d'ajouter d'espace.

- ◀ Cliquez sur **OK**. Les nouveaux noms sont ajoutés à la liste **Membres d'équipe**.
- ◀ Transférer des noms, un par un ou tous ensemble, dans **Liste noms d'équipe** en utilisant les boutons fléchés. Vous pouvez même transférer des noms de différentes équipes sur une même liste.



- ◀ Editez la liste comme vous le souhaitez :
 - ◀ Classez les noms alphabétiquement par colonne.
 - ◀ Séquencez les noms – cela déterminera l'ordre dans lequel ils seront brodés.
 - ◀ Supprimez des noms de la liste.

- ◀ Cliquez sur le bouton **Ordre des noms** si vous voulez changer l'ordre des noms par défaut. Utilisez-le, par exemple, pour mettre les noms de famille en premier ou limiter le nombre de noms inclus – par exemple, le premier et le troisième.



Faire sortir des dessins de noms d'équipe

Vous pouvez créer différents dessins à partir de chaque nom dans un dessin de noms d'équipe. Vous pouvez également créer une matrice de noms optimisée pour broder par lot.



Ben Waburton



Petar Pavlovic



Prasanna Nanaya



Ichiro Suzuki



Khieng King



Sam Kong

Pour la sortie, vous pouvez générer des fichiers machine comprenant :

- ◀ le dessin et les noms,
- ◀ le dessin dans un fichier et les noms dans un autre, ou
- ◀ le dessin et les noms dans des fichiers individuels.

Créer des dessins séparés



Utiliser Boîte à outils ou Docker > Noms d'équipe pour ajouter/supprimer des membres d'équipe et éditer des noms individuels.

Vous pouvez créer différents dessins à partir de chaque nom dans un dessin de noms d'équipe.

Marche à suivre pour créer des dessins individuels

- 1 Ouvrez un dessin et cliquez sur l'icône **Noms d'équipe**. Par défaut, tous les noms de membre sont sélectionnés.

Cliquer sur pour créer des dessins individuels

Sélectionner les noms à sortir

- 2 Sélectionnez des noms à sortir – cliquez sur **Sélectionner tout** ou utilisez les touches **Ctrl** et **Maj** pour faire une sélection.
- 3 Pour créer des dessins de broderie particuliers pour chacun des membres d'équipe sélectionnés, cliquez sur **Créer dessins**. Des dessins sont générés pour chaque nom. Le nom est maintenant devenu un objet de lettrage.
- 4 Enregistrez chaque dessin individuellement.

Créer une matrice de dessins



Utiliser docker Noms d'équipe > Matrice noms d'équipe pour créer automatiquement une matrice de tous les noms dans un objet de noms d'équipe avec leurs dessins correspondants.

La fonction **Matrice noms d'équipe** vous permet de créer une matrice de noms optimisée pour broder par lot. Vous pouvez minimiser le nombre de changements de couleur créés par l'opération de matrice pour obtenir un processus de broderie plus efficace.

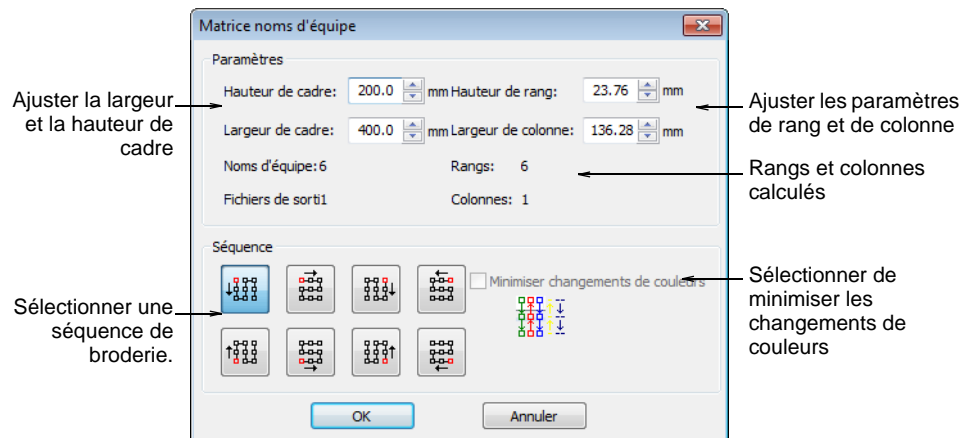
Marche à suivre pour créer une matrice de dessins

- 1 Ouvrez un dessin de noms d'équipe.



- 2 Sélectionnez tout ce que vous voulez inclure et cliquez sur l'icône **Matrice noms d'équipe** dans les outils **Liste noms d'équipe**.

Le nombre de rangs et le nombre de colonnes dans la matrice sont automatiquement calculés en fonction du nombre de noms d'équipe, des paramètres de hauteur de rang et de colonne et de la surface physique du cadre. Plusieurs encadrements peuvent être calculés.



- 3 Ajustez les paramètres de hauteur et de largeur pour les faire correspondre au cadre prévu.
 - 4 Ajustez la hauteur de rang et la largeur de colonne pour fixer l'écart afin d'optimiser le processus de broderie.
- Augmentez les paramètres si vous voulez agrandir l'espace entre les dessins. Les champs calculés sont mis à jour, y compris le nombre de rangs/colonnes et les fichiers de sortie.

- 5 Sélectionnez une option de **Séquence**. Chaque option indique une séquence des points de broderie éventuelle pour toute la matrice.
- 6 Éventuellement, le cas échéant, cochez la case **Minimiser changements de couleurs**. Quand elle est sélectionnée, la matrice toute entière est remise en séquence par couleur.

The screenshot displays a grid of embroidery designs for the 'Blue Lightning Volleyball Team'. Each design is a circular logo with a lightning bolt and the team name. Below the logos are the names: Ben Waburton, Petar Pavlovic, Prasanna, Ichiro Suzuki, Khieng King, and Sanjay. To the right is a data table with columns for row numbers, design numbers, and stitch counts.

3	114		63914
15	1-72		15348
22	73		279
	74		3121
	75		279
	76		3121
	77		279
	78		3121
	79		279
	80		3121
	81		279
	82		3121
	83		279
	84		3121
1	85-114		28166

- 7 Cliquez sur **OK**. Un nouveau fichier est créé qui contient le nombre de noms d'équipe qui rentreront dans le cadre spécifié – c.à.d., le nombre de rangs multiplié par le nombre de colonnes. Au besoin, un autre fichier est créé pour des noms supplémentaires. Le champ **Fichiers de sortie** indique le nombre total de fichiers.

Faire sortir des dessins de noms d'équipe

Quand vous faites sortir un dessin de noms d'équipe, vous devez définir la façon dont il sera généré en fichier machine. Vous pouvez également générer des fichiers qui comprennent :

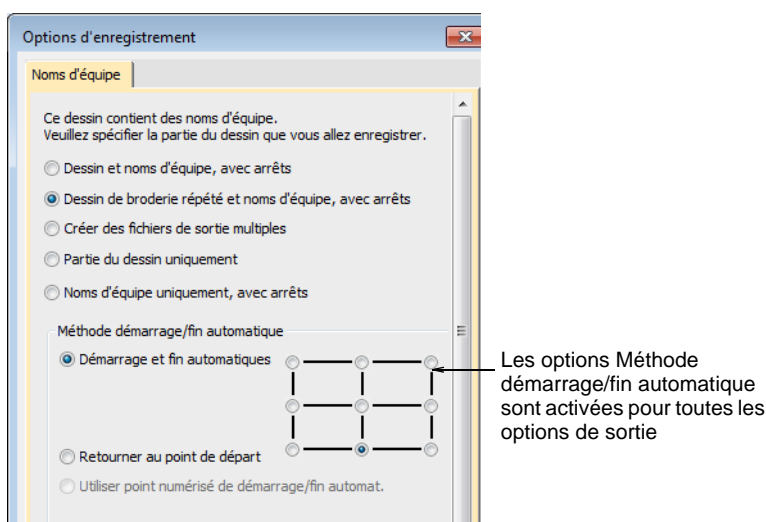
- ◀ le dessin et les noms dans un même fichier,
- ◀ le dessin dans un fichier et les noms dans un autre, ou
- ◀ des fichiers individuels pour chaque nom plus dessin.

Vous définissez ces options à chaque fois que vous enregistrez le fichier en format machine ou que vous le faites sortir directement sur machine.

Accéder aux options de sortie

Vous pouvez accéder au dialogue **Options d'enregistrement** > **Noms multiples** de l'une des façons suivantes :

- ◀ Sélectionnez **Fichier** > **Exporter fichier machine**, choisissez un format de fichier machine – par exemple, DST – sur la liste déroulante **Enregistrer sous type** et cliquez sur **Options**.
- ◀ Sélectionnez **Fichier** > **Enregistrer dans base de données**, choisissez un format de fichier machine – par ex. : DST – sur la liste déroulante **Enregistrer sous type** et cliquez sur **Options**.
- ◀ Sélectionnez **Fonctionnalités héritées** > **Disquette** > **Enregistrer sous** > **Options**.
- ◀ Sélectionnez **Fonctionnalités héritées** > **Envoyer à Gestionnaire de machines** > **Options**.
- ◀ Sélectionnez **Fonctionnalités héritées** > **Envoyer à Gestionnaire de points** > **Options**.
- ◀ Sélectionnez **Fichier** > **Envoyer à Gestionnaire de connexions** > **Options**.



Options de sortie

Vous avez le choix entre les options de sortie suivantes :

Option	Utilité
Dessin et Noms d'équipe, avec arrêts	Crée un fichier machine unique comprenant une copie du dessin et tous les noms. Des arrêts sont insérés après le dessin et entre les noms – c'est-à-dire Dessin Arrêt Membre d'équipe 1 Arrêt Membre d'équipe 2 Arrêt, etc.

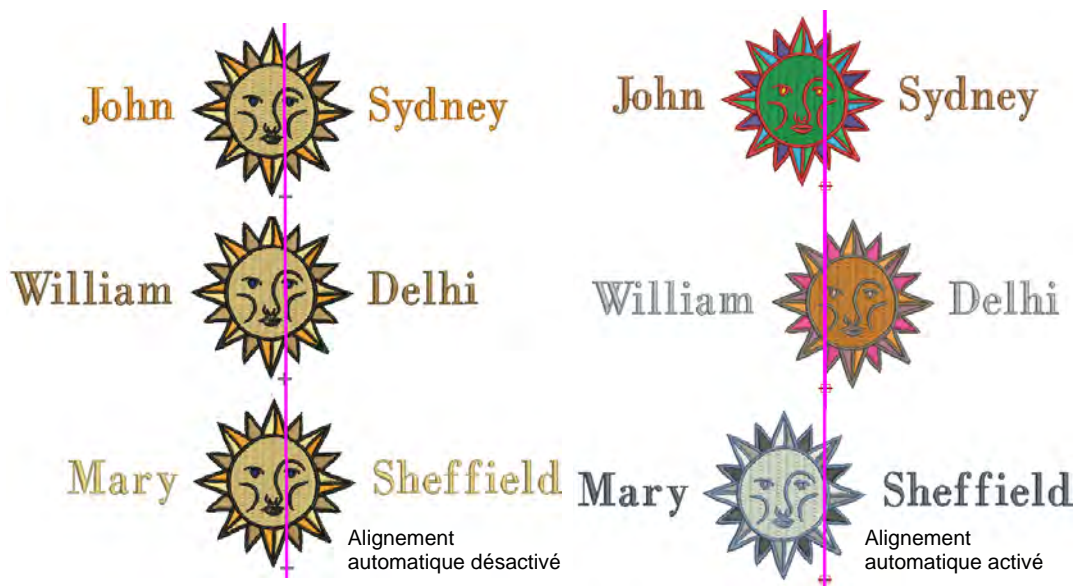
Option	Utilité
Dessin répété et Noms d'équipe, avec arrêts	Crée un fichier machine unique avec copies multiples du dessin et tous les noms. Des arrêts sont insérés après chaque combinaison dessin statique/nom – par ex. : Dessin + Membre d'équipe 1 Arrêt Membre d'équipe 2 Arrêt.
Créer des fichiers de sortie multiples	Crée des fichiers séparés pour chaque nom, chacun d'entre eux contenant une copie de la partie statique du dessin. Lorsque la broderie se fait sur Gestionnaire de machines ES, chaque fichier est placé séparément en file d'attente.
Partie du dessin uniquement	Crée un fichier ne contenant que la partie statique du dessin.
Noms d'équipe uniquement avec arrêts	Crée un seul fichier ne contenant que les noms, séparés par des arrêts. Ceci vous permet de changer de cadre après chaque arrêt machine.

Méthodes de centrage disponibles

La fonctionnalité **Démarrage et fin automatiques** peut être utilisée pour connecter le premier et le dernier points de broderie d'un dessin. Ceci facilite le positionnement de l'aiguille avant la broderie et réduit les possibilités de piquage de l'aiguille dans le cadre.

Méthode	Description
Démarrage et fin automatiques	Démarrage et fin automatiques est activé automatiquement lors de la sortie des Noms d'équipe, sur Centre-Centre par défaut. Sélectionnez l'un des neuf points de fin prédéfinis.
Retourner au point de départ	Crée un point de connexion du point de fin au point de démarrage.
Utiliser point numérisé de démarrage/fin automat.	Cette option est principalement utilisée avec des dessins multidécorations lorsque vous voulez définir rigoureusement le point démarrage/fin du composant de broderie. Cette option n'est disponible que s'il y a déjà des points de démarrage et de fin numérisés dans le dessin.

Le problème est quand vous essayez de définir un point commun de démarrage et de fin pour des noms d'équipe.



Toutefois, on peut faire broder les dessins de noms d'équipe sur un emplacement identique du vêtement, quelle que soit la longueur du nom. Sélectionnez l'une de ces deux options de sortie :

- ◀ « Dessin répété et Noms d'équipe, avec arrêts », ou
- ◀ « Noms d'équipe uniquement, avec arrêts ».

Et sélectionnez l'un des neuf points de fin prédéfinis **Démarrage et fin automatiques**.

Le but de l'alignement automatique est de permettre que des agencements de « cadres de nom » et des dessins répétés optionnels soient brodés dans un emplacement régulier du vêtement où les noms varient en longueur.

Sujets connexes

- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de points](#)
- ◀ [Paramétrer Démarrage et fin automatiques](#)

Chapitre 29

Monogrammes

Un monogramme est un dessin composé d'une ou de plusieurs lettres, généralement les initiales d'un nom, servant de marque identificatrice. La fonctionnalité Monogrammes offre une façon facile de personnaliser des monogrammes en utilisant une sélection de styles de monogramme, de formes de bordure et d'ornements prédéfinis, avec un jeu d'outils pour vous aider à placer ces éléments de manière créative et décorative.

Cette section décrit en détails la création de lettrages pour monogrammes avec initiales ou avec un nom, comment ajouter des ornements aux monogrammes et comment créer des agencements d'ornements.



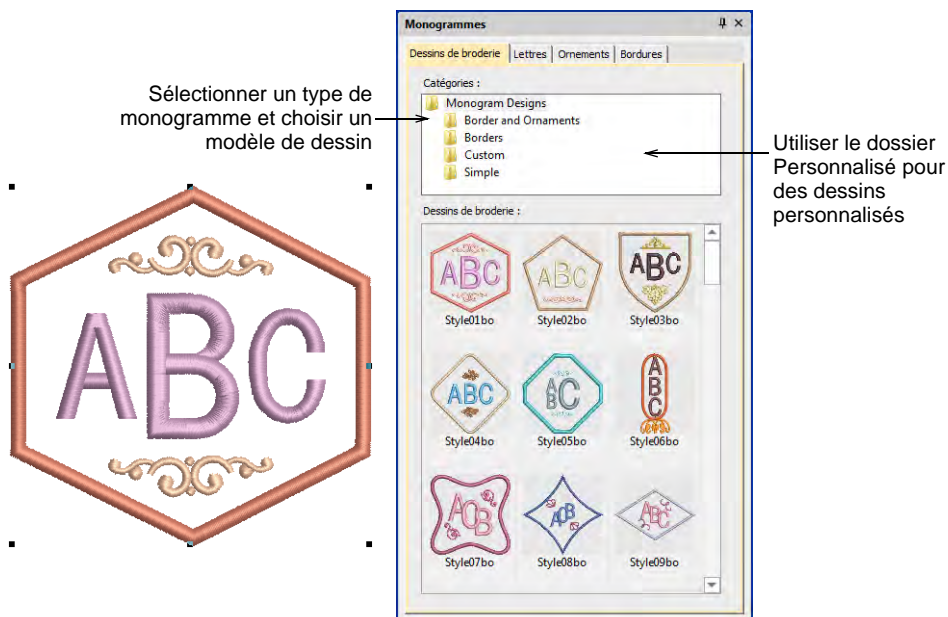
Dessins de monogrammes



Utiliser Boîte à outils > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

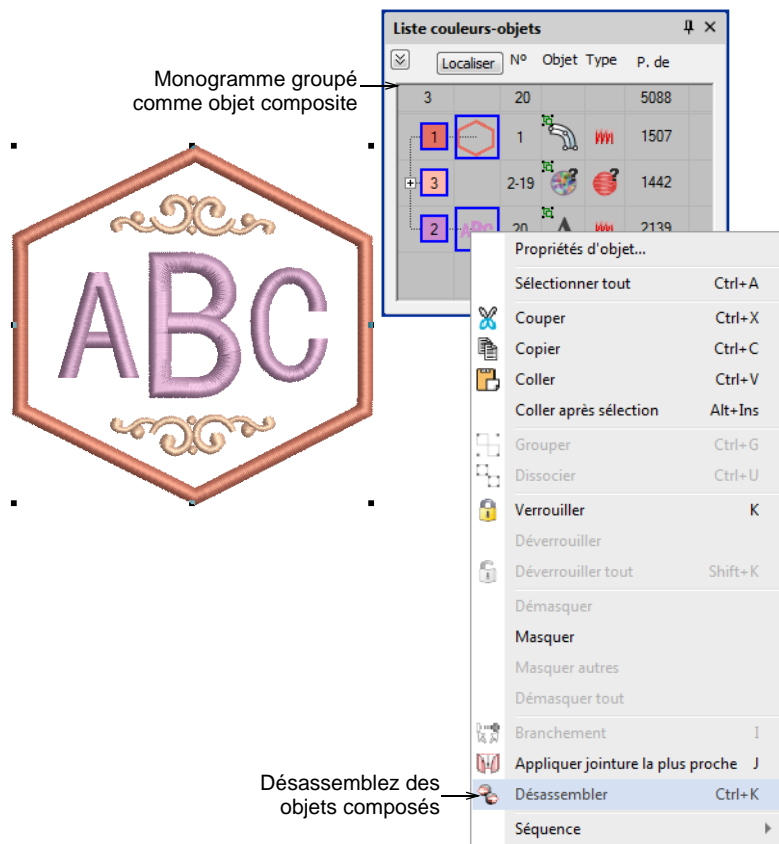
Vous créez des monogrammes en utilisant le dock **Monogrammes**. La façon la plus simple de commencer est de sélectionner un dessin de base dans l'onglet **Dessins de broderie**. Cela vous donne toute une gamme de modèles de dessin, allant du lettrage simple, au lettrage avec bordures, au lettrage avec ornements. Le dossier **Personnalisé** contient vos propres dessins personnalisés. Sélectionnez un modèle de dessin

dans le panneau d'affichage et faites les modifications souhaitées en utilisant les autres onglets.

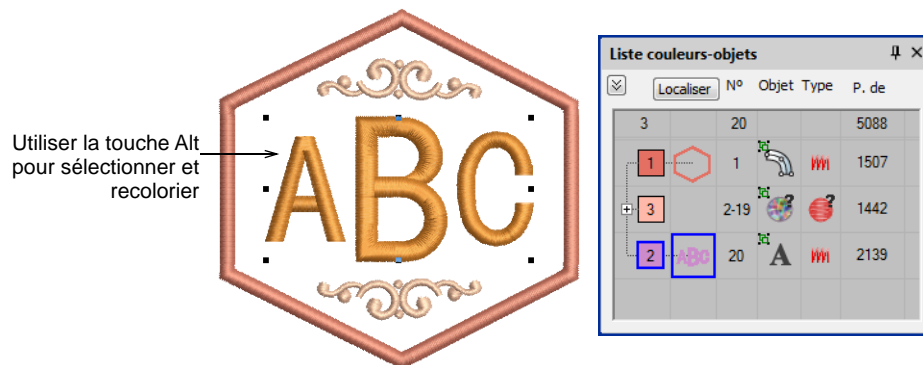


Notez que le dessin de monogramme est groupé dans le docker **Liste couleurs-objets**. Il est traité comme un objet simple et composite. Il ne peut être édité qu'au moyen du docker **Monogrammes**. Il ne peut être

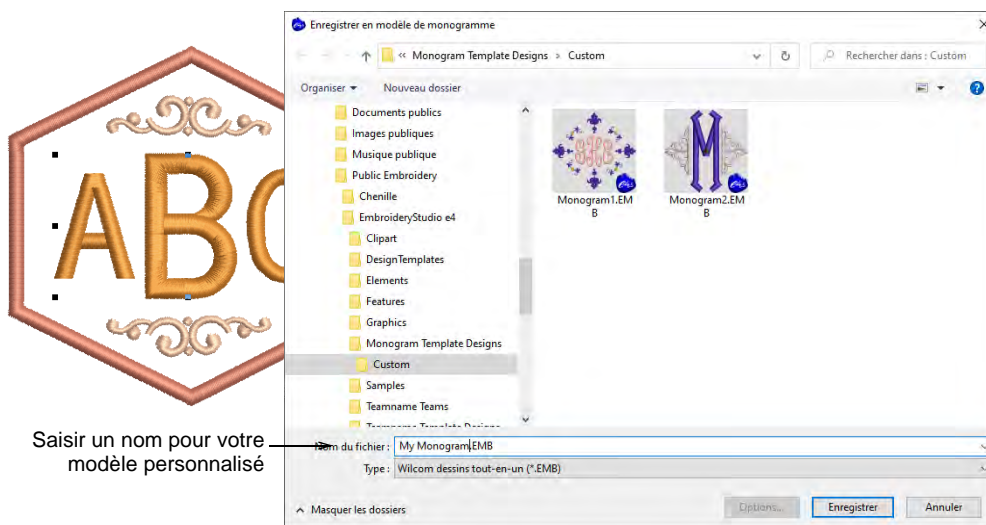
dissocié, mais il peut être désassemblé en ses composants. Voir également [Désassembler un lettrage](#).



Toutefois, si vous ne voulez que recolorier des éléments de monogramme, vous pouvez les sélectionner individuellement sans désassembler le monogramme. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'objet.



Si vous voulez enregistrer un dessin comme modèle pour utilisation ultérieure, faites-le avec la commande **Fichier > Enregistrer comme modèle de monogramme**. Le dialogue s'ouvre sur le dossier de dessin du monogramme **Personnalisé**. Quand vous enregistrez dans ce dossier, le dessin apparaît dans l'onglet **Dessins de broderie** sous le dossier **Personnalisé**.



Lettrage de monogramme



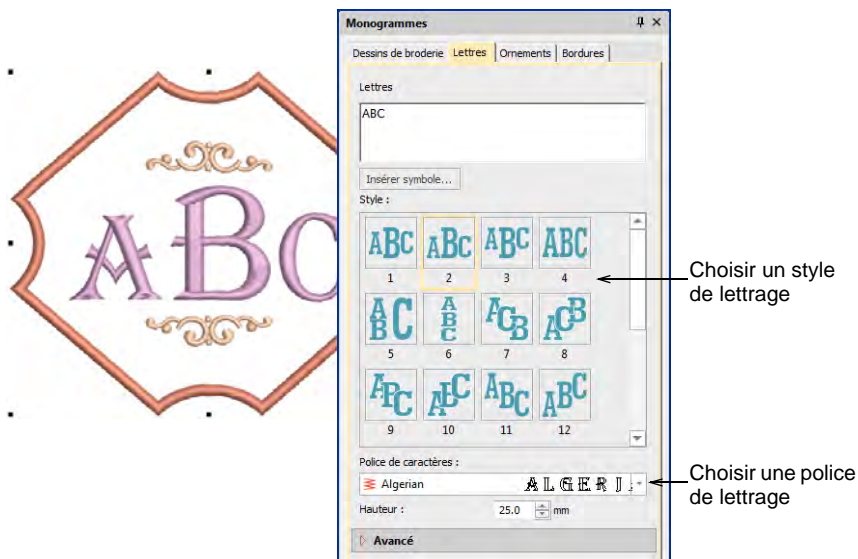
Utiliser Boîte à outils > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

L'onglet **Lettres** du docker **Monogrammes** vous permet de créer des monogrammes personnalisés avec des initiales, y compris des caractères

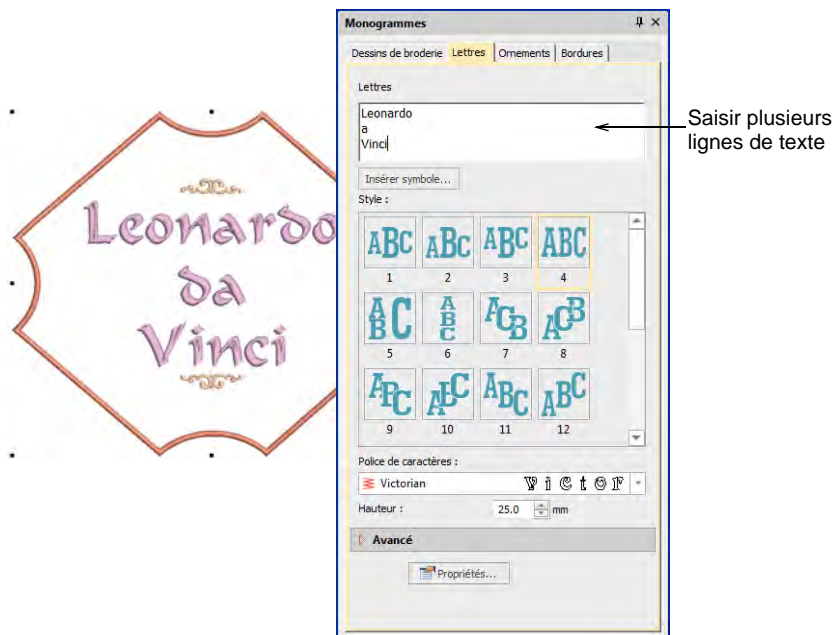
spéciaux et des symboles, ou en un nombre illimité de lignes de caractères.



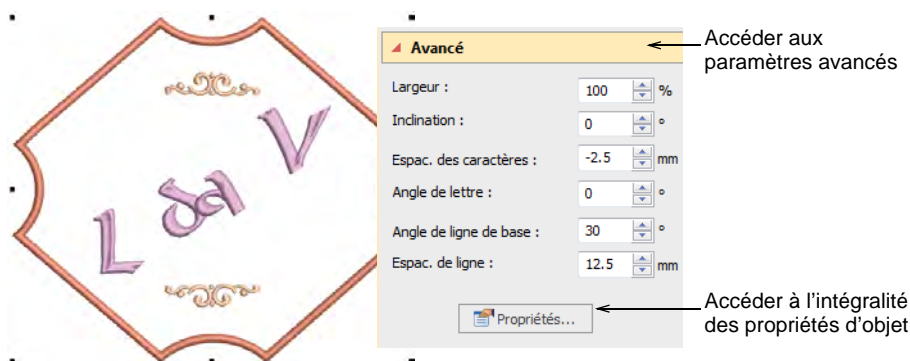
L'onglet **Lettres** offre des options analogues à l'onglet **Lettrage** du dock **Propriétés d'objet**. Si vous utilisez l'un des dessins modèles, la façon la plus facile de l'adapter est d'appliquer un style différent. Changez d'initiales quand requis, et faites une sélection parmi les nombreuses polices de broderie natives ou TrueType installées dans votre système. Cet onglet propose toute une gamme de styles pour y faire votre choix.



A la place de lettres individuelles, le même onglet vous permet de saisir des lignes multiples.



Si un style sélectionné ne répond pas vraiment à vos attentes, ouvrez le panneau **Avancé** pour avoir accès à davantage de paramètres. Utilisez ceux-ci pour ajuster la largeur, l'espacement et autres caractéristiques de lettres. Ajuster la rotation des lettres et l'angle de ligne de base. Vous pouvez ainsi faire pivoter des lettres prises isolément ou toute la ligne de base.



Cliquez sur **Propriétés** pour faire des ajustements supplémentaires – sur le type de point par exemple. Les valeurs par défaut pour le lettrage de monogramme sont différentes de celles pour le lettrage conventionnel. On peut toutefois contrôler tous les paramètres via le

docker **Propriétés d'objet**. Voir également [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#).

Ornements de monogramme



Utiliser Numériser > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

Des ornements peuvent être ajoutés à un monogramme soit à partir de patrons de motifs, soit à partir d'un fichier dessin. Vous pouvez, au choix :

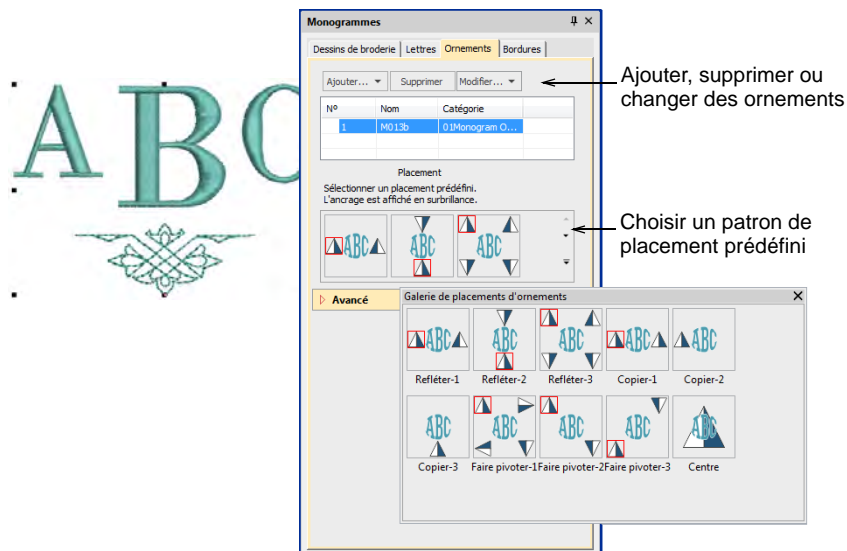
- ◀ Ajouter des patrons ou des dessins de motif d'ornement
- ◀ Créer des agencements d'ornements uniques
- ◀ Créer des agencements d'ornements multiples



Modifier des ornements

Si vous utilisez un dessin modèle ou adaptez un autre monogramme, il est aisé de changer l'ornement en un type ou une configuration différent.

Utilisez les boutons en haut de l'onglet **Ornements** pour ajouter, supprimer ou changer des ornements.

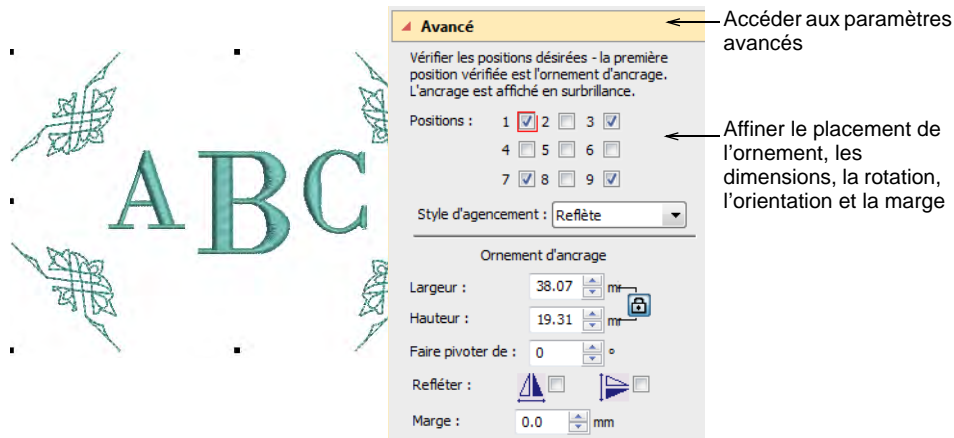


Faites votre choix parmi une gamme de patrons de placements prédéfinis, y compris **Reflète**, **Duplique**, et **Faire le tour**. Notez que l'icône en pyramide indique non seulement le placement, mais aussi l'orientation du patron dans les plans horizontal et vertical.



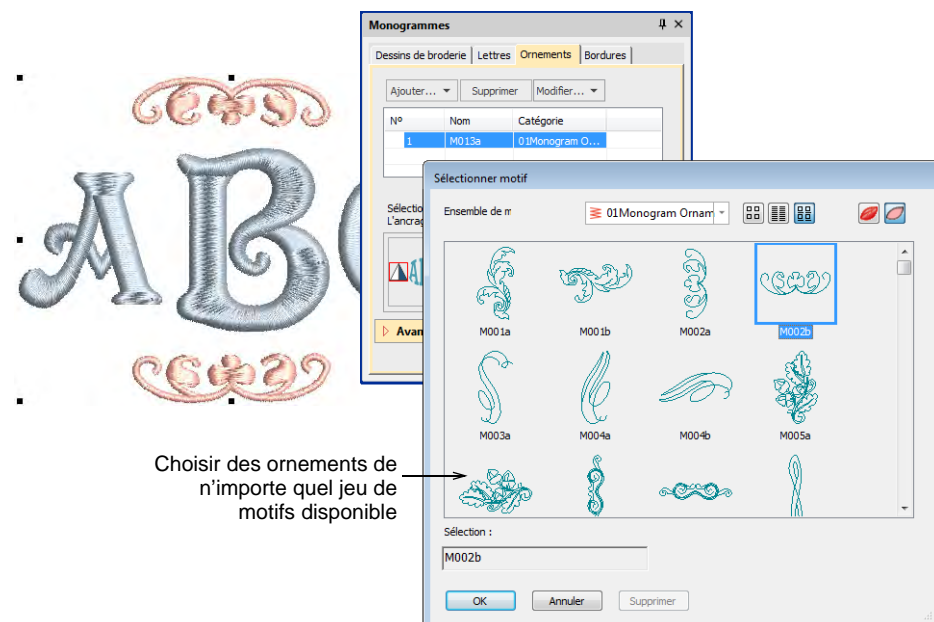
Si la galerie de patrons prédéfinis ne répond pas entièrement à vos attentes, ouvrez le panneau **Avancé**. Ces paramètres vous donne un

contrôle de précision sur le placement, la taille, la rotation, l'orientation et la marge des ornements.

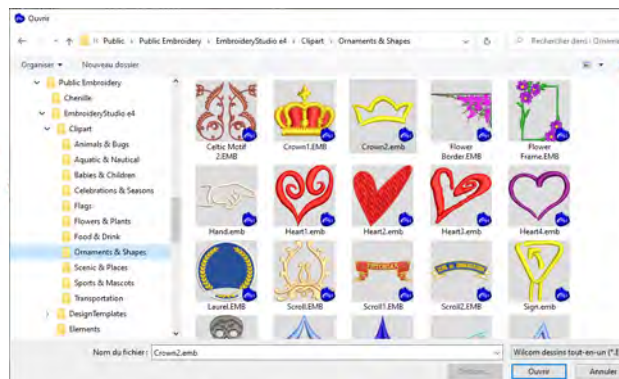


Ajouter des ornements

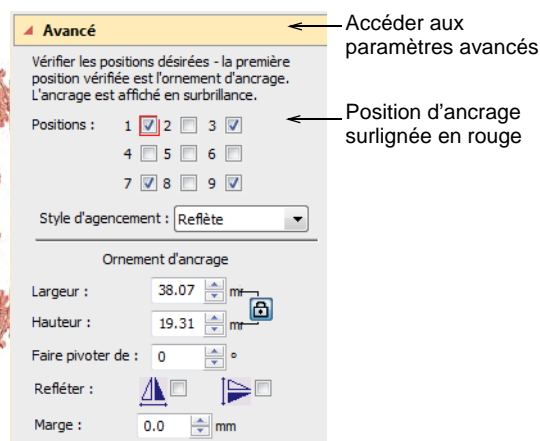
Vous pouvez ajouter jusqu'à dix ensembles d'ornements à un monogramme et les changer à tout moment. Tous les ensembles de motifs disponibles peuvent être utilisés.



Un ensemble de dessins ornementaux est également disponible. Ils sont stockés dans leur propre dossier **Ornements**.



Utilisez les cases à cocher pour ajouter jusqu'à huit exemples d'un ornement sélectionné. Celles-ci sont disposées selon le placement des ornements par rapport au lettrage.



La première position sélectionnée fait office de position « d'ancrage » (surlignée en rouge). Tous les autres ornements sont dimensionnés, pivotés et reflétés par rapport à elle. Utilisez les champs **Largeur** et **Hauteur** pour changer les dimensions de l'ornement. La bascule **Verrouiller Rapport largeur/hauteur** oblige la largeur et la hauteur à maintenir leurs proportions. Utilisez le paramètre **Marge** pour décaler les ornements par rapport au lettrage.

Créer des agencements d'ornements uniques

Utilisez **Position #5** pour insérer un ornement comme élément indépendant à l'intérieur d'un ensemble. Toutes les autres cases sont décochées automatiquement. Les champs **Largeur**, **Hauteur**, et **Faire**

pivoter de et les cases à cocher **Refléter** restent disponibles, et les contrôles **Décalage** remplacent le contrôle **Marge**.



Utilisez les champs **X** et **Y** dans le panneau **Décalage** pour positionner l'ornement horizontalement ou verticalement par rapport à l'objet de lettrage. Ces paramètres précisent la position du centre de l'ornement par rapport au centre de l'objet de lettrage.

Agencements d'ornements multiples

Vous pouvez ajouter jusqu'à huit exemples d'un ornement sélectionné à votre monogramme. Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison d'ornements et de positions d'ornement. Ajoutez les ensembles d'ornements désirés et attribuez un placement à chacun d'entre eux.



Si vous voulez recolorier des éléments de monogramme, vous pouvez les sélectionner individuellement sans désassembler le monogramme. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'objet.

Bordures de monogramme



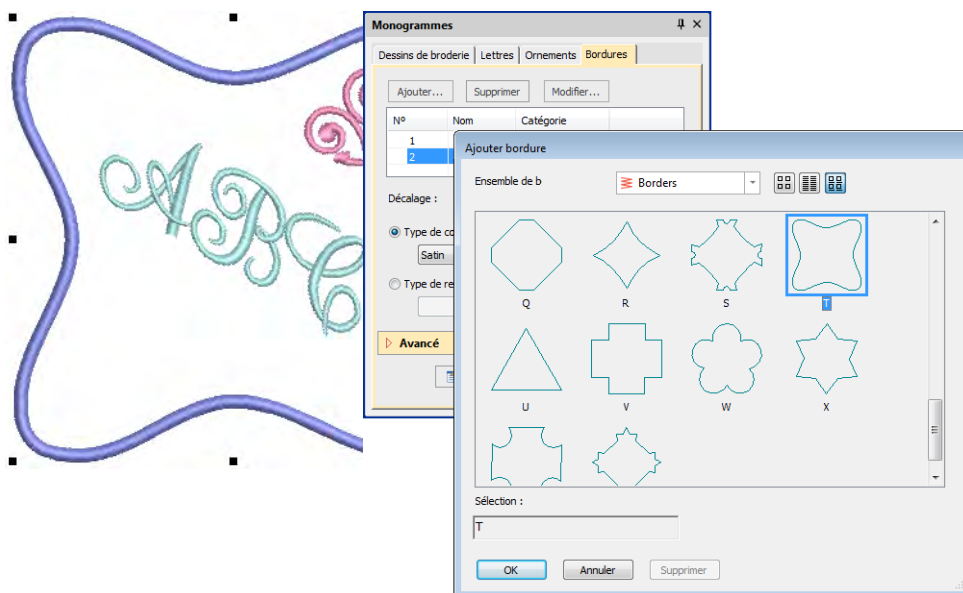
Utiliser Boîte à outils > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre bordures de la même forme à un monogramme.



Changer de bordure

Si vous utilisez l'un des dessins modèles, modifier les bordures ne pose aucun problème. Utilisez le bouton **Modifier** sur l'onglet **Bordures** pour en sélectionner une parmi les nombreuses disponibles.

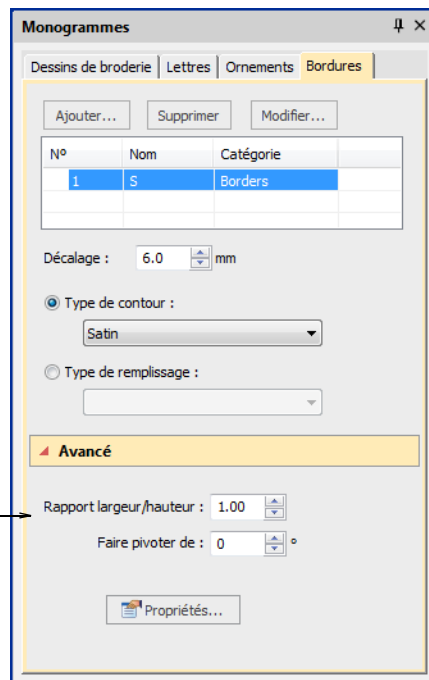


Ajuster la forme et le décalage d'une bordure

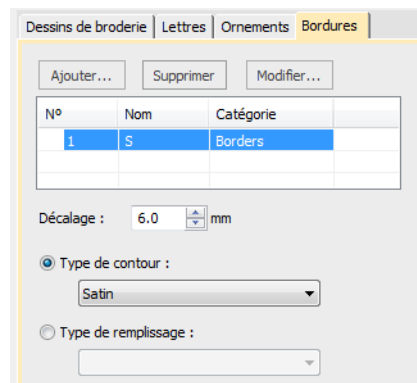
Utilisez les paramètres **Rapport largeur/hauteur** pour ajuster la hauteur et la largeur en proportion l'une de l'autre.



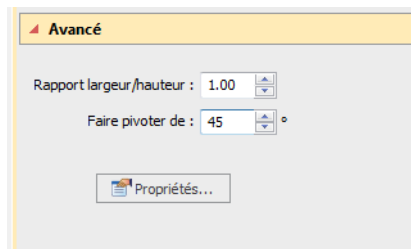
Ajuster le rapport largeur/hauteur pour changer les proportions



Utiliser le champ **Décalage** pour ajuster avec minutie les marges entre letrage et bordure, et entre bordure et bordure.

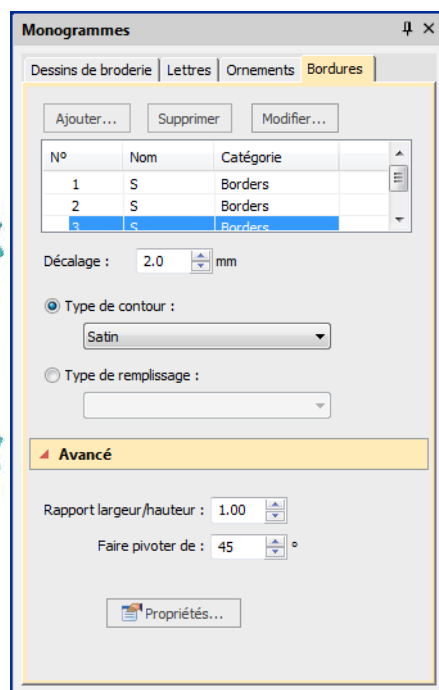


Utiliser le champ **Faire pivoter** pour réorienter la bordure comme désiré.

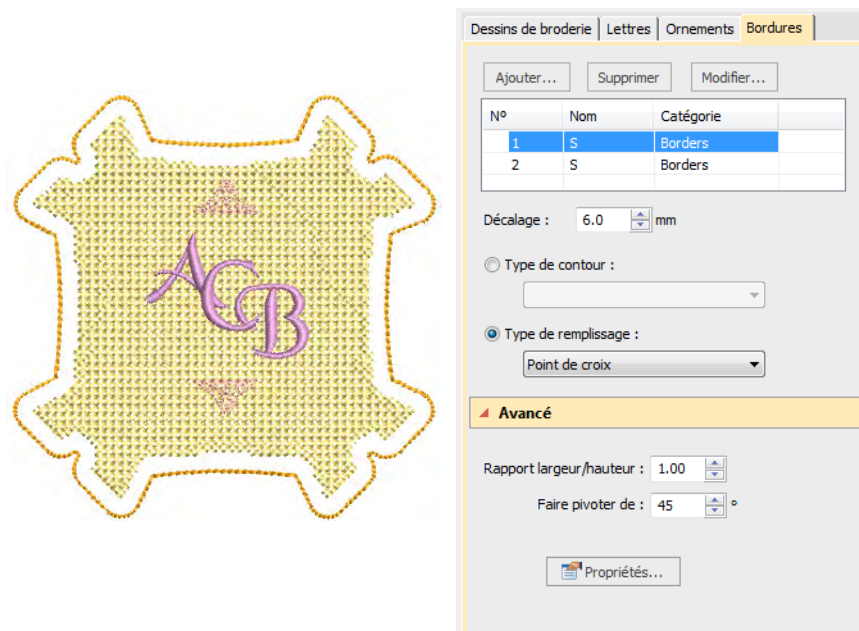


Ajouter des bordures multiples

Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre bordures au monogramme sélectionné. Utiliser le champ **Décalage** pour ajuster les marges entre des bordures multiples. Le logiciel vous permet d'entrer un décalage négatif. Ceci vous permet de créer des bordures multiples se chevauchant.



Utilisez les boutons **Type de point** pour passer à un type de point ligne ou à type de point remplissage pour les bordures sélectionnées. Ligne satin est le type de point par défaut. Tous les types de point ligne et remplissage disponibles dans le logiciel peuvent être utilisés pour les bordures. Cliquez sur le bouton **Propriétés** pour faire des ajustements supplémentaires.



Si vous voulez recolorier des éléments de monogramme, vous pouvez les sélectionner individuellement sans désassembler le monogramme. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur l'objet.

Chapitre 30

Lettrage personnalisé

Transformez toute police TrueType installée dans votre système en alphabet de broderie. Parfois, vous trouvez qu'il vous faut refaçonner une lettre pour améliorer son apparence, pour convenir à une hauteur de lettrage particulière peut-être. EmbroideryStudio vous permet d'enregistrer la lettre sous une version différente. Vous pouvez même créer vos propres alphabets personnalisés ou modifier un alphabet existant pour des applications spéciales. Vous pouvez même fusionner des lettres à partir de deux alphabets ou plus.



Cette section décrit comment créer de nouveaux alphabets à partir des polices TrueType. Le crénage automatique des lettres et les alphabets affinés par l'utilisateur y sont expliqués. Elle décrit également comment créer, modifier et fusionner vos propres alphabets et lettres personnalisés.

Convertir TrueType en polices de broderie

La fonctionnalité **Convertir police vectorielle TrueType** vous permet de convertir toute police TrueType installée dans votre système en un alphabet de broderie. Vous pouvez effectuer ces conversions « à la volée » ou convertir une police entière pour l'utiliser ultérieurement. Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour certains systèmes

d'écritures asiatiques qui peuvent contenir plusieurs milliers de caractères.



Le processus est entièrement automatique. Des formes de lettrage sont « coupées » dans des objets de broderie d'[Colonne A](#) ou d'[Colonne B](#). Les chevauchements et l'ordre des traits sont détectés, et les [angles de points](#) définis. Le résultat obtenu est similaire aux alphabets numérisés manuellement, sans toutefois en avoir le niveau de qualité. La qualité dépend en grande partie des formes initiales ; les alphabets aux empattements étroits produisent de meilleurs résultats que les alphabets en lettres capitales.



Suggestion : L'option la plus simple pour créer des polices de broderie personnalisées est d'utiliser la fonction **Convertir police vectorielle TrueType** intégrée. La fonctionnalité vous permet de convertir toute police TrueType installée dans votre système en un alphabet de broderie. Pour plus amples informations, voir .

Convertir des lettres à la volée



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter un lettrage TrueType directement à l'écran. Cliquez à droite pour établir les valeurs de formatage des objets de lettrage, nouveaux ou sélectionnés.

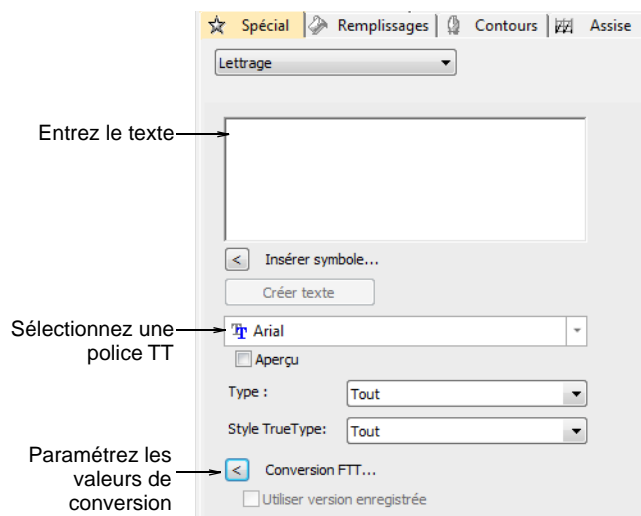
Vous pouvez convertir des lettres TrueType individuelles « à la volée » et les ajouter directement à un dessin de broderie par le biais du dossier **Propriétés d'objet**.



Suggestion : If your product level allows it, you can add and format TrueType lettering in **Graphiques CoreIDRAW**. Cette peut alors être converti en lettrage de broderie ou en objets de broderie.

Marche à suivre pour convertir des lettres TrueType à la volée

1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.

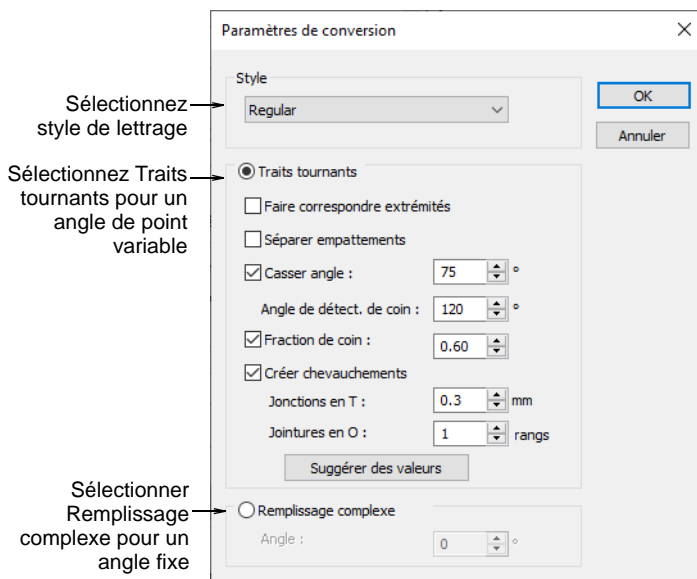


2 Sélectionnez une police TrueType dans la liste déroulante.

3 Saisissez le texte que vous voulez broder.

4 Ou bien, cliquez sur **Conversion FTT** pour ajuster les paramètres de conversion. Lorsque vous choisissez une police TrueType dans le docker **Propriétés d'objet**, les paramètres calculés sont utilisés par

défaut. Comme toujours, les paramètres de conversion peuvent être affinés par l'utilisateur.



- 5 Cliquez sur **OK** pour retourner au dock **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**.
- 6 Sélectionnez une ligne de base, ajustez la hauteur et l'espacement des lettres et cliquez sur **Créer texte**.
- 7 Cliquez sur un point d'insertion pour créer du texte à l'écran.

Sujets connexes

- ◀ [Converting & editing TrueType fonts](#)
- ◀ [Experiment with conversion settings](#)
- ◀ [Refine turning stroke options](#)
- ◀ [Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW](#)

Convertir des polices TrueType

La fonctionnalité **Convertir police vectorielle TrueType** vous permet de convertir toute police TrueType adaptée installée dans votre système en un alphabet de broderie. Les lettres converties peuvent être remplies

avec des points parallèles ou tournants. La conversion est assez rapide, mais les polices asiatiques peuvent prendre plus de temps.

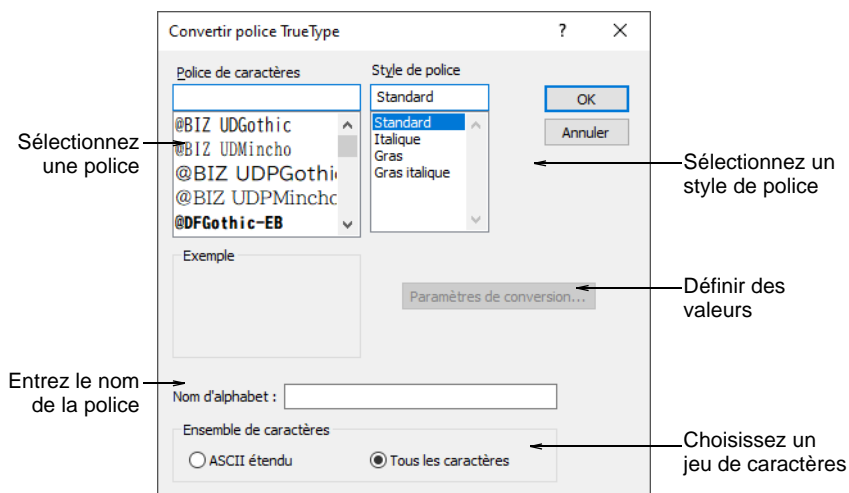
Lucinda Sans

Lucinda Sans

Lucinda Sans

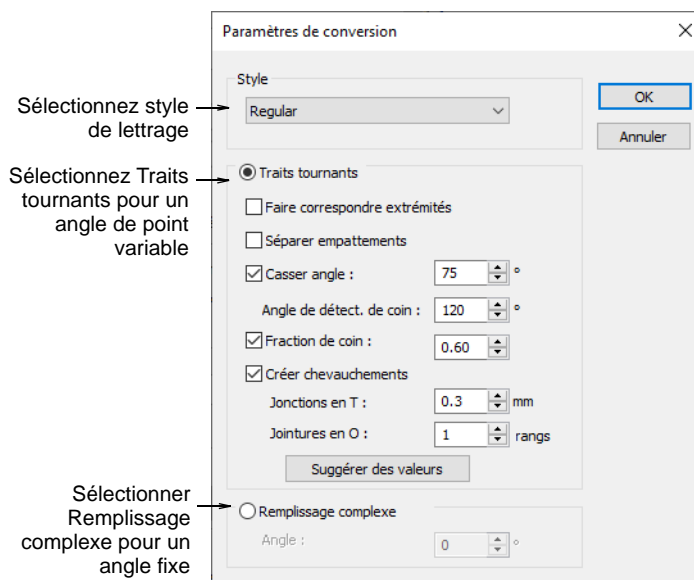
Marche à suivre pour convertir une police TrueType

- ◀ Sélectionnez **Configuration > Convertir police vectorielle TrueType**. Le dialogue **Convertir police vectorielle TrueType** s'ouvre.



- ◀ Sélectionnez la police à convertir, ainsi que le style de police. Toute la police de broderie sera créée dans le style sélectionné.
- ◀ Saisissez un **Nom de police**, si vous désirez remplacer les paramètres par défaut.
- ◀ Choisissez de convertir les jeux de caractères **Tous les caractères** ou **ASCII étendu**. Le jeu de caractères standard ne contient que des caractères alphanumériques. Il ne contient pas de signes de ponctuation ou autres caractères spéciaux.

- ◀ Ou bien, cliquez sur **Paramètres de conversion** pour ajuster les paramètres de conversion.



- ◀ Précisez si vous voulez convertir en **Traits tournants** ou en **Remplissage complexe**.

Cela dépend en partie du type de police – avec ou sans empattement, en script ou en bloc. Si vous voulez que la broderie suive les contours de lettre, sélectionnez **Traits tournants**. L'option **Remplissage complexe** permet d'obtenir un seul angle d' [angle de point](#).

- ◀ L'option **Traits tournants** offre de nombreux autres réglages. Les pré-réglages sont automatiquement ajustés en fonction des caractéristiques de la police sélectionnée – par exemple, si elle est avec ou sans empattement, si elle est en bloc ou en script. Essayez les paramètres par défaut pour commencer.
- ◀ Cliquez sur **OK**.
- ◀ Pour vérifier, cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour ouvrir le dock Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage. La police nouvellement convertie sera sélectionnée par défaut et disponible à l'utilisation.



Note : Les polices personnalisées sont enregistrées en format ESA dans le dossier 'Fonts' à l'intérieur de le dossier Windows 'ProgramData'. Ils peuvent être copiés et distribués pour être utilisés par d'autres. Si vous voulez ajuster des caractères convertis ou ajouter des caractères spéciaux à une police personnalisée, vous pouvez le faire via la fonction **Créer lettre**.

Sujets connexes

- ◀ [Converting & editing TrueType fonts](#)
- ◀ [Refine turning stroke options](#)
- ◀ [Edit & repackage generated letters](#)
- ◀ [Emplacements des ressources personnalisées](#)

Créer les lettres affinées par l'utilisateur

Parfois, vous trouvez qu'il vous faut refaçonner une lettre pour améliorer son apparence, pour convenir à une hauteur de lettrage particulière peut-être. EmbroideryStudio vous permet d'enregistrer la lettre sous une version différente. En fait, vous pouvez enregistrer de nombreuses versions d'une même lettre à l'intérieur d'un alphabet particulier. Chaque version peut avoir une gamme de hauteurs unique. Lorsque vous utilisez la lettre dans un dessin de broderie, le paramètre de hauteur détermine automatiquement la version à utiliser. La fonctionnalité vous permet d'enregistrer de façon permanente les corrections apportées à des problèmes de lettrage particuliers et de les appliquer automatiquement par la suite.



Note : Le logiciel conserve toutes les lettres de l'alphabet affiné par l'utilisateur lorsqu'une nouvelle version est installée. Seules les lettres définies par défaut par le fabricant sont remplacées.

Enregistrer les lettres affinées par l'utilisateur



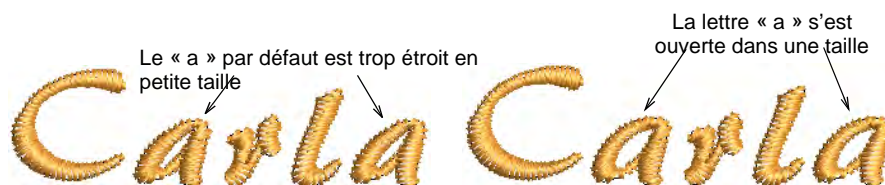
Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés, éditer des angles de point et ajuster les points de démarrage/fin.

Les lettres affinées par l'utilisateur sont enregistrés au moyen de l'option **Créer lettrage affiné par l'utilisateur**. Ceci n'est possible que si une lettre native ou une lettre de police TrueType convertie est en surbrillance dans la fenêtre dessin ou sélectionnée en mode **Refaçonner**. On ne peut enregistrer qu'une lettre à la fois.

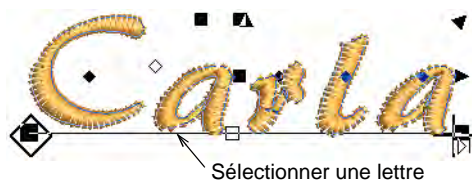
Marche à suivre pour enregistrer une lettre affinée par l'utilisateur

- 1 Créez un objet de lettrage avec un alphabet de broderie.
- 2 Dimensionnez l'objet de lettrage et, le cas échéant, refaçonnez la lettre. Les outils **Angle de point** et **Refaçonner objet** vous permettent d'ajouter, de supprimer ou d'ajuster les angles de point dans des objets de lettrage.

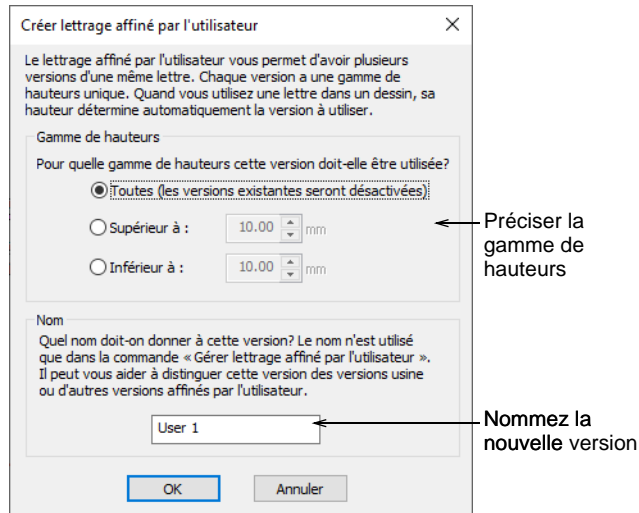
Dans l'exemple ci-dessous, la lettre « a » a tendance à se fermer dans des tailles réduites. Il vous faudra peut-être l'ouvrir. En l'enregistrant comme lettre affinée par l'utilisateur, tous les changements apportés seront automatiquement appliqués aux nouveaux objets de lettrage en utilisant l'alphabet dans l'échelle des tailles sélectionnée.



- 3 Toujours en mode **Refaçonner**, sélectionnez la lettre modifiée en cliquant sur le point de contrôle en losange.



4 Sélectionnez **Objet > Créer lettrage affiné par l'utilisateur.**

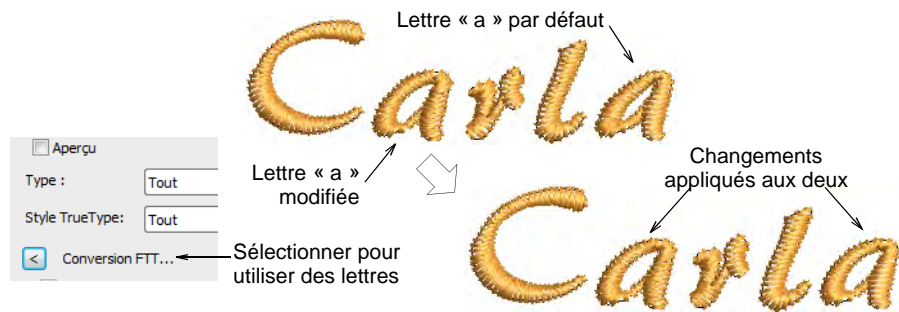


5 Paramétrez la gamme de hauteurs pour la lettre :

Option	Fonction
Tout	La lettre sera utilisée à toutes les hauteurs de lettre (remplaçant les paramètres usine).
Supérieur à	La lettre ne prendra que des hauteurs supérieures à celle spécifiée.
Inférieur à	La lettre ne prendra que des hauteurs inférieures à celle spécifiée.

6 Donnez à la nouvelle lettre un nom unique que vous pourrez facilement identifier – par défaut, la nouvelle version prend le nom « Utilisateur 1 ».

7 Cliquez sur **OK**.



8 Pour appliquer des changements à toutes les mêmes lettres dans un objet sélectionné, cochez la case **Utiliser version enregistrée** dans

le docker **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage** et cliquez sur Appliquer.

Sujets connexes

- ◀ Créer un lettrage de broderie
- ◀ Refaçonner des lettres
- ◀ Ajuster les angles de point
- ◀ Sélectionner les polices de broderie

Gérer lettres affinées par l'utilisateur

Les lettres affinées par l'utilisateur sont gérées au moyen de l'option **Gérer les lettres affinées par l'utilisateur**. Cet élément de menu n'est activé que lorsqu'un objet de lettrage avec un alphabet contenant des lettres affinées par l'utilisateur est actuellement sélectionné.

Marche à suivre pour gérer les lettrages affinés par l'utilisateur

- ◀ La lettre étant sélectionnée, sélectionnez **Configuration > Gérer les lettres affinées par l'utilisateur**.

La lettre d'origine définie par défaut est identifiée par le nom « Usine ». Pour les lettre de police TrueType converties, le mot « Converti » apparaît à la place de « Usine ».

Le cas échéant, cliquez et renommez la

Faites défiler jusqu'à la lettre

Echanger les gammes de hauteurs en déplaçant la version sélectionnée vers le haut ou vers

Sélectionner la version de lettre à inclure dans

Ajustez la gamme de hauteurs pour la version de lettre

Nom	Utiliser	Hauteur max.	Gamme de hauteurs (mm)
User 1	<input checked="" type="checkbox"/>	6.6	2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 1
User 2	<input checked="" type="checkbox"/>	15.4	2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 1
Factory	<input checked="" type="checkbox"/>	100+	2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 1

- ◀ Utilisez les boutons fléchés gauche/droite ou la liste déroulante pour sélectionner une lettre affinée par l'utilisateur.
- ◀ Cliquez et renommez n'importe quelle version sauf « Usine » ou « Convertir ».
- ◀ Supprimez le nom d'une version sélectionnée sauf « Usine ».

- ◀ Décochez la case **Utiliser** si vous voulez exclure une lettre temporairement.
- ◀ Changez de gamme de hauteurs avec les boutons **Déplacer vers le haut**/Déplacer vers le bas et faites des ajustements au moyen des curseurs de défilement.

Créer des polices personnalisées

EmbroideryStudio offre des méthodes pour définir des alphabets de broderie personnalisé. Vous pouvez numériser des lettres à partir d'images de [toile de fond](#), convertir des [objets vectoriels](#) ou numériser à main levée en utilisant l'un des outils de méthode d'entrée. Vous pouvez utiliser des [illustrations](#) de sources telles que des livres de calligraphie. Vous pouvez également copier les caractères et symboles de la **Table des caractères** de MS Windows® dans un programme graphique externe. Ce dernier vous permet de les modifier à volonté, avant de les enregistrer sous forme de fichier graphique et de les utiliser comme toile de fond. Voir également [Utiliser la table de caractères](#).



Note : Vous pouvez également créer de nouveaux alphabets en convertissant des polices TrueType. Voir également [Convertir TrueType en polices de broderie](#).

Considérations sur les polices personnalisées

Vous pouvez utiliser une [illustration](#) pour créer les lettres d'un alphabet comme vous le feriez pour d'autres objets. Cependant, avant de numériser, vous devez établir si les formes des lettres sont brodables et déterminer la hauteur de référence et la [ligne de base](#) de l'alphabet. Les hauteurs de lettre mesurent généralement de 20 à 40 mm.



Attention : Les lois sur les droits d'auteur ne vous permettent pas de sélectionner simplement des lettres dans un alphabet de broderie et de les enregistrer directement comme un nouvel alphabet.

Formes des lettres

Les meilleurs résultats seront obtenus avec des lettres dont les traits sont de largeurs semblables et ne comportent ni courbes serrées ou angles très aigus, ni empattements très fins, très larges ou courbés.

Trop grande
différence de largeur



Empattements trop longs et



Angles trop aigus

Hauteur de référence et ligne de base

La hauteur de référence est la hauteur maximale des lettres de haut de casse. Bien qu'il n'y ait parfois que de petites différences entre les lettres de haut et de bas de casse, c'est un guide utile pour numériser. Placez les lettres sur une **ligne de base** standard pour faciliter la numérisation à une hauteur standard. Vous pouvez créer une ligne de base si vous numériser à partir d'une **illustration** ou utiliser une ligne de quadrillage comme guide. Les jambages de lettre, tels que dans le **y** ou le **g**, se trouvent généralement sous la ligne de base.

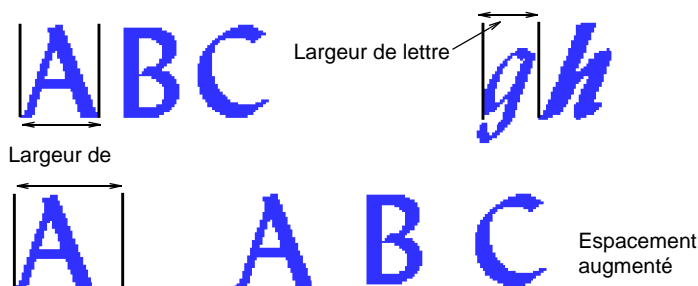


Suggestion : Utilisez **E** ou **H** comme lettres de référence pour déterminer la hauteur et la ligne de base de l'alphabet. Ces lettres sont idéales car elles reposent sur la ligne de base et ne dépassent pas la hauteur standard des majuscules.

Espacement et largeur des lettres

La largeur de lettre varie en fonction de leur forme et de leur espacement. Lorsque vous numériser des lettres, vous devez saisir deux

points de référence pour en marquer la largeur et un troisième pour en marquer la hauteur.



L'espacement par défaut modifie le « crénage » ou l'espacement de toutes les lettres. La largeur peut être augmentée pour accroître l'espacement des lettres.



Suggestion : Pour les italiques, il peut s'avérer nécessaire de faire se chevaucher les traits de prolongement de certaines lettres.

Mise en séquence des lettres

La séquence de broderie des lettres est fonction du type de jointure que vous aurez choisi au moment de l'enregistrement. Si vous avez enregistré en utilisant la méthode **Jointure la plus proche** ou **Jointure inférieure**, EmbroideryStudio applique **branchement** automatique aux lettres. Vous n'avez donc pas à vous inquiéter du sens dans lequel les traits individuels des lettres seront brodés. En effet, EmbroideryStudio détermine le début et la fin de chaque trait et, le cas échéant, ajoute les passages de parcours nécessaires.

Il vaut cependant mieux prendre l'habitude de numériser les traits dans le sens de broderie le plus probable. Il est également important de spécifier l'ordre des traits, car cet ordre est maintenu lors du calcul de mise en séquence.

Si vous voulez spécifier la séquence de broderie et les **points de liaison** vous-même, numériser la lettre exactement de la façon dont vous voulez qu'elle soit brodée. Vous devrez alors sélectionner la méthode de jointure **Comme numérisé**.

La méthode de broderie d'un lettrage est préétablie par alphabet pour donner les meilleurs résultats. Dans la plupart des cas, **Jointure la plus proche** est recommandée afin de minimiser les coupes. Toutefois, gardez à l'esprit que la méthode de jointure peut être changée par l'utilisateur final.

Sujets connexes

◀ [Changer méthode de bordure du lettrage](#)

Créer des lettres personnalisées



Utilisez Éditer > Désassembler pour fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets.



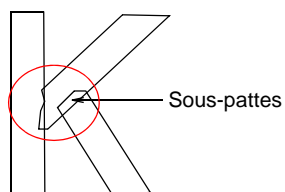
Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour refaçonner des lettres personnalisés.

Les lettres d'un alphabet personnalisé se numérisent comme les autres objets de broderie. Les lettres personnalisées peuvent se composer d'objets multiples; il peut s'agir de lettres, de numéros, de symboles ou d'images. Pour modifier la forme d'une lettre existante, vous devez d'abord la décomposer. La lettre redevient un objet de broderie, et ses propriétés, telles que le type de police et la ligne de base, sont perdues. Il faudra donc ressaisir ces informations une fois le refaçonnage terminé.

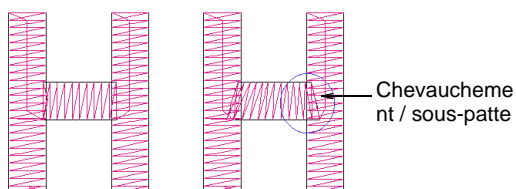
Marche à suivre pour créer une lettre personnalisée

- 1 Importez le point de départ de votre lettre personnalisée. Vous pouvez utiliser différentes méthodes :
 - ◀ Importer et redimensionner l'illustration Les hauteurs de lettre mesurent généralement de 20 à 40 mm.
 - ◀ Sélectionnez une police TrueType dans Graphiques CorelDRAW, saisissez la ou les lettres que vous souhaitez utiliser, puis revenez à Espace de travail Wilcom.
 - ◀ Préconvertissez une police TrueType entière en utilisant la fonction **Convertir police vectorielle TrueType**.
 - ◀ Sélectionnez une police de broderie existante et entrez la ou les lettres que vous souhaitez utiliser.
- 2 Si vous utilisez une police de broderie existante comme point de départ, vous devez d'abord **Désassembler** pour convertir la lettre en objets de broderie normaux. Les propriétés des lettres, telles que le type de police et la [Ligne de base](#), sont perdues.
- 3 Sélectionnez une méthode d'entrée.
 - ◀ Si vous numérisez la séquence et les points de liaison manuellement, vous pouvez utiliser la méthode d'entrée de votre choix.
 - ◀ Si vous voulez que la lettre soit automatiquement remise en séquence avec **Jointure la plus proche** ou **Jointure inférieure** [Colonne A](#) [Colonne B](#), utilisez des objets d', d', d' et de Remplissage complexe. [Colonne C](#)
- 4 Sélectionner un type de point La plupart des lettres utilisent Satin ou Tatami.
- 5 Numérisez chaque section de la lettre.

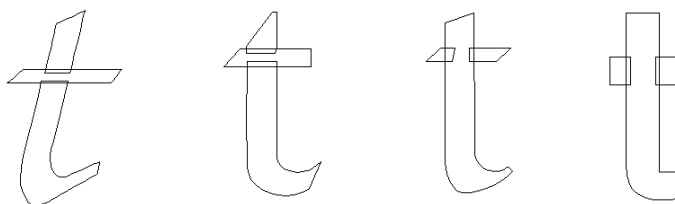
- ◀ Créez une « sous-patte » pour relier les deux traits ensemble. Les sous-pattes devraient mesurer environ un tiers de la largeur du trait au maximum, la moitié dans le cas de traits fins.



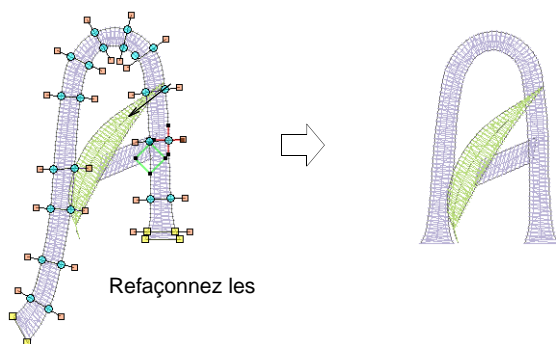
- ◀ Essayez d'éviter que plus de deux traits ne se chevauchent car la masse de points pourrait entraîner des ruptures de fil. Il est parfois possible de modifier la forme pour l'améliorer.
- ◀ Il peut s'avérer utile de donner de l'angle aux extrémités des sous-pattes pour que quelques points se trouvent « pris » par le trait supérieur



- ◀ Lorsqu'un trait en coupe un autre, comme c'est le cas pour la lettre **t**, l'un des deux traits est habituellement coupé en deux parties. S'il s'agit d'objets fins, vous pouvez faire se croiser les traits sans interruption.



6 Le cas échéant, ajustez les contours avec l'outil **Refaçonner objet**.



7 Quand la lettre a la forme voulue, enregistrez-la comme lettre personnalisée.

Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Convertir des polices TrueType](#)
- ◀ [Refaçonner des lettres](#)
- ◀ [Désassembler des objets composés](#)
- ◀ [Enregistrer les lettres personnalisées](#)

Enregistrer les lettres personnalisées

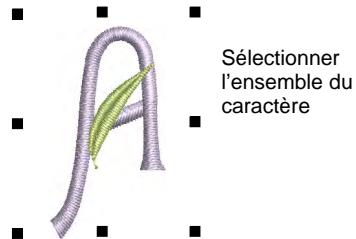
Lorsque vous créez une nouvelle lettre, vous devez sélectionner un alphabet lui correspondant, lui donner un nom, spécifier sa hauteur et indiquer si certaines [fonctions machines](#) doivent être préservées. Vous devez aussi indiquer ses paramètres d'espacement en numérisant les points de référence à l'écran.



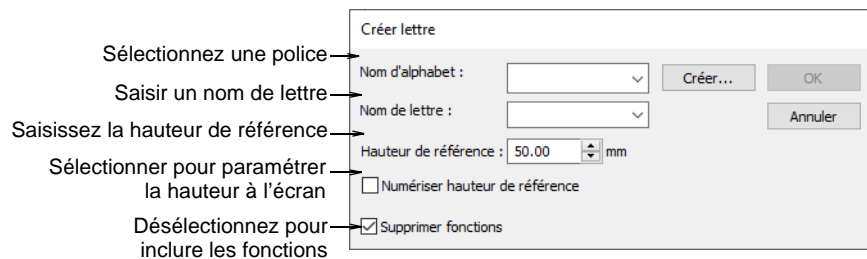
Attention : N'utilisez pas de tilde (~) dans les noms des lettres. Ce symbole est réservé à l'enregistrement de noms à caractères multiples.


Marche à suivre pour enregistrer des lettres personnalisées

- 1 Sélectionnez les objets qui composent votre lettre nouvellement numérisée ou modifiée.



- 2 Sélectionnez **Objet > Créer lettre**.



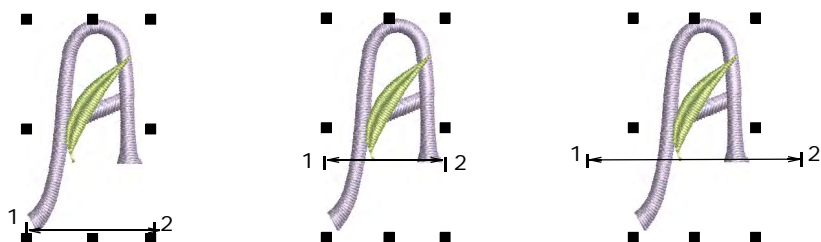
- 3 Sélectionnez une police dans la liste.
 - 4 Entrez le nom de la lettre dans le champ **Lettre**.
Par exemple, si vous avez numérisé la lettre **H**, tapez 'H' dans le champ **Lettre**.
-  **Suggestion** : Vous pouvez créer des noms à caractères multiples pour identifier des lettres spéciales – par exemple 'Étoile' pour un symbole d'étoile, ou 'e aiguë' pour é.
- 5 Entrez la hauteur de la lettre dans le champ **Hauteur de référence**.
La lettre est enregistrée avec cette hauteur, quelle qu'ait été la taille d'origine. Vous pouvez également définir la hauteur à l'écran en cochant la case **Numériser hauteur de référence**. Lorsque vous revenez à la fenêtre dessin, un message de guidage vous invite à numériser la hauteur. Si vous sélectionnez **Numériser hauteur de référence**, la valeur contenue dans le champ **Hauteur de référence** n'est pas prise en compte. Les hauteurs de lettre mesurent généralement de 20 à 40 mm.
 - 6 Ne désélectionnez **Supprimer fonctions** que si vous voulez garder des fonctions machines dans l'objet.

La lettre peut, par exemple, inclure des changements de couleur. De telles lettres ont besoin du type de jointure **Comme numérisé**.

7 Cliquez sur **OK**.

8 Cliquez pour marquer deux points de référence pour la largeur de lettre et la ligne de base.

La distance entre les points de référence détermine la largeur de lettre, y compris l'espacement de chaque côté de la lettre. A son tour, ceci détermine l'« espacement standard » entre chaque lettre.



Note : Les points de référence que vous numérisez déterminent également l'endroit où la lettre se situe sur la ligne de base.

9 Si vous avez sélectionné **Numériser hauteur de référence** dans le dialogue **Créer lettre**, un message de guidage vous invite à numériser un troisième point de référence pour marquer la hauteur de lettre.

Un message confirme que la lettre a bien été enregistrée dans l'alphabet en cours.

Sujets connexes

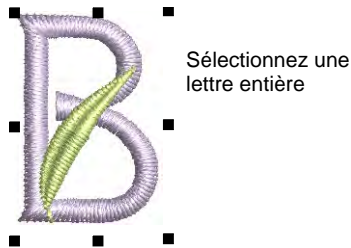
- ◀ [Sélectionner des alphabets personnalisés](#)
- ◀ [Créer des lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les alphabets personnalisés](#)
- ◀ [Sélectionner des alphabets personnalisés](#)
- ◀ [Changer méthode de bordure du lettrage](#)
- ◀ [Espacement et largeur des lettres](#)
- ◀ [Hauteur de référence et ligne de base](#)

Enregistrer les alphabets personnalisés

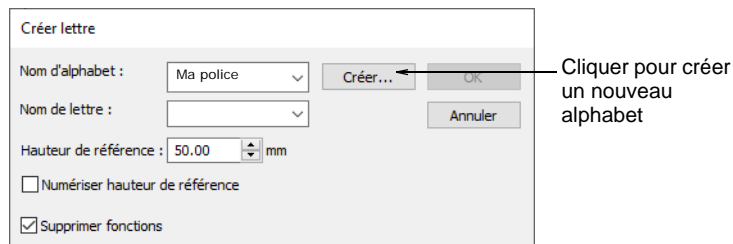
Utilisez les alphabets personnalisés pour entreposer les lettres que vous créez. Pour créer un nouvel alphabet, vous devez lui donner un nom, et paramétrer l'espacement [par défaut](#) et le type de jointure avec les lettres adjacentes. Vous devez aussi spécifier le type de fichier.

Marche à suivre pour enregistrer des alphabets personnalisés

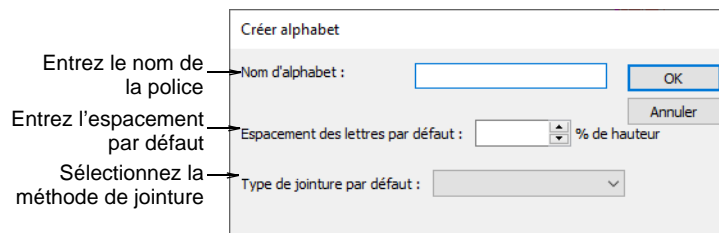
- 1 Numérisez les objets qui composent la nouvelle lettre et sélectionnez-les.



- 2 Sélectionnez **Objet > Créer lettre**.



- 3 Cliquez sur **Créer**. Le dialogue **Créer alphabet** s'ouvre.



- 4 Saisissez un nom pour votre nouvelle police.
- 5 Saisissez une valeur d'espacement dans le champ **Espacement des lettres par défaut**. En règle générale :
 - ◀ Utilisez 8-10% pour des polices standards telles que majuscules ou avec empattements.
 - ◀ Utilisez 0% pour les polices scriptes.

- 6 Sélectionnez une méthode de jointure pour les lettres adjacentes sur la liste **Type de jointure par défaut**.

Option	Fonction
Comme numérisé	Préserve la séquence de broderie d'origine de chaque lettre telle qu'elle a été numérisée, ainsi que les types de point et les fonctions machines utilisés lors de sa création.
Jointure la plus proche	Remet en séquence les points d'entrée et de sortie des lettres adjacentes pour les joindre au point le plus près.
Jointure inférieure	Remet en séquence les points d'entrée et de sortie des lettres adjacentes pour créer un point de liaison le long de la ligne de base .



Note : La méthode de broderie d'un lettrage est préétablie par alphabet pour donner les meilleurs résultats. Dans la plupart des cas, **Jointure la plus proche** est recommandée afin de minimiser les coupes. Toutefois, gardez à l'esprit que la méthode de jointure peut être changée par l'utilisateur final.

- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Entrez des valeurs supplémentaires pour la lettre sélectionnée dans la boîte de dialogue **Créer lettre**.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des lettres personnalisées](#)
- ◀ [Changer méthode de bordure du lettrage](#)
- ◀ [Enregistrer les lettres personnalisées](#)

Sélectionner des alphabets personnalisés



Cliquez à droite sur Boîte à outils > Lettrage pour sélectionner un alphabet personnalisé.

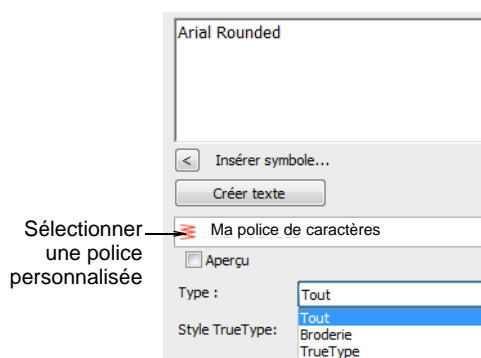
Pour utiliser un alphabet personnalisé, suivez la même démarche que pour tout autre alphabet. Si le nom d'une lettre comporte plusieurs

caractères, vous ne pouvez y accéder qu'à partir du dialogue **Lettrage** en utilisant le tilde (~).



Marche à suivre pour sélectionner des alphabets personnalisés

1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.



2 Sélectionnez une police personnalisée sur la liste déroulante.
3 Saisissez les noms des lettres que vous voulez utiliser dans la zone de texte.

- ◀ Si le nom de la lettre est un simple caractère – par ex. : 'A' – saisissez ce caractère.
- ◀ Si le nom de la lettre est composé de plus d'un caractère, par exemple 'étoile', entrez un tilde (~) suivi du nom de la lettre.

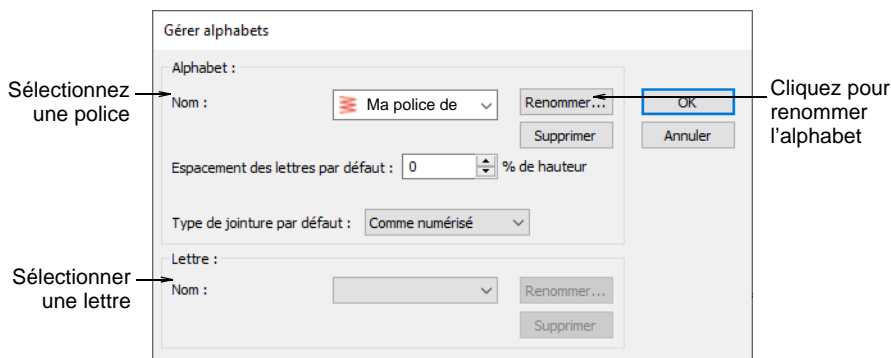


Suggestion : Combinez des lettres utilisant un seul caractère ou des caractères multiples dans leur nom en faisant précéder le caractère unique de deux tildes – par ex. : ~Star~ ~A~Star.

4 Paramétrez les valeurs de formatage comme pour tout autre objet de lettrage.

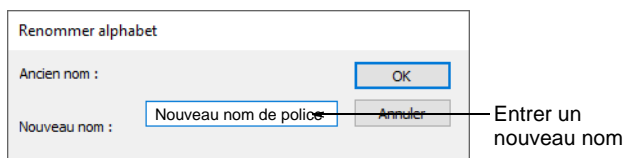
Gérer les polices

Modifier un alphabet personnalisé en en changeant le nom, l'espacement par défaut ou le type de jointure. Lorsqu'un alphabet n'a plus d'utilité, il peut être supprimé. Pour modifier des polices, sélectionnez **Configuration > Gérer alphabets**.

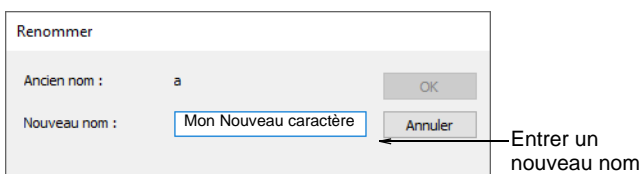


Utilisez ce dialogue pour :

- ◀ Renommer une police personnalisée



- ◀ Supprimer une police
- ◀ Changer l'espacement des lettres par défaut
- ◀ Changer le type de jointure par défaut
- ◀ Supprimer ou renommer les lettres sélectionnées Vous pouvez utiliser des noms contenant plusieurs caractères.



Sujets connexes

- ◀ [Ajustez les paramètres d'espacement](#)
- ◀ [Paramétrer séquence de points de broderie et méthode de jointure](#)

Fusionner des polices

Vous pouvez fusionner des lettres provenant de différents alphabets grâce à l'utilité autonome de fusion des alphabets. Les fichiers à fusionner doivent être placés dans le dossier EmbroideryStudio **userletw** de votre installation.

Marche à suivre pour fusionner des polices

- 1 Sélectionnez **Démarrer > Programmes > Invite MS-DOS**.
- 2 Lorsque le message d'invite apparaît, passez dans le répertoire BIN de votre application EmbroideryStudio. C'est en principe :
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\BIN
- 3 Choisissez d'écraser automatiquement ou de recevoir un message d'invite.
 - ◀ Pour écraser automatiquement les lettres du premier fichier avec celles du même nom se trouvant dans le ou les autres fichiers, tapez :
alphcat.exe fichier1.ESA fichier2.ESA fichier3.ESA.
 - ◀ Si vous voulez recevoir un message d'invite avant qu'une lettre soit écrasée, tapez :
alphcat.exe file1.ESA file2.ESA file3.ESA /Y.
Pressez la touche **O** ou **N** pour confirmer ou non.
- 4 Cliquez sur **Oui** pour fusionner.

Chapitre 31

Kiosque de lettrage

EmbroideryStudio offre une capacité **Kiosque** facile à utiliser pour la broderie sur casquettes et autres articles. Le kiosque de lettrage est destiné principalement aux magasins de détails, où une personnalisation rapide et simple d'agencements standards de dessins est requise en consultation avec les clients. Les avantages pour le personnel sont :

- ◀ Temps de formation minimal
- ◀ Erreurs de production minimales
- ◀ Meilleure satisfaction client
- ◀ Productivité accrue
- ◀ Configuration facile en cas de changement de prescription
- ◀ Compatible avec plusieurs marques de machine
- ◀ Simplicité du mode kiosque en même temps que capacités complètes de lettrage de broderie pour les superviseurs

Le kiosque de lettrage offre un ensemble d'agencements de dessin prédéfinis et la capacité de les personnaliser aisément en modifiant texte et couleur. Vous pouvez également créer vos propres agencements. Les dessins peuvent être envoyés sur machine à partir du kiosque par une simple pression de bouton.

Sommaire des opérations

Voici comment vous mettre en route rapidement et vous familiariser en quelques étapes avec le kiosque de lettrage.

Configure les paramètres du kiosque

- 1 Exécutez le logiciel EmbroideryStudio :
 - ◀ L'Élément kiosque doit être activé.
 - ◀ Le mode kiosque n'a pas besoin de paramètre spécial.
 - ◀ Vérifiez la boîte **A propos de** pour la version correcte : e3.0M of 12 Dec 2013 ou version ultérieure.
- 2 Configurez les agencements de dessin de kiosque :
 - ◀ Situés sous C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\Designs

- ◀ Paramétrez les couleurs de la palette dans les agencements de dessin pour apparier les couleurs de fil et les attributions d'aiguilles utilisées sur vos machines. Pour plus amples informations, voir [Configurer les couleurs de fil](#).
 - ◀ Vérifiez les polices et les paramètres de point de broderie utilisés.
- 3 Configurez les connexions machine pour ce kiosque :
 - ◀ Sélectionnez **Configuration > Configuration Gestionnaire de connexions**.
 - 4 Configurez le mot de passe du kiosque :
 - ◀ Sélectionnez **Configuration > Options > Kiosque**.
 - ◀ Activez « Verrouiller le kiosque ».
 - ◀ Définissez un mot de passe.
 - 5 Configurez les paramètres de numération des caractères. Pour plus amples informations, voir [Configurer les limites du nombre de caractères du kiosque](#).
-

Basculer le mode kiosque

- 1 Pour passer au mode kiosque, sélectionnez la commande de menu **Fenêtre > Kiosque...**
 - 2 Tapez le mot de passe du kiosque pour entrer en mode kiosque.
 - 3 Pour fermer l'application quand vous êtes en mode kiosque, cliquez sur le bouton rouge **X** dans le coin supérieur droit.
Quand vous redémarrerez EmbroideryStudio, il redémarrera automatiquement en mode kiosque.
 - 4 Pour revenir à l'écran EmbroideryStudio, cliquez sur **Quitter kiosque** et tapez le mot de passe si on vous le demande.
-

Faire fonctionner le logiciel en mode kiosque

- 1 Cliquez sur un agencement de dessin à gauche de l'écran pour commencer.
- 2 Tapez les noms de texte que vous voulez utiliser :
 - ◀ Le lettrage est automatiquement mis à jour
 - ◀ La taille du lettrage se réduira automatiquement pour rentrer dans l'espace alloué
 - ◀ Par défaut, un maximum de 16 caractères est permis. Pour plus amples informations, voir [Configurer les limites du nombre de caractères du kiosque](#).
- 3 Le cas échéant, changez de police en cliquant sur un agencement de dessin.
- 4 Cliquez sur une couleur pour définir une couleur de fil.
- 5 Quand vous avez terminé, cliquez sur un bouton machine pour envoyer le dessin sur machine:

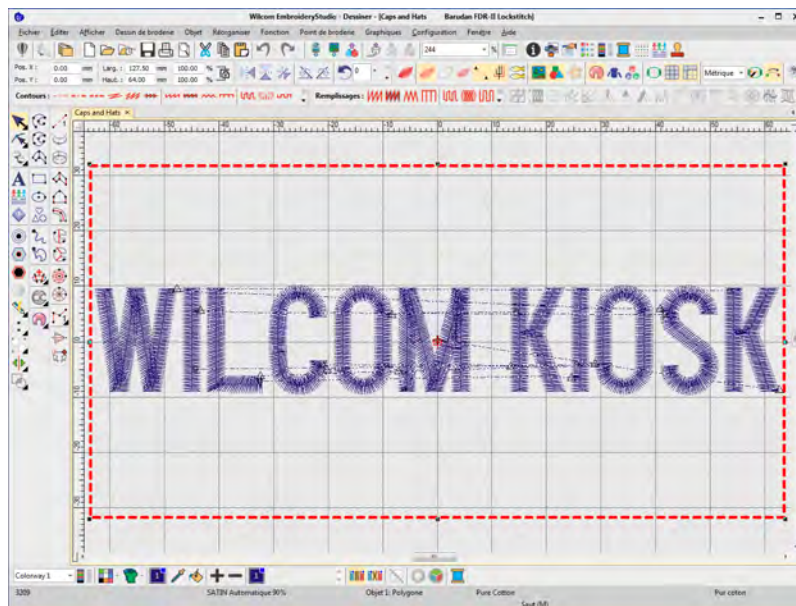
- ◀ La broderie du dessin démarre et se termine automatiquement au centre inférieur de la zone de broderie permise.
 - ◀ Le dessin pivote automatiquement de 180° pour la machine, en fonction des paramètres de connexion. Pour plus amples informations, voir [Configurer les connexions machines](#).
 - ◀ Un fichier machine est créé et envoyé au dossier de connexion machine, également paramétré dans le dialogue **Paramètres de connexion**.
 - ◀ Le nom du fichier machine est le même que celui du texte à broder.
- 6 Cliquez sur **Recommencer** pour le nom suivant.

Modes d'exploitation

Le **Kiosque de lettrage** a toutes les capacités et fonctionnalités d'un système kiosque commercial, de même que les fonctionnalités de broderie d'EmbroideryStudio.

Modes d'écran

En mode **Espace de travail Wilcom**, les superviseurs peuvent utiliser toute la gamme des capacités du logiciel pour affiner les paramètres. Tous les ajustements peuvent être sauvegardés dans un modèle prêt à l'emploi quand le logiciel est exécuté en mode kiosque. Aide à l'écran est disponible via le menu **Aide**.



Mode écran Kiosque

Un paramètre de configuration de mot de passe permet au superviseur d'éviter de passer par l'écran d'EmbroideryStudio et d'exécuter par défaut le logiciel en mode kiosque. Les opérateurs travaillent normalement dans cet écran et n'ont jamais besoin de le quitter. En fait, ils ne peuvent le quitter, de façon optionnelle, sans un mot de passe de superviseur.



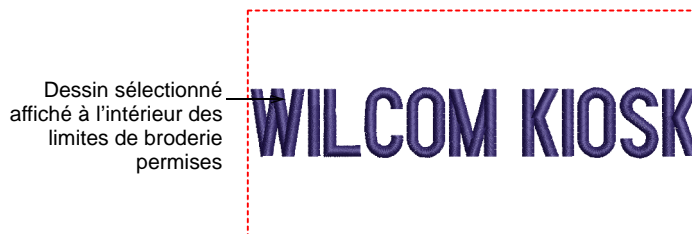
Le mode kiosque comprend une palette par défaut de 56 couleurs, ainsi qu'un certain nombre de dessins prêt à l'emploi. Toutefois, dans la pratique, vous voudrez limiter la palette aux couleurs disponibles sur votre machines. L'écran est divisé en trois zones fonctionnelles, à part la bannière en haut.

Panneau Choisir dessin

Le panneau **Choisir dessin** est positionné sur le côté gauche. Il contient un ensemble d'agencements de dessins prédéfinis dans lequel vous pouvez faire un choix. Il peut être aisément agrandi avec d'autres dessins créés par le superviseur.

Zone de travail dessin

Une zone de travail dessin au milieu est optimisée pour une résolution de 1366 x 768. Elle comporte une ligne en pointillé les limites maximales de l'aire de broderie.



Panneau de personnalisation

Le panneau de personnalisation sur la droite permet à l'opérateur de personnaliser facilement des Dessins de broderie en changeant la couleur et le texte de la couleur de l'agencement sélectionné. Le superviseur peut préconfigurer le nombre et les valeurs de couleurs standards à apparier à la configuration des couleurs de fil sur les machines. Les dessins personnalisés peuvent être envoyés à l'une des machines à broder connectées.

Envoyer sur machine

Les machines sont préconfigurées par le superviseur – en général jusqu'à 6. Des boutons codés par couleur identifient aisément les machines par numéro et nom de machine. Le superviseur peut coder les icônes par couleur pour chaque marque de machine. Par exemple :

- ◀ Brother – Cyan
- ◀ Barudan – Bleu marine
- ◀ SWF – Rouge

Fonctionnement normal de Kiosque

Une fois en mode kiosque, Les opérations se déroulent habituellement comme suit.

Marche à suivre pour faire fonctionner le kiosque

- ◀ Choisissez un agencement de dessin à partir des modèles dans le panneau gauche.



- ◀ Saisissez un nouveau nom dans le champ de saisie de texte et pressez la touche **Retour**.



Ce texte remplace automatiquement le texte par défaut. Par défaut, un maximum de 16 caractères est permis.



- ◀ Cliquez dans la fenêtre dessin et faites un zoom avant/arrière de la façon suivante :
 - ◀ Pressez la touche **1** pour la taille réelle.
 - ◀ Pressez la touche **0** pour tout afficher.
 - ◀ Utilisez la molette de la souris pour faire un zoom.
 - ◀ Cliquez sur **Recommencer** pour retourner à l’affichage par défaut.
- ◀ Choisissez une couleur de fil sur la liste de couleurs disponibles. Vous pouvez changer d’agencement ou de couleur comme désiré et le texte sera préservé.



- ◀ Quand vous êtes satisfait du dessin, appuyez sur un bouton **Envoyer sur machine**. Il y a un bouton distinct pour chaque machine configurée dans le système.
- ◀ Cliquez sur **Recommencer** pour créer un autre dessin. Le dessin en cours est automatiquement enregistré dans le dossier de garde avec un nom de fichier identique au nom du texte.



Note : Si l’opérateur ne clique pas sur **Recommencer** mais, à la place, sélectionne un nouvel agencement de dessin, le nouveau dessin annule et remplace le dessin en cours, préservant le texte qui a été tapé.

- ◀ Pour sortir complètement du mode kiosque, cliquez sur l’icône de verrouillage. Normalement, une invite vous demande un mot de passe de superviseur.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer les connexions machines](#)
- ◀ [Options de configuration pour les superviseurs](#)

Dépannage de longs jambages

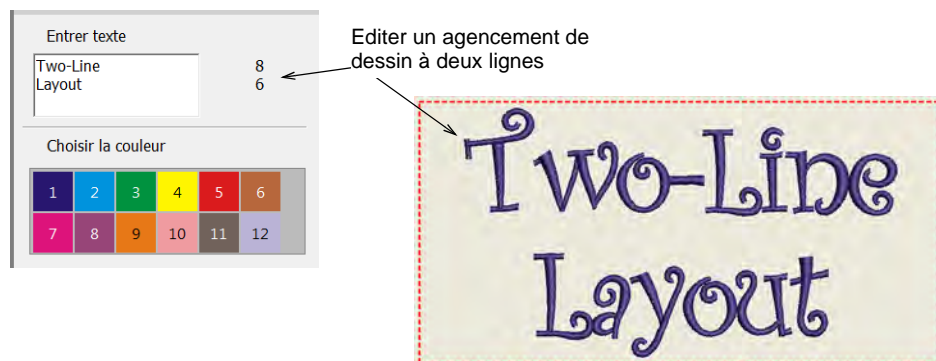
Certains caractères peuvent dépasser légèrement de la zone de broderie permise. Cela se produit habituellement avec des polices scriptes ou des caractères ayant de longs jambages ou de longues hampes tels que le « k » dans cet exemple. Ce problème est aisément réglé en ajoutant une espace après le dernier caractère.



Création d'un lettrage à deux lignes

Le mode kiosque vous permet de saisir et d'éditer deux lignes de texte. La fenêtre de texte dans le panneau de contrôle prend en charge une ou plusieurs lignes selon l'agencement sélectionné. Les agencements à deux lignes doivent être prédéfinis et enregistrés le dossier de dessins. Lors de l'utilisation d'un agencement multiligne, la première frappe de la touche

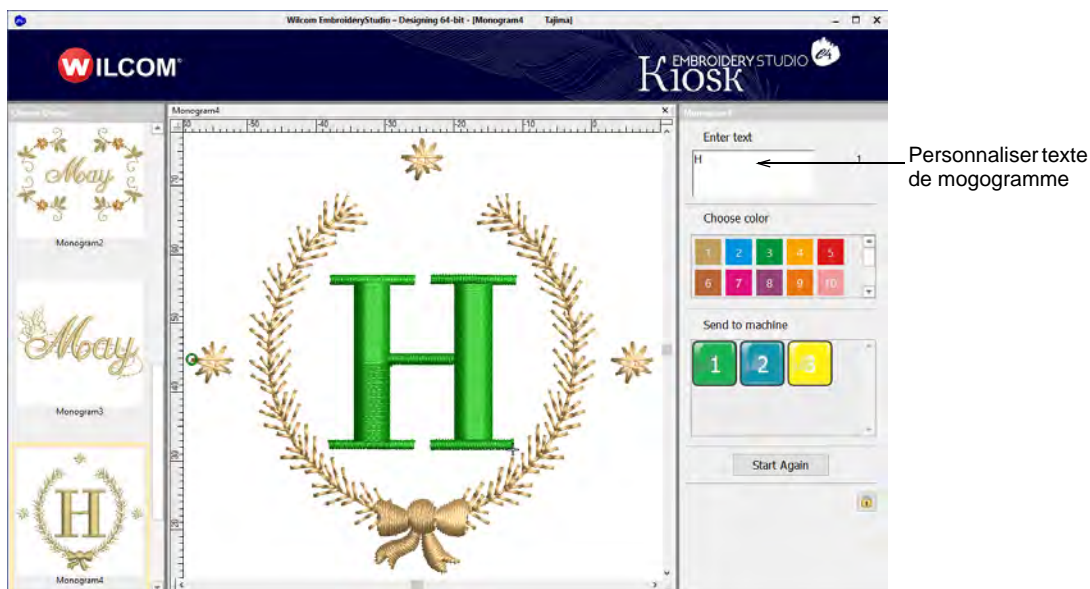
Retour créera une autre ligne. La suivante confirmera la saisie du texte comme pour un agencement à une ligne.



Note : Si vous changez d'agencement de dessin, le système essaiera de préserver le texte saisi par l'utilisateur entre les dessins à une ligne et les dessins multilignes. Par exemple, en passant d'une à deux lignes, la ligne de texte initiale sera copiée sur la première ligne. La deuxième sera vide.

Personnaliser des monogrammes

Le kiosque de lettrage prend aussi en charge la personnalisation des objets de monogramme. Seul le texte peut être modifié en mode **Kiosque**. Des modèles de monogramme peuvent être créés et ajoutés au kiosque.



Options de configuration pour les superviseurs

La première fois qu'ils exécutent EmbroideryStudio e4, les superviseurs ont accès aux opérations de EmbroideryStudio. Dans ce mode, ils peuvent utiliser toute la gamme des capacités du logiciel pour affiner les paramètres. Les superviseurs se préoccupent principalement de :

- ◀ Créer un mot de passe pour le kiosque
- ◀ Configurer les connexions machines
- ◀ Configurer les couleurs de fil
- ◀ Configurer les limites du nombre de caractères du kiosque

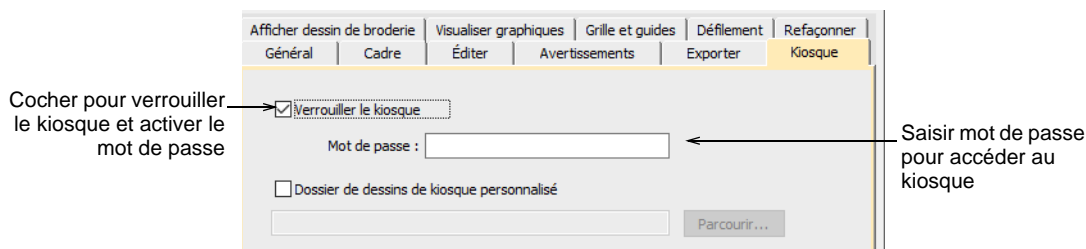
Créer des mots de passe pour le kiosque

Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour le kiosque et aux autres paramètres.

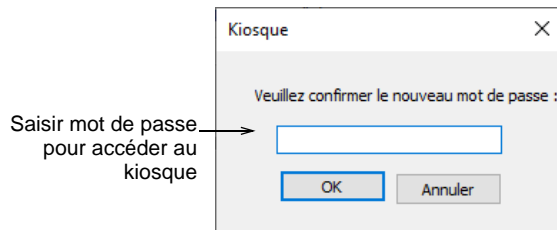
Les superviseurs peuvent verrouiller le kiosque pour empêcher les utilisations non autorisées. Ils peuvent par la suite déverrouiller temporairement le kiosque pour éditer des dessins ou changer d'autres paramètres.

Marche à suivre pour créer un mot de passe pour le kiosque

- 1 Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options**. Cliquez sur l'onglet **Kiosque**.

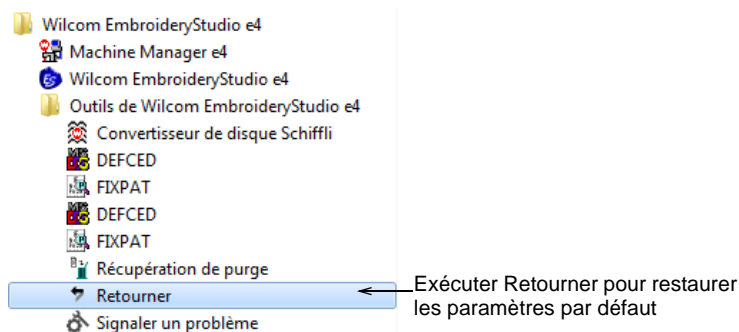


- 2 Saisissez un mot de passe sûr et cliquez sur **OK**.
- 3 Sélectionnez **Fenêtre > Kiosque** pour démarre le kiosque. Un message apparaîtra qui vous demandera de saisir le mot de passe.





Note : Vous pouvez retourner au dialogue **Options** à tout moment ou supprimer la protection du mot de passe. Si vous oubliez le mot de passe, vous devrez exécuter le programme Retourner à partir du groupe de programmes EmbroideryStudio pour restaurer les paramètres usine.



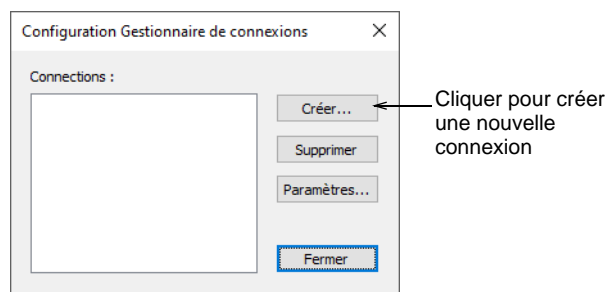
Configurer les connexions machines

Gestionnaire de connexions vous permet de vous connecter à la plupart des derniers modèles de machine. Ces machines nécessitent souvent que des fichiers soient placés dans un emplacement spécifique du réseau ou « dossier de garde ». Une fois configuré dans EmbroideryStudio, un simple clic à partir du kiosque est suffisant pour envoyer le dessin sur machine. Chaque machine configurée :

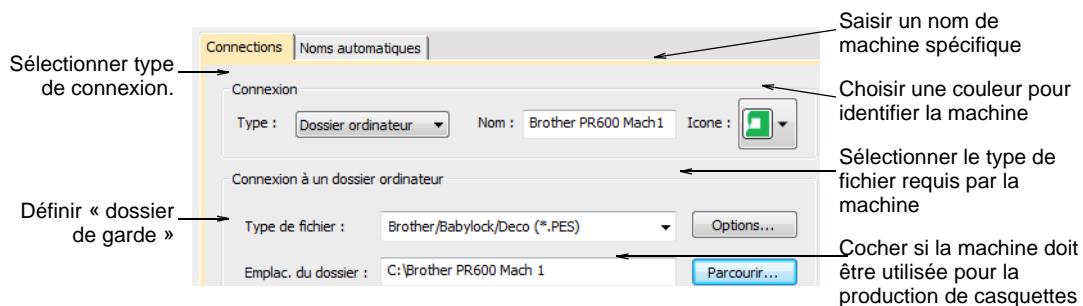
- ◀ a un nom unique et un bouton d'attribuer
- ◀ a dossier unique dans lequel les dessins de broderie peuvent être envoyés pour qu'on puisse y accéder à partir du panneau de contrôle de la machine ou d'un logiciel de connexion tiers.

Marche à suivre pour configurer des connexions machine

- 1 Sélectionnez **Configuration > Configuration Gestionnaire de connexions**.



- 2 Cliquez sur **Créer** pour configurer une connexion. Le dialogue Paramètres de connexion s'ouvre.

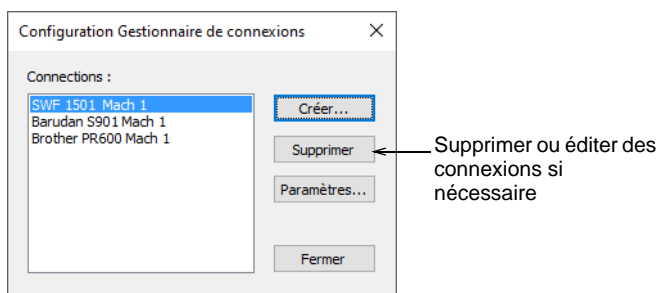


- 3 Assurez-vous que le type de connexion est paramétré à « Dossier machine ». Des dossiers de garde devraient déjà avoir été configurés pour chaque machine du réseau.
- 4 Saisissez un nom de machine unique – par exemple, « Brother PR600 Mach 1 ».
- 5 Choisissez un icône coloré sur la liste déroulante pour identifier la machine en mode kiosque.
- 6 Sélectionnez le type de fichier requis par la machine. Chaque type machine utilise un format de fichier différent :

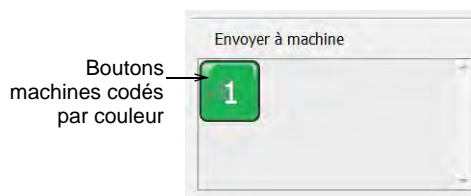
Machine	Format
Brother	PES
SWF	DST
Barudan	U??

- 7 Si le type de fichier le rend nécessaire – par exemple, PES – cliquez sur le bouton **Options** pour préparamétrer les options de fichier telles que le type de version.
- 8 Saisissez un emplacement de dossier, ou naviguez jusqu'à un dossier, sur le réseau ou l'ordinateur qui a été configuré pour la machine particulière. Quand vous faites sortir un dessin, **Gestionnaire de connexions** l'enregistre dans ce dossier dans le format de fichier spécifié.
- 9 Si la machine est destinée aux dessins de casquette, cochez l'option **Faire pivoter dessin de 180°**.
- 10 Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

- 11 Répétez l'opération autant de fois que vous avez de machines à connecter. Les connexions peuvent être éditées ou supprimées à tout moment.



De nouvelles connexions machine apparaissent sous forme de boutons proéminents dans le panneau de personnalisation du kiosque.



Configurer les couleurs de fil



Utilisez Standard > Ouvrir pour ouvrir un dessin existant.

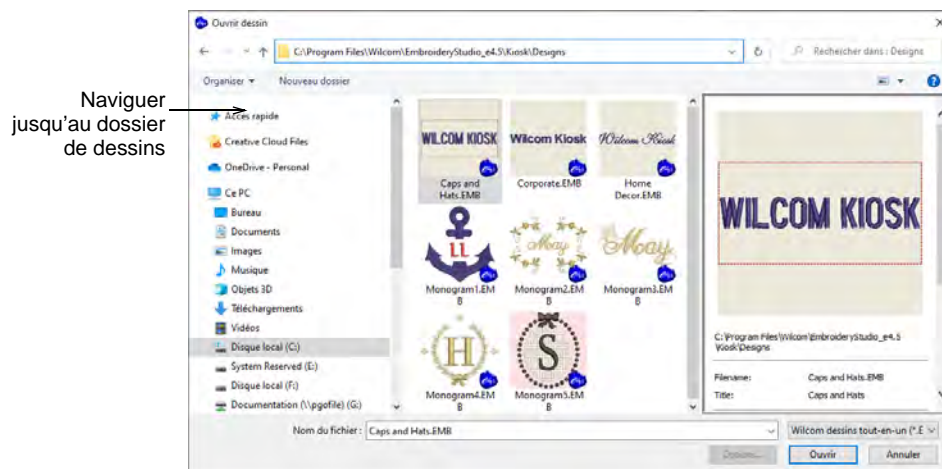


Utiliser Standard > Enregistrer dessin pour enregistrer le dessin en cours. Cliquez à droite pour ouvrir le dialogue Enregistrer sous.

Des couleurs de fil sont configurées pour chaque agencement de dessin. Tous les trois dessins échantillons doivent être édités en fonction des besoins de vos configurations machine.

Marche à suivre pour configurer des couleurs de fil

1 Cliquez sur l'icône **Ouvrir**. Le dialogue **Ouvrir** s'ouvre.



2 Naviguez jusqu'au dossier **Dessins de broderie** de votre installation de EmbroideryStudio e4 :

Dessins de broderie\C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\

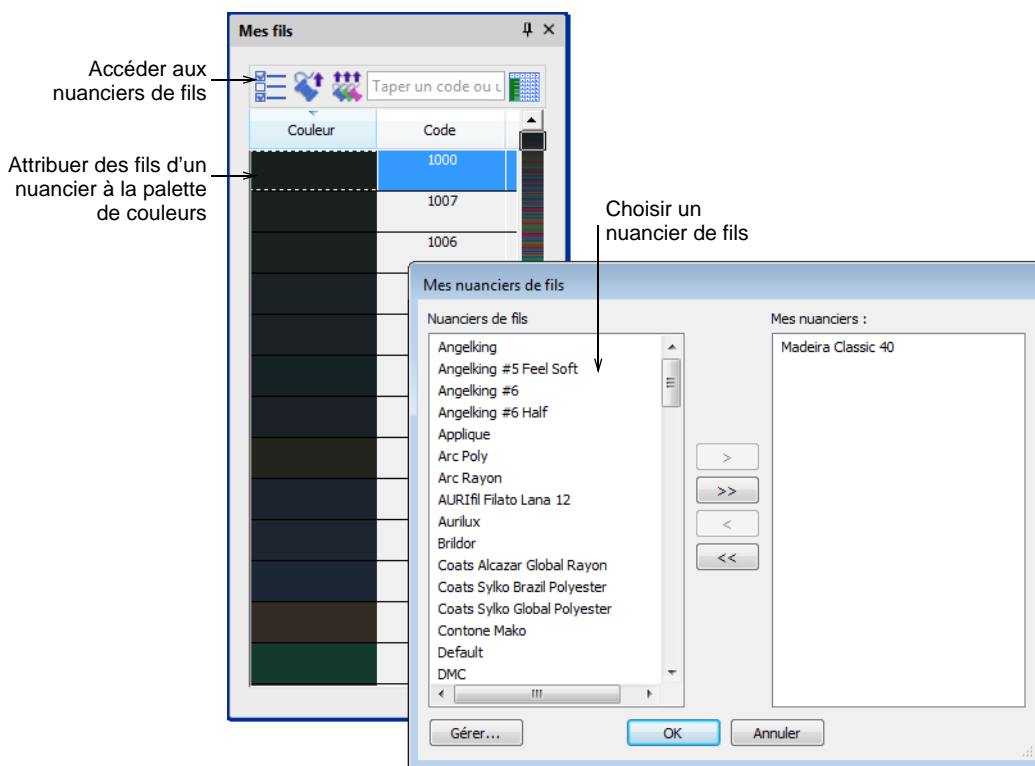
Vous pouvez également spécifier votre propre dossier.

3 Sélectionnez un dessin à éditer et cliquez sur **Ouvrir**.

4 Utilisez les outils **Palette de couleurs** pour ajouter ou supprimer des couleurs en fonction de la configuration des fils sur votre ou vos machines.

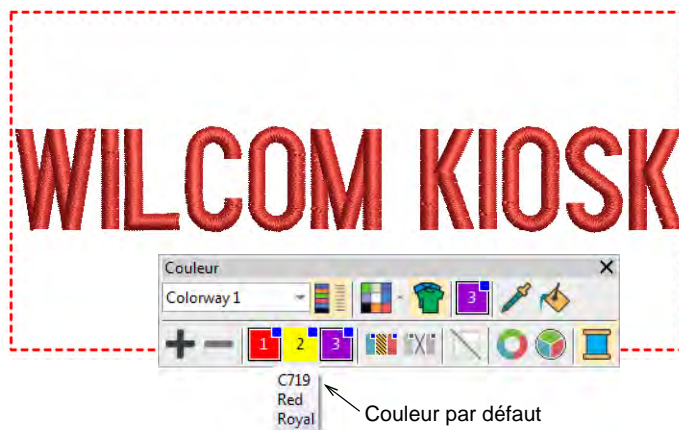


5 Ouvrez le docker **Fils** et sélectionnez votre nuancier de fils.



6 Attribuez des fils à la palette au moyen du bouton **Faire correspondre tout**. Vous pouvez également sélectionner des fils correspondant à la configuration de fils sur votre machine et les attribuer. L'agencement de dessin prend par défaut la première

couleur de la palette. L'infobulle vous informe du fil correspondant de chaque couleur.



- 7 Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer le fichier dans le dossier de dessins. La palette modifiée pour ce dessin apparaîtra dans le kiosque la prochaine fois que vous l'exécuterez.

Sujets connexes

- ◀ [Modifier l'emplacement de dessins de broderie](#)

Configurer les limites du nombre de caractères du kiosque



Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour le kiosque et aux autres paramètres.

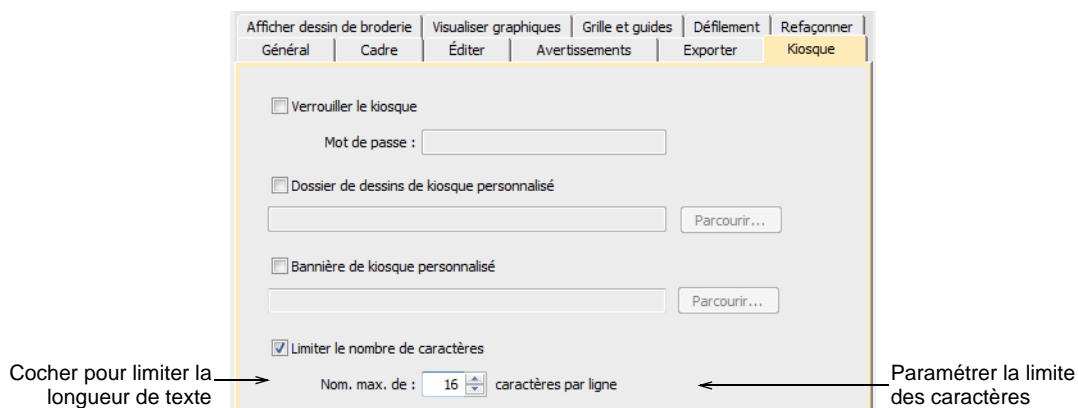
Différents cas de figure peuvent donner lieu à des variations dans le nombre de caractères permis. La prescription commerciale est de 16 caractères par ligne, mais le logiciel vous permet de changer cette limite. Par exemple, le nombre maximal de caractères lorsqu'on achète en ligne peut être limité à 10, alors que pour les casquettes de bébé il pourrait être de moins de 16. Le superviseur peut également limiter le nombre de caractères permis en mode kiosque.



Note : Les espaces entre les mots comptent comme des caractères. Toutefois, des espaces supplémentaires sont accordés au début et à la fin d'une ligne sans compromettre le nombre de caractères.

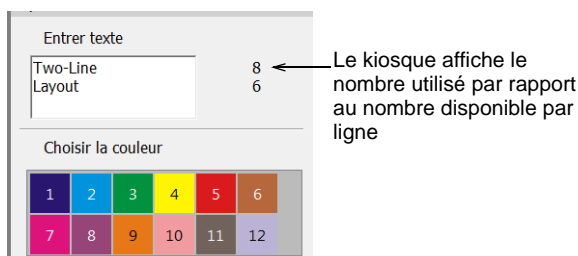
Marche à suivre pour configurer les limites du nombre de caractères du kiosque

- ◀ Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options**. Cliquez sur l'onglet **Kiosque**.



- ◀ Cochez l'option **Limiter le nombre de caractères** et paramétrez le nombre maximal de caractères – par exemple, 16.

Quand le nombre de caractères est limité par cette option, le kiosque affiche le nombre utilisé par rapport au nombre disponible – par exemple, '5 / 16'. Lorsqu'un dessin à deux lignes est sélectionné, la limite est affichée pour chaque ligne.



Sujets connexes

- ◀ [Dépannage de longs jambages](#)

Modifier l'emplacement de dessins de broderie



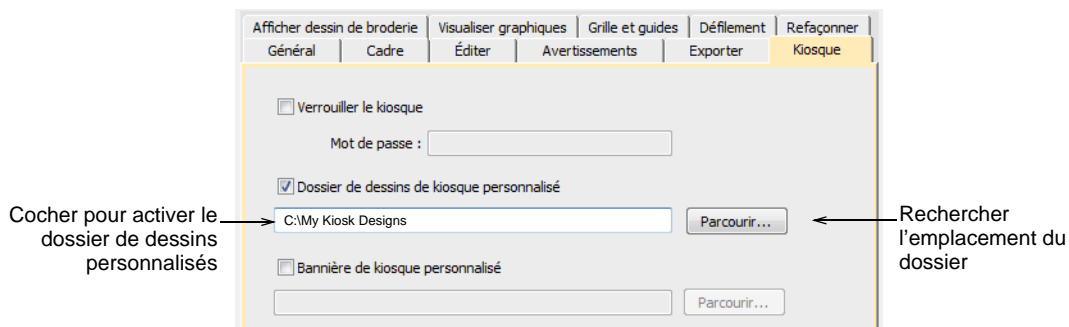
Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour le kiosque et aux autres paramètres.

Le dossier par défaut des dessins de kiosque est situé à l'intérieur de la structure de dossiers de EmbroideryStudio e4. Cela pourrait ne pas s'avérer très pratique pour vous si vous vous occupez de nombreux

dessins personnalisés. Vous pouvez aisément changer l'emplacement du dossier n'importe où sur le disque dur de votre kiosque ou sur le réseau. Si vous avez plusieurs kiosques de configurer, ils peuvent tous renvoyer à un même dossier de dessins.


Marche à suivre pour changer l'emplacement d'un dessin

- ◀ Cliquez sur l'icone **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options**. Cliquez sur l'onglet **Kiosque**.



- ◀ Cochez l'option **Dossier de dessins de kiosque personnalisé** et recherchez le dossier sur votre lecteur local ou votre réseau. Cela devient ensuite le dossier de dessins de kiosque par défaut. Tous les dessins EMB conservés dans cet emplacement apparaîtront dans le sélectionneur de dessins du kiosque.

Personnalisation des bannières de kiosque

 Utiliser Standard > Options pour accéder aux options d'application pour le kiosque et aux autres paramètres.

Tout comme le dossier de **dessins** de kiosque, la bannière de kiosque par défaut est située à l'intérieur de la structure de dossiers de EmbroideryStudio. Si vous voulez modifier la bannière de quelque façon – par exemple, avec un nom d'emplacement spécifique – c'est juste une question d'accéder à la bannière et de la mettre à jour. Vous pouvez également copier la bannière modifiée dans un emplacement séparé sur le disque dur de votre kiosque ou sur le réseau et la référencer là. Si vous avez plusieurs kiosques de configurer, ils peuvent tous renvoyer à une même bannière.

Marche à suivre pour personnaliser la bannière kiosque

- 1 Naviguez jusqu'au dossier « Kiosque » de votre installation de EmbroideryStudio e4 :

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\

Vous y trouverez la bannière kiosque par défaut – dimensions 1200 x 100 pixels.

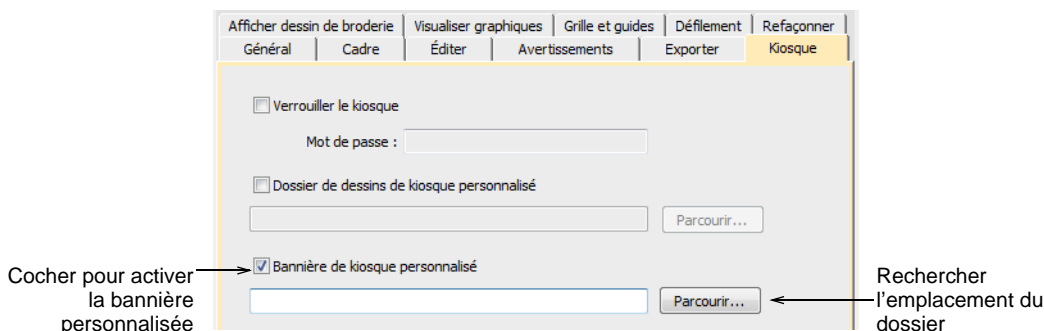


2 Personnalisez la bannière si besoin est :

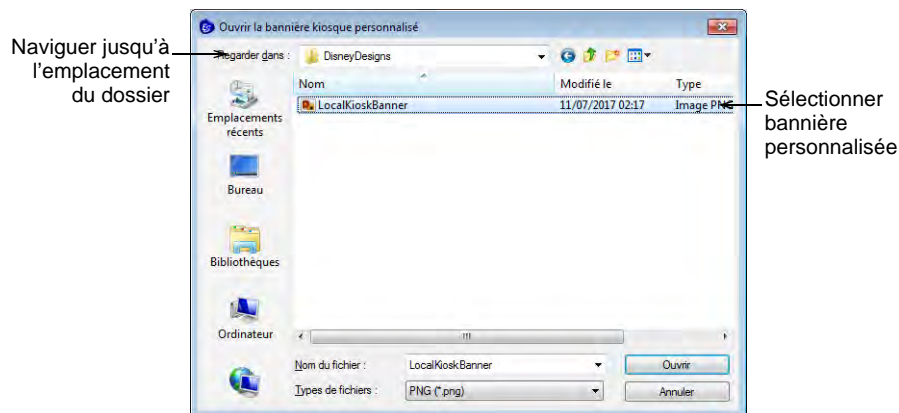
- ◀ Remplacez l'image en cours par une ayant les mêmes dimensions.
- ◀ Ou éditez la bannière en cours dans un programme graphique ou un programme paint et enregistrez-la au même emplacement.
- ◀ Ou copiez la bannière au même emplacement ou dans un autre emplacement et éditez-la comme désiré.

Si vous placez la bannière dans un autre emplacement, vous devrez mettre à jour les paramètres du logiciel comme suit :

3 Cliquez sur l'icône **Options** ou sélectionnez **Configuration > Options**. Cliquez sur l'onglet **Kiosque**.



4 Cochez l'option **Bannière de kiosque personnalisé** pour rechercher le dossier sur votre lecteur local ou votre réseau.



- 5 Sélectionnez la bannière personnalisée et cliquez sur **Ouvrir**. Elle devient alors la bannière par défaut que le kiosque référencera.

Créer de agencements de dessin personnalisés

Diverses techniques sont disponibles pour ajouter vos propres agencements de dessin à EmbroideryStudio.

Créer de nouveaux agencements à partir de vieux agencements



Utilisez Standard > Ouvrir pour ouvrir un dessin existant.

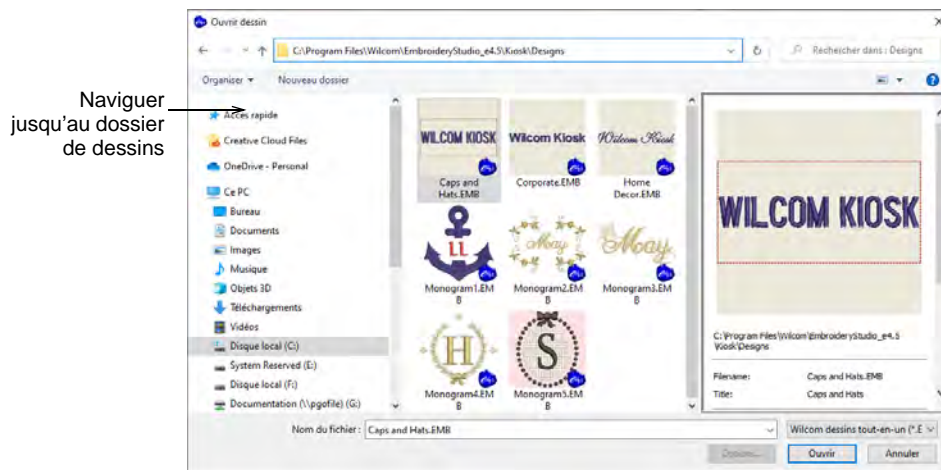


Utiliser Standard > Enregistrer dessin pour enregistrer le dessin en cours. Cliquez à droite pour ouvrir le dialogue Enregistrer sous.

Créer des agencements de dessin personnalisés n'est pas très différent de configurer des couleurs de fil. La méthode la plus simple est de baser un nouveau dessin sur un dessin existant, afin de préserver les paramètres de point de broderie et les dimensions du dessin. Vous pouvez changer les couleurs, les polices et les paramètres de point de broderie au besoin.

Marche à suivre pour créer un nouvel agencement à partir d'un vieux agencement

- 1 Cliquez sur l'icône **Ouvrir**. Le dialogue **Ouvrir** s'ouvre.

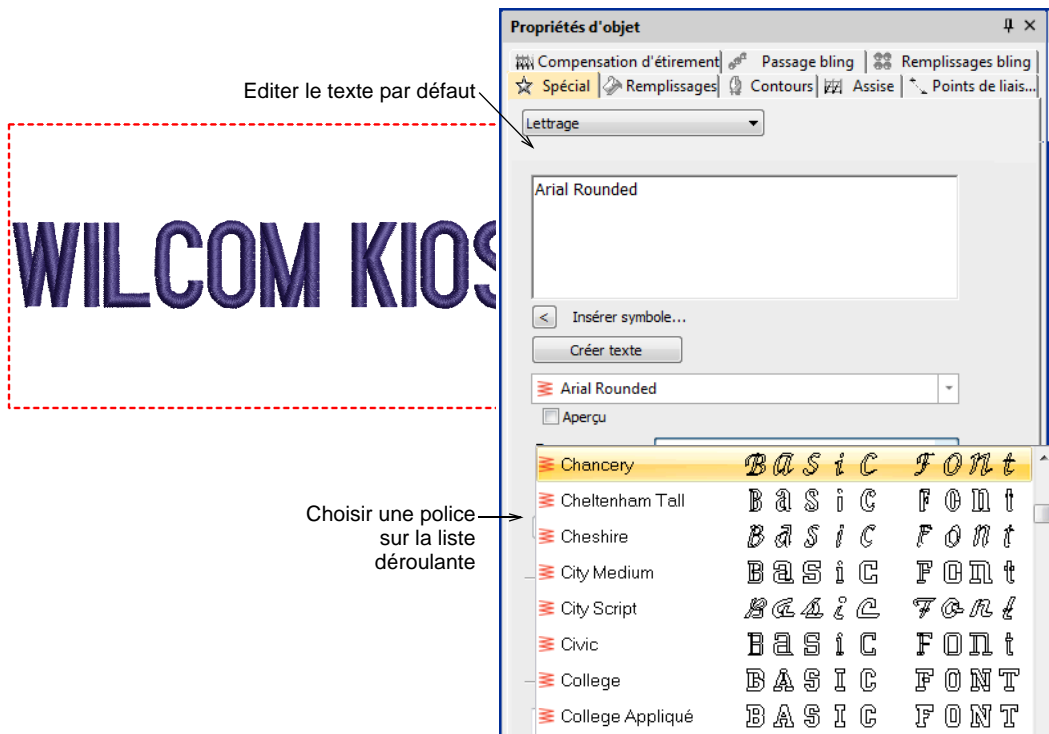


- 2 Naviguez jusqu'au dossier **Dessins de broderie** de votre installation de EmbroideryStudio e4 :

Dessins de broderie\C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\

Vous pouvez également spécifier votre propre dossier.

- 3 Sélectionnez un dessin à éditer et cliquez sur **Ouvrir**.
- 4 Avant de faire quoi que ce soit d'autre, sélectionnez **Fichier > Enregistrer sous** et enregistrez le dessin sous un nom différent.
- 5 Cliquez deux fois sur le dessin pour ouvrir ses propriétés.



- 6 Editez le texte par défaut et sélectionnez une autre police sur la liste déroulante comme vous le souhaitez.
- 7 Cliquez sur le bouton **Mettre à jour texte** pour visualiser le résultat à l'écran.



- 8 Changez la couleur de fil par défaut comme souhaité. Le dessin apparaîtra dans le sélectionneur de dessins du kiosque la prochaine fois que vous l'exécuterez.

Sujets connexes

- ◀ [Modifier l'emplacement de dessins de broderie](#)

Créer de agencements basées sur des modèles



Utilisez Boîte à outils > lettrage pour créer un lettrage de broderie directement à l'écran. Cliquez à droite pour accéder aux paramètres.

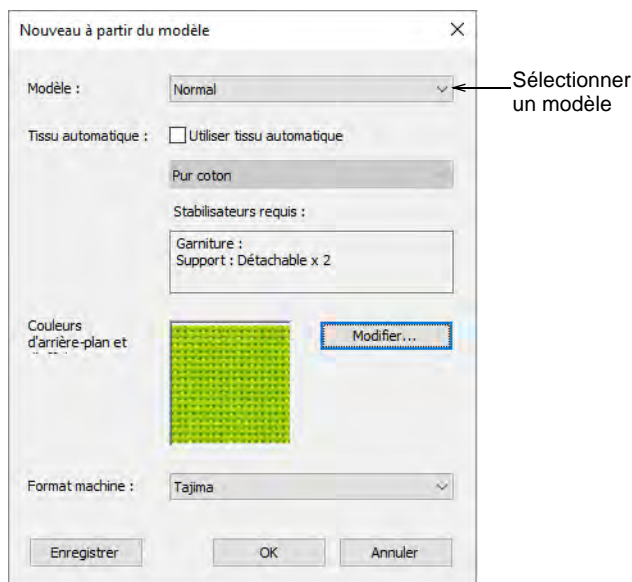


Utilisez Afficher > Démarrage et fin automatiques pour activer/désactiver la fonction selon les paramètres courants. Cliquez à droite pour ouvrir le dialogue Démarrage et fin automatiques.

Vous avez également accès à l'intégralité des capacités de EmbroideryStudio pour créer des dessins en partant de zéro. Aide à l'écran est disponible via le menu **Aide**.

Marche à suivre pour créer un agencement fondé sur un modèle

- ◀ Si vous créez un dessin en partant de zéro, utilisez la commande **Fichier > Nouveau à partir du modèle**.

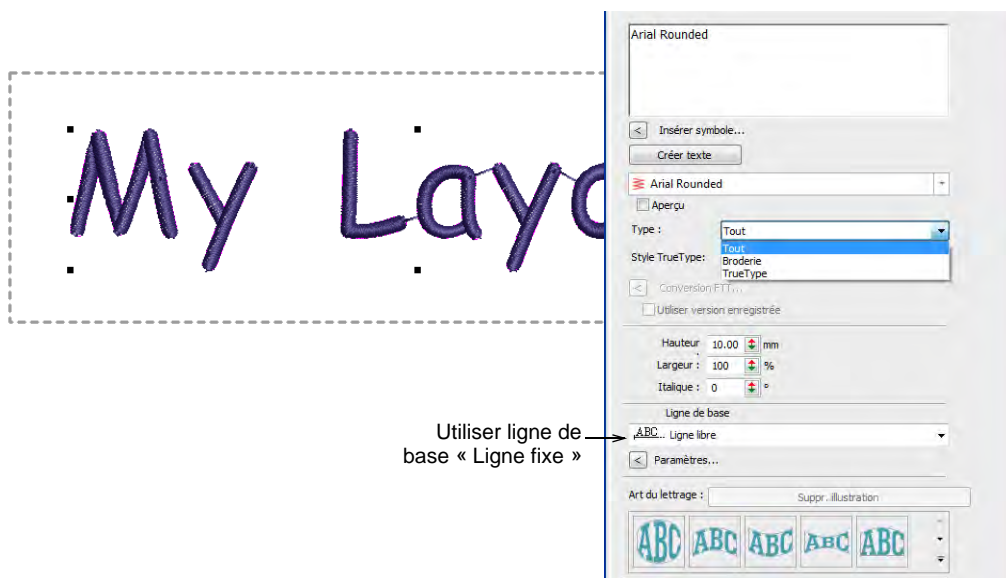


- ◀ Sélectionnez un modèle de kiosque si vous en avez configuré un. Par exemple, vous pouvez configurer votre modèle pour y inclure des limites de broderie définissant l'espace de travail pour des dessins de

casquettes. Cela peut être tiré en **Graphiques CoreIDRAW**. Vous voudrez peut-être aussi inclure une image de produit.

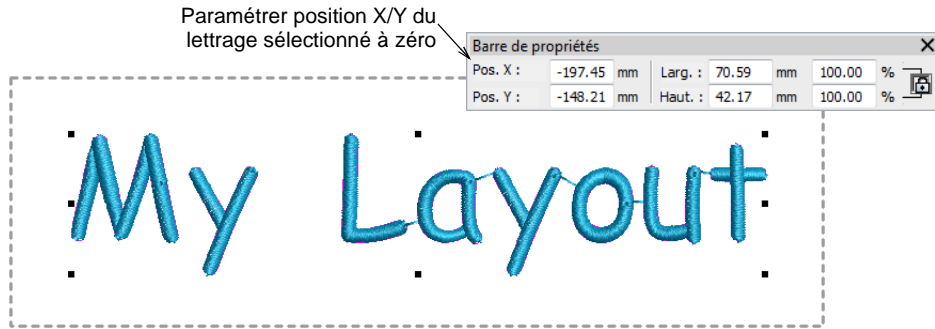


- ◀ Sélectionnez l'outil **Lettrage** et créez le texte requis. Ajustez les paramètres – police, dimensions, etc.



Note : Pour s'assurer que le texte reste à l'intérieur des limites permises, le plus sûr est d'utiliser la ligne de base **Ligne fixe**.

- ◀ Changez la couleur de fil comme souhaité.



- ◀ Paramétrez l'objet de lettrage sélectionné à zéro (0,0) comme indiqué. Cela fera en sorte que l'agencement du lettrage se centre automatiquement dans la surface de broderie permise.
- ◀ Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur **Enregistrer**.
Le fichier doit être enregistré dans le dossier de dessins de EmbroideryStudio e4 :
Dessins de broderie\C:\Program
Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\
Vous pouvez aussi créer votre propre dossier de dessins.
- ◀ Le dessin apparaîtra dans le sélectionneur de dessins du kiosque la prochaine fois que vous l'exécuterez.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer les couleurs de fil](#)
- ◀ [Modifier l'emplacement de dessins de broderie](#)

Créer de agencements avec des motifs de dessin inclus



Utilisez Boîte à outils > lettrage pour créer un lettrage de broderie directement à l'écran. Cliquez à droite pour accéder aux paramètres.



Cliquez sur Standard > Importer broderie pour importer un fichier de dessin de broderie dans le dessin courant.

Pour des occasions spéciales, vous voudrez peut-être créer un agencement de kiosque comprenant un motif particulier – par exemple, un trèfle au début du lettrage pour la Saint-Patrick. Ces motifs doivent avoir les dimensions d'une lettre majuscule. De même que le lettrage, ils doivent se situer à l'intérieur des limites permises pour la broderie.

Marche à suivre pour créer un agencement avec un motif de dessin inclus

- 1 Créez un agencement en partant de zéro ou fondé sur un agencement existant. Voir ci-dessus.
- 2 Importez un motif de dessin approprié en utilisant la commande **Importer broderie**. Voir le système principal d'aide pour plus amples informations.
- 3 Placez le motif et tapez le lettrage par défaut.



- 4 Cliquez deux fois sur le lettrage et paramétrez la justification à gauche dans **Propriétés d'objet**.

Ou alors, si vous placez le motif sur la droite, paramétrez la justification à droite.



- 5 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur **Enregistrer**.
Le fichier doit être enregistré dans le dossier de dessins de EmbroideryStudio e4 :
Dessins de broderie\C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\
Vous pouvez aussi créer votre propre dossier de dessins.
- 6 Le dessin apparaîtra dans le sélectionneur de dessins du kiosque la prochaine fois que vous l'exécuterez. Le dessin tout entier, y compris motif et lettrage, se centre immédiatement après la mise à jour du texte en mode kiosque.

Sujets connexes

- ◀ [Modifier l'emplacement de dessins de broderie](#)

Y compris les toiles de fond de dessin



Utiliser Couleurs > Visualiseur de produits pour choisir un vêtement ou une toile de fond de produit sur lesquels positionner votre décoration.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour basculer l'affichage en cours du produit. Cliquer à droite pour les paramètres du Visualiseur de produits.

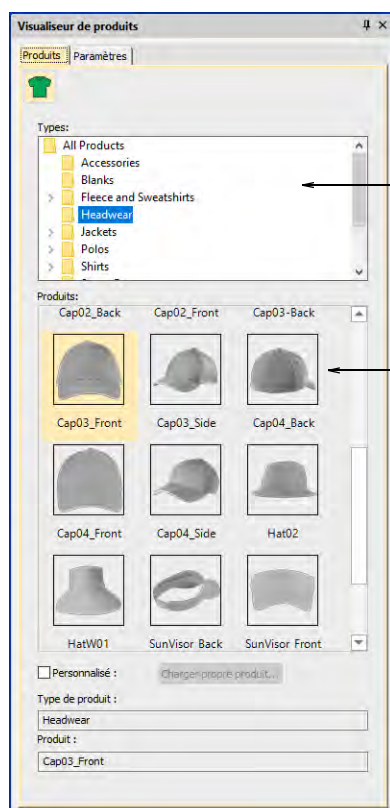


Cliquez sur Zoom > Zoom sur produit pour afficher tout le produit dans la fenêtre dessin.

Il est simple d'inclure une toile de fond à votre agencement de dessin – par exemple, une casquette.

Marche à suivre pour inclure une toile de fond de dessin

- ◀ Cliquez sur l'icône **Visualiseur de produits**. Le docker apparaît.

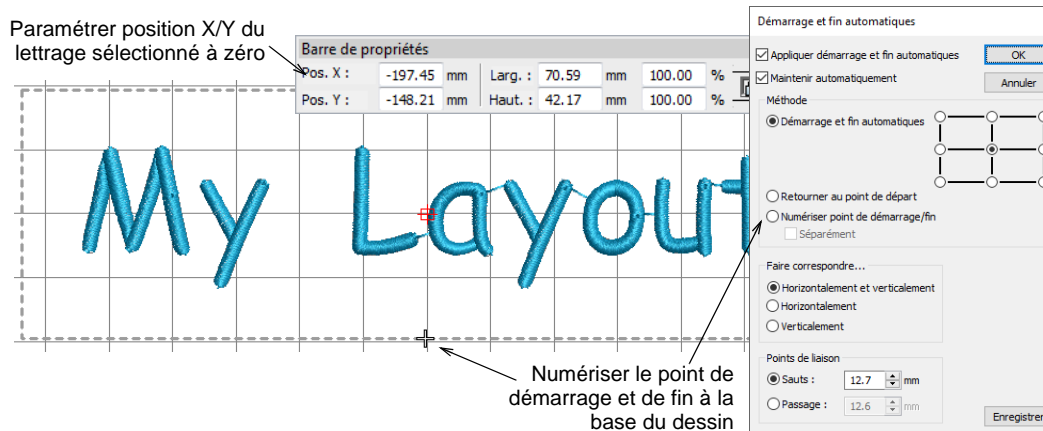


Sélectionner un dossier de produits

Sélectionner produit



- ◀ Sélectionnez une image de produit – par exemple, casquette – et paramétrez la couleur comme souhaité.
- ◀ Paramétrez l'objet de lettrage sélectionné à zéro (0,0) comme indiqué.



- ◀ Comme l'objet de lettrage et les limites de broderie pourraient ne pas être dans la bonne position pour toiles de fond, cliquez sur l'icône **Démarrage et fin automatiques** et numérisez un point de démarrage et de fin comme indiqué.



Note : Les limites de broderie sont verrouillées dans le modèle. Ils faut les déverrouiller pour les déplacer.

- ◀ Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur **Enregistrer**.

Le fichier doit être enregistré dans le dossier de dessins de EmbroideryStudio e4 :

Dessins de broderie\C:\Program
Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.0\Kiosk\

Vous pouvez aussi créer votre propre dossier de dessins.

- ◀ Le dessin apparaîtra dans le sélectionneur de dessins du kiosque la prochaine fois que vous l'exécuterez.



Sujets connexes

- ◀ [Modifier l'emplacement de dessins de broderie](#)
- ◀ [Visualiser produits](#)

PARTIE VIII

NUMÉRISER AVEC DES ILLUSTRATIONS

Il existe deux grandes catégories de fichiers d'illustrations, toutes deux pouvant être importées dans EmbroideryStudio pour servir de toiles de fond de numérisation – illustrations [vectorielles](#) et illustrations en [mode point](#). Pour créer des broderies de bonne qualité, vous devez choisir ou créer des illustrations appropriées dans l'un des deux formats cités.

Numériser avec des images en mode point

Cette section traite de la préparation des images pour leur numérisation automatique. Elle explique comment insérer des images-points et comment les éditer, y compris le détournage et l'édition d'applications tierces, et les lisser. Elle explique aussi comment préparer des images délinéées et non délinéées. Pour plus amples informations, voir [Numériser avec des images en mode point](#).

Numériser avec des vecteurs

Cette section décrit comment créer des objets de dessin vectoriel à l'aide des outils de dessin vectoriel, et comment les importer à partir d'applications tierces. Elle explique également comment fusionner, couper et fractionner les dessins vectoriels ou objets de broderie se chevauchant en utilisant les outils de refaçonnage. Pour plus amples informations, voir [Numériser avec des vecteurs](#).

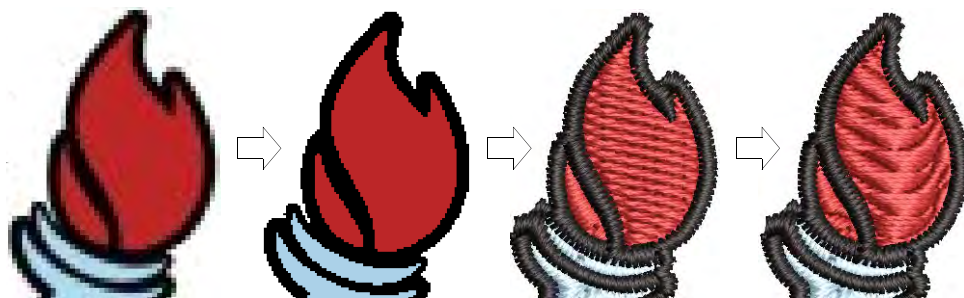
Numérisation automatique

Cette section décrit comment convertir automatiquement des images-points en objets de broderie et en dessins de broderie achevés, ainsi que comment créer une broderie à partir d'images à niveaux de gris. Pour plus amples informations, voir [Numérisation automatique](#).

Chapitre 32

Numériser avec des images en mode point

EmbroideryStudio est compatible avec la numérisation automatique et la numérisation semi-automatique des images en [image-point](#) et des [images vectorielles](#). La qualité du dessin de broderie final dépend en grande partie du type et de la qualité de l'[illustration](#) originale. En principe, la qualité des dessins vectoriels ne change pas quand ils sont redimensionnés, alors que les images en mode point créent des problèmes de [pixellisation](#) et de dégradation d'image lorsqu'elles sont agrandies ou réduites. Vous pouvez insérer ou coller des graphiques vectoriels tiers, tels que ceux des bibliothèques d'images (clipart) pour dessins de broderie. Ou bien, vous pouvez insérer, coller ou scanné des illustrations en [mode pixel](#) comme modèles de numérisation ou [toiles de fond](#). Afin de mieux adapter les images en mode point à la numérisation automatique, EmbroideryStudio offre des capacités de traitement d'images.



Note : **Graphiques CorelDRAW** inclut les tout derniers outils de traçage de CorelDRAW® Suite graphique. Ceux-ci offrent de nombreuses techniques sophistiquées pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Les [graphiques vectoriels](#) ainsi créés peuvent être directement convertis en objets de broderie ou même en dessins entiers. Pour une description complète des outils de CorelDRAW®, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer** > **Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Choisir une illustration adéquate

Pour une numérisation de broderie tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « bandes dessinées », donnent le meilleur résultat. De telles images ont un nombre limité de couleurs unies et leurs contours sont bien définis. De façon idéale, ces images sont :

- ◀ Bien définies, chaque forme étant composée de pixels de couleur identique ;
- ◀ Clairement « bloquées », chaque forme ayant une taille brodable, au moins 1 mm carré ;
- ◀ Enregistrées à au moins 256 couleurs (8 bits) ou, de préférence, à des millions de couleurs (16 bits).



Image propre aux contours bien définis



Image propre avec des blocs de couleurs bien définis

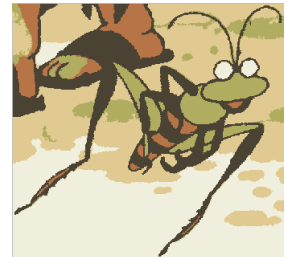


Image complexe, dont il faut supprimer l'arrière-plan et améliorer les contours

Les meilleurs résultats sont obtenus avec des images du type de celles que l'on trouve dans les bibliothèques d'images clipart ou créées de toutes pièces dans CorelDRAW®. EmbroideryStudio peut travailler avec des images provenant d'autres sources, mais elles nécessitent une certaine préparation. En effet, la plupart des images communément disponibles ne sont **pas** formées de couleurs unies. Les scanners introduisent du bruit, alors que les logiciels graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression des images.

Images photographiques

La numérisation de broderie est moins efficace avec les photographies, qui peuvent contenir un grand nombre de dégradés et de formes complexes. Vous pouvez cependant choisir les formes désirées et laisser de côté les détails superflus. Les images contenant des sujets bien définis ou une grande variation de tons donnent les meilleurs résultats.

Utilisez **Photo Flash** pour créer des broderies à partir de photographies ou d'autres images, en couleurs ou en noir et blanc. Les dessins **Photo Flash** consistent en rangs de points de broderie de paramètres d'espacement variables. L'effet est similaire à celui produit par une imprimante à lignes. Voir également [Numériser automatiquement avec Photo Flash](#).

une extension de **Photo Flash**, vous pouvez aussi utiliser **PhotoStitch couleur** pour créer de la broderie à partir de photos. Alors que les dessins **Photo Flash** consistent en rangs de broderie satin unicolore, **PhotoStitch couleur** produit de la broderie de couleurs différentes en utilisant plusieurs couleurs de fil. L'effet d'ensemble est comme du pointillage multicolore. Voir également [Numériser automatiquement avec PhotoStitch couleur](#).

Images scannées

Les images scannées à partir de dessins sur papier ou de broderies existantes contiennent beaucoup de « bruit » introduit. Bien qu'elles puissent être utilisées comme ressources pour la numérisation de broderie, on obtient de meilleurs résultats avec des images relativement propres consistant de blocs de couleur unie. En principe, la plupart des logos et dessins simples scannés à partir de cartes de visite, de papier à en-tête, livres, magazines ou cartes sont de cette catégorie.

En règle générale, les images bruyantes doivent être préparées en réduisant le nombre de couleurs et en affinant les contours. Voir également [Préparer une illustration pour le scannage](#).

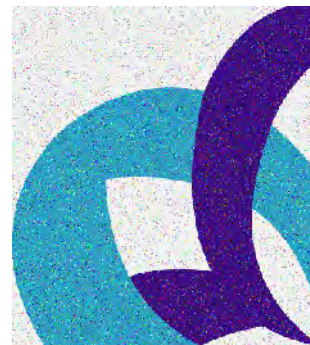
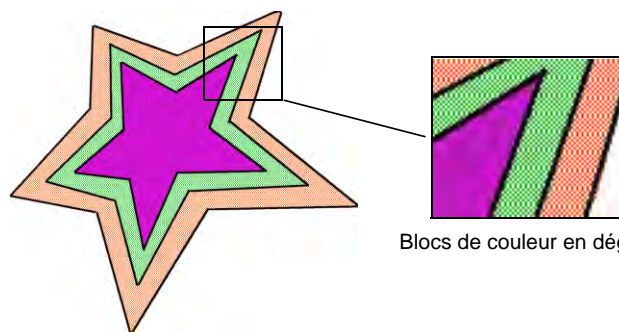


Image contenant beaucoup de « bruit » scanner

Images en dégradé

La simulation de dégradé est une technique informatique qui consiste en une combinaison de couleurs existantes selon un arrangement de pixels semblable à un échiquier. Ce procédé sert à simuler des couleurs ne se trouvant pas sur la palette d'une image.



Blocs de couleur en dégradé

A l'instar des images bruyantes, les images en dégradé doivent être préparées avant utilisation en réduisant le nombre de couleurs. N.B. : alors que EmbroideryStudio est excellent pour traiter les couleurs en dégradé à l'intérieur d'un contour bien défini, il ne fonctionne pas aussi bien avec les images dépourvues de contour.

Images anticrénelées

L'anticrénelage est une technique informatique, semblable à la simulation de dégradé, qui est utilisée pour estomper des contours trop marqués là où plusieurs blocs de couleur se recouvrent partiellement. Cela donne des contours plus doux et réguliers en mélangeant légèrement les pixels de couleurs là où elles se rejoignent.



Les contours qui ont été estompés par le procédé d'anticrénelage doivent être affinés avant d'utiliser la numérisation automatique.

Profondeur de couleur

Les images sont automatiquement réduites à 256 couleurs ou moins lorsqu'elles sont chargées dans EmbroideryStudio. La raison principale est de procurer une performance acceptable pour la numérisation automatique.

256 couleurs semblent être beaucoup pour les besoins de la broderie et, dans la pratique, une image de 256 couleurs peut apparaître très similaire à une image RVB de 24 bits. Les différences d'apparence et de qualité ne peuvent être observées qu'en faisant un zoom avant. Une image à 256 couleurs sera en dégradé pour améliorer son apparence à quelque distance. Cependant, cette fonctionnalité est aussi responsable des pixels unicolores et des petites surfaces, qui, dans la pratique, créent du bruit d'image. Ceci, à son tour, peut affecter la qualité de la broderie générée automatiquement.

Lignes de guidage

Noubliez pas que les points clés suivants lors de la sélection des illustrations à numériser :

- ◀ Utilisez des images haute résolution de 300 DPI, et NON des images basse résolution de 96 DPI.
- ◀ N'utilisez pas d'anticrénelage.
- ◀ Utilisez le format PNG, pas JPG.
- ◀ Utilisez des fonds transparents.
- ◀ Si l'image ne se conforme pas à ces paramètres, retournez au dessin vectoriel original et générez un bitmap qui les inclut.

Techniques de préparation des images

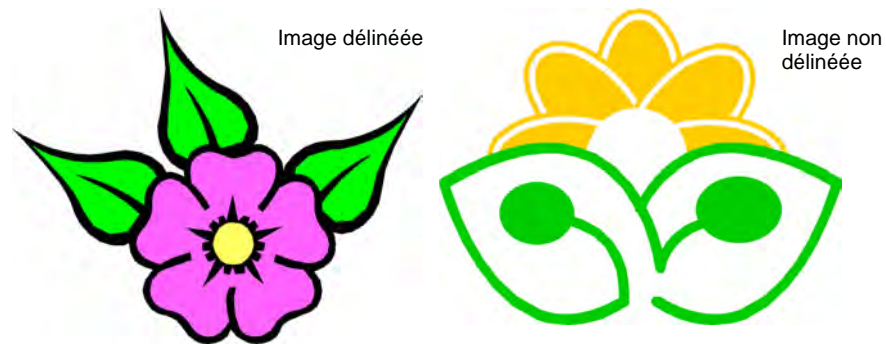
Avant de convertir des [illustrations](#) en [graphiques vectoriels](#), il faut souvent les nettoyer. Pour être efficace, la fonction **Convertir** a besoin d'images de couleur unie en entrée. Vous pouvez améliorer des illustrations avec les outils d'édition pour les images en [mode point](#).



Note : Pour une description complète des outils d'édition dans **Graphiques CoreIDRAW**, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Images délinéées et images non délinéées

Avant de préparer votre image, vous devez savoir de quel type elle est. En ce qui concerne la numérisation automatique, il y a deux catégories à considérer – avec ou sans contours. D'une manière idéale, chaque surface colorée d'une image délinéée est délimitée par un trait plein de couleur noire. Les images non délinéées se composent de zones de couleur unie. Ces deux catégories d'images exigent des méthodes de préparation différentes.



Nettoyage d'image

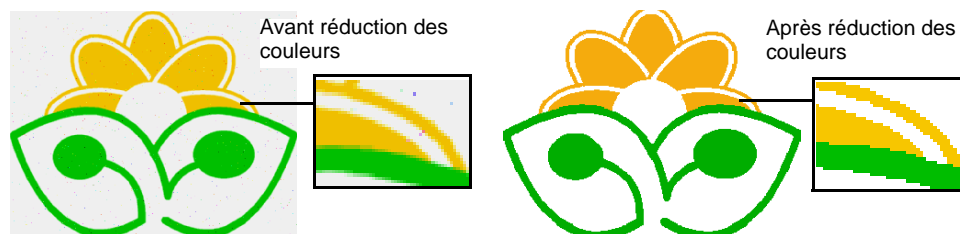
Dans la pratique, pour nettoyer des images scannées, il faut avoir recours à une des techniques énumérées ci-dessous, ou à une combinaison de plusieurs d'entre elles :

- ◀ Réduire le nombre de couleurs
- ◀ Ajouter ou souligner des contours
- ◀ Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs
- ◀ Enlever des détails inutiles
- ◀ Détourer des sections
- ◀ Éliminer des arrière-plans.

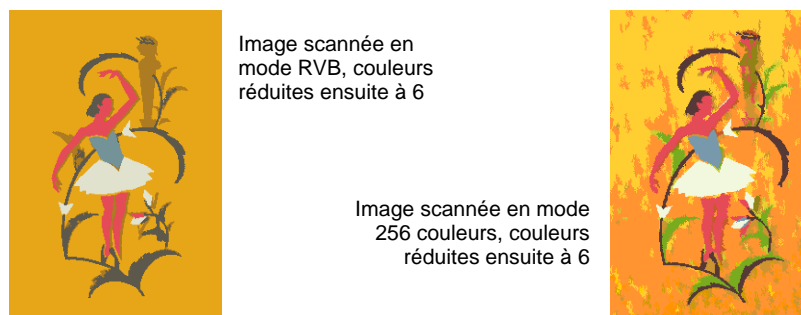
Réduction des couleurs

Une image peut parfois sembler « propre », cependant, des couleurs supplémentaires ont pu être introduites lors du processus de scannage ou traitement d'image. Réduire les couleurs signifie réduire le **nombre** des couleurs composant l'image, afin d'éliminer tout détail superflu et de s'assurer que chaque bloc ne contient qu'une seule couleur. La réduction

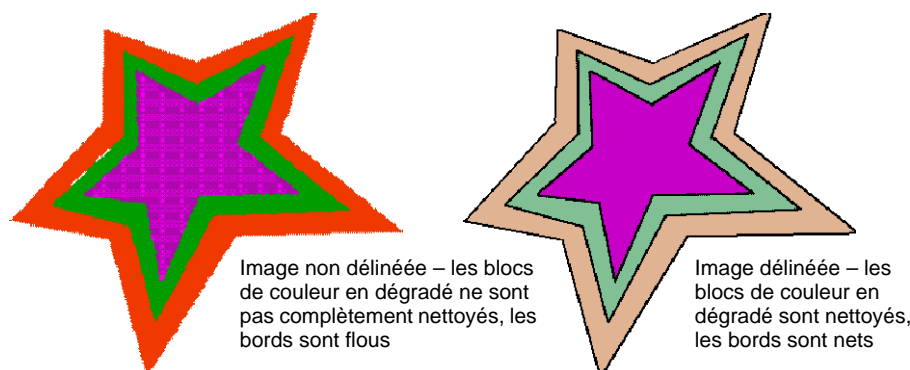
des couleurs permet également de nettoyer l'image, supprimant les bruits et anticrénelages éventuels. Et cela aide également à minimiser le nombre de coupes et de changements de couleur nécessaires lors de la broderie finale. La réduction des couleurs ne devrait être effectuée que si la perte de certains détails n'affecte pas les formes de l'image. Avant réduction, les surfaces colorées de l'image ci-dessous contiennent de nombreuses couleurs. Après réduction, chaque surface ne contient plus qu'une seule couleur. Les détails restent intacts.



Si vous scannez des images, assurez-vous de les scanner correctement afin d'obtenir le meilleur résultat possible. Voir également [Préparer une illustration pour le scannage](#).

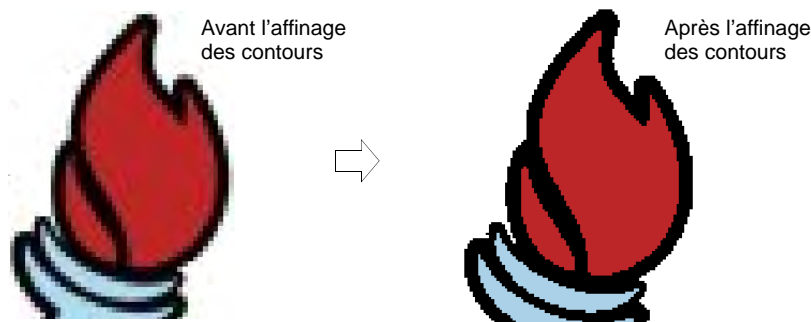


Sachez que certaines techniques sont plus efficaces pour supprimer le bruit et l'anticrénelage, mais qu'elles le sont moins pour traiter le tramage dans les images non détourées. Voir également [Choisir une illustration adéquate](#).



Affiner les contours

Affiner les contours signifie accentuer les contours bordant des blocs de couleur distincts. Ces derniers peuvent ne pas être assez distincts sur l'original ou alors rendus flous lors du scannage. L'affinage des contours est important pour la vectorisation car il permet à EmbroideryStudio d'identifier plus facilement les surfaces à convertir en broderie.



Certaines images sont pourvues de contours en trait plein, mais ceux-ci peuvent être flous ou incomplets. Elles doivent être rectifiées à l'aide des outils d'édition de **Graphiques CorelDRAW** pour les images en mode point avant le traçage des vecteurs. Référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe de **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Filtrage des bruits

Filtrer les bruits signifie restaurer les blocs de couleur unie des [illustrations](#) d'origine sur les images scannées. Pour ce faire, les différentes nuances sont fusionnées en une même couleur unie. Le filtrage des bruits est important pour la vectorisation parce qu'il est plus facile pour EmbroideryStudio d'identifier les blocs de couleur unie qui deviendront des objets de broderie dans le dessin qui en résultera. Il nettoie également les surfaces floues ou bigarrées.



Récapitulatif pour la préparation de l'image

Action	Image délinéée	Image non délinéée	Photographie
Scanner l'illustration	<ul style="list-style-type: none"> • Scanner en mode RVB • Utiliser affinage 	<ul style="list-style-type: none"> • Scanner en mode RVB • Affinage non utilisé 	Scanner en mode RVB
Scanner un dessin graphique en lignes	Scannez en mode bicolore	-	-
Retoucher graphiques	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Ajouter ou éditer des contours • Editer les couleurs • Supprimer le son 	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Modifier les formes dans les images • Editer les couleurs • Supprimer le son 	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Convertir en échelle de gris • Supprimer l'arrière-plan • Eclaircir ou assombrir • Ajuster les contrastes
Ajuster image-point	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster manuellement la luminosité ou l'obscurité des contours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster manuellement la luminosité ou l'obscurité des contours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster manuellement la luminosité ou l'obscurité des contours.
Préparer images en mode point	<p>Ajuster la luminosité ou l'obscurité des contours. Automatiquement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • fusionne chaque block délinéé en une seule couleur • supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs • affine les contours 	<p>Réduisez les couleurs à un nombre spécifié. Automatiquement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • donne une seule couleur à chaque bloc • supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs • supprime les couleurs des zones inférieures à une certaine taille. 	-
Vectoriser des images en mode point	Graphiques CorelDRAW procure les tout derniers outils de traçage de CorelDRAW®. Ceux-ci offrent de nombreuses techniques sophistiquées pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe Démarrer > Programmes de Windows. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu Aide.		
Convertir vecteurs directement	EmbroideryStudio offre des techniques pour convertir directement des vecteurs en broderie et pour numériser manuellement des illustrations préparées. Pour plus amples informations, voir Numérisation des formes .		
Numériser automatiquement	<ul style="list-style-type: none"> • Manuel • Numérisation automatique • Dessin futé instantané • Dessin futé 	<ul style="list-style-type: none"> • Manuel • Numérisation automatique • Dessin futé instantané • Dessin futé 	<ul style="list-style-type: none"> • Photo Flash • PhotoStitch couleur

Préparer une illustration pour le scannage

Vous pouvez scanner une **illustration** existante avec un scanner compatible **WIA** (Windows Image Acquisition) en utilisant la fonction de scannage de **Graphiques CoreIDRAW**. Il est important de bien scanner votre illustration si vous souhaitez utiliser l'une des techniques de numérisation automatique ; la qualité de la broderie finale dépend de la qualité de l'illustration scannée.

Restez simple. Il n'est pas nécessaire de reproduire tous les détails d'une image pour créer un dessin. La « structure » de l'image importe plus que les détails de texture ou de couleur. Pour simplifier l'illustration, recouvrez-la de papier calque et dessinez seulement les formes et les lignes essentielles qui pourront être ensuite remplies par des points de broderie. Quand vous scannez, retirez l'illustration d'origine et placez une feuille de papier blanc sous le papier calque. Les surfaces brillantes, comme les photos glacées, ne se prêtent pas très bien au scannage. Recouvrez-les de papier calque. Si l'illustration contient des couleurs très pâles, surlignez les contours avec un feutre fin de couleur noire.



Note : Pour une description complète de la façon de scanner des images dans CoreIDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer >**

Programmes de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Résolution de scannage






Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives à la résolution de scannage. La résolution détermine le nombre de points par pouce (ppi) utilisés pour créer une image. D'une manière générale, plus l'image source est petite ou plus elle contient de détails, plus la résolution doit être élevée. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

Type de dessin	Résolution de scannage
Cartes de visite, papier à en-tête	150 - 300 ppp
Croquis effectués à la main	150 - 300 ppp
Photos et images	150 - 300 ppp
Art commercial, dessins graphiques en lignes	72 - 150 ppp

Mode couleur

Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives au mode couleur. Décidez tout d'abord si l'image sera un dessin fait de lignes uniquement (dessin vectoriel en noir et blanc), un croquis, une image en couleurs, une photographie en noir et blanc ou en couleurs,

et déterminez ensuite le mode le plus adéquat. Le mode noir et blanc produit les plus petits fichiers. Les modes échelle de gris et photographie couleurs génèrent des images en 256 couleurs et produisent des fichiers de taille similaire. Les modes « RVB », « True Color » (couleurs réelles) ou « millions de couleurs » génèrent 16,7 millions de couleurs et produisent les plus gros fichiers. Référez-vous au tableau ci-dessous pour choisir le mode le mieux adapté à votre image.

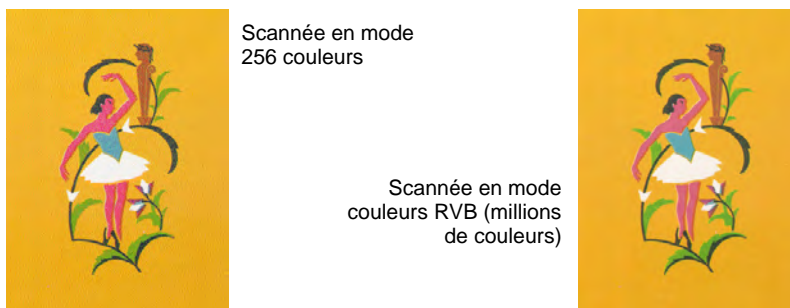
Image source	Exemple	Description	Mode couleur recommandé *	Nombre de couleurs dans l'image scannée
Art en ligne		Deux couleurs – généralement noir et blanc	Dessin en noir et blanc Art en ligne	2 2
Dessin vectoriel/croquis		Croquis ou dessin vectoriel contenant des dégradés de gris	Echelle de gris Art en ligne	256 2
Photographie en noir et blanc		Dégradés de gris	Photo noir et blanc Echelle de gris	256 256
Photographie en couleurs		Polychrome	Couleurs RVB Photo couleurs	16 millions 256
Image en couleurs		Deux couleurs ou plus	Couleurs RVB Millions de couleurs Dessin en couleurs	16 millions 16 millions 2 - 256

* Les noms de mode diffèrent selon le logiciel de scannage utilisé.

Conseils de scannage

- ◀ Ne choisissez pas le mode échelle de gris pour scanner des images composées uniquement de lignes ; le scannage en mode échelle de gris tend à créer des bordures légèrement floues.

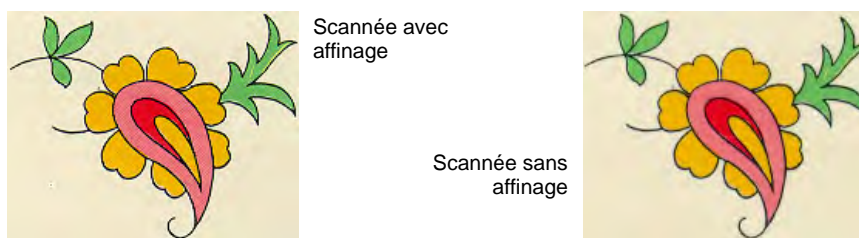
- ◀ Scannez les images couleurs en mode RVB (millions de couleurs) plutôt qu'en mode 256 couleurs. La numération des couleurs peut être réduite une fois que l'image est chargée dans le logiciel. EmbroideryStudio peut utiliser ces informations supplémentaires pour produire une meilleure image qu'une scannée à 256 couleurs.



- ◀ N'utilisez pas le mode CMJN (cyan, magenta, jaune et noir) pour scanner vos images en couleurs, car il n'est en principe utilisé que pour des images à imprimer – les couleurs pourraient se révéler différentes des couleurs en RVB.
- ◀ Si vous devez faire pivoter l'image, faites-le durant le processus de scannage. En effet, une rotation après scannage pourrait la déformer.

Affinage

Certains logiciels de scannage vous permettent d'« affiner » lors du scannage. L'option Affiner permet de compenser le léger effet flou provoqué par le scannage de l'image en recherchant les différences de couleurs. L'Affinage accentue ces différences, ce qui rend les bords et contours des formes de l'image plus nets et précis. Elle n'augmente pas les détails de l'image mais les met plus en évidence. En général, utilisez l'affinage avec des contours bien définis. Ne l'utilisez pas avec des images non délinéés.



Charger illustrations pixélisées

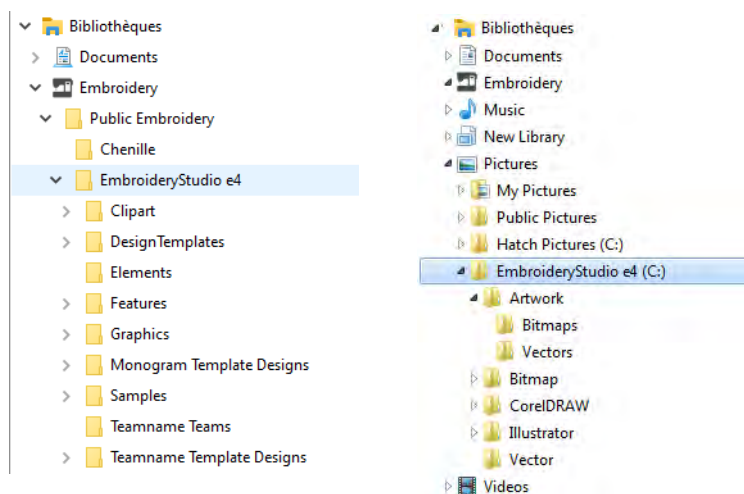
Des images-points de divers formats peuvent être importées ou collées dans EmbroideryStudio pour être utilisées comme toiles de [toile de fond](#). Vous pouvez redimensionner et transformer des images après les avoir

importées, mais il est préférable de le faire lors du scannage. En effet, une mise à échelle après scannage pourrait la déformer.



Echantillons de motifs et d'illustrations

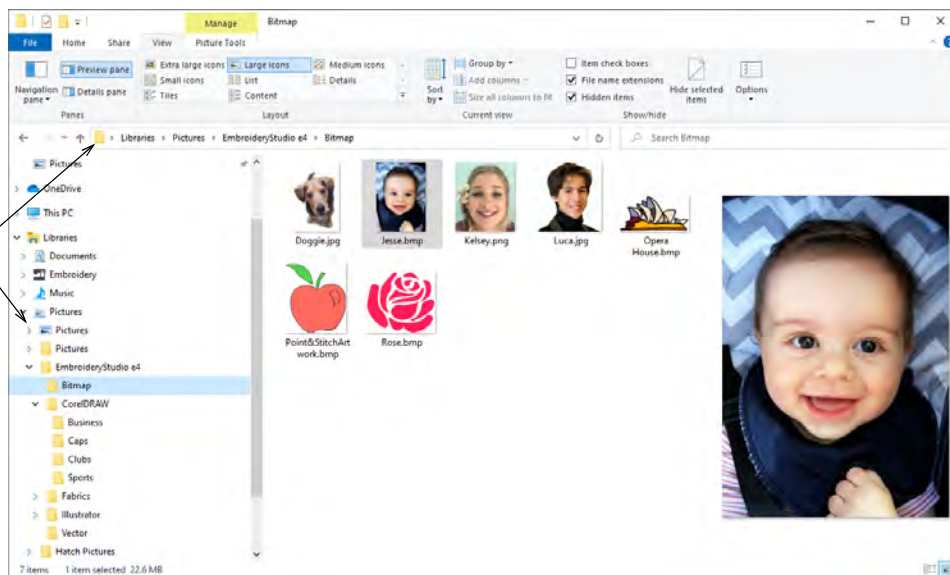
Le EmbroideryStudio contient des centaines de motifs prêts à broder, y compris de nombreux ornements, échantillons et **toiles de fond** attrayants. Vous trouverez des fichiers motifs (fichiers EMB) et fichiers images (fichiers BMP, JPG et WMF) dans votre dossiers **Broderie** et **Illustrations**.



Ce que vous pouvez faire de plus utile en tant que nouvel utilisateur, c'est de consacrer du temps à explorer ces dessins et à vous familiariser avec ce qui est disponible. Le EmbroideryStudio comprend sa propre application **Bibliothèque de dessins** de gestion de motifs et images pour afficher et gérer vos motifs de broderie. Vous pouvez aussi explorer

les dossiers de motifs en utilisant **Explorateur de fichiers**. Voir également [Gestion des dessins](#).

Naviguer dans la structure des dossiers via l'arbre de navigation ou la barre d'adresse



Note : Il faut d'abord enregistrer CorelDRAW® avant qu'il puisse être utilisé par EmbroideryStudio. L'enregistrement vous donne également accès aux dernières mises à jour de CorelDRAW®. Cela offre une adhésion standard à CorelDRAW® qui vous donne accès au contenu – cliparts, polices, banques de photos, modèles – via Corel CONNECT.



Attention : Les illustrations (cliparts) et motifs de broderie inclus ne sont destinés qu'à un usage personnel – c'est-à-dire qu'ils ne peuvent être vendus sous quelque forme que ce soit. Changer le support – c'est-à-dire de clipart à broderie ou de broderie à clipart – ne supprime pas la protection du copyright.

Scanner des images

Vous pouvez scanner des images directement dans EmbroideryStudio pour les utiliser comme [toiles de fond](#). La fonction de scannage dans EmbroideryStudio vous permet d'utiliser la plupart des scanners compatibles avec [WIA](#). Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel de scannage dans la mesure où il peut enregistrer l'image dans l'un des formats compatibles.



Suggestion : Vous pouvez aussi scanner dans vos propres arrière-plans texturés pour voir de quoi le dessin aura l'air sur du vrai tissu. Des tissus peuvent être scannés pour fournir des arrière-plans complets et centrés à votre dessin, ou comme petits échantillons qui peuvent être générés en mosaïque pour remplir l'écran.

Pour scanner une image...

- 1 Configurez votre scanner.
- 2 Préparer l'illustration pour le scannage.
- 3 Sélectionnez **Fichier > Scanner graphique**.
- 4 Choisissez un mode et une résolution de scannage. Si vous scannez un arrière-plan de tissu, paramétrez le scan à 256 couleurs, 100% et 72 ppp (points par pouce). Ces paramètres produiront un petit fichier qui s'affichera bien sur votre écran sans prendre trop d'espace ou de mémoire disque.
- 5 Faites un aperçu de l'image dans le programme de scannage.
- 6 Sélectionnez la zone à scanner et scannez l'image.
- 7 Enregistrez l'image scannée dans un format compatible de fichier d'image dans votre dossier **Mes dessins**.



Note : Les graphiques scannés sont des images en **mode point** et doivent être enregistrés séparément du Fichier dessin ou ils seront perdus quand vous fermerez le dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)
- ◀ [Configurer le scanner](#)
- ◀ [Enregistrer illustration](#)
- ◀ [Préparer une illustration pour le scannage](#)

Insérer des images bitmap



Utiliser **Standard > Importer graphique** pour importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour la numérisation manuelle ou automatique.



Utiliser **Afficher > Afficher images-points** pour activer/désactiver des images en mode point. Cliquez à droite pour les paramètres.

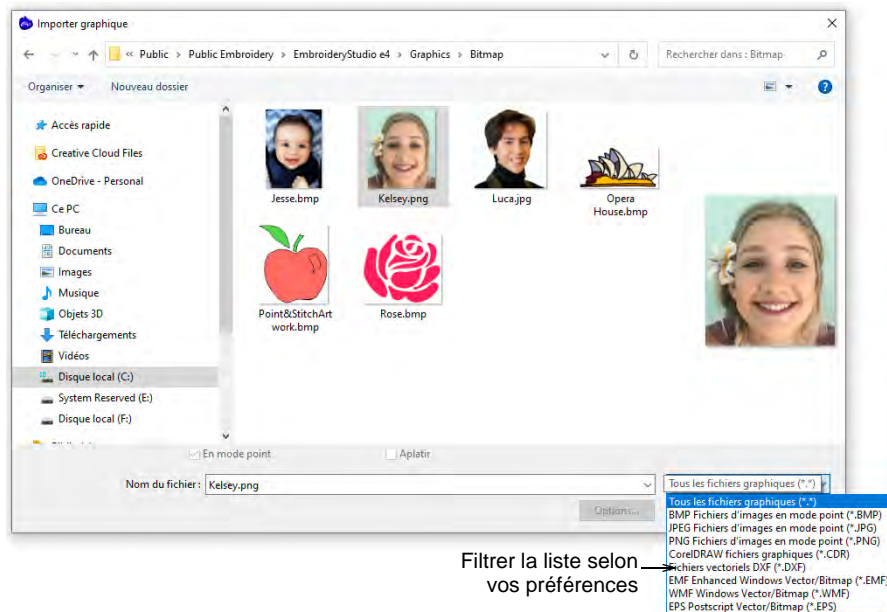
Des **images-points** de divers formats peuvent être importées ou collées dans EmbroideryStudio pour être utilisées comme toiles de fond de numérisation.



Suggestion : Si vous éditez des images dans une application graphique tierce, vous pouvez les copier-coller dans EmbroideryStudio via le presse-papiers de Windows.

Marche à suivre pour importer une image en mode point

- 1 Cliquez sur l'icône **Importer graphique** ou sélectionnez **Fichier > Importer graphique**.



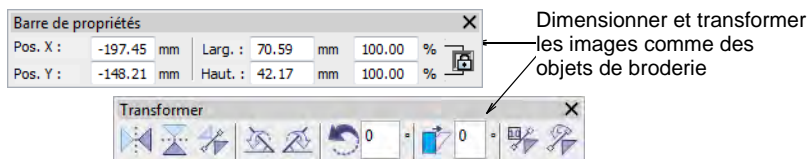
- 2 Naviguez jusqu'au dossier de graphiques Par défaut, le dialogue a « tous les fichiers graphiques » et affiche tous les types de fichier compatibles, image-point et vecteur.
- 3 Filtré la liste **Fichiers de type** en tant que de besoin – par ex. : 'BMP'.



Note : Si « Tous les fichiers graphiques » comprend aussi bien les formats vecteur que les formats image-point, pour le format natif CDR et les autres types de fichier vectoriel, utilisez la fonction d'importation CorelDRAW® Suite graphique.

- 4 Sélectionnez un fichier et cliquez sur **Ouvrir**.

- 5 Dimensionnez et transformez l'image à l'écran ou via les barres d'outils **Propriétés** et **Transformer**.



Suggestion : Utilisez **Traçage automatique vers vecteurs** pour créer des contours **vectoriels** à partir d'images en **mode point**. Vous pouvez ensuite les convertir en objets de broderie au moyen de différentes méthodes d'entrée. **Traçage automatique vers vecteurs** peut trouver des jours dans les formes – les bordures internes et externes sont détectées.

Sujets connexes

- ◀ [Modes d'exploitation](#)
- ◀ [Traçage automatique des illustrations image-point](#)
- ◀ [Types de machine compatibles](#)

Ouvrir des fichiers graphiques directement



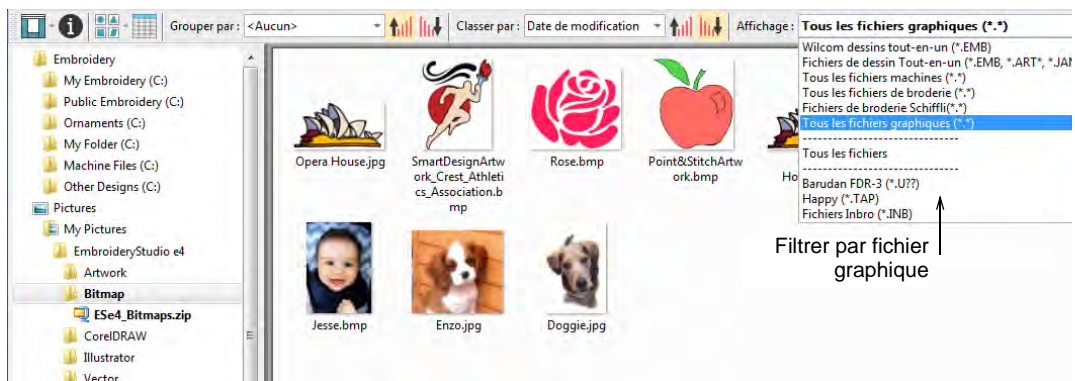
Cliquer sur Modes > Bibliothèque de dessins pour ouvrir la fenêtre Bibliothèque de dessins à partir de laquelle rechercher et gérer des commandes de dessin de broderie et de travail.



Utilisez Gérer dessins > Nouveau à partir de sélection pour créer de nouveaux dessins axés sur des dessins sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins.

On peut ouvrir des illustrations dans EmbroideryStudio en format vectoriel ou en format image-point (raster) via **Bibliothèque de dessins**. Des exemples des deux types de fichier sont installés avec

EmbroideryStudio dans la bibliothèque **Images** comme indiqué ci-dessous.



La commande **Nouveau à partir de sélection** peut aussi être utilisée pour ouvrir des fichiers graphiques, y compris Corel CDR. Un nouveau fichier est ouvert dans EmbroideryStudio avant de passer à Graphiques CorelDRAW.

Sujets connexes

- ◀ [Combiner des objets et des dessins de broderie](#)
- ◀ [Ouvrir des dessins de broderie à partir de Bibliothèque de dessins](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

Ajouter et faire correspondre les couleurs d'image

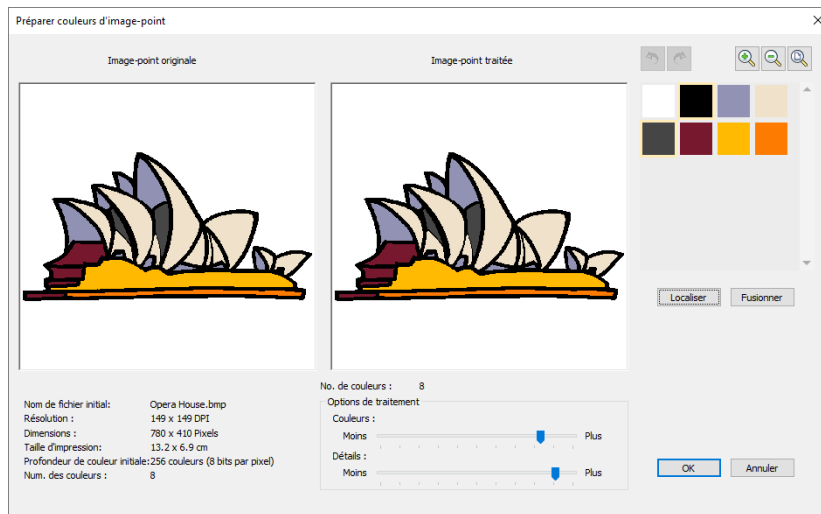
Vous pouvez appairer manuellement les couleurs d'une [image-point](#) ou d'un graphique vectoriel inséré aux couleurs de fil dans un diagramme sélectionné. Ou bien, ajoutez tout simplement des couleurs d'image brutes à la palette pour appariement ultérieur.

Pour ajouter et faire correspondre des couleurs d'image...

- ◀ Insérez une image en mode point pour utiliser comme toile de fond de numérisation.

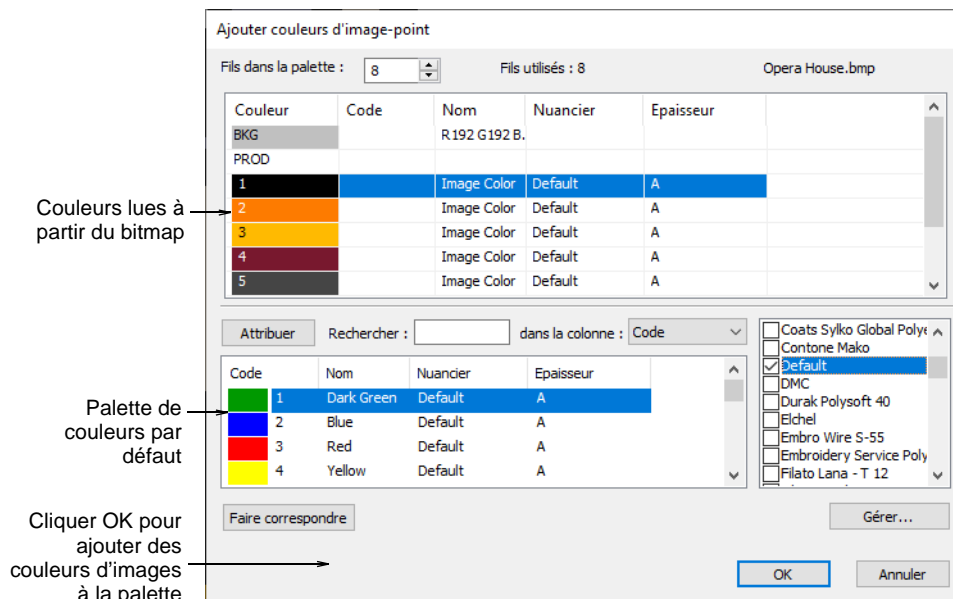


- ◀ Sélectionnez **Graphiques > Ajouter couleurs d'image-point**. Le dialogue **Préparer couleurs d'image-point** s'ouvre par défaut.



- ◀ Réduire les couleurs du dessin au minimum nécessaire avant de faire des ajouts à la palette de couleurs. Cliquez sur **OK** pour confirmer.

- ◀ Les couleurs sélectionnées sont affichées dans le dialogue **Ajouter couleurs d'image-point**.



- ◀ Pour ajouter des couleurs d'image directement dans le coloris en cours, cliquez sur **OK**. Les couleurs d'image brutes (RVB) sont transférées. Elles peuvent être utilisées telles quelles et être appariées aux fils à tout moment.



- ◀ Ou bien, pour faire des sélections de fils tout de suite, sélectionnez le ou les nuanciers de fils à utiliser sur le panneau.
- ◀ Sélectionnez une couleur d'image et cliquez sur **Faire correspondre**. Le système cherche les couleurs correspondantes les plus proches parmi tous les diagrammes sélectionnés et les affiche dans la liste des couleurs de fil en dessous.
- ◀ Pour attribuer la couleur de fil, cliquez deux fois ou cliquez sur **Attribuer**.

- ◀ Recommencez l'opération jusqu'à ce que toutes les couleurs que vous voulez utiliser dans le dessin aient été apparées.

Fils dans la palette : 8 Fils utilisés : 8

Couleur	Code	Nom	Nuancier	Epaisseur
BKG		R.192 G.192 B.		
PROD				
1		Image Color	Default	A
2		Image Color	Default	A
3		Image Color	Default	A
4		Image Color	Default	A
5		Image Color	Default	A

Attribuer Rechercher : dans la colonne : Code

Code	Nom	Nuancier	Epaisseur
1381	Ripe Rasp...	Madeira Classic...	A
1238	Sangria	Madeira Classic...	A
1182	Mulberry	Madeira Classic...	A
1181	Candy App...	Madeira Classic...	A

Faire correspondre Générer...

- ◀ Cliquez sur **OK**. Les fil sélectionnées sont attribuées au coloris courant.



Note : Le nombre maximal de nouvelles couleurs de fil qui peut être ajouté à la palette de couleurs à partir d'une image en **mode point** est de 128.

Sujets connexes

- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Numériser automatiquement des formes individuelles](#)
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)

Préparer les illustrations pour la numérisation

EmbroideryStudio vous permet de détourer les **image-point** avant de les utiliser. Vous pouvez également ouvrir les images directement dans des logiciels d'édition d'images bitmap tiers ou utiliser les fonctions intégrées CorelDRAW® Suite graphique. à l'intérieur de EmbroideryStudio Vous pouvez définir des propriétés générales telles que la taille et la position.

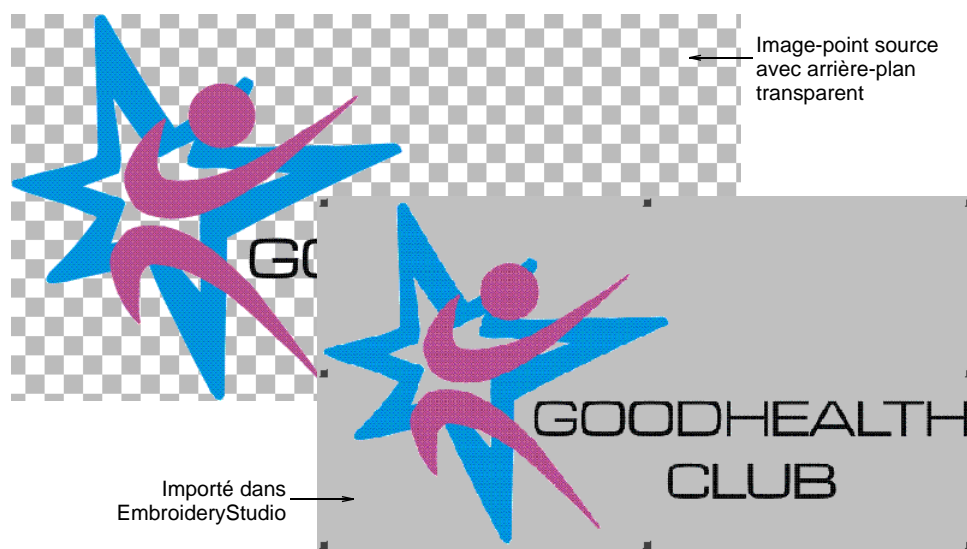
Vous pouvez aussi mettre à échelle et transformer les images en [image-point](#), mais il est peut-être préférable de le faire au moment du scannage.



Note : **Graphiques CorelDRAW** procure les tout derniers outils de traçage de CorelDRAW® Suite graphique. Ceux-ci offrent des techniques pour insérer et manipuler des images en mode point, y compris le traçage vectoriel. Les [objets vectoriels](#) peuvent alors être convertis en dessins de broderie. Voir également [Modes d'exploitation](#).

Transparence des images

Les arrière-plans transparents d'images en 24 bits et en 32 bits sont pris en charge.



Si une image contient un arrière-plan transparent :

- ◀ L'arrière-plan est automatiquement exclu de la numérisation automatique.
- ◀ L'image est automatiquement détournée à ses dimensions visibles.



Attention : Evitez d'utiliser des images qui contiennent des pixels semi-transparentes ou transparents **à l'intérieur** de zones de couleur d'image car cela produit des résultats médiocres lors de la réduction de la numération des couleurs. Les pixels qui en résultent peuvent se transformer en trous à l'intérieur de l'image ou réduire de façon significative les zones de couleur au point de les voir disparaître de la broderie.

Détourer des images en mode point



Utiliser Numérisation automatique > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.



Cliquez sur Numérisation automatique > Retirer zone de détourage pour supprimer les zones de détourage de l'illustration sélectionnée.

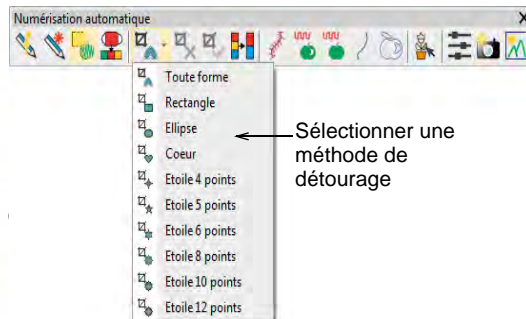


Cliquez sur Numérisation automatique > Finaliser détourage pour rendre le détourage permanent. Une fois finalisé, le détourage ne peut être retiré.

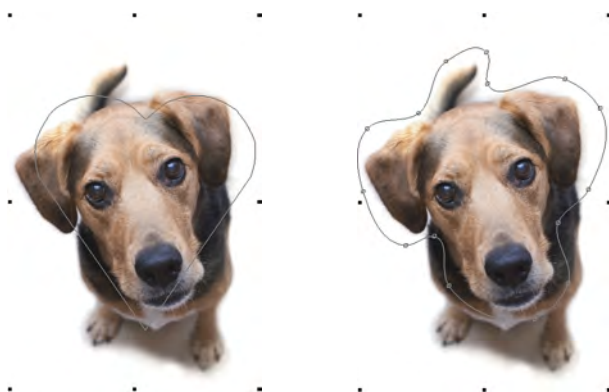
Avant d'utiliser les images en **mode point** pour en tirer des dessins, détourer-les afin de supprimer les détails inutiles et permettre un traitement plus rapide. EmbroideryStudioElle vous procure une souplesse de détourage qui vous permet de refaçonner ou de supprimer des zones détournées à tout moment.

Marche à suivre pour détourer une image en mode point

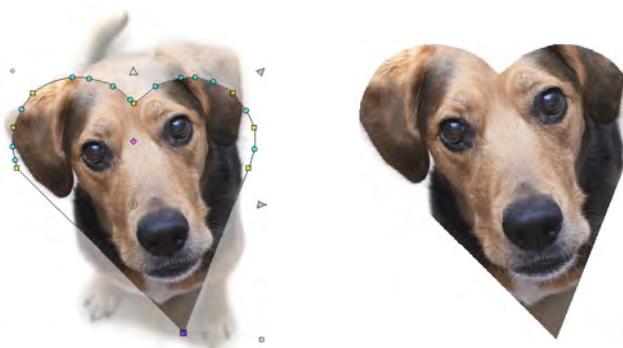
- ◀ Scannez ou importez l'image à utiliser.
- ◀ Sélectionnez l'image et un outil de détourage sur la liste déroulante **Détourer image-point**. Les mêmes options sont disponibles dans le menu **Graphique**.



- ◀ Cliquez sur et faites glisser la forme sélectionnée autour de la zone à détourer. Ou bien, utilisez la méthode **Toute forme** pour numériser une forme de détourage.



- ◀ Refaçonnez ou transformez la forme de détourage avec l'outil **Refaçonner**.



- ◀ Cliquez sur **Sélectionner objet** ou pressez la touche **Echap** pour fermer.
- ◀ Pour supprimer une aire de détourage, sélectionnez tous les nœuds de refaçonnage et pressez la touche **Supprimer**.
- ◀ Utilisez la commande **Graphiques > Finaliser détourage** pour détourer une image à ses nouvelles dimensions visibles. Lorsque vous créez une surface détourée, elle est considérée comme « temporaire » et peut être refaçonnée à volonté. En utilisant la commande **Finaliser détourage**, vous rendez le détourage permanent. La seule façon de revenir en arrière est par le biais de la commande **Défaire** ou en réinsérant l'image-point d'origine.

Sujets connexes

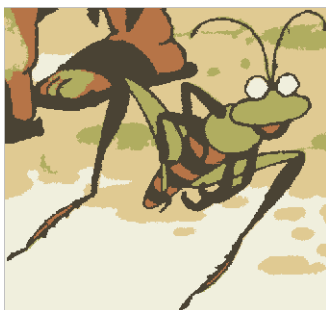
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Retoucher images-points

Il est parfois nécessaire d'éditer les images en mode point directement dans un progiciel graphique tiers. Par exemple, pour éliminer des arrière-plans, colorier des surfaces unies, ajouter ou accentuer des contours, ou fermer des espaces. À partir de EmbroideryStudio, vous pouvez ouvrir les images directement dans MS Paint, Corel PHOTO-PAINT®, ou Paint Shop Pro™. Les images mises à jour de cette façon sont automatiquement réimportées dans EmbroideryStudio.

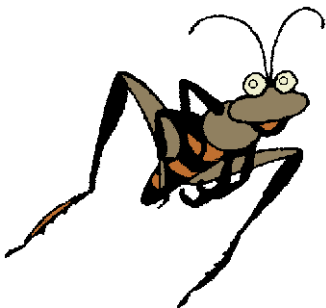
Marche à suivre pour retoucher une image en mode point

- 1 Sélectionnez l'image.



Il est possible de nettoyer l'arrière-plan et d'ajouter des yeux

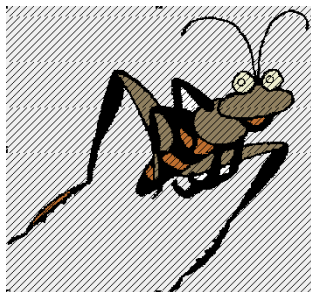
- 2 Sélectionnez **Graphiques > Éditer en utilisant >...** L'image s'ouvre dans le progiciel graphique sélectionné.
- 3 Editez l'image et sauvegardez.



Arrière-plan nettoyé et yeux ajoutés



Note : Si vous retournez dans EmbroideryStudio avant de fermer l'image dans le progiciel graphique, elle apparaît dans sous forme hachurée.



Fichier toujours ouvert dans le progiciel graphique

- 4 Retournez dans le progiciel graphique et sélectionnez **Fichier > Fermer** ou **Fichier > Quitter & Retourner <Nom de fichier>**. Les hachures disparaissent dans EmbroideryStudio.

Sujets connexes

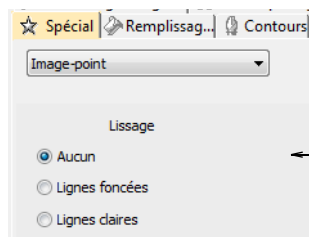
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)

Lissage d'images en mode point

La mise à échelle ou la transformation des toiles de fond peut parfois réduire leur qualité – par ex., lignes droites et fines qui deviennent irrégulières ou déformées. EmbroideryStudio vous permet de lisser une image avant ou après le redimensionnement ou la transformation, facilitant ainsi la numérisation.

Marche à suivre pour lisser une image en mode point

- ◀ Sélectionnez l'image et cliquez deux fois pour accéder aux propriétés d'objet.



← Sélectionnez l'option de lissage requise

- ◀ Sélectionnez l'option de lissage selon que la majorité des lignes de l'image sont claires ou foncées.



Pas de lissage

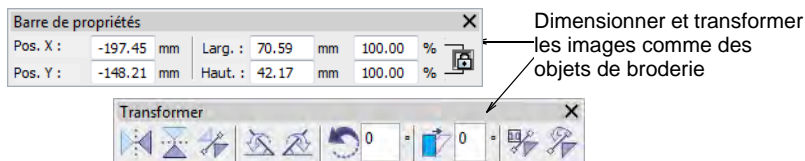


Lignes claires lissées



Lignes foncées lissées

- ◀ Ou bien, dimensionnez et transformez l'image à l'écran ou via les barres d'outils **Propriétés** et **Transformer**.



Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Transformer des objets](#)

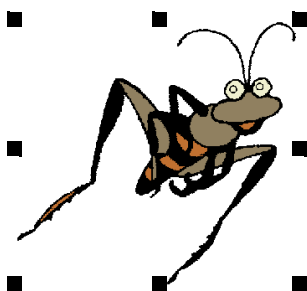
Enregistrer illustration

Toutes les images placées dans la fenêtre dessin, que ce soit par scannage, collage ou insertion à partir du disque dur, sont enregistrées avec le dessin de broderie dans le fichier EMB. Après avoir effectué l'édition dans le EmbroideryStudio ou dans une application graphique tierce, vous voudrez peut-être enregistrer l'image dans un fichier séparé.

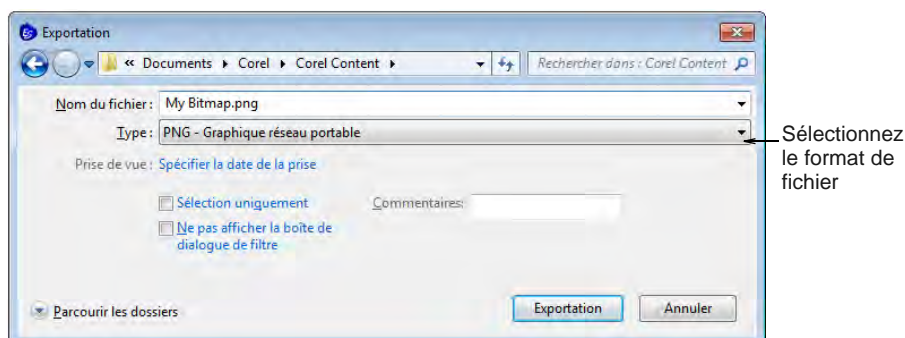
Marche à suivre pour enregistrer une illustration

- 1 Scannez ou chargez l'image désirée.

2 Toujours en mode **Graphiques CoreIDRAW**, sélectionnez l'image.



3 Sélectionnez **Fichier > Exporter**. Le dialogue **Exportation** s'ouvre.



4 Choisissez un format de fichier approprié sur la liste déroulante – par exemple, BMP ou PNG.

5 Sélectionnez un dossier d'exportation, puis sélectionnez un format sur la liste déroulante **Type**.

6 Entrez un nom de fichier, puis cliquez sur **Exportation**.



Note : Ce fichier n'est pas référencé par le fichier EMB. Toute modification ultérieure de celui-ci n'apparaîtra pas dans l'image imbriquée.

Sujets connexes

◀ [Charger illustrations pixélisées](#)

Préparer les images pour la numérisation automatique

Les outils **Numérisation automatique** fournissent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement des **Illustrations** et des photographies électroniques. Les résultats dépendent largement de la résolution, de la profondeur des couleurs et de la qualité des images sources. Les images contenant des sujets bien définis ou une grande variation de tons donnent les meilleurs résultats. En outre, un certain

degré de préparation est nécessaire. Cela peut impliquer une préparation à l'aide d'applications graphiques tierces telles que Graphiques CorelDRAW. Des outils sont également disponibles dans Espace de travail Wilcom.

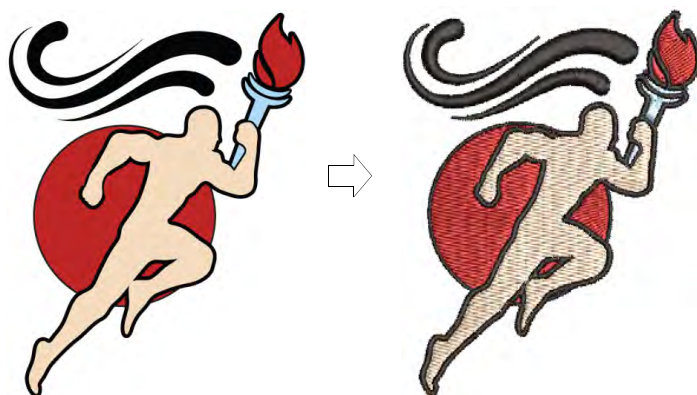


Préparer les images-points pour la numérisation automatique



Utilisez Numérisation automatique > Préparer couleurs d'image-point pour réduire le nombre de couleurs et supprimer les « bruits » dans les images non délinéées.

Les outils **Numérisation automatique** procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement les formes des **images en mode point** sans utiliser de méthodes d'entrée manuelles. Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion.

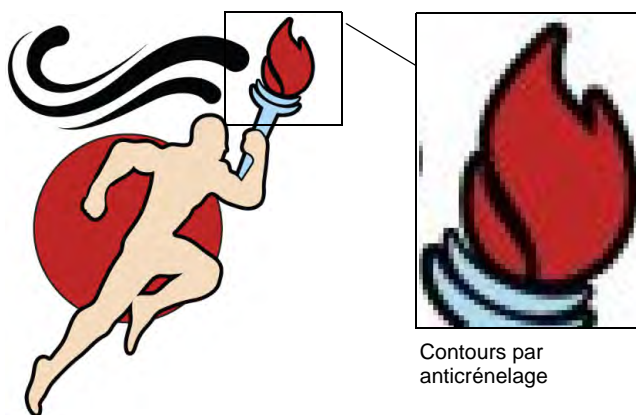


Utilisez l'outil **Préparer couleurs d'image-point** pour préparer les images à la numérisation automatique. Cette fonction aplatit automatiquement les couleurs et réduit les « bruits ». Les surfaces délimitées par un contour noir sont réduites à une seule couleur. Cela

facilite la reconnaissance des différentes surfaces de l'illustration par le logiciel. Ces dernières deviennent ensuite les objets de broderie du dessin final.

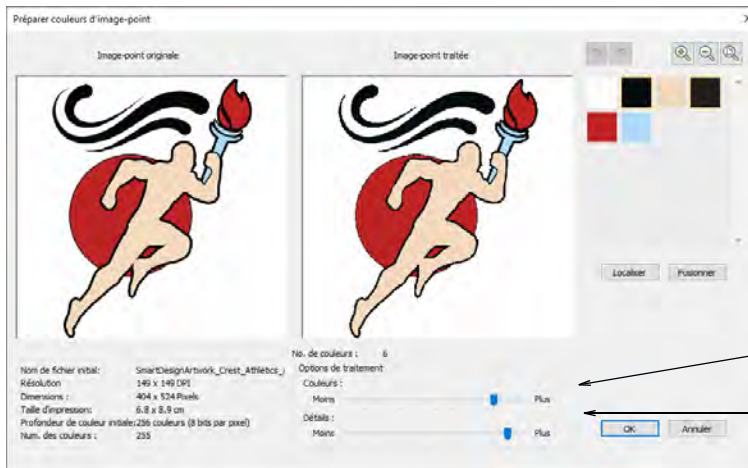
Marche à suivre pour préparer les images-points pour la numérisation automatique

- ◀ Scannez ou importez l'image à utiliser. Selon la qualité de l'image scannée, vous devrez peut-être la retoucher manuellement avant de la traiter dans EmbroideryStudio. Par exemple, pour éliminer des arrière-plans, colorier des surfaces unies, ajouter ou accentuer des contours, ou fermer des espaces.
- ◀ Selon la source, vous pourrez rencontrer du tramage, de l'anticrénelage ou d'autres sources de « bruit » dans l'image. Si elle contient des contours, ils seront généralement flous par anticrénelage.



- ◀ Sélectionnez l'image et cliquez sur l'icône **Préparer couleurs d'image-point**. L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation « avant » et dans le panneau de prévisualisation « après ». Notez le nombre de couleurs dans l'original. Le logiciel détecte

automatiquement les principaux blocs de couleur et réduit les couleurs en conséquence.



Paramétrer numération des couleurs désirée

Définir la « granularité » de l'image source pour le traitement

- ◀ S'il se trouve qu'il y a trop peu de couleurs pour fournir les détails que vous voulez, utilisez **Options de traitement** pour augmenter le nombre des couleurs.
- ◀ Localisez manuellement et fusionnez les couleurs similaires :
 - ◀ Tout en maintenant la touche **Ctrl**, cliquez sur les couleurs similaires à sélectionner.
 - ◀ Cliquez sans relâcher sur **Localiser** pour prévisualiser.
 - ◀ Cliquez sur **Fusionner** pour fusionner toutes les couleurs similaires en une seule couleur.



Ctrl + clic pour en sélectionner plusieurs

Cliquer pour fusionner les couleurs sélectionnées

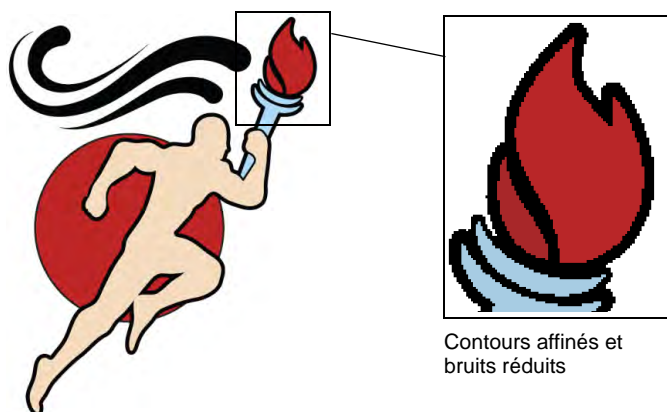
- ◀ Utilisez le bouton de défilement de votre souris pour faire un zoom avant et inspecter les détails.



- ◀ Réglez le curseur **Détails** pour contrôler le nombre de détails et d'objets résultants.

Bien que ce paramètre n'affecte pas l'image, il affecte cependant la broderie résultante en éliminant les petites zones de couleur. L'option 'Plus' permet généralement d'obtenir un plus grand nombre de détails et d'objets. L'option 'Moins' permet généralement d'obtenir moins de détails et d'objets. Cela s'avère utile pour les images les images « bruitées » contenant de nombreuses petites zones. Cela fonctionne bien avec les fichiers JPG, qui sont par nature plus bruyants.

- ◀ Cliquez sur **OK** pour traiter l'image. Les couleurs d'image devraient être réduites conformément à la prévisualisation. L'illustration peut maintenant être numérisée automatiquement.



Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier graphique et multi-décoration compatibles](#)
- ◀ [Scanner des images](#)
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Retoucher images-points](#)

- ◀ [Afficher les composants graphiques](#)
- ◀ [Numériser automatiquement des photographies](#)

Préparer des photos pour la numérisation automatique



Utilisez Numérisation automatique > Préparer couleurs d'image-point pour réduire le nombre de couleurs et supprimer les « bruits » dans les images non délinéées.



Utilisez Numérisation automatique > Ajuster image-point pour ajuster la luminosité et le contraste d'une image en préparation pour la numérisation automatique.



Utiliser Numérisation automatique > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.



Utilisez Modes > Graphiques CorelDRAW pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour numérisation de broderie, manuelle ou automatique.

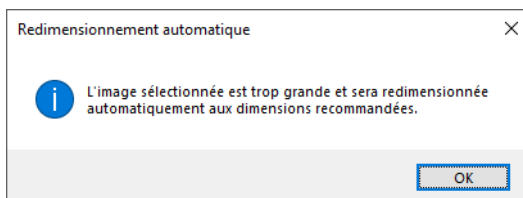
Un certain degré de préparation est nécessaire pour toutes les techniques photographiques d'autonumérisation. Les images contenant des sujets bien définis ou une grande variation de tons donnent les meilleurs résultats.

Marche à suivre pour préparer des photos pour la numérisation automatique

- ◀ Scannez ou insérez la photo désirée. Pour de meilleurs résultats de broderie, il est préférable d'importer les images via **Graphiques CoreIDRAW** plutôt que via **Espace de travail Wilcom**.

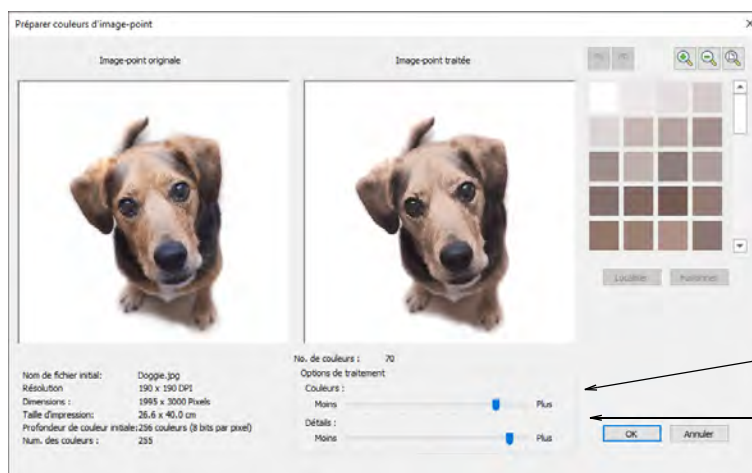


- ◀ Si vous pouvez voir l'image, activez **Afficher images-points**.
- ◀ Le cas échéant, détourer l'image.
- ◀ Dimensionnez la photo en fonction de sa destination. Les dimensions optimales sont 150mm x 150mm ou environ 6 pouces x 6 pouces. 210 mm est à peu près la limite pour des résultats optimaux. Vous pouvez être invité à redimensionner lorsque vous exécutez l'une des fonctions de **PhotoStitch**.



- ◀ Si votre application graphique le permet, essayez de ré-échantillonner l'image tout en la redimensionnant.

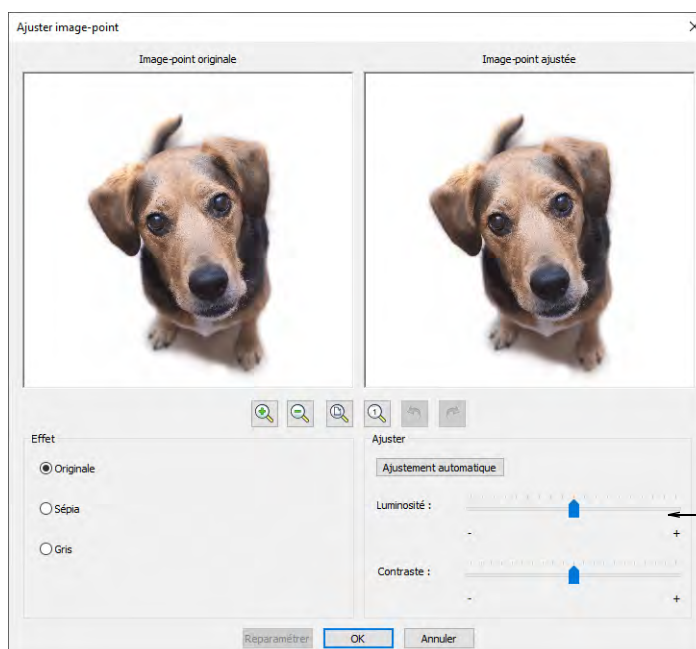
- ◀ En option, utilisez l'outil **Préparer couleurs d'image-point** pour réduire le nombre de couleurs et supprimer les « bruits » dans les images.



Paramétrer numération des couleurs désirée

Définir la « granularité » de l'image source pour le traitement

- ◀ Le cas échéant, utilisez **Ajuster image-point** pour ajuster la luminosité et le contraste.



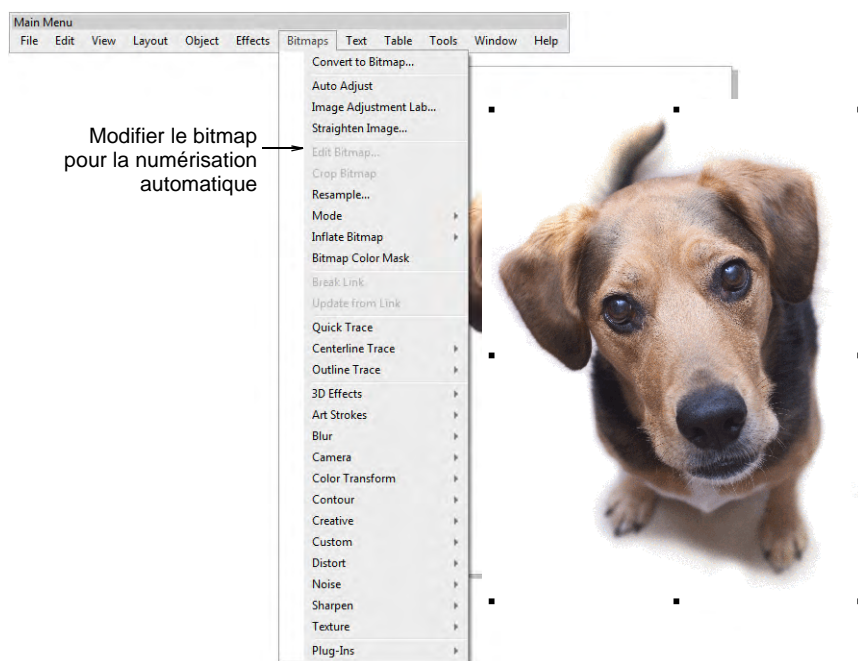
Ajuster la luminosité et le contraste des images

- ◀ Tout d'abord, essayez de cliquer sur **Ajustement automatique** pour permettre au logiciel d'optimiser les paramètres de l'image. Cela fonctionne bien la plupart du temps. Utilisez les paramètres **Luminosité** et **Contraste** pour rendre l'image plus nette.

- ◀ Si vous le souhaitez, cliquez sur **Reparamétrer** pour rétablir les paramètres d'image par défaut.
- ◀ Choisissez parmi variations d'image :

Option	Fonction
Sépia	En termes photographiques, « sépia » se rapporte à la couleur brun foncé des vieux tirages. A l'origine, le processus fait intervenir l'ajout d'un pigment provenant de l'encre de seiche pendant le développement.
Gris	Les images en échelle de gris sont composées exclusivement de nuances de gris, variant du noir, à l'intensité la plus faible, au blanc, à l'intensité la plus forte.

- ◀ En option, passez en **Mode Graphiques** pour un prétraitement alternatif de l'image.



- ◀ Pour bénéficier de l'ensemble des techniques d'ajustement de l'image, utilisez un programme graphique dédié comme Corel PHOTO-PAINT®. S'il est installé, l'option **Éditer image-point** est disponible.

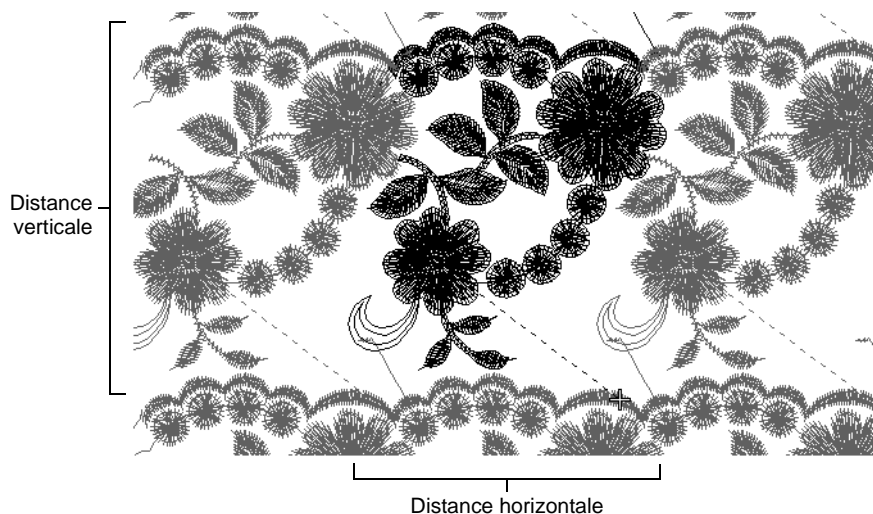
Sujets connexes

- ◀ [Scanner des images](#)
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Retoucher images-points](#)

- ◀ [Afficher les composants graphiques](#)
- ◀ [Numériser automatiquement des photographies](#)

Préparer une illustration pour de la broderie continue

De nombreux clients font des vêtements traditionnels, tels que des saris, qui utilisent des dessins continus et parfois se chevauchant. Il est important que l'illustration utilisée pour la broderie continue soit correctement dimensionnée et orientée. Lorsque vous faites des dessins continus sur des systèmes à têtes multiples, la distance horizontale sera généralement une fonction de l'écart entre têtes de machine – par exemple, 135 mm.



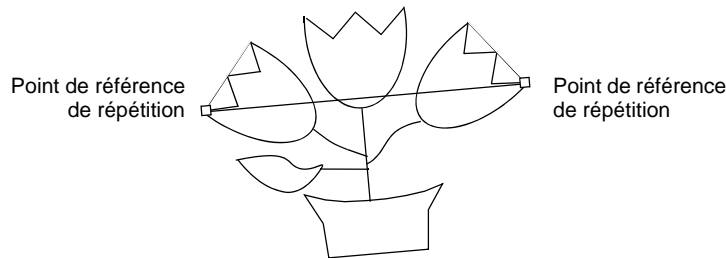
Il existe deux sources principales d'illustrations pour la broderie continue :

- ◀ Dessins vectoriels agrandis. Ceux-ci sont généralement utilisés avec une tablette de numérisation. Pour plus amples informations, voir le Supplément au Manuel de l'utilisateur de Schiffli.
- ◀ Images ou graphiques scannés de logiciels tiers. Ils sont utilisés pour la numérisation à l'écran.

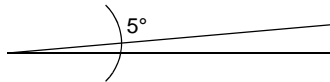
Les mêmes considérations s'appliquent pour les deux types d'illustration. Cependant, alors qu'avec les dessins vectoriels agrandis vous ajustez l'échelle, avec les illustrations électroniques, vous ajustez les dimensions et la rotation à l'écran. Généralement, les illustrations électroniques seront préparées aux dimensions exactes. Pour vérifier une répétition de dessin, vous devez mesurer la distance entre deux points de répétition. Il vous faudra choisir des points clairement identifiables sur le dessin.

Marche à suivre pour ajuster une image à répéter

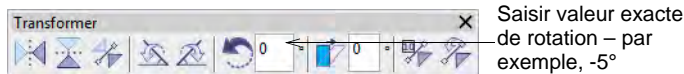
- ◀ Scannez ou insérez votre illustration comme vous le feriez avec une toile de fond de numérisation normale. Si vous avez préparé votre illustration dans **Graphiques CoreIDRAW**, basculez vers **Espace de travail Wilcom**.
- ◀ Sélectionnez **Afficher > Mesurer**. Cliquez sur le premier (à gauche) point de référence de répétition, puis placez le curseur sur le deuxième point.



- ◀ Vérifiez les valeurs **X** et **Y** et l'angle. Si l'angle n'est pas zéro, il faudra peut-être faire pivoter l'image. Vous pouvez décider de la tolérance acceptable. Les petites erreurs sont généralement acceptables. Généralement, 0,3 mm en taille réelle est la plus petite erreur que l'œil humain peut détecter.



- ◀ S'il faut que vous la fassiez pivoter, sélectionnez l'image et saisissez le paramètre exact de rotation dans la barre d'outils **Transformer**.



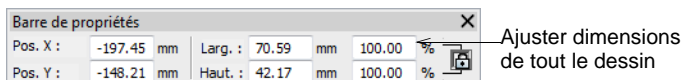
Attention : La rotation d'images en mode point peut réduire la définition. Pour obtenir une meilleure qualité, retournez à l'application source et ajustez-y l'illustration. Ou, dans le cas d'une illustration scannée, ajustez-la sur le scanner et rescannez-la.

- ◀ Une fois la rotation fixée, mesurez à nouveau les deux points et comparez la valeur **X** à la valeur **Répétition de dessin**. De nouveau, vous devez décider quelle tolérance est acceptable. Il vous faut d'abord calculer le facteur d'échelle nécessaire, qui est :

Facteur d'échelle = (Répétition mesurée (X) : Répétition de dessin) x 100%

Si l'image a besoin d'être agrandie de 10%, vous obtiendrez 110% ou une valeur similaire. S'il faut la réduire de 5%, vous obtiendrez 95% ou une valeur similaire.

- ◀ Si besoin est, ajustez les dimensions en pourcentage dans **Barre de propriétés**.



Suggestion : La fonction **Afficher répétitions** affiche des dessins se répétant, y compris des paillettes, en **TrueView** comme en affichage de points de broderie. Vous pouvez afficher un dessin, même pendant la numérisation, avec n'importe quel nombre de répétitions.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher des répétitions de dessin](#)

Chapitre 33

Numériser avec des vecteurs

Il existe deux modes fondamentaux dans EmbroideryStudio :

- ◀ **Espace de travail Wilcom:** Ce mode vous permet de créer et d'éditer des [objets de broderie](#) en utilisant le jeu d'outils de numérisation de broderie.
- ◀ **Graphiques CoreIDRAW:** Ce mode vous permet de créer et d'éditer des [objets vectoriels](#) en utilisant le jeu d'outils de CoreIDRAW® Suite graphique.



Le mode **Espace de travail Wilcom** procure également des outils pour dessiner des formes et des contours directement à l'écran. Dans ce mode, vous pouvez aussi importer ou coller des graphiques vectoriels provenant d'une autre origine, tels que les illustrations utilisées comme [toiles de fond](#) de numérisation. [Redimensionnez](#)-les et transformez-les de la même façon que les objets de broderie. Vous pouvez également sélectionner des couleurs pour les contours et les remplissages d'[objets vectoriels](#).

La fonctionnalité **Traçage automatique vers vecteurs** vous permet de convertir des illustrations scannées en [objets vectoriels](#). Vous pouvez ensuite les convertir en objets de broderie au moyen de différentes méthodes d'entrée.

Lorsque vous travaillez avec des vecteurs ou des objets de broderie se chevauchant, fusionnez-les, coupez-les ou fractionnez-les en utilisant les outils de **Façonnage**.

Le mode **Graphiques CoreIDRAW** comprend toute la série des outils de dessin CoreIDRAW® Suite graphique qui proposent de nombreuses

techniques pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Les [graphiques vectoriels](#) ainsi créés peuvent être directement convertis en objets de broderie ou même en dessins entiers. Ou bien, vous pouvez insérer ou coller des graphiques vectoriels tiers, tels que ceux des bibliothèques d'images (clipart) pour dessins de broderie. Ou bien, vous pouvez insérer, coller ou scannerez des illustrations en [mode point](#) comme modèles de numérisation ou [toiles de fond](#).



Suggestion : Pour une description complète des outils de CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Cette section décrit comment créer des objets vectoriel à l'aide des outils de numérisation, et comment les importer à partir d'applications tierces. Elle explique également comment fusionner, couper et fractionner les dessins vectoriels ou objets de broderie se chevauchant en utilisant les outils de refaçonnage.

Créer des formes vectorielles dans EmbroideryStudio

EmbroideryStudio vous permet d'ébaucher des formes et des contours à l'écran. Vous pouvez sélectionner les couleurs pour les contours comme pour les remplissages. Les [objets vectoriels](#) peuvent ensuite être convertis en objets de broderie par l'application manuelle de méthodes d'entrée et de types de point. Voir également [Convertir des objets avecGraphiques CorelDRAW](#).



Note : En fonction de votre niveau de produit, EmbroideryStudio inclut les outils de dessin CorelDRAW® Suite graphique, qui proposent de nombreuses techniques pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Voir également [Modes d'exploitation](#).

Créer des vecteurs



Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme ouverte pour numériser des formes ouvertes. Pressez la touche <Ctrl> pour restreindre.



Utiliser Numérisation graphique > Numériser forme fermée pour numériser des formes fermées. Pressez la touche <Ctrl> pour restreindre.



Utiliser Numérisation graphique > Ellipse pour numériser des objets de broderie ellipsoïdaux ou circulaires.



Utiliser Numérisation graphique > Rectangle pour numériser des objets de broderie rectangulaires ou carrés. Pressez la touche <Ctrl> pour restreindre.



Utilisez Numérisation graphique > Formes de base pour numériser des formes de base. Presser la touche <Ctrl> pour préserver le rapport largeur/hauteur. Presser la touche <Maj> pour centrer au premier point.

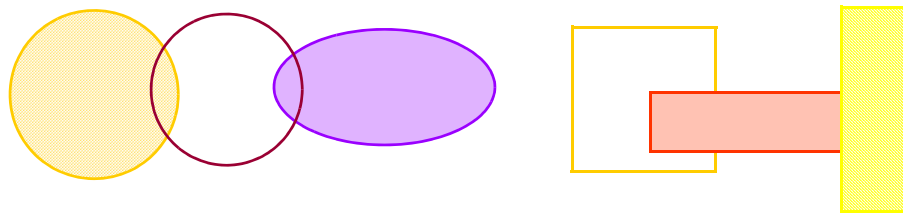


Utiliser Points de contour > Contour vectoriel pour créer des contours vectoriels sans application de propriétés de point de broderie.



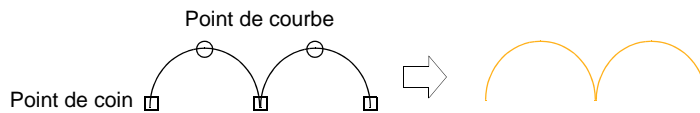
Utiliser Points de remplissage > Remplissage vectoriel pour créer des remplissages vectoriels sans application de propriétés de point de broderie.

Utilisez les outils **Numérisation graphique** pour créer des **objets vectoriels** directement dans EmbroideryStudio. Numériser des contours et remplissages vectoriels est comme numériser n'importe quels autres objets, la différence étant qu'ils n'ont pas de propriétés de point.

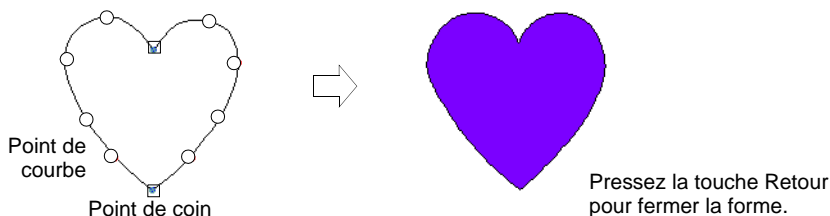


Marche à suivre pour créer des vecteurs

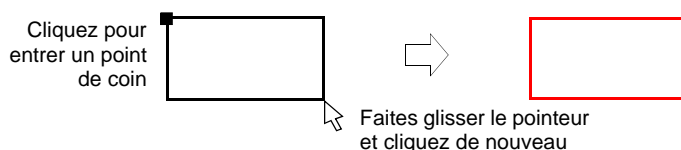
- ◀ Sélectionnez **Contour vectoriel** ou **Remplissage vectoriel** pour votre type de point.
- ◀ Tracez des lignes droites dans votre dessin en utilisant les outils de numérisation **Numériser forme ouverte** ou **Numériser forme fermée**. Entrez les points de démarrage et de fin. Pour limiter la ligne à la verticale, à l'horizontale ou à des changements d'angle de 15°, pressez la touche **Ctrl** pendant que vous marquez le point de fin.
- ◀ Vous pouvez tracer des lignes de toutes formes en utilisant les mêmes outils. Saisissez des points de référence pour créer la forme désirée – cliquez à gauche pour les points de coin, à droite pour les points de courbe.



- ◀ Quand vous créez des formes fermées avec l'outil **Numériser forme fermée**, pressez la touche **Retour** pour fermer la forme.

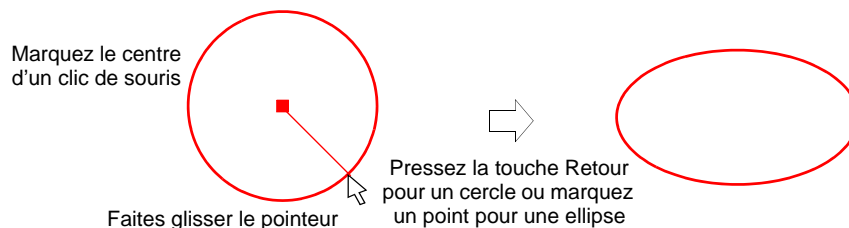


- ◀ Vous pouvez créer des rectangles et des carrés en utilisant l'outil de dessin vectoriel **Rectangle**. Pour dessiner un carré, maintenez la touche **Ctrl** pendant que vous déplacez le pointeur.



- ◀ Vous pouvez créer des cercles et des ellipses en utilisant l'outil de dessin vectoriel **Ellipse**.

- ◀ Pour dessiner un cercle parfait, pressez la touche **Retour**.
- ◀ Pour dessiner une ellipse, déplacez à nouveau le pointeur pour marquer un deuxième foyer lorsque le contour est de la taille requise. Pressez la touche **Retour**.



- ◀ Pressez la touche **Retour** pour fermer la forme.

Colorier des vecteurs



Utiliser Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le dialogue Propriétés d'objet. Utilisez-les pour sélectionner des couleurs pour les contours et remplissages d'objets vectoriels.

Avec EmbroideryStudio vous pouvez sélectionner les couleurs pour les contours comme pour les remplissages. Le coloriage facilite l'interprétation des objets vectoriels. Par exemple, une couleur unie de remplissage tendrait à indiquer Satin ou Tatami, alors qu'un patron de

remplissage pourrait être interprété comme [Remplissage de motifs](#) ou [Fractionnement de programme](#).

Marche à suivre pour colorier des vecteurs

1 Insérez ou créez un graphique vectoriel.



Graphique vectoriel

2 Le cas échéant, dissociez des objets vectoriels.

3 Sélectionnez un objet vectoriel, cliquez à droite et sélectionnez **Propriétés** sur le menu contextuel. Le docker **Propriétés d'objet** s'ouvre.

4 Pour changer la couleur du contour de l'objet sélectionné, ajustez les paramètres dans le panneau **Ligne** :

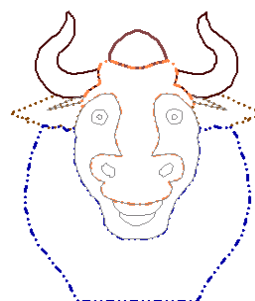
- ◀ Sélectionnez un style de contour sur la liste **Style**.
- ◀ Sélectionnez une largeur de contour dans le champ **Largeur**.
- ◀ Cliquez sur **Couleur** et sélectionnez une couleur de contour dans le dialogue **Couleur**.

Sélectionnez le style du contour

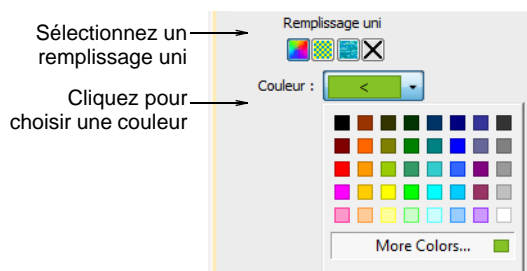
Sélectionnez la largeur du contour

Sélectionnez la couleur du contour

Aucun remplissage n'est actuellement sélectionné

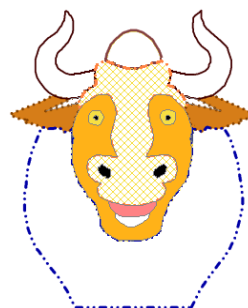
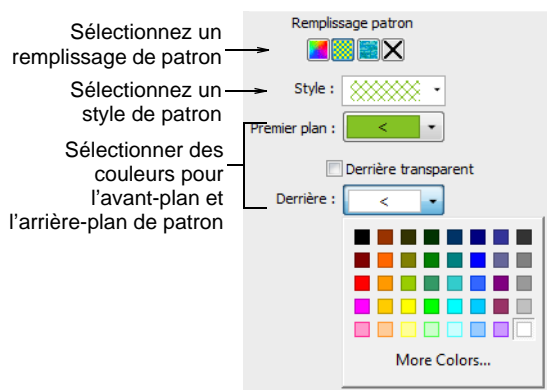


- 5 Pour remplir l'objet sélectionné avec une couleur unie, sélectionnez l'icône **Remplissage uni** et cliquez sur la liste déroulante **Couleur** pour accéder aux couleurs.



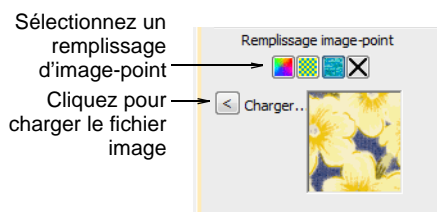
- 6 Pour remplir l'objet sélectionné avec un remplissage de patron, sélectionnez l'icône **Remplissage patron** et ajustez les paramètres :

- ◀ Sélectionnez un patron sur la liste.
- ◀ Sélectionnez une couleur d'avant-plan en utilisant le bouton **Premier plan**.
- ◀ Rendez l'arrière-plan transparent si désiré, ou choisissez une couleur en utilisant le bouton **Derrière**.



- 7 Pour remplir l'objet sélectionné avec une image-point – par ex. : une texture de tissu – sélectionnez l'icône **Remplissage image-point** et

cliquez sur le bouton **Charger** pour insérer un fichier image par le biais du dialogue **Ouvrir**.



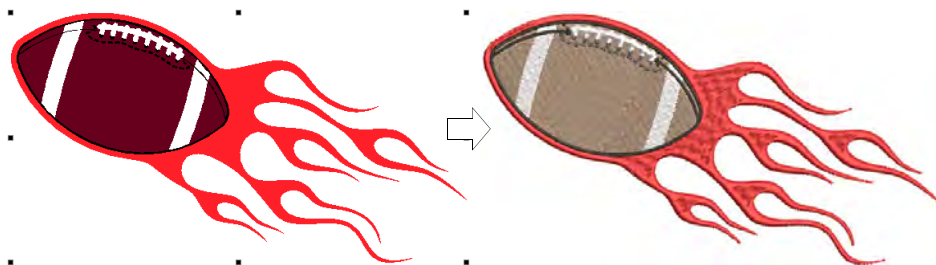
Note : Pour visualiser les changements dans la [feuille de programmation](#) de production, sélectionnez **Fichier > Aperçu avant impression**. Dans l'onglet **Options > Dessin de broderie** sélectionnez la case à cocher **Vecteurs**.

Sujets connexes

- ◀ [Insérer des graphiques vectoriels](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)
- ◀ [Options de dessin](#)

Charger des illustrations vectorielles

Des graphiques vectoriels de différents formats peuvent être insérés ou « chargés » dans EmbroideryStudio pour utiliser comme toile de fond de numérisation ou pour convertir en broderie. Des vecteurs peuvent être insérés directement dans **Espace de travail Wilcom** ou via **Graphiques CoreIDRAW**.



Suggestion : CoreIDRAW® Suite graphique est intégré en standard avec certains modèles de produit. CoreIDRAW® et son produit frère Corel PHOTO-PAINT® peuvent aussi être exécutés comme applications autonomes. CoreIDRAW® Suite graphique comprend le meilleur traçage image-point-vecteurs qui existe, des capacités d'illustration renforcées,

une édition de photos et une bibliothèque d'images en mode point pour professionnels. Il faut d'abord enregistrer CorelDRAW® avant qu'il puisse être utilisé par EmbroideryStudio.

Insérer des graphiques vectoriels



Utiliser Standard > Importer graphique pour importer un graphique vectoriel ou une image-point dans le dessin courant.



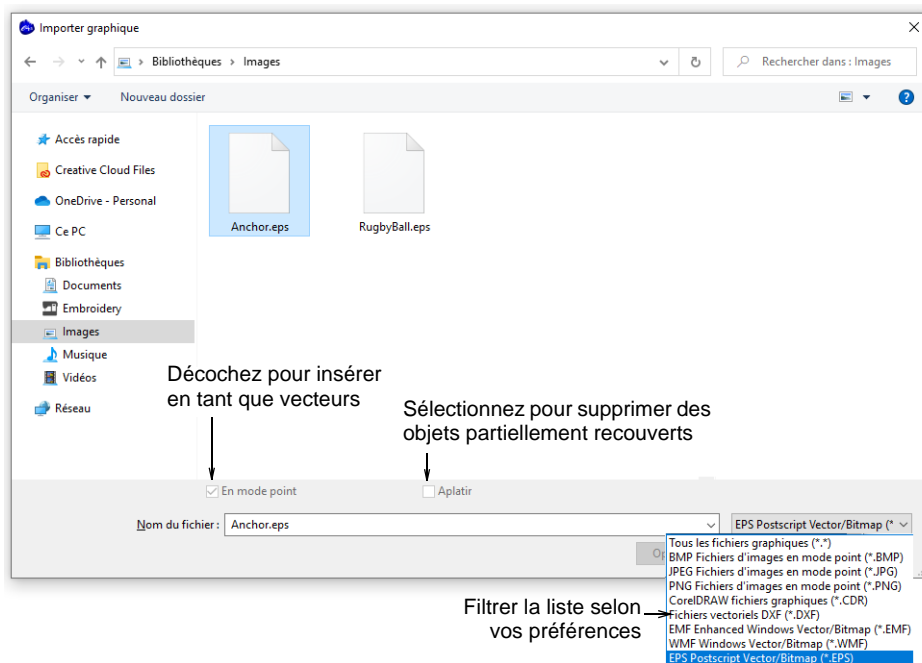
Utiliser Afficher > Afficher vecteurs pour afficher ou masquer une illustration vectorielle incluse dans le dessin. Cliquez à droite pour les paramètres.

Des graphiques vectoriels d'applications tierces peuvent être insérés dans EmbroideryStudio en format natif ou interchangeable. Vous pouvez aussi importer des graphiques vectoriels en [images-points](#). Vous pouvez ensuite convertir les graphiques vectoriels en objets de broderie à l'aide de différentes méthodes d'entrée ou des outils de [Numérisation automatique](#).

Marche à suivre pour insérer un graphique vectoriel

- 1 Créez un nouveau fichier dans EmbroideryStudio ou ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer le graphique vectoriel.

- 2 Cliquez sur l'icône **Importer graphique** ou sélectionnez **Fichier > Importer graphique**.

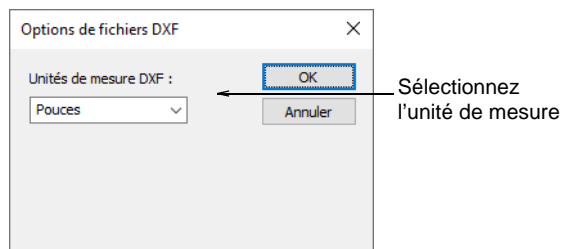


- 3 Naviguez jusqu'au dossier de graphiques. Par défaut, le dialogue montre « Tous les fichiers graphiques », ce qui affiche tous les types de fichier compatibles – BMP, PNG, EPS, etc. Vous n'avez pas besoin de changer le paramètre **Fichiers de type**, à moins que vous ne vouliez filtrer un type de fichier particulier – par exemple, EPS.

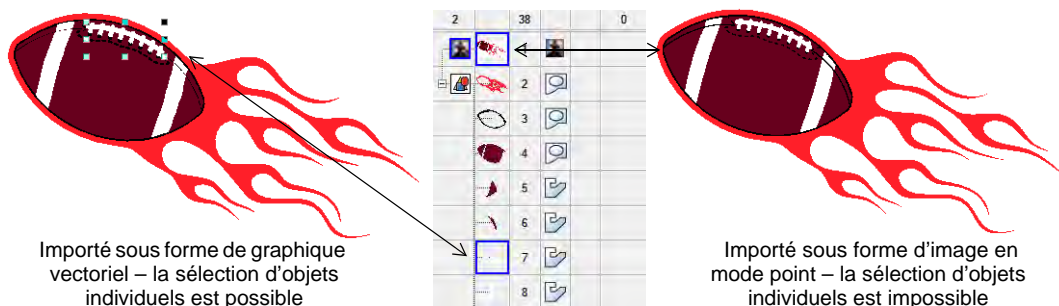


Note : Si « Tous les fichiers graphiques » comprend aussi bien les formats vecteur que les formats image-point, pour le format natif CDR et les autres types de fichier vectoriel, utilisez la fonction d'importation CorelDRAW® Suite graphique.

- 4 Si vous travaillez avec des fichiers DXF:
- ◀ Cliquez sur **Options**. Le dialogue **Options de fichiers DXF** s'ouvre.

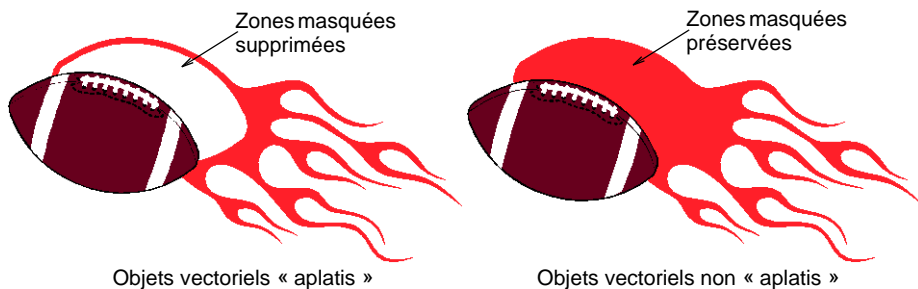


- ◀ Sélectionnez **Pouces** ou **Millimètres** dans la liste **Unités de mesure** et cliquez sur **OK**. Sans cette information, le graphique vectoriel risque de ne pas s'afficher à la taille requise.
- 5 Cochez la case **En mode point** pour insérer le graphique vectoriel sous forme d'image en mode point.



Note : Les fichiers DXF ne peuvent pas s'importer en mode point.

- 6 Cochez la case **Aplatir** pour supprimer les zones se chevauchant dans le graphique vectoriel.



- 7 Cochez la case **Aperçu** pour prévisualiser le graphique vectoriel.
- 8 Cliquez sur **Ouvrir** pour insérer le graphique vectoriel dans la fenêtre dessin.



Suggestion : Il est également possible de coller des vecteurs directement dans EmbroideryStudio au moyen du [presse-papiers](#) de MS Windows®.

Sujets connexes

- ◀ [Modes d'exploitation](#)
- ◀ [Convertir dessins avec Graphiques CoreIDRAW](#)
- ◀ [Numériser automatiquement des formes individuelles](#)

Importer graphiques vectoriels



Utilisez Modes > Graphiques CorelDRAW pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour numérisation de broderie, manuelle ou automatique.



Utiliser Standard > Importer pour importer un fichier dans le document actif dans Graphiques CorelDRAW.



Utiliser Afficher > Afficher vecteurs pour afficher ou masquer une illustration vectorielle incluse dans le dessin tels que clipart CorelDRAW®. Cliquez à droite pour les paramètres.

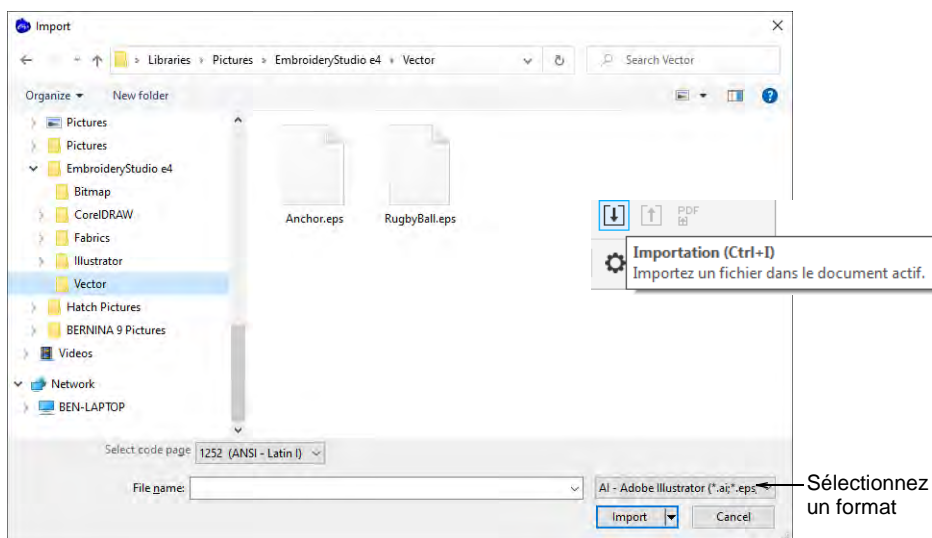
Vous pouvez charger des illustrations **vectorielles** de divers formats via **Graphiques CorelDRAW** pour utilisation comme **toile de fond** de numérisation pour numérisation manuelle ou automatique. Vous pouvez aussi utiliser cette technique pour insérer des images en mode point.



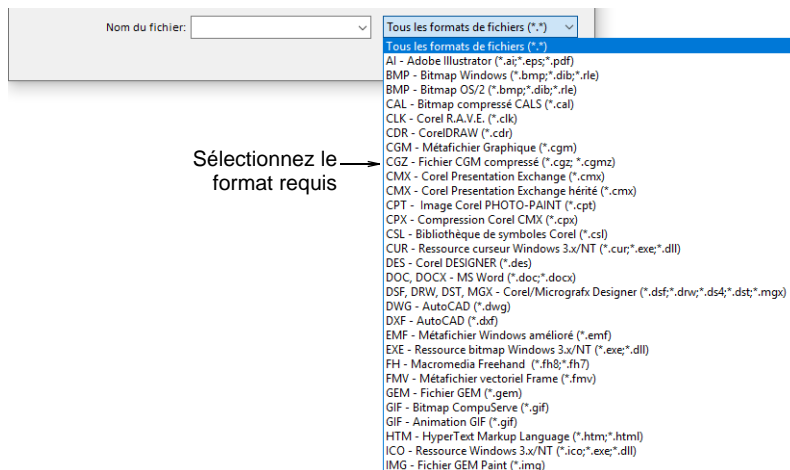
Note : Il faut d'abord enregistrer CorelDRAW® avant qu'il puisse être utilisé par EmbroideryStudio. L'enregistrement offre une adhésion standard à CorelDRAW® qui vous donne accès au contenu – cliparts, polices, banques de photos, modèles – via Corel CONNECT.

Marche à suivre pour importer un graphique vectoriel

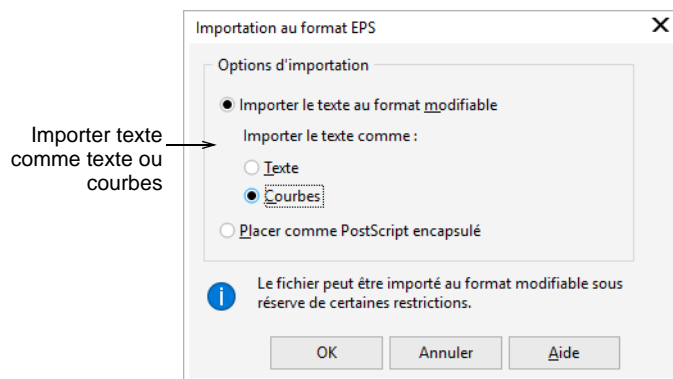
- 1 Basculez vers Graphiques CorelDRAW et cliquez sur **Importer** sur la barre d'outils **Standard**.



- 2 Sélectionnez un dossier, puis sélectionnez un type de fichier sur la liste **Fichiers de type** – par exemple, EPS.



- 3 Sélectionnez un fichier et cliquez sur **Importer**. Le dialogue **Importer EPS** s'ouvre. Une invite vous demande d'importer du texte comme pur texte ou comme courbes vectorielles.



- 4 Positionnez le curseur dans la fenêtre dessin et pressez la touche **Retour**.
- 5 Choisissez une technique de numérisation :
 - ◀ Convertir des **vecteurs** en broderie : Pour plus amples informations, voir [Convertir des objets avec Graphiques CorelDRAW](#).
 - ◀ Basculer vers **Espace de travail Wilcom** et utiliser l'illustration comme toile de fond de numérisation : Pour plus amples informations, voir [Méthodes de numérisation](#).



Note : Si vous ne pouvez voir l'image que vous avez chargée dans **Espace de travail Wilcom**, assurez-vous que l'icône **Afficher vecteurs** est bien activé.



Suggestion : Verrouiller des images de [toile de fond](#) permet de les maintenir en place pendant que vous numérisez, transformez ou refaçonnez des objets de broderie proches. Les objets verrouillés peuvent être déverrouillés à tout moment pour être modifiés.

Sujets connexes

- ◀ [Modes d'exploitation](#)
- ◀ [Changer d'arrière-plan](#)
- ◀ [Grouper/verrouiller des objets](#)
- ◀ [Convertir dessins avec Graphiques CorelDRAW](#)
- ◀ [Numériser automatiquement des formes individuelles](#)

Traçage automatique des illustrations image-point



Utilisez Numérisation automatique > Traçage automatique vers vecteurs pour convertir des illustrations en objets vectoriels pour la conversion en objets de broderie.

Utilisez **Traçage automatique vers vecteurs** pour créer des contours [vectoriels](#) à partir d'images en [mode point](#). Vous pouvez ensuite les convertir en objets de broderie au moyen de différentes méthodes d'entrée. **Traçage automatique vers vecteurs** peut trouver des jours dans les formes – les bordures internes et externes sont détectées.

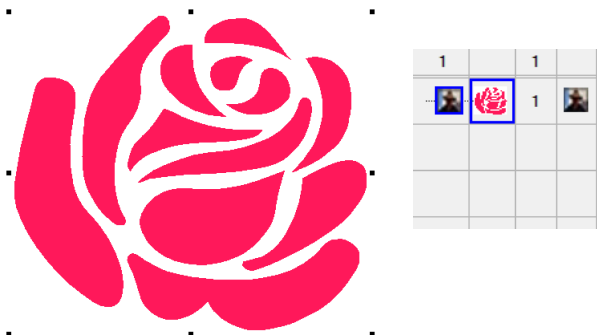


Suggestion : Une fois numérisés dans EmbroideryStudio, les dessins de broderie peuvent être édités sous forme de vecteurs. Ceux-ci peuvent être ouverts dans **Graphiques CorelDRAW**. Voir également [Exporting embroidery as vectors](#).

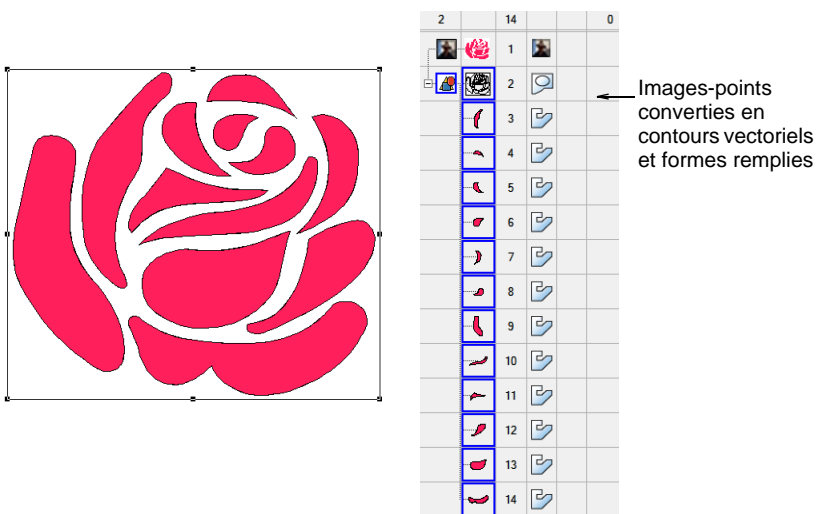
Marche à suivre pour le traçage automatique d'illustrations image-point

- 1 Scannez ou insérez une image-point.

- Sélectionnez l'image et traitez-la en utilisant l'outil **Préparer couleurs d'image-point**.

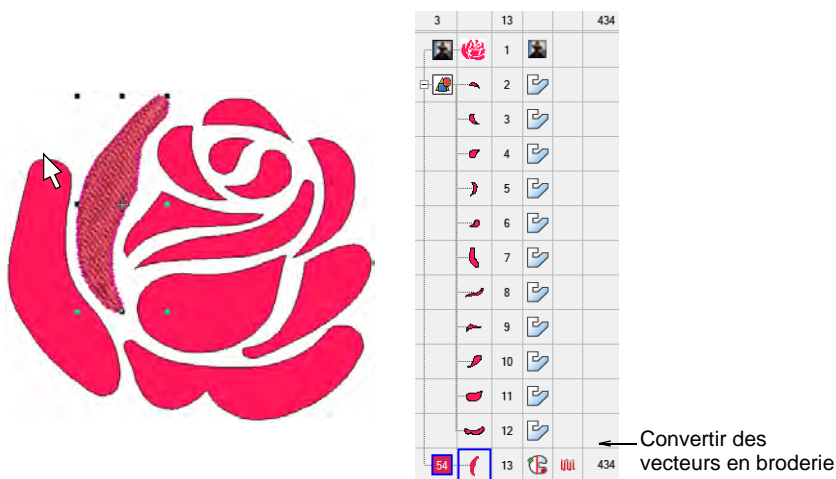


- Cliquez sur l'icône **Traçage automatique vers vecteurs**. Le dessin est tracé automatiquement en vecteurs, les contours et les formes remplies.



Note : Si l'image-point a besoin d'une réduction de couleurs préliminaire, cliquer sur **Traçage automatique vers vecteurs** vous amène directement au dialogue **Préparation couleurs d'image-point**.

- 4 Sélectionnez la ou les formes que vous voulez convertir en broderie et convertissez-les en utilisant l'une quelconque des techniques disponibles.



Sujets connexes

- ◀ [Convertir dessins avec Graphiques CorelDRAW](#)
- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)

Lisser des courbes



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet conjointement avec Editer > Lisser courbes** pour supprimer les nœuds de refaçonnage inutiles des objets de graphiques vectoriels.

Les objets vectoriels et les objets de broderie contiennent des nœuds de refaçonnage sur leurs contours. Si la forme change constamment d'angle, le logiciel peut insérer des centaines de nœuds de refaçonnage et rendre ainsi le refaçonnage difficile. La commande **Lisser courbes** vous permet d'appliquer un « lissage » de courbe aux objets de broderie comme aux objets vectoriels.

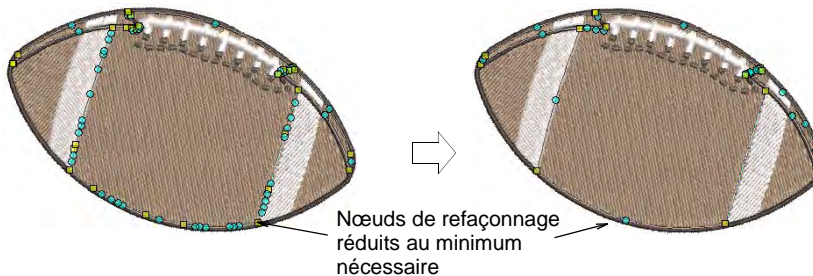
Marche à suivre pour lisser des courbes

- 1 Sélectionnez le ou les objets que vous voulez lisser.

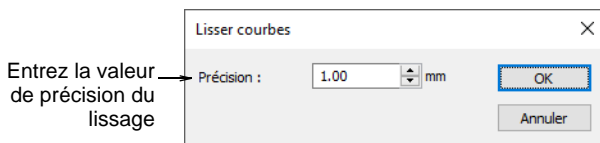


Note : Vous ne pouvez lisser que des objets qui ont été préalablement dissociés et sélectionnés. Toutefois, vous pouvez sélectionner des objets multiples.

- 2 Vous pouvez également cliquer sur **Refaçonner objet** pour visualiser les nœuds de refaçonage autour du contour.



- 3 Sélectionnez **Editer > Lisser courbes**.



- 4 Ajustez le champ **Précision**. Cette valeur permet de contrôler avec quelle précision le lissage suit l'original. Plus la valeur de précision est élevée, moins il y aura de nœuds de refaçonage.
- 5 Cliquez sur **OK**.

Visualiser des graphiques vectoriels



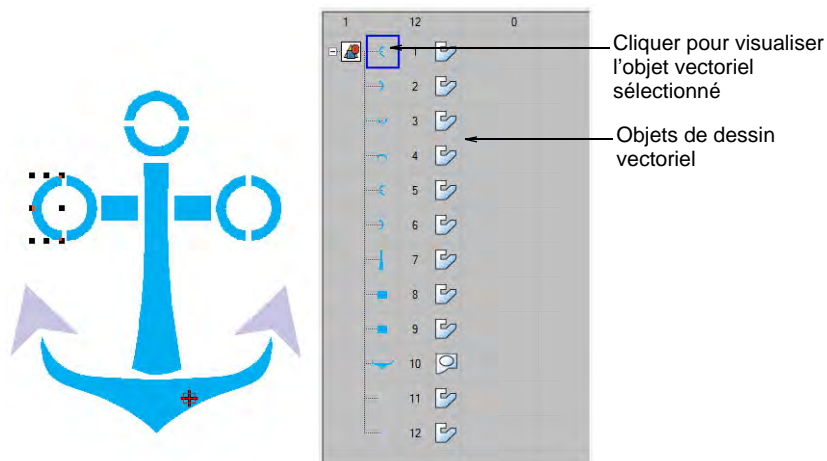
Utiliser **Afficher > Afficher vecteurs** pour afficher ou masquer une illustration vectorielle incluse dans le dessin tels que clipart CorelDRAW®. Cliquez à droite pour les paramètres.



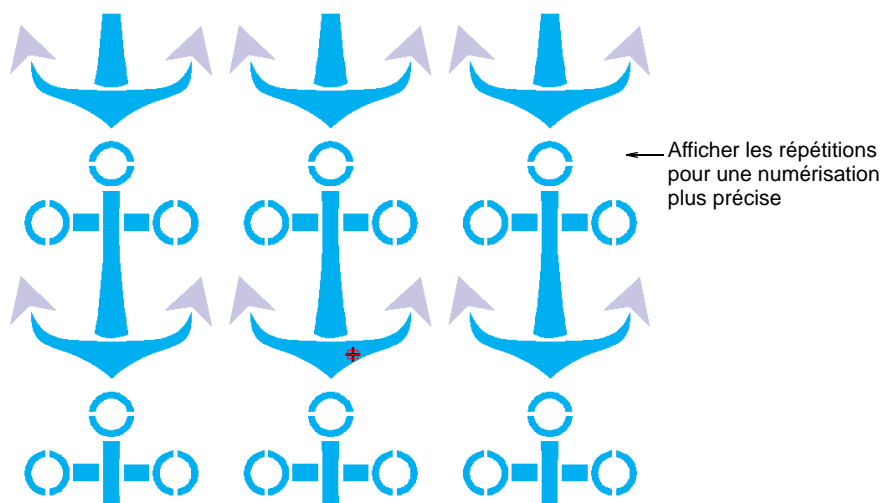
Utilisez **Afficher > Afficher répétitions** pour activer/désactiver les répétitions de dessin. Cliquez à droite pour les paramètres.

Les vecteurs peuvent être affichés de différentes façons dans **Espace de travail Wilcom**. Activez/désactivez des vecteurs avec l'icône **Afficher vecteurs**. Visualisez les vecteurs dans la **Liste couleurs-objets**.

Cliquez sur **Localiser** pour isoler les objets vectoriels sélectionnés à l'écran.



Les graphiques vectoriels peuvent aussi être visualisés en utilisant **Afficher répétitions**. Cela peut s'avérer utile lors de la numérisation de dessins de broderie continus.



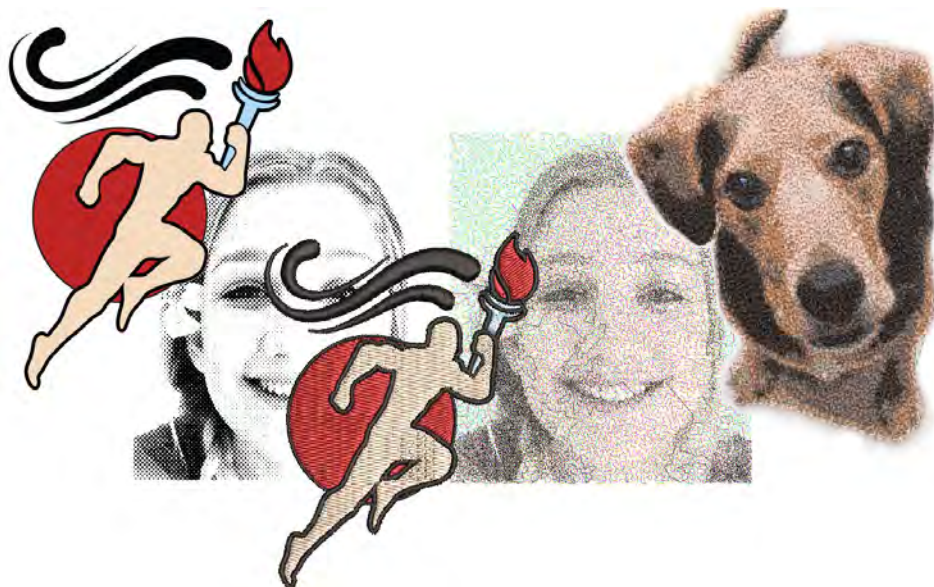
Sujets connexes

- ◀ [Afficher des répétitions de dessin](#)




Chapitre 34




Numérisation automatique

EmbroideryStudio propose un ensemble d'outils et de techniques complémentaires pour numériser automatiquement et semi-automatiquement des illustrations et des photographies adéquatement préparées.



Les fonctions de numérisation automatique couvertes dans cette section comprennent :

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Convertir	La fonctionnalité Convertir vous permet de convertir des objets vectoriels directement en objets de broderie. Et vice versa. Des dessins tout entiers peuvent être convertis dans les deux sens.
 Numérisation automatique	Les outils Numérisation automatique procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement les graphiques sans utiliser de méthodes d'entrée manuelles.
 Dessin futé	Dessin futé convertit automatiquement des images en mode point en broderie.

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Photo Flash	Photo Flash crée des dessins de broderie à partir de photographies et d'autres images-points en échelle de gris. L'effet est similaire à celui produit par une imprimante à lignes.
 PhotoStitch récif	PhotoStitch récif crée également des dessins de broderie à partir de photographies et d'autres images-points. Cette fonction crée des points ouverts qui rappellent un récif corallien.
 PhotoStitch couleur	La fonctionnalité PhotoStitch couleur crée de la broderie à partir de photographies et d'autres images. Elle produit de la broderie variée en utilisant plusieurs couleurs de fil.

Cette section décrit comment convertir automatiquement des images-points en objets de broderie et en dessins de broderie achevés, ainsi que comment créer une broderie à partir d'images et de photographies à niveaux de gris.

Chargement et préreglage de l'illustration



Utilisez Numérisation automatique > Appariement de couleurs pour présélectionner une méthode de correspondance des fils.



Utilisez Numérisation automatique > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.

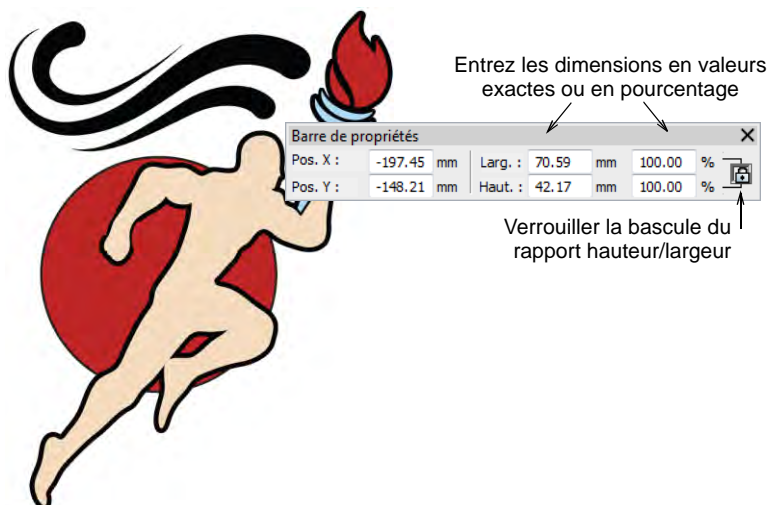
Des images peuvent être insérées, collées ou scannées dans EmbroideryStudio pour être utilisées comme toiles de [fond de numérisation](#). Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. Les outils numérisation automatique traitent à la fois les formats [Image-point](#) et [Vecteur](#).

Pour charger et préregler une illustration pour la numérisation automatique...

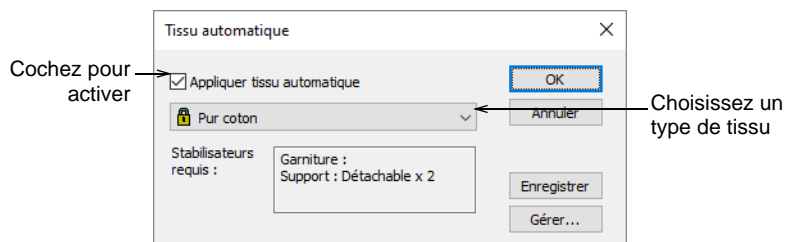
- 1 Importez l'illustration. Que vous travailliez avec des [image-point](#) ou [vectoriels](#) comme entrées, il vous faut d'abord les préparer :
 - ◀ Scannez ou insérez une [image-point](#). Si vous utilisez une image-point comme entrée, il vous faudra la traiter avant conversion.
 - ◀ Insérez ou créez un graphique [vectoriel](#). Si vous utilisez un graphique vectoriel comme entrée, vous pouvez supprimer les objets se chevauchant en les « fusionnant ». Cela éliminera la

broderie de chevauchement lors de la conversion des objets vectoriels.

- 2 Que vous travaillez avec des image-points ou des graphiques vectoriels comme entrées, il vous faut d'abord les préparer :
 - ◀ Si vous utilisez une image bitmap, elle peut être traitée avant la conversion.
 - ◀ Si vous utilisez un graphique vectoriel, vous pouvez supprimer les objets se chevauchant en les « fusionnant ». Cela éliminera la broderie de chevauchement lors de la conversion des objets vectoriels.
- 3 Dimensionnez l'image en fonction de votre article cible.

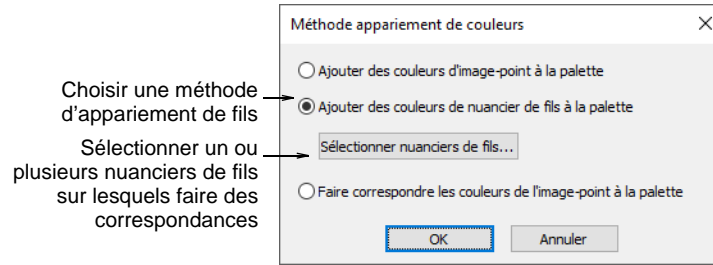


- 4 Éventuellement, sélectionnez **Dessin > Tissu automatique** pour appliquer les paramètres tissu désirés.



- 5 Détourez l'image comme désiré en utilisant les outils **Détourer image-point**.

- 6 Éventuellement, cliquez sur **Méthode appariement de couleurs** et décidez comment vous voulez traiter l'appariement des couleurs.



Vous avez trois possibilités :

- ◀ Ajouter les couleurs bitmap directement à la palette de conception (par défaut).
- ◀ Choisissez un nuancier et faites correspondre les couleurs bitmap aux fils réels. Cliquez sur le bouton **Sélectionner nuanciers de fils** pour accéder au listage de nuanciers de fils.
- ◀ Ou bien, faire correspondre les couleurs bitmap aux couleurs les plus proches dans la palette de dessins.



Suggestion : Diverses techniques sont disponibles pour modifier les couleurs du dessin à partir de la barre d'outils **Couleur de dessin**.

Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier graphique et multi-décoration compatibles](#)
- ◀ [Charger illustrations pixélisées](#)
- ◀ [Charger des illustrations vectorielles](#)
- ◀ [Préparer les illustrations pour la numérisation](#)
- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Ajouter et faire correspondre les couleurs d'image](#)
- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Sélectionner couleurs de fil](#)

Convertir dessins avec Graphiques CorelDRAW

EmbroideryStudio vous permet de convertir directement des graphiques vectoriels en objets de broderie à l'aide de différentes techniques. Vous pourrez, de la même manière, convertir des dessins ou objets de broderie en graphiques vectoriels. Vous pouvez aussi faire une conversion rapide entre différents objets de broderie.

Convertir des objets avec Graphiques CorelDRAW



Utilisez Modes > Taguer comme satin tournant pour référencer des formes étroites pour la conversion en broderie tournante.



Utilisez Modes > Faire correspondre à palette pour activer/désactiver l'appariement de couleurs de fil pour les objets vectoriels convertis.



Utilisez Modes > Taguer comme Photo Flash pour convertir des photos en broderie Photo Flash à partir de Graphiques CorelDRAW.



Utilisez Modes > Convertir graphiques en broderie pour convertir les graphiques sélectionnés en broderie et basculer vers Graphiques CorelDRAW.



Utilisez Modes > Convertir graphiques en broderie pour convertir les graphiques sélectionnés en broderie et basculer vers Espace de travail Wilcom.

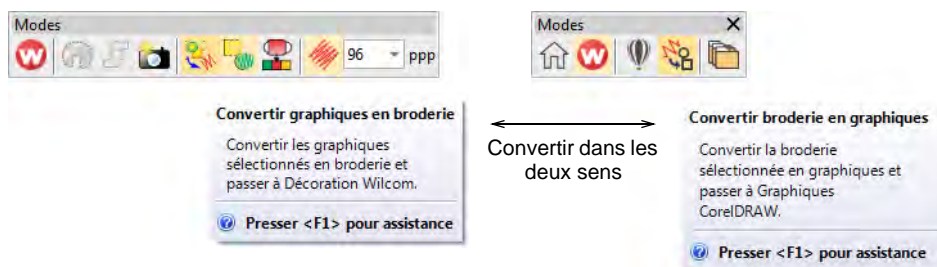


Utilisez Modes > Garder objets graphiques pour conserver les illustrations d'origine durant la conversion.

Certains niveaux de produit EmbroideryStudio incluent CorelDRAW® Suite graphique en standard. Cela vous permet convertir des **objets vectoriels** directement en **objets de broderie** via **Graphiques CorelDRAW**. Vous pouvez également convertir une broderie en objets vectoriels. Des objets séparés ou des dessins entiers peuvent être convertis. On peut aussi utiliser des images en mode point.

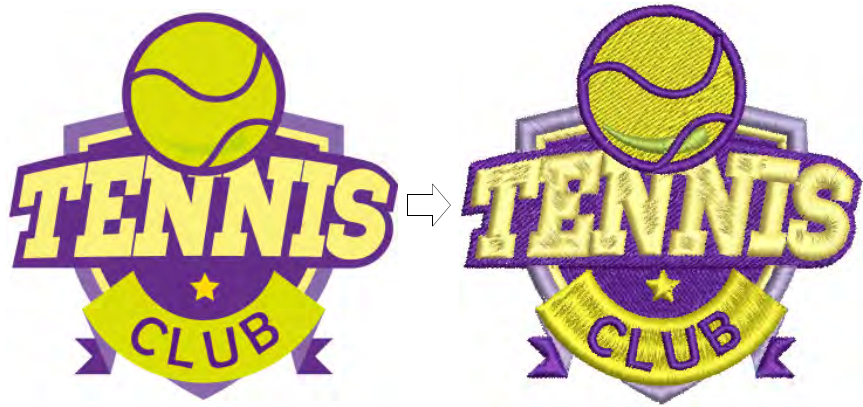
Marche à suivre pour convertir des objets graphiques et des objets de broderie...

- ◀ Ouvrez un dessin vectoriel ou de broderie, selon le mode dans lequel vous travaillez – **Graphiques CorelDRAW** ou **Espace de travail Wilcom**.



La fonction **Convertir** se trouve sur la barre d'outils **Modes** comme indiqué : Le comportement dépend du mode d'exploitation :

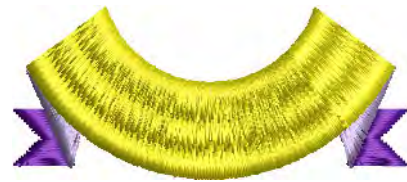
- ◀ Dans **Graphiques CoreIDRAW**, les **objets vectoriels** sélectionnés sont convertis en broderie et affichés dans **Espace de travail Wilcom**.



- ◀ Dans **Espace de travail Wilcom**, les **objets de broderie** sélectionnés sont convertis en objets vectoriels et affichés dans **Graphiques CoreIDRAW**.
- ◀ Si vous voulez conserver une copie des objets vectoriels d'origine, cliquez sur le bouton bascule **Conserver objets graphiques** en **Graphiques CoreIDRAW**.
- ◀ Utilisez l'outil **Faire correspondre à palette** pour activer/désactiver l'appariement de couleurs de fil.
 - ◀ Lorsque ce dernier est activé, les objets vectoriels convertis se voient attribuer la couleur de fil la plus proche dans la palette de couleurs courante.
 - ◀ Lorsqu'il est désactivé, une nouvelle couleur de fil est ajoutée à la palette basée sur la couleur du vecteur.
- ◀ Ou bien, activez **Taguer comme satin tournant**. Cela produit un objet branché comme indiqué ci-dessous.



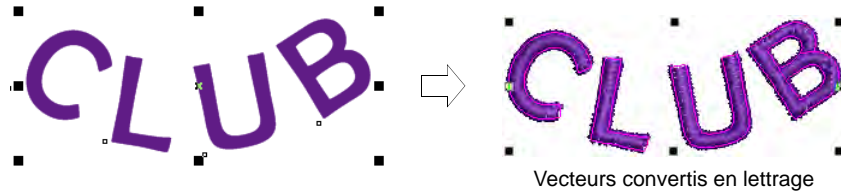
Sans satin tournant



Avec satin tournant



Suggestion : Les vecteurs peuvent aussi être converti en [appliqué](#) ou en [lettrage](#). Voir également [Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW](#).

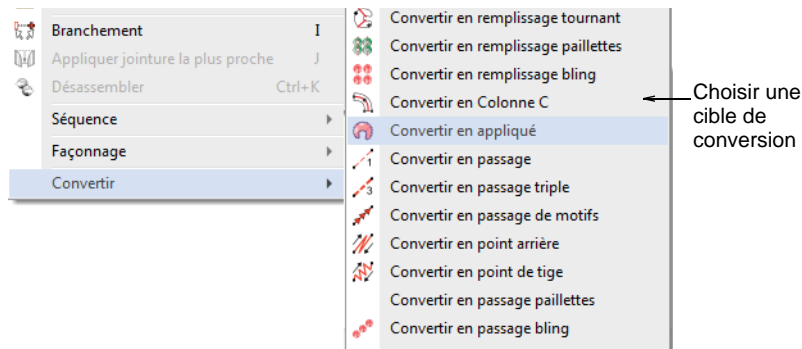


Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec des fichiers dessins](#)
- ◀ [Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW](#)
- ◀ [Convertir des graphiques vectoriels en appliqué](#)

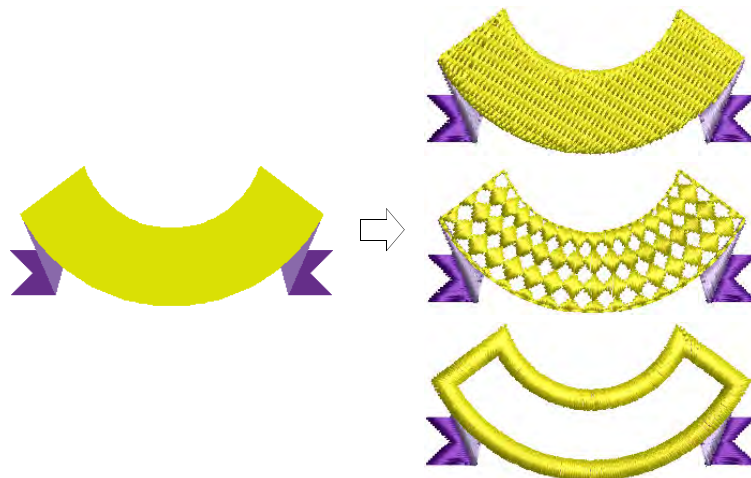
Convertir des objets avec Espace de travail Wilcom

Vous pouvez convertir des [objets vectoriels](#) en objets de broderie en cliquant à droite sur un objet sélectionné et en sélectionnant **Convertir** > ... à partir du menu contextuel.



L'objet ainsi créé adopte le type, la couleur et les propriétés d'[objet paramétrés](#) pour cette méthode d'entrée. Les objets vectoriels peuvent être convertis en [appliqué](#). Vous pouvez aussi créer des objets contenant

des points tournants en ajoutant des angles de point directement aux objets vectoriels.

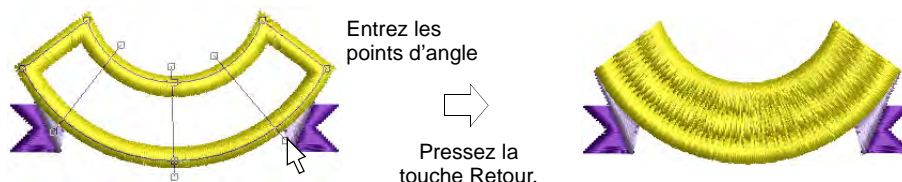


Vous pouvez facilement convertir des objets de [Colonne A/B](#) en [Remplissage complexe](#) ou [Remplissage tournant](#). Cette option s'avère très pratique lors du processus d'édition. Par exemple, comme les effets de remplissage en courbe ne peuvent être utilisés qu'avec des objets de Remplissage complexe, vous pouvez les ajouter à des formes d'Colonne A ou B en convertissant ces dernières en Remplissage complexe. En outre, quand on [redimensionne](#) des dessins de broderie, une forme d'Colonne A ou B peut devenir trop grande pour le Satin tournant. En convertissant en Remplissage complexe ou Remplissage tournant, vous pouvez appliquer du Tatami constant ou tournant, ou un autre type de point de remplissage.



Vous pouvez changer un objet de [Appliqué](#) ou un objet vectoriel en un objet de remplissage complexe de la même manière. Vous pouvez également convertir **Remplissage complexe** en **Remplissage tournant**. Si vous convertissez en **Remplissage tournant**, une invite

vous demandera de saisir plusieurs angles de point et de presser la touche **Retour**.



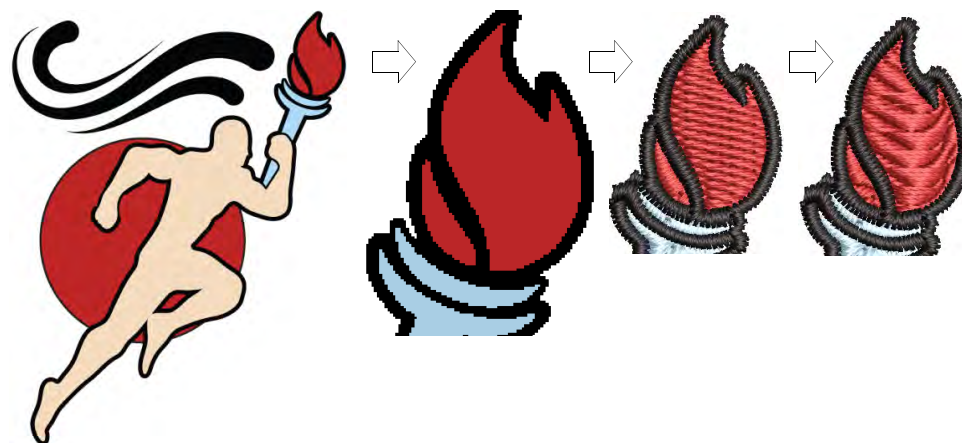
Note : Si un type de point actuel n'est pas applicable à l'objet cible – par exemple le point **Contour** – le **Satin** sera substitué. Si le type de sous-couche n'est pas applicable – par exemple **Passage central** – **Zigzag** sera utilisé.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les angles de point](#)
- ◀ [Convertir des objets de broderie en appliqué](#)

Numériser des illustrations automatiquement

La qualité du dessin de broderie final dépend en grande partie du type et de la qualité de l'illustration originale. En principe, la qualité des dessins **vectoriels** ne change pas quand ils sont redimensionnés, alors que les images en **mode point** créent des problèmes de pixellisation et de dégradation d'image lorsqu'elles sont agrandies ou réduites. Pour rendre les images en mode point plus adaptées à la numérisation automatique, EmbroideryStudio fournit également des capacités de traitement d'images et des liaisons à des progiciels graphiques.



Numérisation automatique de 'broderie instantanée'



Utilisez Numérisation automatique > Méthode appariement de couleurs pour présélectionner une méthode d'appariement des fils.



Utilisez Numérisation automatique > Dessin futé instantané pour créer automatiquement et instantanément de la broderie à partir d'illustrations importées.

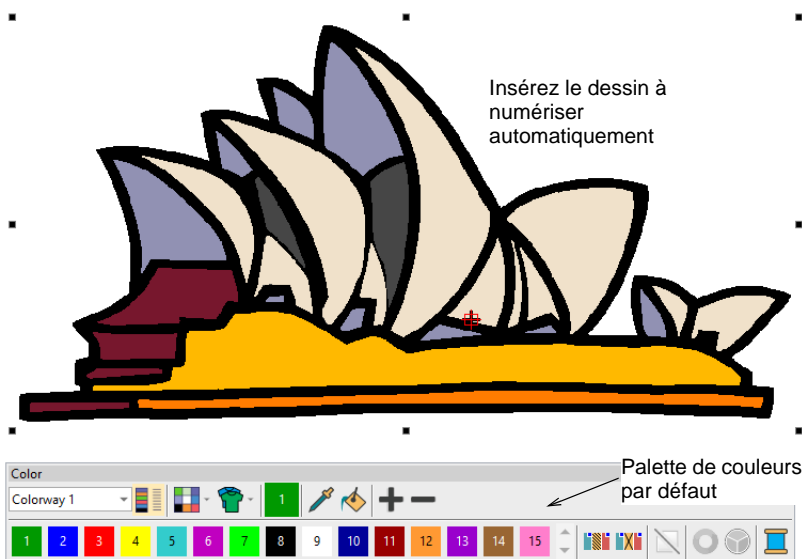


Utilisez Numérisation automatique > Garder objets graphiques pour conserver les illustrations d'origine durant la conversion.

En somme, créer un dessin de broderie avec l'outil **Dessin futé instantané** revient tout simplement à sélectionner l'image que vous désirez convertir et à cliquer sur l'outil. EmbroideryStudio détermine automatiquement les couleurs à traiter comme des remplissages ou des contours, ou à omettre complètement. Et il choisit les types de point les plus appropriés pour appliquer en utilisant les paramètres par défaut. Cela s'avère très utile pour les estimations de points de broderie. Ces outils traitent les formats [image-point](#) et [vecteur](#).

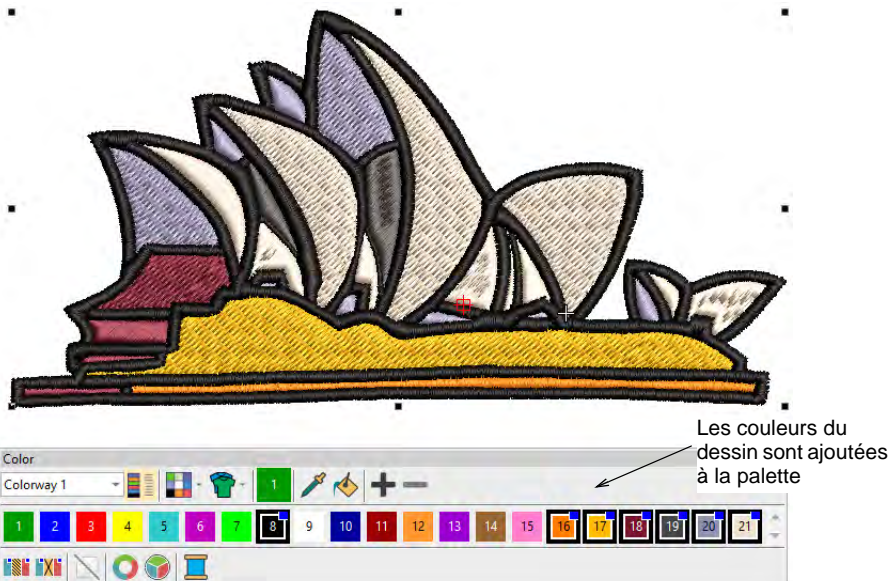
Pour numériser automatiquement la 'broderie instantanée'...

- 1 Chargez et prérezglez le dessin si nécessaire.

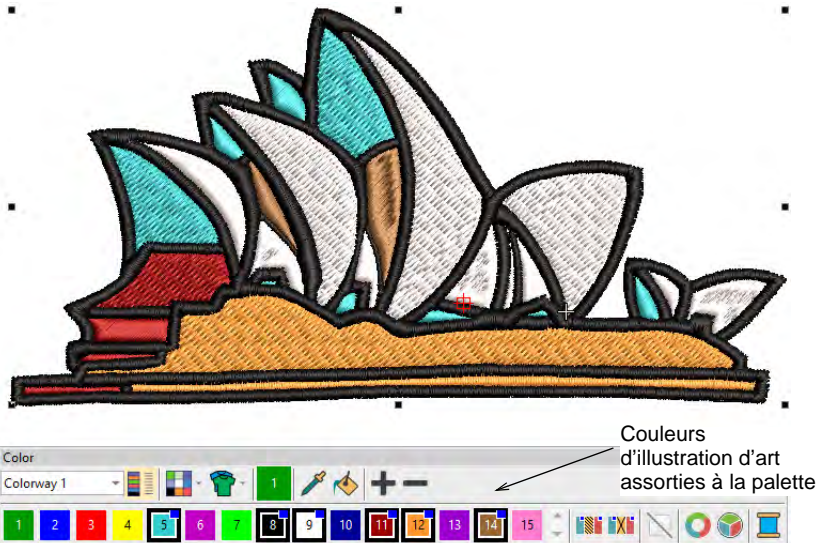


- 2 Éventuellement, choisir une méthode d'appariement de couleurs

3 Cliquez **Dessin futé instantané** et étudiez le résultat.



Par défaut, les couleurs de l'illustration sont ajoutées à la palette. Si vous avez choisi de faire correspondre les couleurs de la maquette, vous pouvez obtenir un résultat comme celui-ci...



4 Modifiez le résultat comme vous le souhaitez – par exemple, modifiez les couleurs, changez les types de points, supprimez les points d'arrière-plan indésirables, etc.

- ◀ Utilisez **Liste couleurs-objets** et/ou la barre d'outils **Séquence** pour optimiser la séquence des points de broderie de vos objets numérisés automatiquement.
- ◀ Utilisez l'outil **Jointure la plus proche** et/ou l'outil **Refaçonner** pour minimiser les points de liaison.
- ◀ Activez/désactivez les sous-couches avec le bouton **Assise automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Chargement et pré réglage de l'illustration](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Fusionner des objets vectoriels et de broderie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)

Numériser automatiquement des dessins tout entiers



Utilisez Numérisation automatique > Dessin futé pour créer des dessins de broderie directement à partir d'illustrations importées.

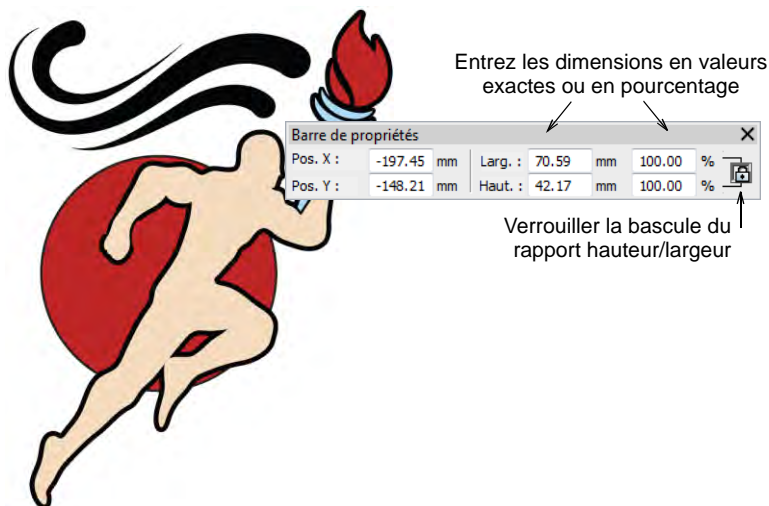


Utilisez Numérisation automatique > Garder objets graphiques pour conserver les illustrations d'origine durant la conversion.

Pour plus de contrôle sur la conversion d'objet, utilisez la méthode **Dessin futé**. Cela permet de reconnaître les formes dans le travail artistique et de prédéfinir des types de points appropriés pour la conversion. **Dessin futé** détermine également la séquence de broderie en fonction de la jointure la plus proche. L'[illustration](#) est de fait « traitée par lot » pour créer les nombreux objets qui constituent un dessin. Ces outils traitent les formats [image-point](#) et [vecteur](#).

Marche à suivre pour numériser automatiquement des dessins tout entiers...

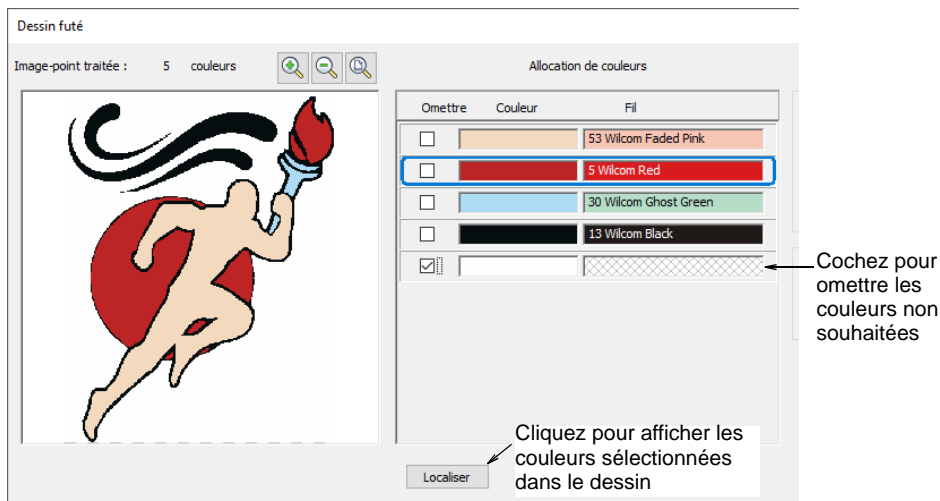
- 1 Chargez et prérezglez la maquette si nécessaire.



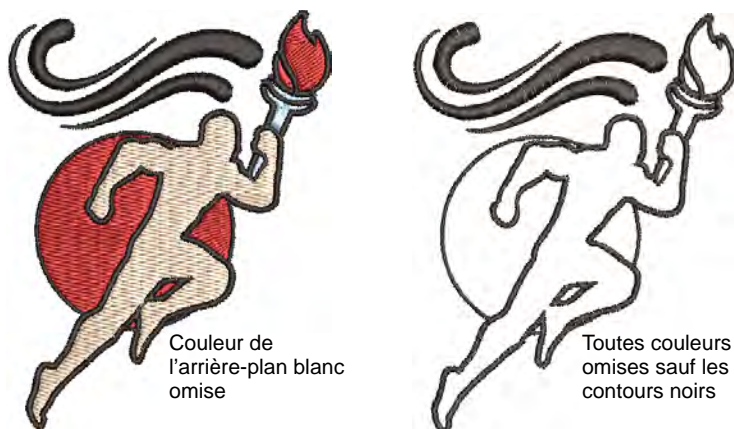
- 2 Sélectionnez l'image et cliquez sur **Dessin futé**.

Le logiciel affiche le dialogue **Préparer couleurs d'image-point** si l'image a besoin d'être prétraitée. Pour plus amples informations, voir [Préparer les images pour la numérisation automatique](#).

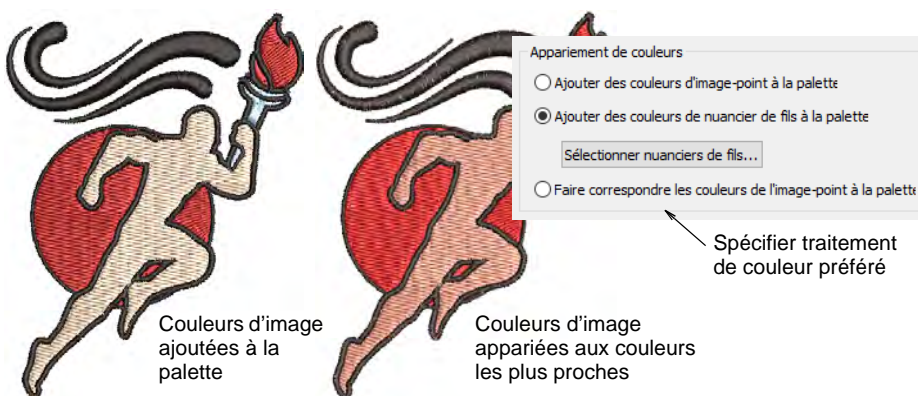
Ensuite, le dialogue **Dessin futé** s'ouvre. Les couleurs d'image sont mises en séquence automatiquement et les arrière-plans sont tous omis.



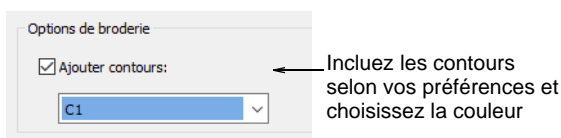
- 3 Utilisez le panneau **Allocation de couleurs** pour omettre les couleurs non voulues. Utilisez le bouton **Localiser** pour isoler les couleurs sélectionnées.



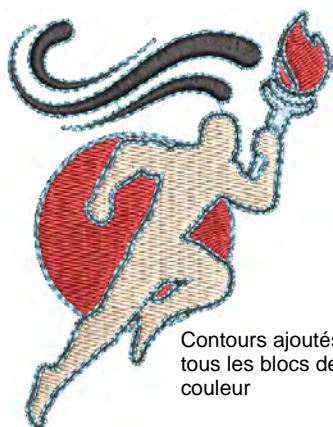
- 4 Sélectionnez une méthode de conversion pour le traitement des couleurs. Par défaut, les couleurs de l'image-point sont ajoutées au **coloris** en cours. Ou bien, sélectionnez un nuancier de fils particulier pour le faire correspondre ou faire correspondre les couleurs à la palette en cours.



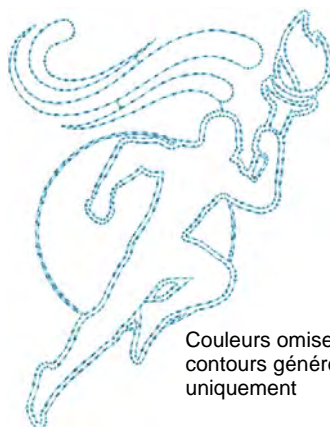
- 5 Vous pouvez également ajouter des contours à toutes les formes détectées. Cochez **Ajouter contours** et sélectionnez une couleur de palette sur la liste déroulante. Cela a pour effet de renforcer tous les blocs de couleur avec des points de passage continus et branchés.



6 Cliquez sur **OK** pour traiter l'image.



Contours ajoutés à
tous les blocs de
couleur



Couleurs omises et
contours générés
uniquement

7 Éditez les propriétés d'objet en fonction de vos préférences – couleurs, types de point et ainsi de suite. Vous pouvez même convertir des contours de passage en bordures satin.

- ◀ Utilisez **Liste couleurs-objets** et/ou la barre d'outils **Séquence** pour optimiser la séquence des points de broderie de vos objets numérisés automatiquement.
- ◀ Utilisez l'outil **Jointure la plus proche** et/ou l'outil **Refaçonner** pour minimiser les points de liaison.
- ◀ Activez/désactivez les sous-couches avec le bouton **Assise automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Chargement et pré réglage de l'illustration](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Fusionner des objets vectoriels et de broderie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)

Numériser automatiquement des formes individuelles



Utilisez Numérisation automatique > Méthode appariement de couleurs pour présélectionner une méthode d'appariement des fils.



Utilisez Numérisation automatique > Objet satin tournant pour remplir des formes en colonne étroite avec des angles de point tournants.



Utilisez Numérisation automatique > Objet de remplissage tatami avec jours pour remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en préservant les jours.



Utilisez Numérisation automatique > Objet de remplissage tatami pour remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en préservant les jours.



Utilisez Numérisation automatique > Objet de ligne centrale pour créer des lignes centrales dans des formes étroites avec de la broderie de passage.

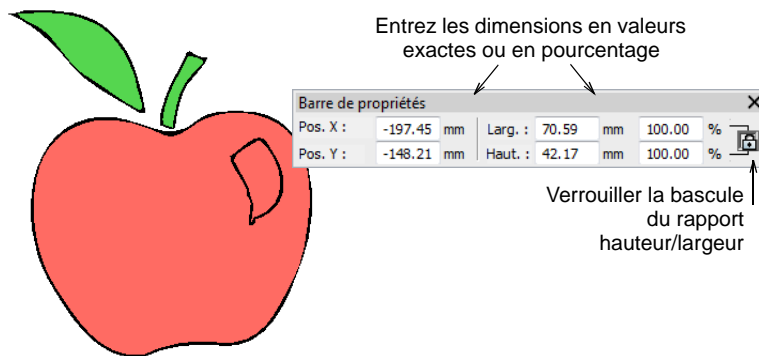


Utilisez Numérisation automatique > Objet de passage contour pour créer des contours de broderie de passage.

Les outils **Numérisation automatique** procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement des formes dans des **illustrations** électroniques – qu’elles soient **image-point** et **vectorielle** – sans avoir à utiliser des méthodes d’entrée manuelles. Ces outils sont utiles pour changer des images scannées en dessins de broderie qui ne nécessitent pas d’effets artistiques particuliers ou de connaissances spécifiques en broderie. Si vous utilisez un graphique **vectériel**, il doit inclure une couleur de remplissage. **Numérisation automatique** peut être utilisé pour créer des remplissages tatami, ainsi que des objets avec des remplissages en satin tournant. Utilisez-le aussi pour numériser des contours et des détails avec de la broderie de passage. Les **propriétés en cours** sont appliquées.

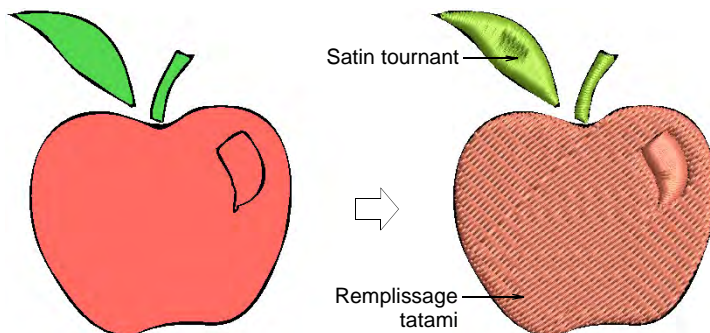
Marche à suivre pour numériser automatiquement des formes individuelles...

- 1 Chargez et prérezgez l’illustration si nécessaire.

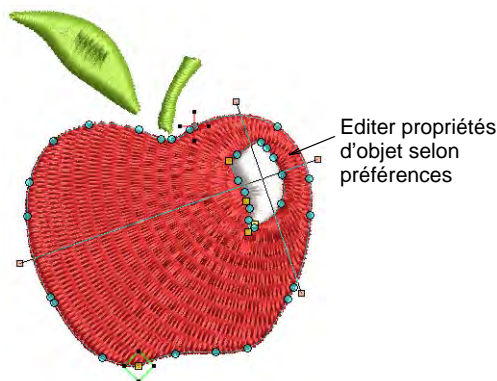


- 2 Sélectionnez une méthode de remplissage de numérisation automatique :
 - ◀ Utilisez **Objet de remplissage tatami avec jours** pour les surfaces de grande taille, préservant les jours qu’elles contiennent.

- ◀ Si vous voulez que les jours soient ignorés, utilisez **Objet de remplissage tatami**.
 - ◀ Utilisez **Objet satin tournant** pour numériser les formes tournantes étroites avec le point Satin.
- 3 Cliquez sur la forme que vous voulez numériser. Les points de broderie sont générés conformément aux paramètres courants.



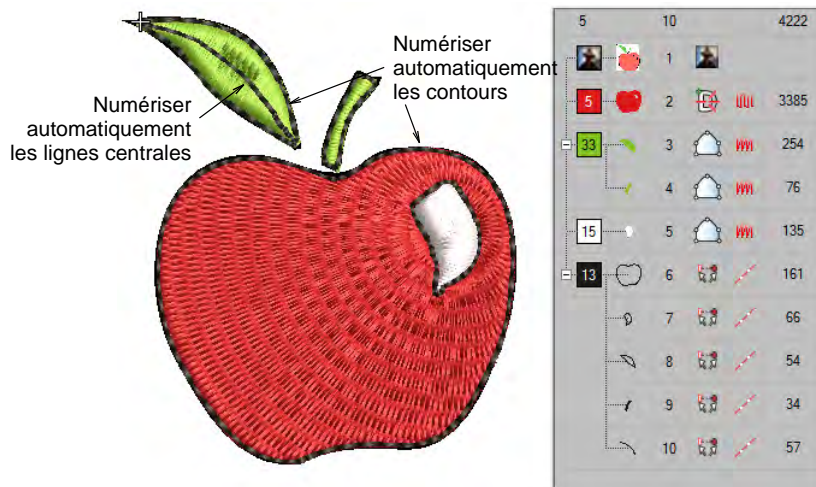
- 4 Ou bien, éditez des propriétés d'objet – couleurs, angles de points, points d'entrée et de sortie et ainsi de suite.



Marche à suivre pour numériser automatiquement des contours et des détails...

- 1 Sélectionnez une méthode de contour de numérisation automatique :
- ◀ Utilisez **Objet de ligne centrale** pour créer des lignes centrales dans des formes étroites avec de la broderie de passage.
 - ◀ Utilisez **Objet de passage contour** pour créer des contours de broderie de passage.

- 2 Cliquez sur la forme que vous voulez numériser. Les points de broderie sont générés conformément aux paramètres courants.



Marche à suivre pour éditer les résultats...




- ◀ Modifiez le résultat selon vos préférences – par exemple, changez les couleurs, les types de points, supprimez les points d'arrière-plan indésirables, etc.
 - ◀ Utilisez **Liste couleurs-objets** et/ou la barre d'outils **Séquence** pour optimiser la séquence des points de broderie de vos objets numérisés automatiquement.
 - ◀ Utilisez l'outil **Jointure la plus proche** et/ou l'outil **Refaçonner** pour minimiser les points de liaison.
 - ◀ Activez ou désactivez les sous-couches à l'aide du bouton **Assise automatique**.

Sujets connexes

- ◀ [Chargement et pré-réglage de l'illustration](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer les images pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Fusionner des objets vectoriels et de broderie](#)
- ◀ [Minimiser les points de liaison](#)
- ◀ [Stabiliser avec assise automatique](#)

Numériser automatiquement des photographies

EmbroideryStudio offre des techniques dédiées pour numériser des photographies automatiquement. Des photos en couleurs ou en noir et blanc peuvent être utilisées en entrée.

Fonctionnalité	Vue d'ensemble
 Photo Flash	Photo Flash crée des dessins de broderie à partir de photographies et d'autres images-points en échelle de gris. L'effet est similaire à celui produit par une imprimante à lignes.
 PhotoStitch récif	PhotoStitch récif crée également des dessins de broderie à partir de photographies et d'autres images-points. Cette fonction crée des points ouverts qui rappellent un récif corallien.
 PhotoStitch couleur	La fonctionnalité PhotoStitch couleur crée de la broderie à partir de photographies et d'autres images. Elle produit de la broderie variée en utilisant plusieurs couleurs de fil.



Suggestion : Les résultats dépendent grandement de la résolution, de la profondeur des couleurs et de la qualité des images sources. Les images contenant des sujets bien définis ou une grande variation de tons donnent les meilleurs résultats. En outre, un certain degré de préparation est nécessaire. Cela peut impliquer une préparation à l'aide d'applications graphiques tierces telles que Graphiques CoreIDRAW. Des outils sont également disponibles dans Espace de travail Wilcom. Voir également [Préparer des photos pour la numérisation automatique](#).

Numériser automatiquement avec Photo Flash



Utilisez Numérisation automatique Photo Flash pour créer des dessins de broderie directement à partir de photographies.



Utilisez Modes > Taguer comme Photo Flash pour convertir des photos en broderie Photo Flash à partir de Graphiques CorelDRAW.



Utilisez Numérisation automatique > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.

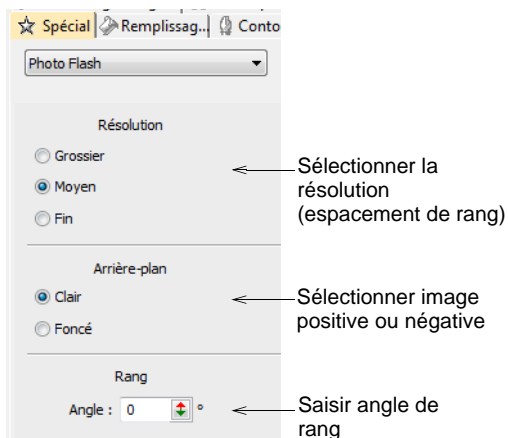
Utilisez **Photo Flash** pour créer des broderies à partir de photographies ou d'autres images, en couleurs ou en noir et blanc. Les images en couleurs sont automatiquement converties en échelle de gris. Les dessins **Photo Flash** consistent en rangs de points de broderie de paramètres d'espacement variables. L'effet est similaire à celui produit par une imprimante à lignes.



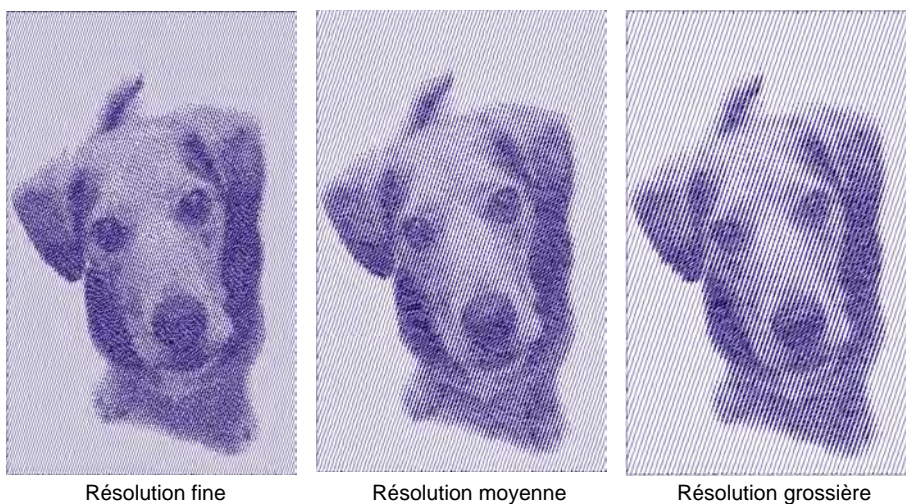
Marche à suivre pour créer des broderies avec Photo Flash...

- 1 Insérez l'image-point dans votre dessin et mettez-la à l'échelle requise.
- 2 Détourer l'image comme désiré en utilisant les outils **Détourer image-point**.

- 3 L'image-point étant toujours sélectionnée, cliquez sur l'icône **Photo Flash** pour accéder aux propriétés d'objet.



- 4 Dans le panneau **Résolution**, sélectionnez une option de résolution – Grossier, Moyen ou Fin.



Note : Plus la résolution est grossière, plus il y a d'espace entre les rangs.

- 5 Le cas échéant, entrez une nouvelle valeur d'angle dans le panneau **Rang**.



Angle de rang: 0°



Angle de rang: 90°

- 6 Dans le panneau **Arrière-plan**, sélectionnez une option d'arrière-plan.

Option	Fonction
Clair	Applique la valeur maximale de largeur de rang à la partie la plus claire de l'image.
Foncé	Applique la valeur maximale de largeur de rang à la partie la plus foncée de l'image.



Suggestion : Habituellement, la sélection de l'option se fait en fonction du ton clair ou foncé du tissu. L'option **Foncé** produit un négatif de l'image.

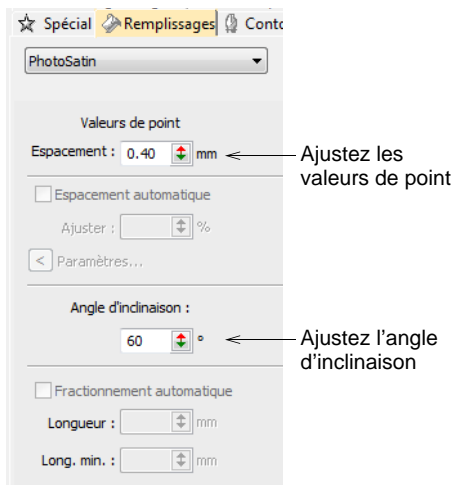


Arrière-plan clair

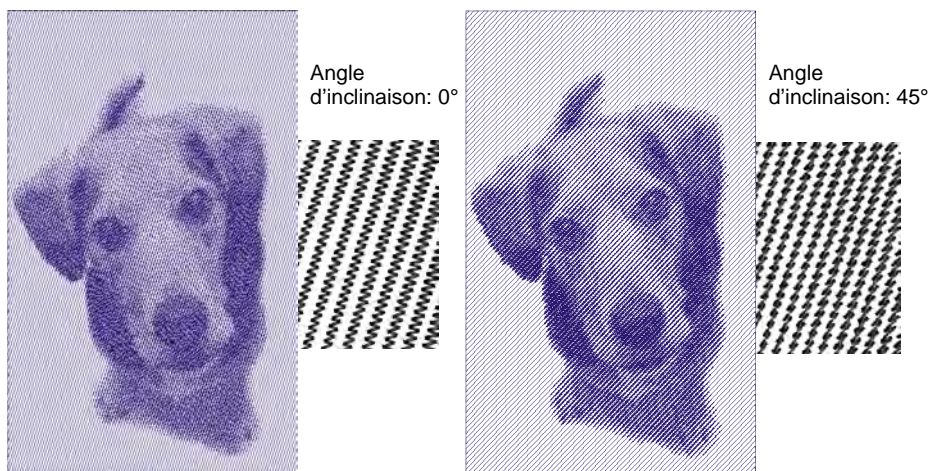


Arrière-plan foncé

- 7 Sélectionnez l'onglet **Remplissages**, puis ajustez l'espacement de point et l'angle d'inclinaison si nécessaire.



L'**Angle d'inclinaison** détermine l'angle des points de broderie.



Suggestion : Utilisez **TrueView™** pour obtenir une représentation plus exacte de la broderie.

- 8 Au besoin, faites un ajustement minutieux des paramètres **Espacement automatique** et **Fractionnement automatique**.
 - ◀ L'option **Espacement automatique** ajuste automatiquement l'espacement des points en fonction de la largeur de colonne. Pour les colonnes de largeur variable, **Espacement automatique** ajuste automatiquement l'espacement des points lorsque la colonne change de largeur.
 - ◀ **Fractionnement automatique** réduit les longs points Satin en points plus courts. Il répartit aussi les pénétrations d'aiguille de façon aléatoire, afin qu'ils ne forment pas de ligne au milieu de la forme.
- 9 Pressez la touche **Retour** ou cliquez sur **Appliquer**.

Si vous avez défini un « détourage doux » pour votre image-point, EmbroideryStudio générera des points de broderie pour cette zone. Sinon, des points de broderie sont générés pour toute l'image-point.



Note : Dans **Graphiques CoreIDRAW**, la barre d'outils **Modes** comprend aussi un icône **Taguer comme Photo Flash** qui vous permet de convertir des photos en broderie **Photo Flash**.

Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer des photos pour la numérisation automatique](#)
- ◀ [Espacement satin fixe](#)

- ◀ Appliquer le point satin
- ◀ Fractionner des points satin

Numériser automatiquement avec PhotoStitch récif



Utilisez Numérisation automatique > PhotoStitch récif pour transformer automatiquement une photo en broderie ressemblant à un récif.



Utilisez Numérisation automatique > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.

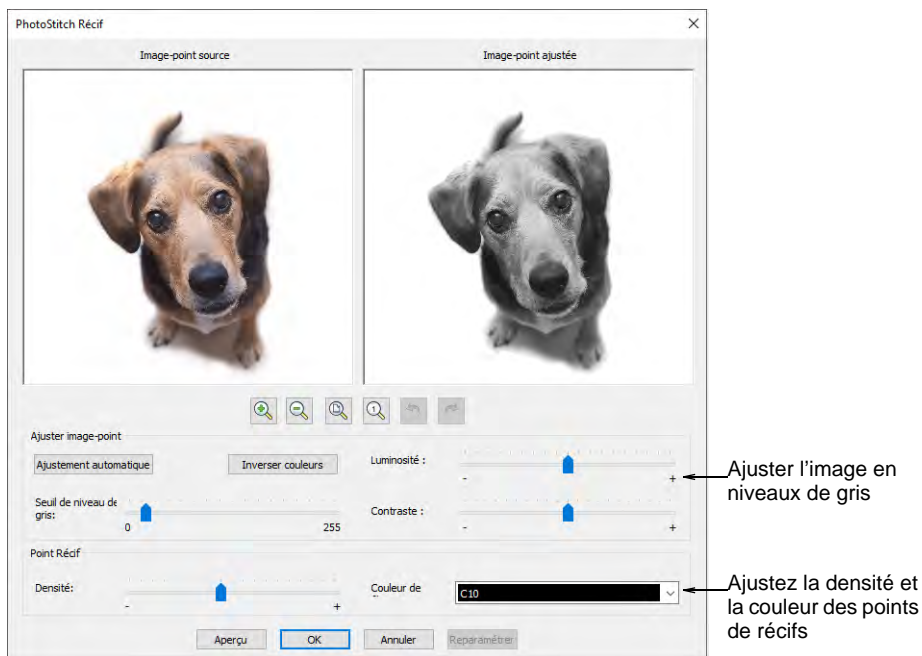
La fonction **PhotoStitch récif** s'appuie sur la méthode de numérisation automatique **Photo Flash** pour convertir des photos en dessins de broderie. Remplissez automatiquement de grandes zones avec des points ouverts rappelant un récif corallien. Ajustez à la résolution de point de votre choix.



Marche à suivre pour créer des broderies avec PhotoStitch récif...

- 1 Insérez l'image-point dans votre dessin et mettez-la à l'échelle requise.
- 2 Détournez l'image comme désiré en utilisant les outils **Détourer image-point**.

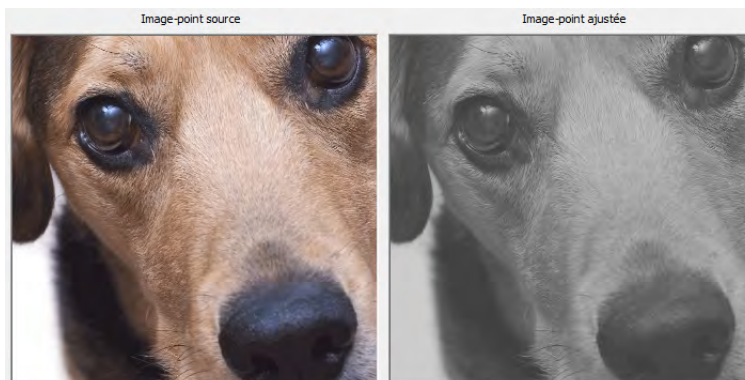
3 L'image étant sélectionnée, cliquez sur **PhotoStitch récif**.



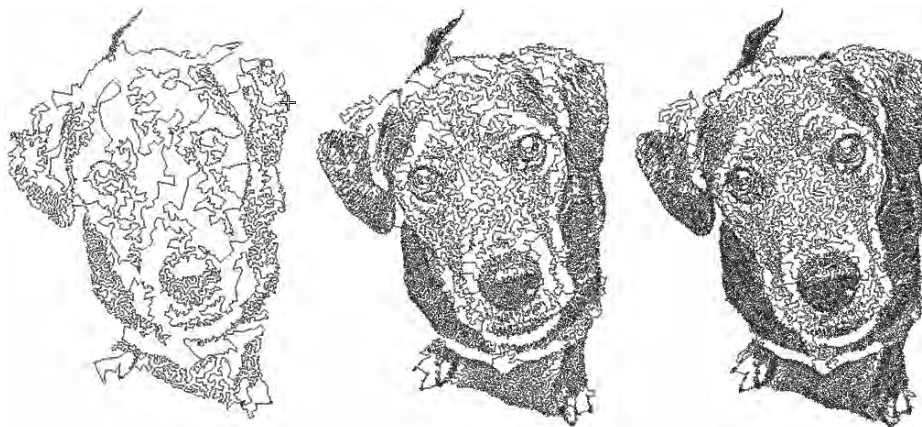
4 Réglez les paramètres de l'image en niveaux de gris selon vos préférences :

- ◀ Cliquez sur **Ajustement automatique** pour permettre au logiciel d'optimiser les paramètres de l'image pour la numérisation automatique.
- ◀ Utilisez les paramètres **Luminosité** et **Contraste** pour différencier davantage les zones cousues et non cousues.
- ◀ Utilisez le paramètre **Seuil de niveau de gris** pour filtrer davantage le nombre de tons de gris dans l'image.
- ◀ Cliquez sur **Inverser couleurs** pour créer un négatif de l'image.
- ◀ Cliquez sur **Reparamétrer** pour ramener l'image bitmap ajustée à l'image en niveaux de gris par défaut.

- 5 Utilisez les boutons de zoom pour examiner les prévisualisations en détail. Vous pouvez également, en maintenant la touche **Ctrl**, effectuer un zoom avant et arrière avec la molette de la souris.



- 6 Ajustez les paramètres du point de récif selon vos préférences :
- ◀ Ajustez la **Densité** pour créer des points plus denses ou plus ouverts, de manière similaire à l'**Espacement de boucle** dans les points pointillés. La valeur de densité la plus élevée peut entraîner des ruptures de fil.
 - ◀ Sélectionnez la couleur du fil que vous souhaitez appliquer au résultat final.
- 7 Utilisez la fonction **Aperçu** pour générer des points de couture temporaires sans fermer la boîte de dialogue. Déplacez la boîte de dialogue si nécessaire afin de prévisualiser le résultat dans la fenêtre de dessin. Ajustez encore les paramètres jusqu'à ce que vous obteniez l'aspect souhaité et cliquez sur **OK** pour confirmer.



Conseils d'utilisation...

- ◀ Utilisez des images nettes avec des sujets bien définis et de forts contrastes.

- ◀ Pour une broderie plus dense, essayez de combiner des sorties et des couleurs différentes.



- ◀ Les effets de postérisation peuvent donner de bons résultats à des seuils plus bas. Dans Corel PHOTO-PAINT, cette fonction est disponible via **Image > Transformer Posterize**.
- ◀ Essayez d'appliquer des filtres tels que les effets Stucki, Jarvis et Crosshatch.
 - ◀ Dans Corel PHOTO-PAINT, les effets Stucki et Jarvis sont disponibles via **Image > Convertir en noir et Blanc (1-bit)**. Ajustez l'intensité si nécessaire.
 - ◀ L'effet Hachures croisées est disponible via **Effets > Art Strokes > Pen & Ink**.
- ◀ Une technique intéressante est offerte en appliquant un filtre de demi-teinte. Dans l'exemple au-dessous, l'image est divisée en canaux CMJN distincts et **PhotoStitch récif** appliquée à chacun d'eux. Dans Corel PHOTO-PAINT, sélectionnez **Image > Convertir en couleur CMYK** et **Image > Fractionner les Canaux en > CMYK**.



Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer des photos pour la numérisation automatique](#)

Numériser automatiquement avec PhotoStitch couleur



Utilisez Standard > Importer graphique pour importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour la numérisation manuelle ou automatique.



Utilisez Afficher > Afficher images-points pour activer/désactiver des images en mode point. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Numérisation automatiquement > Détourer image-point pour détourer des illustrations en mode point pour utiliser avec la numérisation automatique.



Utilisez Numérisation automatique > Ajuster image-point pour ajuster la luminosité et le contraste d'une image en préparation pour la numérisation automatique.



Utilisez Numérisation automatique > PhotoStitch couleur pour transformer automatiquement des photographies et autres illustrations en mode point en broderie multicolore.

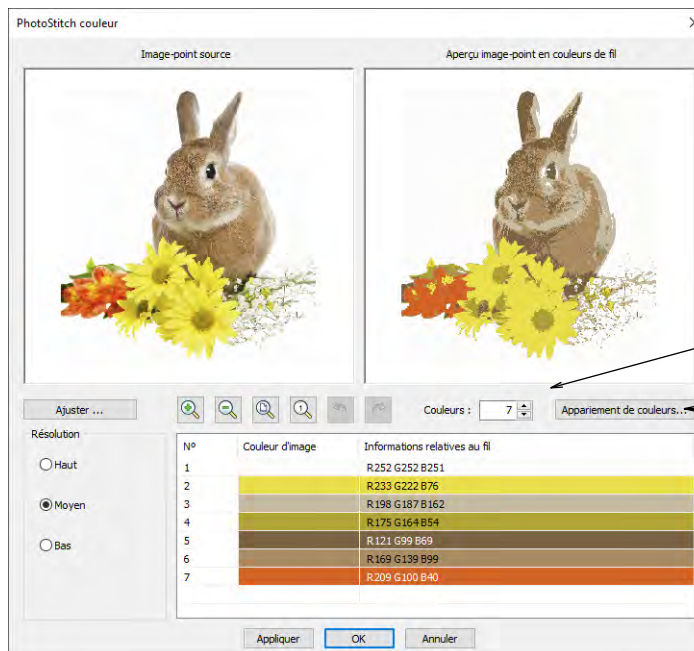
Utilisez **PhotoStitch couleur** pour créer de la broderie à partir de photographies et autres images. Alors que les dessins **Photo Flash** consistent en rangs de broderie satin unicolore, **PhotoStitch couleur** produit de la broderie de couleurs différentes en utilisant plusieurs couleurs de fil. L'effet d'ensemble est comme du pointillage multicolore.

Marche à suivre pour traiter l'image...

- 1 Insérez l'image-point dans votre dessin et mettez-la à l'échelle requise.



- 2 Détournez l'image comme désiré en utilisant les outils **Détourner image-point**.
- 3 L'image étant sélectionnée, cliquez sur **PhotoStitch couleur**.



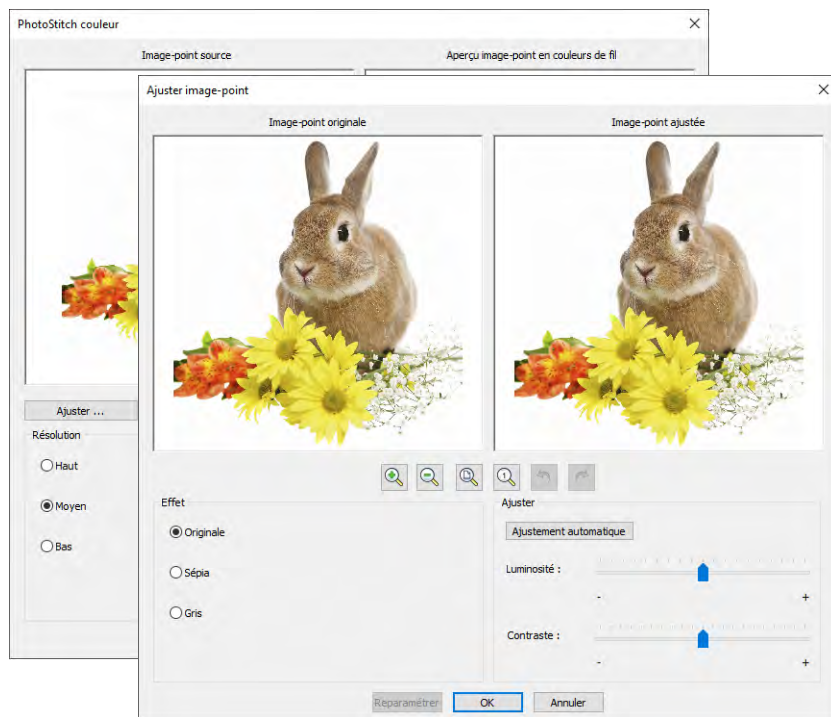
Paramétrer nombre requis de couleurs de fil

Choisir une méthode d'appariement de couleurs



Note : Les arrière-plans transparents d'images en 24 bits et en 32 bits sont pris en charge.

- 4 Paramétrez le nombre de couleurs de fil. Il y aura un point qui diminuera où plus de couleurs ne résultent pas toujours en une plus grande netteté ou brodabilité du dessin. Généralement, 7 à 10 couleurs produisent les meilleurs résultats.
- 5 Utilisez les boutons de zoom pour examiner les prévisualisations en détail. Vous pouvez aussi faire un zoom avant ou arrière avec la molette de la souris.
- 6 Le cas échéant, ajuster la résolution de broderie à haute, moyenne ou basse. La haute résolution offre plus de détails, mais une numération de points plus élevée.

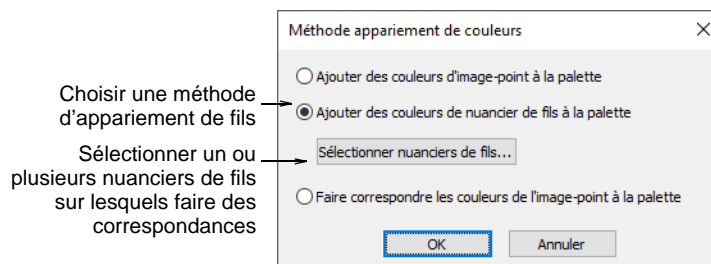


- 7 Cliquez sur **Ajuster image-point** pour davantage d'options :
 - ◀ Cliquez sur **Ajustement automatique** pour permettre au logiciel d'optimiser les paramètres de l'image pour la numérisation automatique.
 - ◀ Utilisez les paramètres **Luminosité** et **Contraste** pour différencier davantage les zones sombres et claires de la couture.
 - ◀ Cliquez sur **Reparamétrer** pour ramener les paramètres ajustés aux paramètres d'image par défaut.

8 Choisissez parmi plusieurs variations d'image :

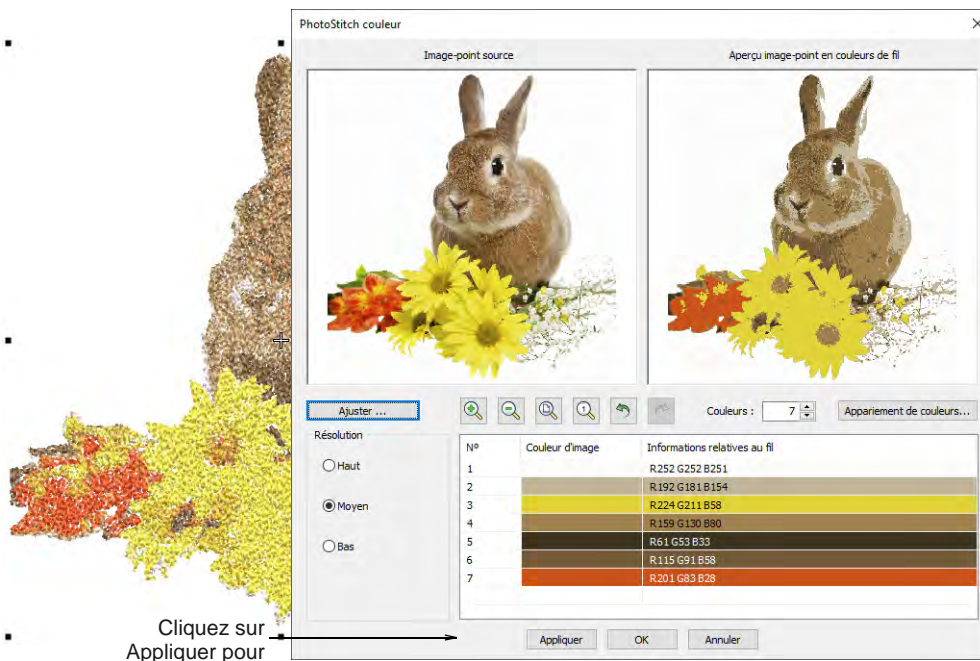
Option	Fonction
Sépia	En termes photographiques, « sépia » se rapporte à la couleur brun foncé des vieux tirages. A l'origine, le processus fait intervenir l'ajout d'un pigment provenant de l'encre de seiche pendant le développement.
Gris	Les images en échelle de gris sont composées exclusivement de nuances de gris, variant du noir, à l'intensité la plus faible, au blanc, à l'intensité la plus forte.

9 Utilisez **Appariement de couleurs** pour attribuer des couleurs d'image à la palette de couleurs pour un appariement de fils manuel. Cela garantit la meilleure des représentations. Vous pouvez aussi les apparier automatiquement à la palette de couleurs en cours ou au nuancier de fils en cours. Sélectionnez un ou plusieurs nuanciers de fils disponibles sur lesquels faire des correspondances



10 Utilisez **Appliquer** pour générer un assemblage temporaire sans fermer la boîte de dialogue. Ajustez encore les paramètres jusqu'à ce

que vous obteniez le résultat souhaité et cliquez sur **OK** pour confirmer.

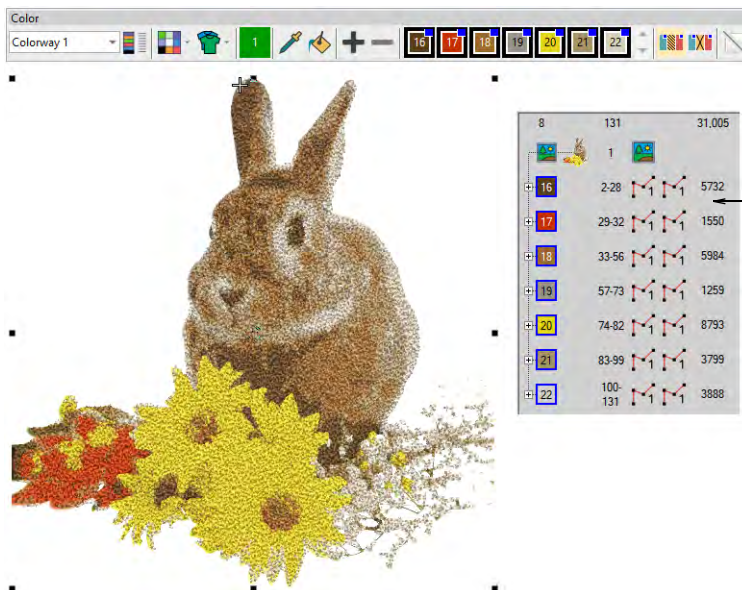


Marche à suivre pour éditer les résultats...

- ◀ Examinez les résultats avec **TrueView™** activé et désactivé. Activez et désactivez la broderie des points de liaison. Pour une meilleure visualisation, paramétrez les options d'affichage TrueView™ à fil mince.

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats, cliquez sur **Défaire** et réessayez. Essayez différents paramètres et examinez les prévisualisations. Si les résultats ne sont pas satisfaisants, essayez de retoucher l'image dans PHOTO-PAINT.

- ◀ Editez les résultats et fusionnez manuellement les couleurs de fil comme désiré en utilisant **Liste couleurs-objets**.



Fusionnez manuellement les couleurs de fil comme désiré

- ◀ Si vous avez ajouté des couleurs RVB à la palette de couleurs, ouvrez les dockers **Liste couleurs-objets** et **Fils** côte à côte, puis sélectionnez les nuanciers de fils que vous avez de disponibles dans le dialogue **Sélectionner nuanciers de fils**.

Sélectionnez tour à tour chaque bloc de couleur, cherchez la correspondance la plus proche dans le docker **Fils** et choisissez un fil manuellement. Parfois, la correspondance la plus proche peut ne pas être la meilleure ou ne pas être disponible. Le choix du bon fil est crucial pour l'obtention d'un bon résultat.

Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Détourer des images en mode point](#)
- ◀ [Préparer des photos pour la numérisation automatique](#)

PARTIE IX

PRODUCTION DE BRODERIE

Le traitement et l'encodage des dessins fait intervenir toutes les opérations importantes ayant trait au dessin de broderie et à la fabrication. C'est là où vous faites sortir vos dessins sur machine, disque, imprimante, coupoir, etc. Pour ce faire, il vous faudra une bonne compréhension des types de fichiers de broderie et des différents formats machines. Selon votre configuration, il vous faudra aussi connaître les moyens de stockage traditionnels tels que les disques de broderie.

Encadrement des dessins

Cette section traite de la sélection et du centrage des cadres, manuellement et automatiquement. Elle décrit également comment définir et éditer des cadres personnalisés. Pour plus amples informations, voir [Encadrement des dessins](#).

Rapports sur le dessin

A partir d'un même fichier dessin EMB, vous pouvez faire sortir des feuilles de programmation de production ou des fiches d'approbation pour les opérateurs de machine ou les clients respectivement. Cette section décrit comment créer des feuilles de travail de production et des feuilles d'approbation, ainsi que comment envoyer des dessins en tant que pièces jointes à un courriel. Pour plus amples informations, voir [Rapports sur le dessin](#).

Fichiers machine

Cette section décrit les différentes options de conversion pour ouvrir et enregistrer les formats de dessins points de broderie et contours. Elle fournit aussi des informations sur le traitement des fichiers contours Melco CND, y compris la fusion des couleurs, ainsi que sur la réattribution des couleurs aux points de broderies et aux fichiers Melco CND. Pour plus amples informations, voir [Fichiers machine](#).

Production de broderies

Cette section décrit comment envoyer des dessins à la broderie avec les utilitaires Gestionnaire de points et Gestionnaire de connexions. Elle explique aussi comment enregistrer des dessins pour les machines, comment lire un disque de broderie et comment écrire sur un disque de broderie. Elle traite également de l'exportation des fichiers

multidécoration. Pour plus amples informations, voir [Production de broderies](#).

Réseau de machines

Un réseau de machines de Wilcom EmbroideryConnect permet un transfert de dessin sans fil vers les machines à broder pourvues d'un port USB. Lorsqu'elle est activée dans le logiciel EmbroideryStudio, vous pouvez envoyer des fichiers machine sans fil via un réseau wifi standard à une EmbroideryConnect compatible connectée à la machine. Pour plus amples informations, voir [Machine Networking](#).

Encadrement des dessins

Des appareils faits de cadres en bois, plastique ou acier sont utilisés pour maintenir fermement tissu et stabilisateur entre un anneau intérieur et un anneau extérieur. Conçus pour maintenir le tissu tendu contre la base de la machine pour le processus de broderie, ils s'attachent au châssis de la machine. Les tissus doivent être encadrés avant d'entamer le processus de broderie. EmbroideryStudio vous permet de sélectionner à partir de toute une gamme de cadres standards usine. Vous pouvez aussi définir le vôtre ou le baser sur un cadre standard.



La fonctionnalité **Cadre automatique** vous permet de :

- ◀ Inviter EmbroideryStudio à sélectionner un cadre dans une bibliothèque de cadres.
- ◀ Montrer/masquer le cadre sélectionné dans la fenêtre dessin et dans l'aire de prévisualisation du dessin de la feuille de programmation de production. Voir également [Imprimer des rapports](#).
- ◀ Créer/éditer/supprimer des cadres définis par l'utilisateur en forme de cercle, d'ovale, de rectangle, de rectangle rond ou de carré.
- ◀ Faire un zoom sur cadre dans la fenêtre dessin et l'aperçu avant impression.

Cadres et modèles

Lorsqu'on en vient au processus de broderie, il est important de bien positionner le tissu dans le cadre, avec une pression égale sur chaque côté, les patrons de tissu et tissages étant perpendiculaires au cadre. Sinon, le biais du tissu donne lieu à des étirements. Cela peut déformer la broderie et résulter en godage. Chaque cadre contient des marques de centrage verticales et horizontales sur leur armature. Celles-ci aident à aligner le tissu et le dessin.



De nombreux cadres sont également pourvus d'un revêtement modèle en plastique transparent. Ces revêtements comprennent des lignes d'alignement, avec des tout petits trous vous permettant de créer des marques de positionnement. L'affichage du modèle de cadre peut être basculer sur ou hors indépendamment du cadre lui-même.



Utilisations dans le logiciel...

- ◀ Les modèles incluent des marques pour l'alignement et l'enregistrement. Ces marques peuvent aider le personnel de production à aligner le design dans le cadre.
- ◀ Les modèles peuvent aussi être imprimés avec les marques d'alignement et d'enregistrement. Cela vous permet de découper le dessin imprimé et de l'aligner dans le cadre avec le modèle physique.

Configurer une liste



Cliquez sur Afficher > Montrer cadre pour activer/désactiver l'affichage du cadre. Cliquez à droite pour modifier les paramètres de cadre.

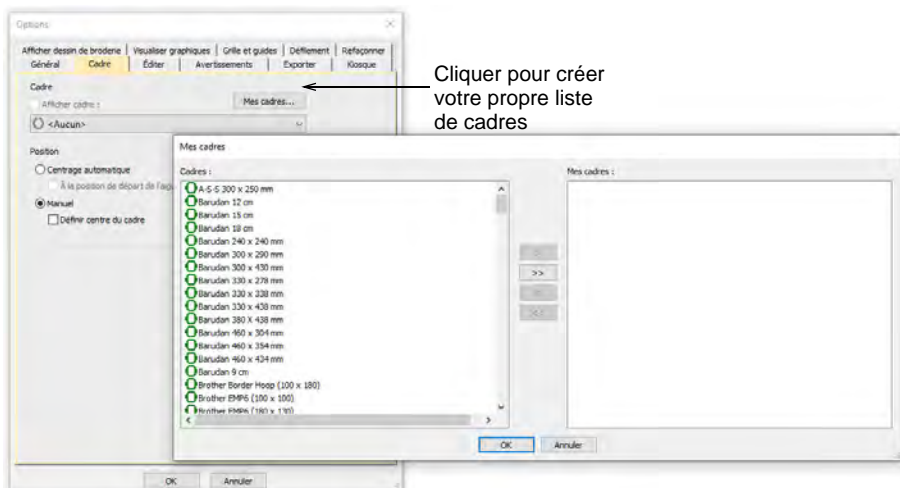
Il existe toute une gamme de marques commerciales pour une grande variété de types de dessin. Configurez la liste **Mon cadre** pour n'y inclure que les cadres que vous utilisez. Si vous utilisez un cadre ne figurant pas sur la liste des cadres, vous pouvez définir vos propres cadres et les sauvegarder pour l'utiliser par la suite.



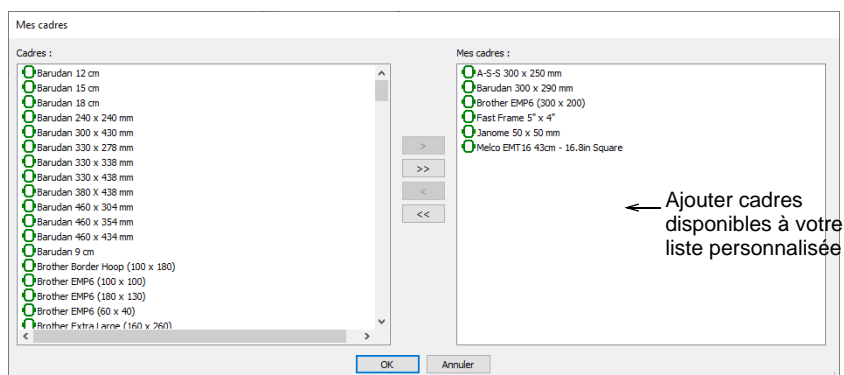
Note : La fonctionnalité **Cadre automatique** ne sélectionne que des cadres de la liste **Mes cadres**. Vous devez donc constituer cette liste avant que **Cadre automatique** soit disponible à l'utilisation.

Marche à suivre pour configurer une liste de cadres

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Afficher** cadre. La première fois que vous l'utiliserez, le dialogue **Options** s'ouvrira avec le dialogue **Mes cadres** déjà ouvert. Sinon, cliquez sur le bouton **Mes cadres**.



- ◀ Utilisez le dialogue **Mes cadres** pour constituer votre propre liste de cadres disponibles. Faites une sélection à partir des cadres répertoriés et utilisez les boutons fléchés pour les attribuer.



- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer. Seuls ces cadres sélectionnés seront disponibles pour une sélection manuelle ou automatique.



Suggestion : Vous pourriez travailler avec des cadres qui n'apparaissent pas dans la liste de cadres standard. Définissez vos propres cadres en utilisant des cercles, ovales, rectangles et autre formes.

Sujets connexes

- ◀ [Sélectionner des cadres automatiquement](#)
- ◀ [Créer cadres personnalisées](#)

Paramétrer Démarrage et fin automatiques



Utilisez Afficher > Démarrage et fin automatiques pour activer-désactiver la fonction Démarrage et fin automatiques conformément aux paramètres courants. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.

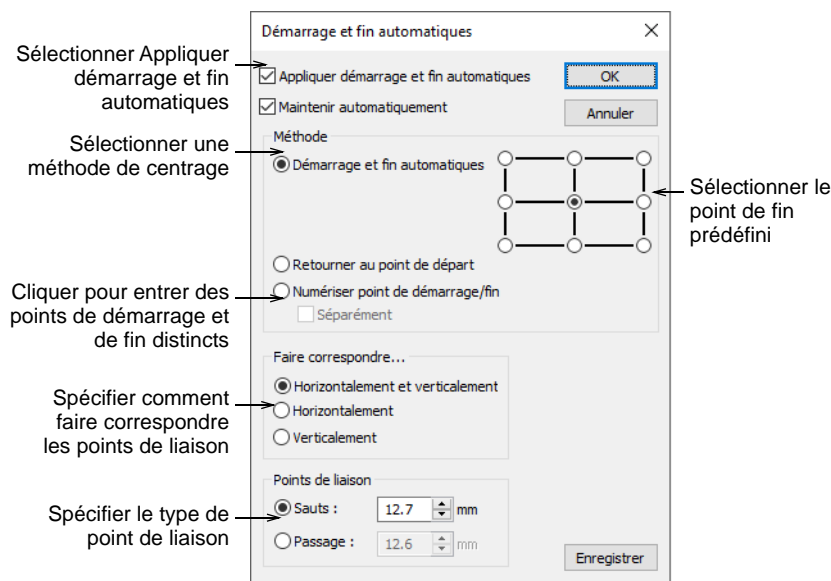
Avant de broder, certaines machines nécessitent que l'on positionne le cadre précisément par rapport à l'aiguille. La fonctionnalité **Démarrage & fin automatiques** peut être utilisée pour connecter le premier et le dernier points de broderie d'un dessin. Ceci facilite le positionnement de l'aiguille avant la broderie et réduit les possibilités de piquage de l'aiguille dans le cadre.



Note : Les machines qui centrent automatiquement des dessins autour du champ couvert par le dessin ignoreront le paramètre **Démarrage et fin automatiques**.

Marche à suivre pour paramétrer les points de démarrage et de fin automatiques

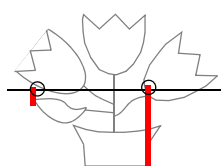
- ◀ Cliquez à droite sur **Démarrage et fin automatiques**.



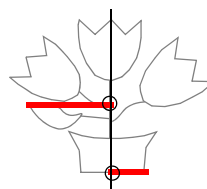
- ◀ Cochez la case **Appliquer** pour connecter le premier et le dernier points de broderie du dessin.
- ◀ Cochez la case **Maintenir automatiquement** pour maintenir le centre du dessin après avoir modifié le dessin de broderie.
- ◀ Sélectionnez une méthode de centrage.

Méthode	Fonction
Démarrage et fin automatiques	Par défaut, des points de liaison sont créés à partir des points de démarrage et de fin jusqu'au centre du dessin. Sélectionnez l'un des neuf points de fin prédéfinis.
Retourner au point de départ	Crée un point de connexion du point de fin au point de démarrage.
Numériser point de démarrage/fin automatiques	Cette option est principalement utilisée avec des dessins multidécorations lorsque vous voulez définir rigoureusement le point démarrage/fin du composant de broderie. Si vous le sélectionnez, il vous est demandé de sélectionner le point après avoir cliqué sur OK. Cochez la case « Séparément » pour créer des points de démarrage et de fin séparés.

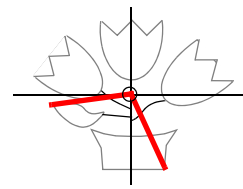
- ◀ Choisissez de faire correspondre les points de connexion sur le plan **Horizontal**, le plan **Vertical** ou les deux dans le panneau **Faire correspondre**.



Correspondance
verticale



Correspondance
horizontale



Correspondance
horizontale et verticale

- ◀ Sélectionnez le type et la longueur des points de connexion dans le panneau **Points de liaison**.
- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer. Des points de liaison – passages de parcours ou sauts – sont insérés comme spécifié avant le premier point de broderie et après le dernier de broderie du dessin.



Suggestion : Dans l'onglet **Options** > **Afficher dessin de broderie**, les symboles de début et de fin automatiques – un cercle vert et une croix rouge – peuvent également être activés. Pour plus amples informations, voir [Afficher points de démarrage et fin automatiques](#).



Attention : Des problèmes peuvent se produire quand vous essayez de définir un point commun de démarrage et de fin pour des noms d'équipe.

Sujets connexes

- ◀ [Options d'affichage de dessin](#)
- ◀ [Types de points de liaison](#)
- ◀ [Faire sortir des dessins de noms d'équipe](#)

Sélectionner des cadres automatiquement



Cliquez sur **Afficher** > **Encadrez-le automatiquement** pour demander au système de sélectionner un cadre adéquat automatiquement.

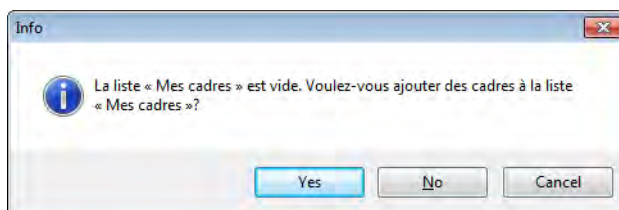
La façon la plus simple d'encadrer un dessin est de demander au système de sélectionner un cadre pour vous. **Cadre automatique** trouve le plus petit cadre pouvant accepter tout le dessin. La fonctionnalité **Encadrement automatique** ne sélectionne que des cadres de la liste **Mes cadres**, ne suggérant donc que des cadres que vous avez présélectionnés comme étant disponibles à l'utilisation.

Marche à suivre pour sélectionner un cadre automatiquement

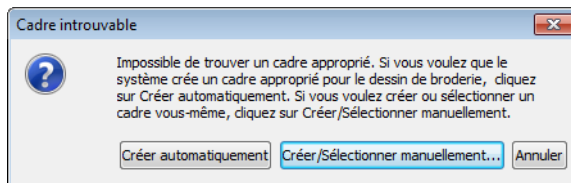
- ◀ Ouvrez votre dessin et cliquez sur l'icône **Encadrement automatique** ou accédez à la commande sur le menu **Dessin de broderie > Encadrement automatique**. Dans sa bibliothèque de cadres prédéfinis, EmbroideryStudio recherche un cadre approprié.



- ◀ Si la liste **Mes cadres** est vide, le système vous offre la possibilité de créer une liste personnalisée.



- ◀ Si le système ne peut trouver de cadre adéquat avec une surface de broderie adaptée au dessin de broderie courant, il affiche un message avec l'option de créer un nouveau cadre, soit automatiquement soit manuellement.



- ◀ Cliquez sur **Créer automatiquement** si vous voulez que le système génère un cadre adéquat. EmbroideryStudio créera un cadre circulaire

ou rectangulaire qui s'adaptera le mieux aux dimensions du dessin. Il le nommera aussi en conséquence – par ex. : 'Circle 100mm'.



- ◀ Cliquez sur **Créer/Sélectionner manuellement** si vous voulez définir votre propre modèle de cadre pour convenir à un type de cadre particulier que vous pourriez avoir en réserve.



- ◀ Il vous est également possible de sélectionner **Afficher > Zoom > Zoom sur cadre** ou de presser les touches **Alt+0** pour afficher tout le cadre dans la fenêtre dessin.
- ◀ Ou bien, vous pouvez activer l'affichage de **Modèle de cadre** via le menu **Afficher**. Les modèles peuvent être utilisés au lieu des grilles. Le modèle, surtout quand il est imprimé dans la feuille de

programmation, offre un moyen d'aligner le dessin dans le cadre u bon emplacement et à l'orientation correcte.



Suggestion : Le nom du cadre en cours est affiché dans la **Ligne d'invite**.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer une liste](#)
- ◀ [Définir des cadres personnalisés](#)

Sélectionner des cadres manuellement



Cliquez sur **Afficher > Montrer cadre** pour activer/désactiver l'affichage du cadre. Cliquez à droite pour modifier les paramètres de cadre.



Cliquez sur **Zoom > Zoom sur cadre** pour afficher tout le cadre dans la fenêtre dessin.

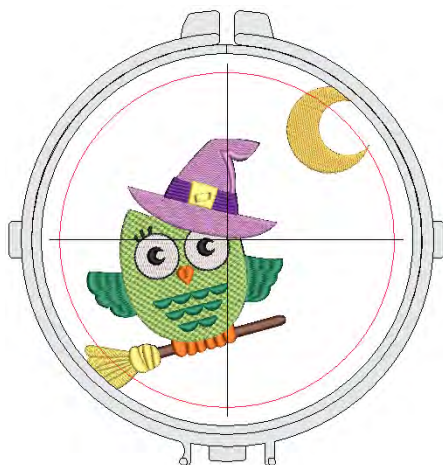
Dans votre liste **Mes cadres**, vous pouvez sélectionner manuellement votre cadre préféré. Vous voudrez généralement sélectionner le plus petit cadre pouvant accepter votre dessin. Il maintiendra le tissu bien en place pendant le processus de broderie. Lorsque vous faites sortir votre dessin, la plupart des machines le centreront automatiquement à l'intérieur du cadre en fonction de son étendue géométrique. Certaines machines centreront les dessins dans le cadre à la position de démarrage de l'aiguille. Pour ces machines, vous pouvez paramétrer un point de démarrage en utilisant les paramètres **Démarrage et fin automatiques**.

A des fins d'affichage, EmbroideryStudio s'assurera généralement que le dessin est bien centré dans le cadre. Vous pouvez cependant utiliser

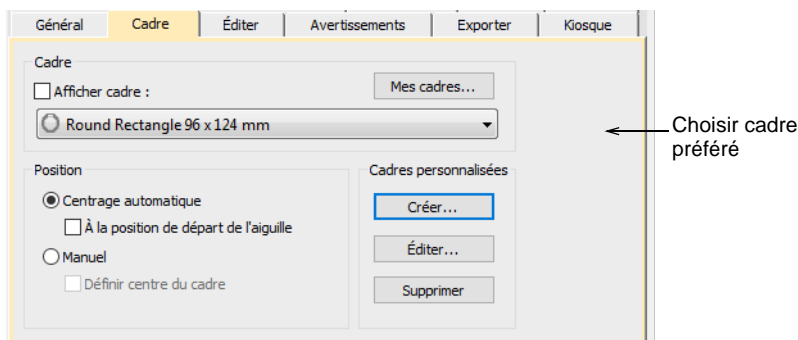
l'option manuelle pour verrouiller la position de cadre à l'écran. Cela signifie qu'il ne se centrera pas automatiquement pendant que vous numériser. Réactivez toujours le centrage automatique pour vous assurer que le dessin rentrera bien dans le cadre.

Marche à suivre pour changer de cadre

- ◀ Ouvrez votre dessin et cliquez sur l'icône **Montrer** cadre. Le cadre courant est affiché. Il peut s'avérer trop grand ou trop petit pour votre dessin.

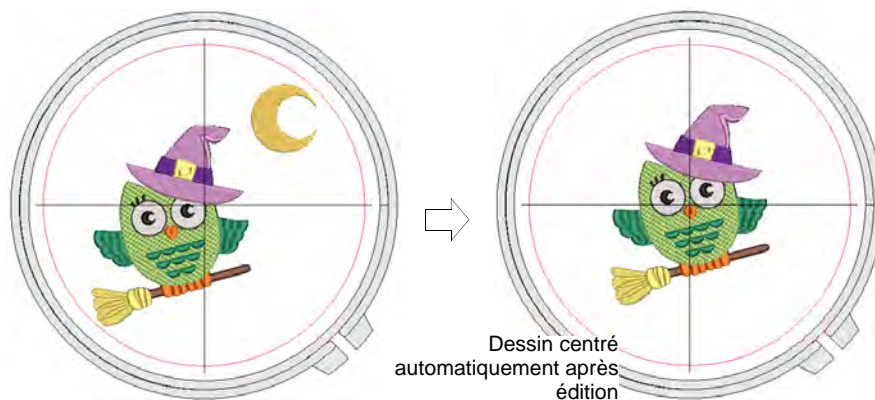


- ◀ Cliquez à droite sur l'icône . Le dialogue **Options > Cadre** s'ouvre.



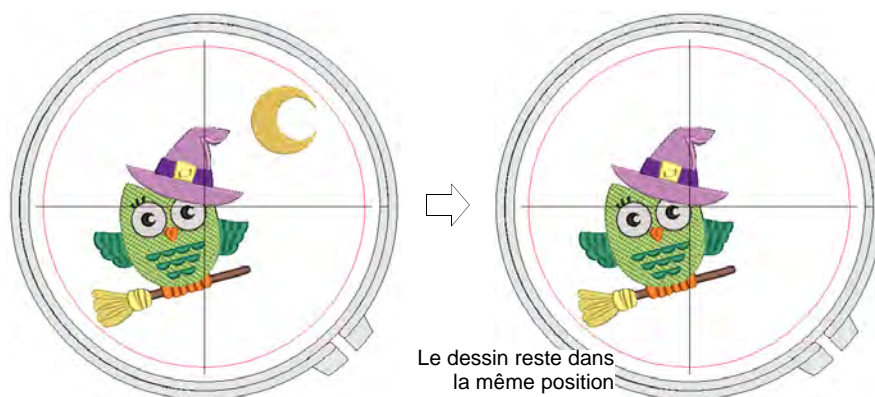
- ◀ Sélectionnez un cadre sur la liste **Mes cadres**. Configurez la liste pour n'y inclure que les cadres qui sont actuellement disponibles par le biais de la fonction **Mes cadres**.
- ◀ Dans le panneau **Position**, choisissez comment vous voulez que le cadre soit positionné sur la machine.

- ◀ **Centrage automatique** : Pour s'assurer que le dessin est toujours centré à l'écran dans le cadre.



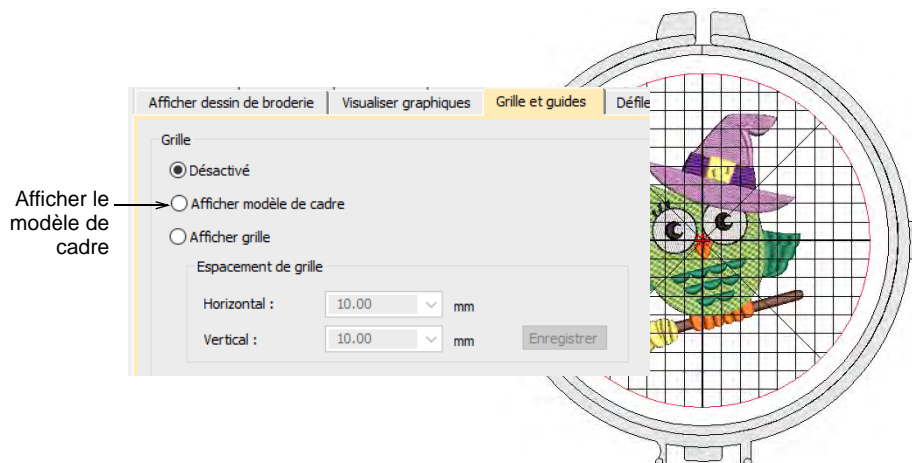
Normalement, le cadre se centrera lui-même autour du centre géométrique du dessin. Toutefois, vous avez l'option de centrer autour de la position de démarrage de l'aiguille. Cette option est généralement utilisée conjointement avec les paramètres **Démarrage et fin automatiques**.

- ◀ **Manuel** : Utilisez l'option manuelle pour vous assurer que l'affichage du cadre ne bouge pas par rapport à sa position initiale. Cela signifie qu'il ne se centrera pas automatiquement pendant que vous numériser. C'est important si vous combinez broderie avec impression ou si vous voulez broder sur certains emplacements, comme des poches poitrine.



- ◀ **Manuel > Définir centre du cadre**: Pour numériser un point sur le dessin autour duquel le cadre se centrera.
- ◀ Cliquez sur **OK**. Si vous avez sélectionné **Définir centre du cadre**, cliquez sur un endroit où vous voulez centrer le cadre.
- ◀ Utilisez la barre d'outils **Afficher** pour activer/désactiver le cadre.

- ◀ Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône **Zoom sur cadre**, sélectionner **Afficher > Zoom > Zoom sur cadre** ou pressez les touches **Alt+O** pour afficher tout le dessin dans la fenêtre dessin.
- ◀ Vous pouvez également activer l'affichage de **Modèle de cadre** par le biais du dialogue **Options** ou du menu **Afficher**. Le modèle peut être utilisé pour positionner votre dessin à l'intérieur du cadre.



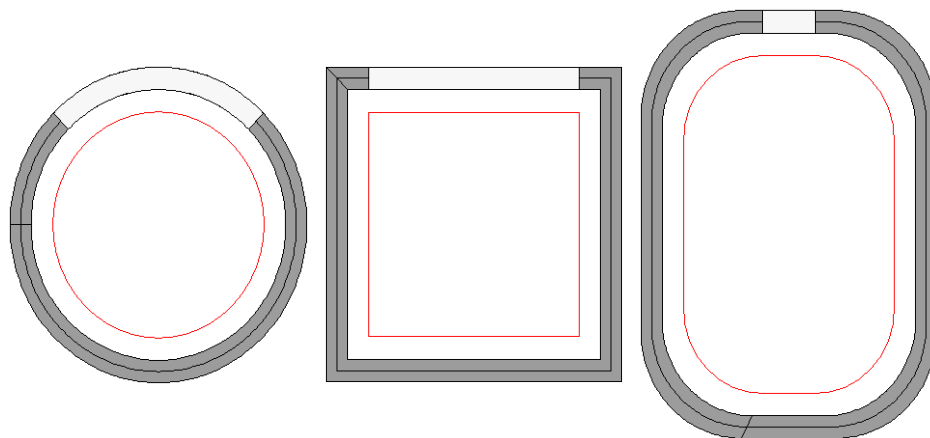
Suggestion : Vous pouvez inclure le modèle de cadre dans la feuille de programmation de production, avec des marquages pour l'alignement et les guides d'enregistrement. Cela vous permet de découper le dessin imprimé et de l'aligner à l'intérieur du cadre. Utilisez les marquages du modèle pour l'aligner sur le modèle de cadre proprement dit.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les grilles, les règles et les guides](#)
- ◀ [Options de défilement](#)

Créer cadres personnalisés

Vous pourriez travailler avec des cadres qui n'apparaissent pas dans la liste de cadres standard. Définissez vos propres cadres en utilisant des cercles, ovales, rectangles et autre formes.



Définir des cadres personnalisés

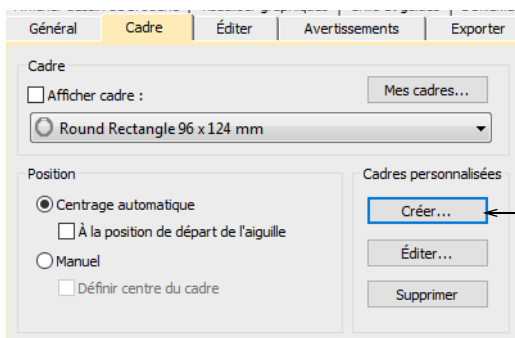


Cliquez sur **Afficher > Montrer cadre** pour activer/désactiver l'affichage du cadre. Cliquez à droite pour modifier les paramètres de cadre.

Si vous utilisez une taille de cadre qui n'est pas dans la liste des cadres, vous pouvez définir un cadre personnalisé qui se conforme aux dimensions de tout cadre physique existant que vous pourriez utiliser. Différents formats sont disponibles pour définir toutes sortes de cadres, qu'ils soient rectangulaires, ovales, circulaires ou carrés.

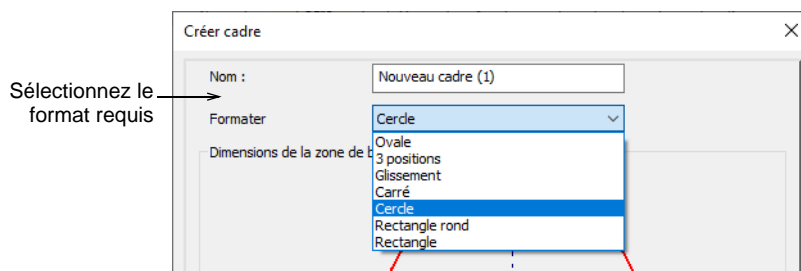
Marche à suivre pour définir un cadre personnalisé

- 1 Cliquez à droite sur l'icône **Afficher** cadre. Le dialogue **Options > Cadre** s'ouvre.



Créer un nouveau cadre

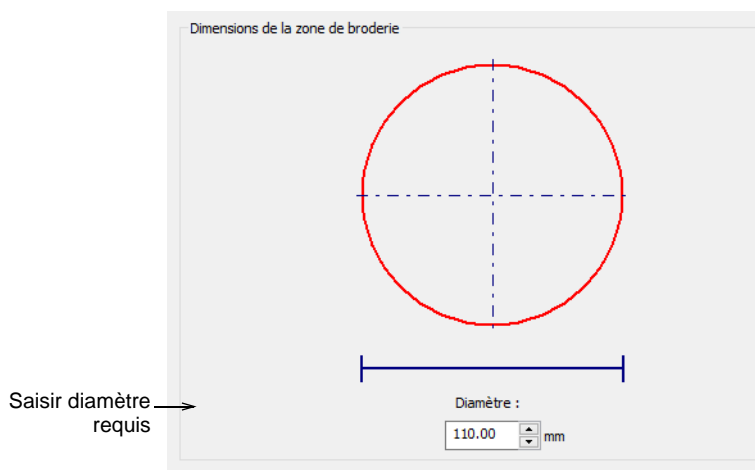
2 Cliquez sur **Créer**. Le dialogue **Créer cadre** s'ouvre.



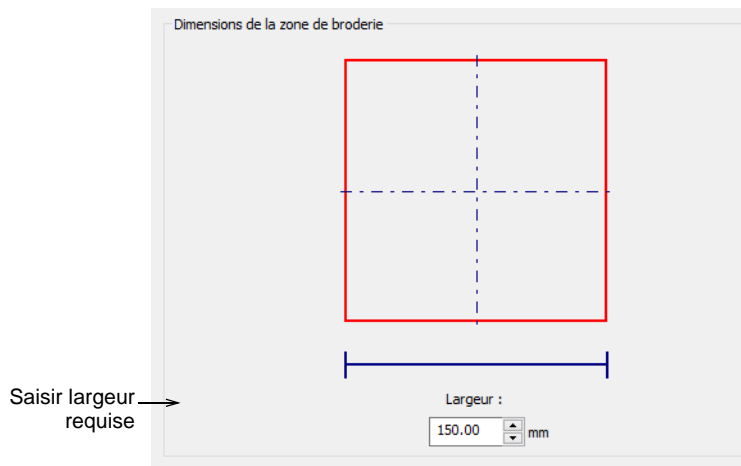
3 Sélectionner le format requis pour votre cadre sur la liste déroulante – par ex. : rectangle, cercle, etc.

4 Dans le panneau **Dimensions de la surface de broderie**, saisissez les caractéristiques dimensionnelles de la surface de broderie :

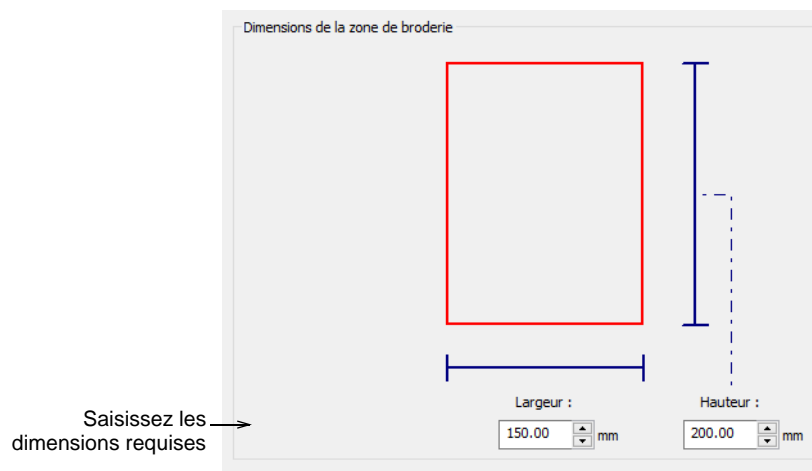
◀ **Cercle** : Pour les surfaces de broderie circulaires, seule la dimension **Diamètre** doit être spécifiée.



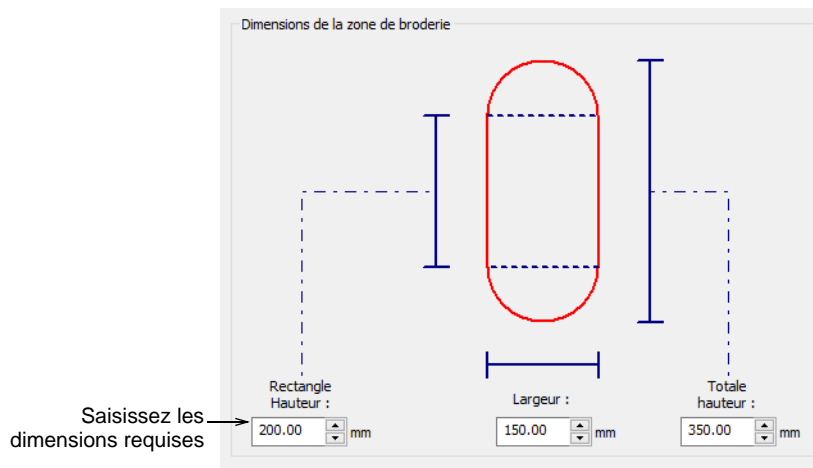
- ◀ **Carré** : Pour les surfaces de broderie carrée, seule la dimension **Largeur** doit être spécifiée.



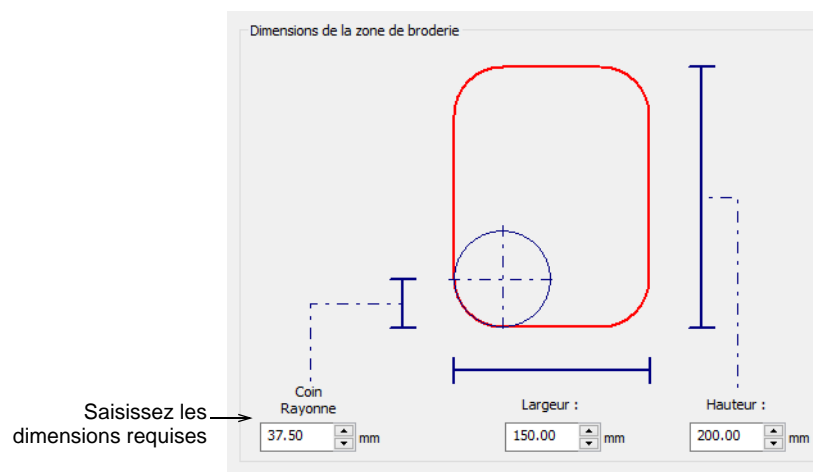
- ◀ **Rectangle** : Pour les surfaces de broderie rectangulaires, il faut spécifier les dimensions **Hauteur** et **Largeur**.



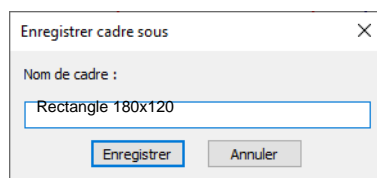
- ◀ **Ovale** : Pour les surfaces de broderie ovales, il faut spécifier trois dimensions – **Hauteur totale**, **Hauteur rectangle** et **Hauteur**.



- ◀ **Rectangle rond** : Comme les surfaces de broderie ovales, les rectangles ronds nécessitent trois dimensions – **Hauteur**, **Largeur** et **Rayon de coin**. Plus le rayon est long, plus le coin est rond.



- 5 Cliquez sur **Enregistrer cadre** ou sur **Enregistrer cadre sous**. Le dialogue **Enregistrer cadre sous** s'ouvre.



- 6 Donnez un nom judicieux à votre cadre – par ex. : 'Rectangle 180x120'.
- 7 Cliquez sur **Enregistrer**. Votre cadre défini par l'utilisateur est maintenant disponible pour être utilisé avec les cadres définis par le système.

Éditer des cadres personnalisés

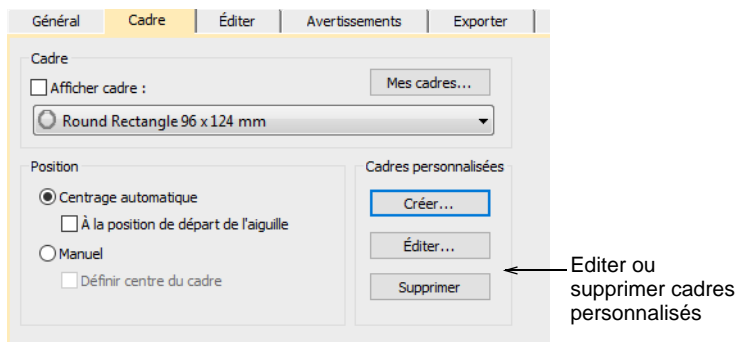


Cliquez sur Afficher > Montrer cadre pour activer/désactiver l'affichage du cadre. Cliquez à droite pour modifier les paramètres de cadre.

Vous pouvez éditer et supprimer des cadres personnalisés en fonction des besoins – ceux que vous avez créés comme ceux créés par le système. Seuls les cadres personnalisés peuvent être modifiés ou supprimé, pas ceux provenant de la bibliothèque existante.

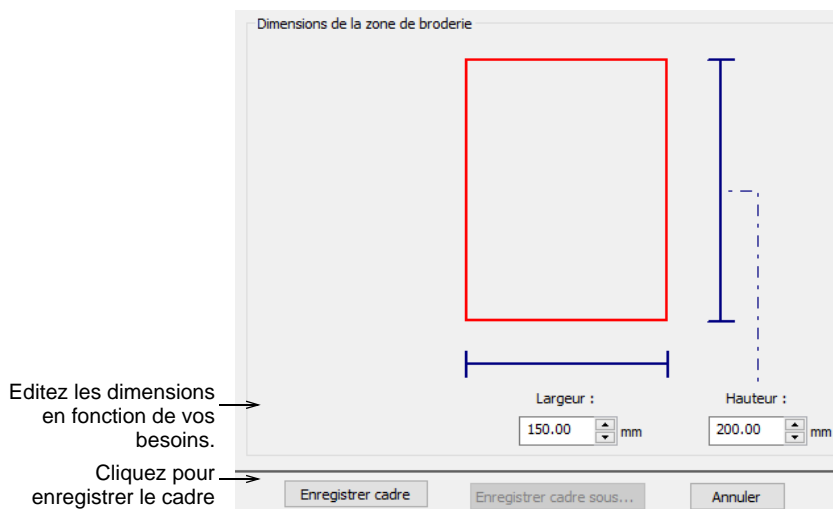
Marche à suivre pour éditer un cadre

- ◀ Cliquez à droite sur l'icône **Afficher** cadre. Le dialogue **Options > Cadre** s'ouvre.



- ◀ Sélectionner le cadre que vous voulez éditer ou supprimer sur la liste **Mes cadres**.
- ◀ Cliquez sur **Supprimer**, puis cliquez sur **OK** pour confirmer. Le cadre est retiré de façon permanente.

- ◀ Cliquez sur **Editer**. Le dialogue **Créer cadre** s'ouvre. Le même dialogue est utilisé pour l'édition et la définition des cadres.



- ◀ Saisissez de nouvelles dimensions et cliquez sur le bouton **Enregistrer cadre**.

Sujets connexes

- ◀ [Définir des cadres personnalisés](#)

Chapitre 36

Rapports sur le dessin

A partir d'un même fichier dessin EMB, vous pouvez faire sortir des feuilles de programmation de production ou des fiches d'approbation pour les opérateurs de machine ou les clients respectivement.

Feuille de programmation de production		Points de broderie : 2,050	
Wilcom EmbroideryStudio - Designing		Hauteur : 15,9 mm	
		Largeur : 33,5 mm	
Dessin : Mixed-Decoration-Bling		Couleurs : 1	
Titre : Mixed-Decoration Bling		Coloris : Coloway 1	
		Zoom : 0,30	
		Mixed-Decoration	
		Format machine : Barudan FDR-II Lockstich	
		Change. de couleur : 1	
		Amèts : 2	
		Coupes : 1	
		Tissu : Pur coton	
		Stabilisateur requis : Gamiture :	
		Support : Détachable x 2	
		Appliqué : 0	
		Gauche : 41,7 mm	
		Droite : 41,7 mm	
		Haut : 8,0 mm	
		Bas : 7,9 mm	
		EndX : 0,0 mm	
		EndY : 0,0 mm	
		Zone : 1327,4 mm²	
		Point de brod. max. : 9,8 mm	
		Point de brod. min. : 0,2 mm	
		Saut max. : 10,1 mm	
		Long. tot. de fil : 8,35m	
		Long. tot. de fil : 2,46m	
		Séquence d'amèts :	
		N° N° Couleur St. Code Nom Nuancier	
		1. 15 2,049 15 White Wilcom	
		Bling :	
		Arrêt Forme Dimensions (mm) Numération Nom	
		1. 1,90 315 ss0	
		Durée d'exécution de la machine :	
		Machine Durée d'exécution	
		(hr:min:sec)	
		Machine-1 0:02:37	
		Machine-2 0:02:37	
Auteurs : Wilcom		Dessin enregistré pour la dernière fois : 17/09/2020 4:57:24 PM	
		Date d'impression : 13/01/2022 9:59:04 AM	
		Page 1 / 1	

EmbroideryStudio vous permet de personnaliser es informations dans le format requis. La capacité d'impression vous permet aussi de :

- ◀ Personnaliser les feuilles de programmation avec le nom et le logo de la société ;
- ◀ Imprimer les fiches d'approbation de dessin avec ou sans informations relatives aux dessins ;
- ◀ Afficher le cadre attribué ;
- ◀ Visualiser le tissu/vêtement sélectionné ;
- ◀ Inclure les coloris sélectionnés.

En option, vous pouvez envoyer par courriel les feuilles de travail de production au format PDF avec le fichier de broderie en pièce jointe dans

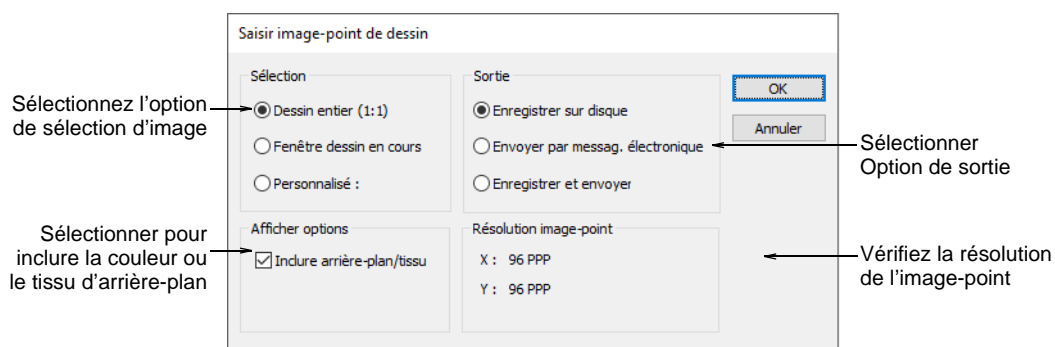
un format spécifique – par exemple EMB ou DST, etc. Des images d'écran peuvent également être capturées au format PNG afin de distribuer les dessins pour qu'ils soient visualisés en couleurs réelles.

Faire sortir des dessins de broderie en graphiques

Souvent, les dessinateurs veulent faire circuler leurs dessins de façon à ce qu'ils puissent être visionnés en couleurs réelles, par le truchement de **TrueView™** ou d'autres applications, avec ou sans arrière-plan tissu. Ceci peut avoir pour but la mise en vente de dessins, l'approbation de dessins numérisés ou la présentation sur le Web ou dans des catalogues. Les images d'écran sont saisies en format PNG car celui-ci prend en charge la transparence.

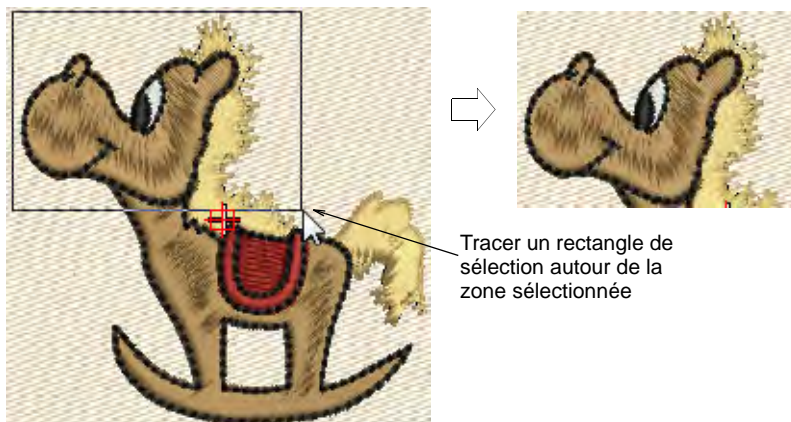
Marche à suivre pour faire sortir un dessin de broderie en image-point

- 1 Ouvrez le dessin de broderie.
- 2 Sélectionnez **Fichier > Saisir l'image-point de dessin**.



3 Choisissez une option de **Sélection** :

Option	Fonction
Dessin entier (1:1)	Saisit l'image d'écran dans un rapport 1:1.
Fenêtre dessin courante	Saisit l'image d'écran au coefficient de zoom actuellement sélectionné.
Personnalisé	Vous permet de spécifier une zone de saisie. Une invite vous demande de définir une zone à saisir.



4 Sélectionnez une option de **Sortie** :

Option	Fonction
Enregistrer sur disque	Enregistrez la saisie d'écran sur disque. Le dialogue Enregistrer saisie d'écran s'ouvre, vous permettant de sélectionner un emplacement, un nom et un format pour l'image de dessin saisie.
Envoyer par messagerie électronique	Vous permet d'envoyer la saisie d'écran par messagerie électronique. Un nouveau message électronique s'ouvre avec l'image en pièce jointe. Cette option ne fonctionne qu'avec la messagerie de bureau par défaut conforme à MAPI. Elle ne fonctionnera pas avec des applications de messagerie ou d'autres clients ne prenant pas en charge la norme MAPI. En règle générale, cela veut dire que les clients utilisant MS Outlook.
Enregistrer et envoyer	Vous permet à la fois d'enregistrer sur le disque dur et d'envoyer en fichier joint par messagerie électronique.

- 5 Sélectionnez **Inclure arrière-plan/tissu** pour inclure la couleur ou le tissu d'arrière-plan avec la saisie d'écran.



Image saisie comme
Dessin entier (1:1) avec
tissu d'arrière-plan



Note : La résolution d'image-point est celle de l'écran utilisé. Si ce dernier est correctement calibré, la résolution devrait être d'environ 96 PPP.

Sujets connexes

◀ [Broderie virtuelle](#)

Imprimer des rapports de dessin

EmbroideryStudio vous permet d'imprimer des dessins en différents formats prédéfinis. Les plus courants sont la fiche d'approbation et la feuille de programmation de production. Les fiches d'approbation sont habituellement envoyées pour confirmation avant production. La feuille de programmation de production est le lien entre le dessinateur et l'opérateur de la machine à broder. Elle contient un aperçu du dessin et des informations de productions essentielles, y compris les dimensions du dessin, la séquence des couleurs et, le cas échéant, des instructions spéciales. Les rapports peuvent être imprimés ou produit sous forme électronique (PDF).



Attention : Si des couleurs de fil particulières ne sont pas disponibles sur votre imprimante, elles pourront être attachées à d'autres couleurs, y compris le blanc. Imprimer le dessin en couleurs TrueView™, ou en noir et blanc, ou désactivez le mappage des couleurs. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre imprimante.

Imprimer des rapports



Utiliser Dockers > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des Informations relatives au dessin avant l'approbation ou la broderie du dessin.

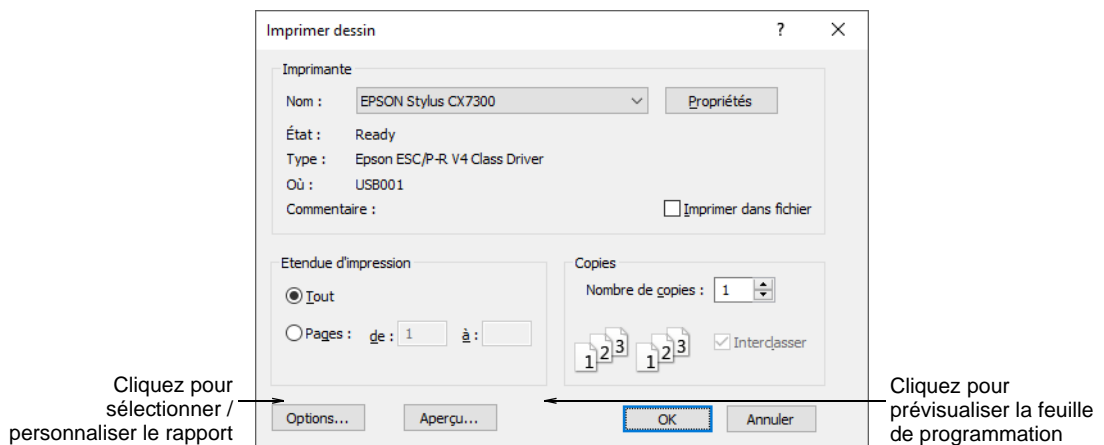


Utiliser Standard > Imprimer pour imprimer des feuilles de programmation de production pour le dessin en cours en utilisant les paramètres en place.

Vous pouvez créer un rapport papier pour un dessin sélectionné en utilisant une imprimante ou un traceur. Ou bien vous pouvez créer une copie électronique en format PDF. Vous pouvez également l'envoyer directement par courriel en fichier joint. Prévisualisez le rapport avant de l'imprimer.

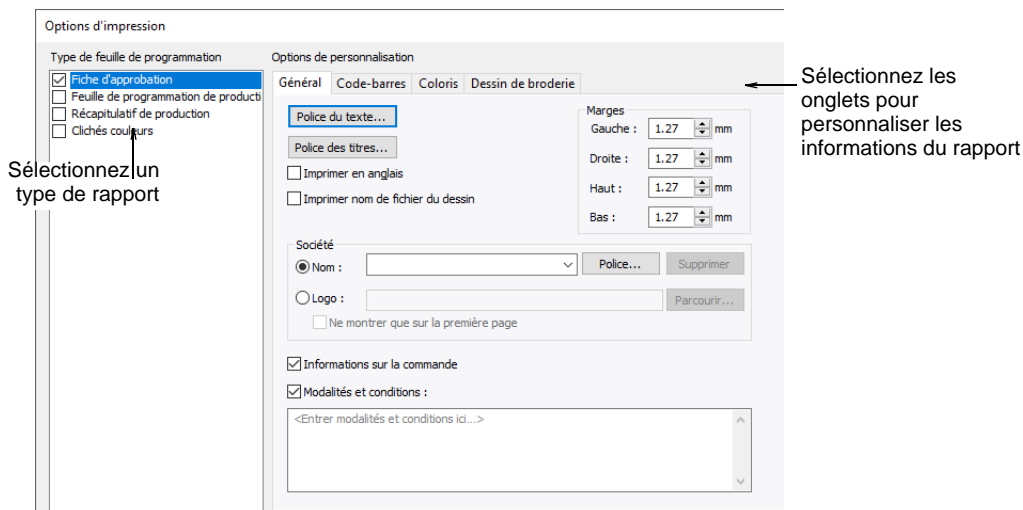
Marche à suivre pour imprimer un rapport

- 1 Avant d'imprimer, il est toujours bon de vérifier les informations relatives au dessin pour s'assurer que toutes les détails sont à jour.
- 2 Cliquez sur l'icône **Imprimer** ou sélectionnez **Fichier > Imprimer**.



- 3 Sélectionnez l'Imprimante ou le traceur que vous voulez utiliser et le nombre requis de copies.

- 4 Pour sélectionner un type de rapport, cliquez sur le bouton **Options**. Le dialogue **Options d'impression** s'ouvre.



- 5 Sélectionnez un type de rapport dans le panneau **Imprimer**. Plusieurs rapports peuvent être regroupés pour un même passage d'impression. Cochez la case à côté de chacun d'eux.
- 6 Sélectionnez des onglets pour personnaliser les informations du rapport comme requis. Les onglets varient selon le type de rapport.
- 7 Cliquez sur **OK** pour fermer **Options d'impression**.
- 8 Si vous utilisez un traceur, cliquez sur **Propriétés** et définissez les couleurs de stylet de façon à ce qu'elles correspondent aux couleurs de fil à l'intérieur du dessin.



Note : Pour plus amples informations sur les couleurs de stylet, reportez-vous au mode d'emploi de votre traceur.

9 Cliquez sur **Prévisualiser** pour inspecter le rapport avant de l'envoyer à l'impression.

Choisir une option d'impression

Cliquez sur Fermer pour retourner à la fenêtre dessin

Modifier options de rapport

Informations de production et données sur les fils

Feuille de programmation de production

Wilcom EmbroideryStudio – Designing

Dessin : **Koi Fish**
Titre : **Koi Fish**

Points de broderie : 36829
Hauteur : 219.4 mm
Largeur : 161.4 mm
Couleurs : 8
Colorway :
Zoom : 0.76

Devis/commande # : **101**
Ace Embroidery
Henry Higgins
PO123456

Repi
Droit

Home
Format machine : Janome
Change de couleur : 7
Arrêts : 8
Coups : 10
Cadre : Cadre SQ14
Temps de point : 1:25:17
Tissu : Coton
Stabilisateur requis : Ganture ;
Support : Dét
0

Appliqué :
Gauche : 80.7 mm
Droite : 80.7 mm
Haut : 109.7 mm
Bas : 109.7 mm
EndX : 1.6 mm
EndY : -25.5 mm
Zone : 35411.4 mm²
Point de brod. max. : 10.9 mm
Point de brod. min. : 0.2 mm
Saut max. : 6.9 mm
Long. tot. de fil : 177.40m
Long. totale de fil : 61.00m

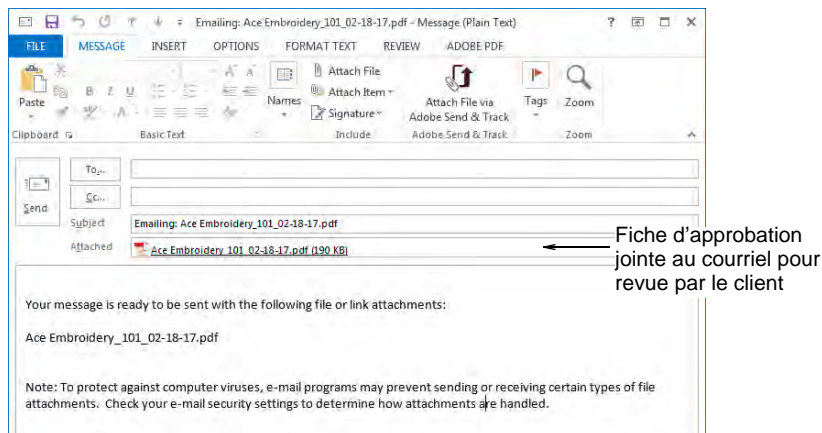
Séquence d'arrêts :

N°	N°	Couleur	St.	Code	Nom
1.	21	1931	221	Green	
2.	43	5091	5944	Backy	
3.	45	2202	2810	Orchi	
4.	46	2053	0101	Eggst	
5.	24	783	224	Yellow	
6.	23	9696	223	Gold	
7.	14	6074	214	Oranc	

10 Pour imprimer le dessin, choisissez une option :

- ❖ **Imprimer maintenant** Cliquez pour envoyer le rapport dessin sur votre imprimante locale.
- ❖ **Enregistrer en PDF** Cliquez pour enregistrer le rapport en PDF. Une invite vous enjoint d'enregistrer sur le disque dur ou dans un emplacement du réseau.
- ❖ **Envoyer PDF par courriel** Cliquez pour envoyer le rapport – habituellement une fiche d'approbation – en fichier joint PDF à

vosre client de messagerie. Le PDF est automatiquement identifié par le nom du client, le numéro de commande et la date actuelle.

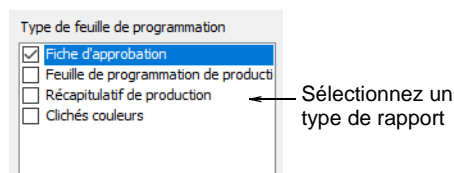


Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Types de rapport

En plus des feuilles de programmation de production, EmbroideryStudio offre un certain nombre de types de rapport prédéfinis comprenant fiches d'approbation, récapitulatifs de produit, clichés couleurs et patrons d'appliqué.




Les types de rapport comprennent :

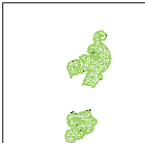







Type de rapport	Fonction
Fiche d'approbation	Ce rapport est destiné au client, non au personnel de production. Les clients peuvent voir ce qu'ils commandent et approuver en conséquence.
Feuille de programmation de production	Elle est destinée au personnel de production. Toutes les informations relatives à la production, telles que la longueur de bobine, les dimensions du dessin, le tissu du vêtement, etc., y sont communiquées.

Type de rapport	Fonction
Récapitulatif de production	Ce rapport procure deux tableaux de synthèse du dessin et des coloris associés – un tableau récapitulatif des coloris et un tableau Récapitulatif des dessins.
Patrons d'appliqué	Ce rapport montre des patrons d'appliqué – informations sur le découpeur – isolé du dessin. Cela indique à l'opérateur quelles pièces d'appliqué doivent être incluses.

Clichés couleurs

Ce type de rapport vous permet d'imprimer les blocs de couleur du dessin tels qu'ils apparaissent dans la **Liste couleurs-objets**. Il fournit des informations sur les blocs de couleur pour que le personnel de production puisse voir chaque couleur de point dans l'ordre dans laquelle elles seront brodées. Des clichés couleurs séparés s'impriment pour les **coloris** sélectionnés sur la dernière page de la feuille de production.

Color Film		Stitches: 37663	
Wilcom EmbroideryStudio – Designing		Height: 6.64 in	
		Width: 6.38 in	
Design: Koi Fish		Colors: 8	
		Colorway: Colorway 1	
		Zoom: 0.22	

				
Stop # 1 Code: 221 Name: Green - Light Chart: Hatch Stitches: 1943 Threadused: 31.39%	Stop # 2 Code: 5944 Name: Backyard Green Chart: Iscord 40 Stitches: 5151 Threadused: 63.03%	Stop # 3 Code: 2810 Name: Orchid Chart: Iscord 40 Stitches: 2202 Threadused: 34.00%	Stop # 4 Code: 0101 Name: Eggshell Chart: Iscord 40 Stitches: 2070 Threadused: 39.27%	Stop # 5 Code: 224 Name: Yellow - Golden Chart: Hatch Stitches: 947 Threadused: 11.96%
				
Stop # 6 Code: 223 Name: Gold Chart: Hatch Stitches: 9744 Threadused: 164.12%	Stop # 7 Code: 214 Name: Orange Chart: Hatch Stitches: 6138 Threadused: 118.32%	Stop # 8 Code: 2702 Name: Grape Jelly Chart: Iscord 40 Stitches: 9066 Threadused: 125.76%		

Authors: Emma Lawton, Mai Huynh Design last saved: 11/16/2016 11:37:04 AM Date printed: 1/4/2017 6:30:15 PM Page 1 of 1

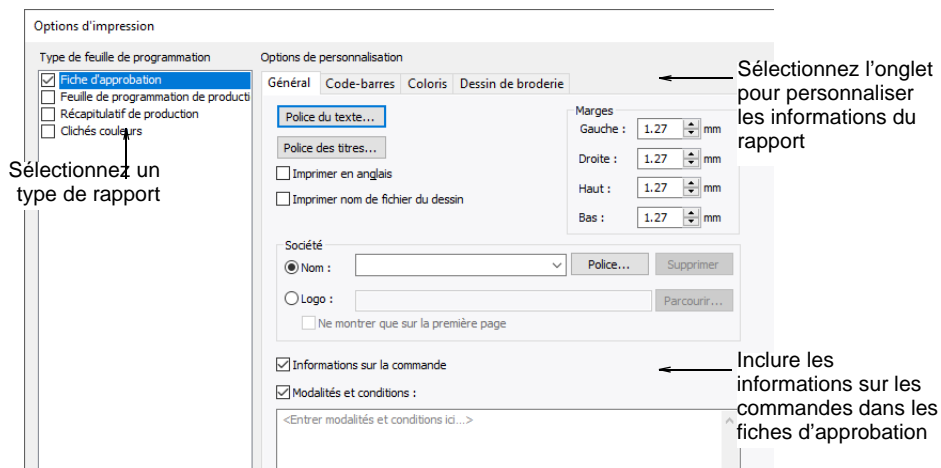
Sujets connexes

- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)
- ◀ [Imprimer des patrons d'appliqué](#)

Personnaliser les rapports de dessins de broderie

Pour chaque type de rapport que vous sélectionnez, des onglets vous permettent de personnaliser plus avant des informations sur le dessin. Les onglets varient selon le type de rapport. La **Feuille de**

programmation de production procure effectivement un surensemble d'options disponibles.



Onglets de rapport

Un surensemble de tous les onglets disponibles pour différents types de rapport est présenté ci-dessous. La **Feuille de programmation de production** comprend tous les onglets. D'autres rapports contiennent un sous-ensemble.

Options générales

Les rapports ont généralement l'agencement personnalisable suivant :

- ◀ En-tête/bas de page standard, incorporant le nom/logo de la société, le nom du client, le nom du coloris, les polices spécifiées par l'utilisateur, la commande de marge, etc.
- ◀ Nom/logo de la société
- ◀ Numéros de page
- ◀ Code-barres en en-tête – disponible pour tous les types de rapport
- ◀ Des bandes verticales multiples d'informations complètes sur une seule page si les paramètres de zoom le permettent. Ou bien, il y a une option **Démarrer nouvelle page** sous l'onglet **Info** pour forcer l'agencement à démarrer les bandes verticales d'infos sur une page séparée.

L'onglet **Général** inclut les paramètres d'agencement suivants :

Option	Fonction
Police du texte/des titres	Pour définir les paramètres pour tous les textes et titres apparaissant dans le rapport – par ex. : Arial pour l'impression, Verdana pour les rapports en ligne.

Option	Fonction
Imprimer en anglais	S'avère utile lors de l'impression sur un traceur dont le pilote de périphérique n'est pas compatible avec le jeu de caractères requis. Désélectionner la case à cocher imprime le rapport dans la langue du système d'exploitation.
Imprimer nom de fichier	Comprend le nom de fichier du dessin courant dans l'en-tête du rapport de produit.
Marges	Pour ajouter une marge entre le bord de la page et le contenu du rapport. Les dimensions de la page sont paramétrées par le biais du dialogue Imprimer.
Société	Inclut le nom de votre société sur le rapport. Saisissez un nom et/ou joignez un logo de société. Si vous avez déjà saisi un ou plusieurs noms de société dans le système, faites une sélection dans la liste déroulante. Ou bien, imprimez le logo sur la première page uniquement.
Informations sur la commande	Incluent le nom du client et le détail de la commande.
Modalités et conditions	Incluent les modalités et conditions d'utilisation relatives aux dessins de votre société. Voir plus loin.

Modalités et conditions

Le texte des modalités et conditions est stocké dans un fichier interne par défaut. La seule façon de mettre à jour texte et de l'enregistrer pour utilisation ultérieure est de faire ce qui suit :

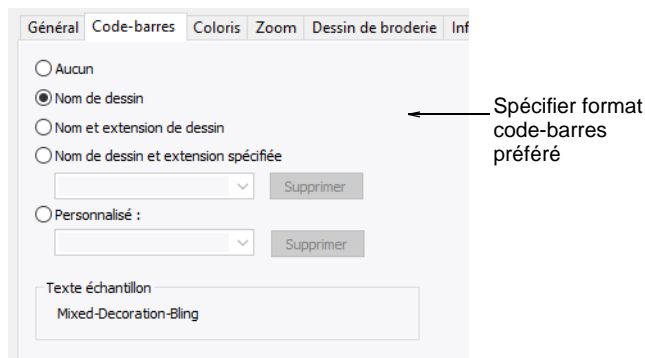
- 1 Ouvrez une nouvelle feuille de dessin et numériser un objet simple.
- 2 Ouvrez **Aperçu avant impression** et cliquez sur **Options**.
- 3 Sélectionnez le type de rapport pour la **fiche d'approbation**.
- 4 Tapez vos propres **modalités et conditions** et fermez l'aperçu avant impression.
- 5 Fermez le logiciel – n'enregistrez pas le dessin temporaire.

Après le redémarrage, à chaque fois que la fiche d'approbation sera utilisée, elle contiendra les modalités et conditions mises à jour.

Options de code-barres

Certaines machines lisent les codes-barres afin de charger les dessins de broderie. Généralement, le numériseur enverra le dessin sur mémoire machine ou base de données, puis imprimera une feuille de programmation. L'opérateur prendra la feuille de programmation, scannera le code-barres, et la machine chargera le fichier associé.

L'onglet **Code-barres** vous permet de spécifier un format standard fondé sur un nom de dessin ou un format personnalisé.

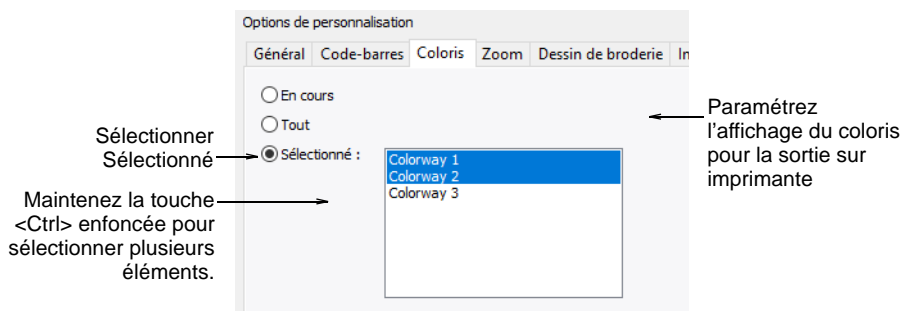


De nombreuses sociétés commencent à adopter des lecteurs de code-barres pour « retirer » des dessins d'emplacements sur le réseau Windows plutôt que de demander à l'ordinateur de les « pousser » vers la machine. En plus du nom de dessin, certaines machines ont besoin d'une extension de fichier. Parmi les options de code-barres, vous pouvez choisir d'inclure l'extension de fichier actuelle ou nommer l'un de votre choix – par ex. « DST ».

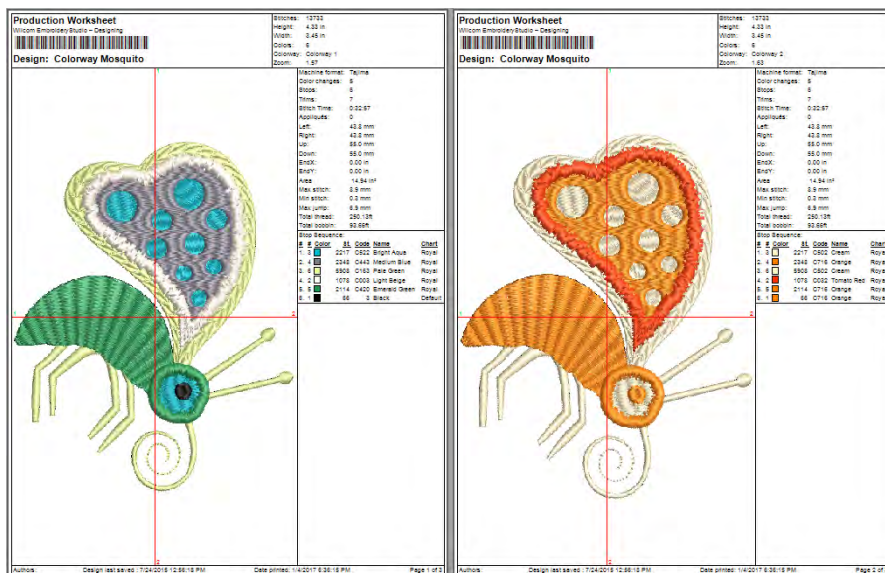
L'option « Personnalisé » est fournie au cas où auriez d'autres besoins en matière de code-barres – par exemple, pour l'établissement des prix.

Options coloris

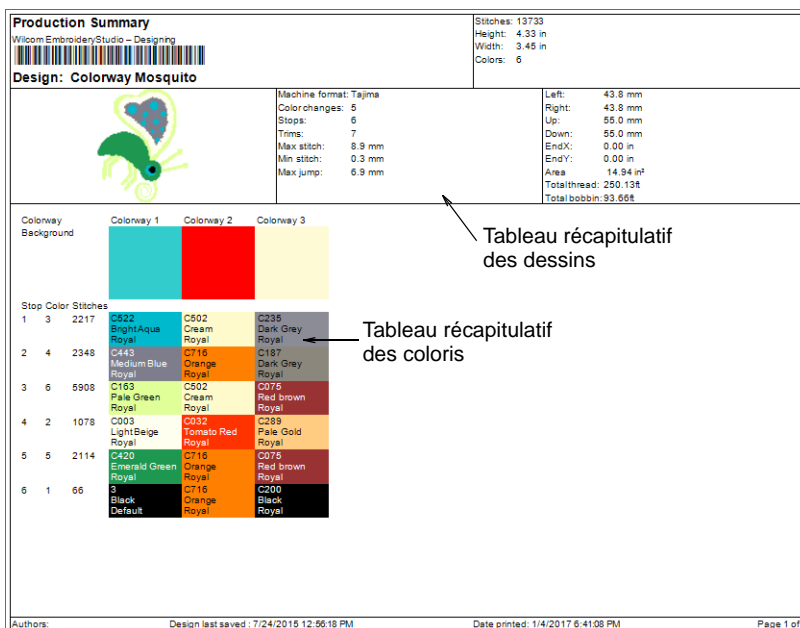
L'onglet **Coloris** vous permet d'inclure ou d'exclure des coloris sélectionnés pour le dessin en cours.



Des fiches séparées sont générées pour chaque coloris sélectionné.



Si le type de rapport **Récapitulatif de production** est sélectionné, le tableau **Récapitulatif de coloris** sera imprimé avec le tableau **Récapitulatif dessin**. Vous pouvez aussi imprimer des blocs de couleur dans le tableau **Récapitulatif des coloris** en sélectionnant l'option **Afficher couleurs dans récapitulatif** du dialogue **Séquence d'arrêts**.



Utilisez l'onglet **Dessin** pour inclure un fond ou un produit avec la gamme de coloris.



← Inclure le fond ou le produit sur la feuille de calcul



Suggestion : Sélectionnez **Détourer sur dessin** pour détourer l'espace autour du dessin.

Options de zoom

Cliquez sur l'onglet **Zoom** pour paramétrer le coefficient de zoom pour la prévisualisation du dessin et l'impression physique.



← Paramétrez le coefficient de zoom du dessin pour l'envoi sur imprimante

Les options personnalisables comprennent :

Option	Fonction
Zoom 1.1	Afficher le dessin en taille réelle.
Zoom pour faire cadrer	Redimensionne le dessin pour qu'il remplisse l'espace disponible sur l'imprimé.
Zoom sur produit	Redimensionne le produit tout entier pour qu'il remplisse l'espace disponible sur l'imprimé.
Personnalisé	Définit un coefficient de zoom spécifique.

Sujets connexes

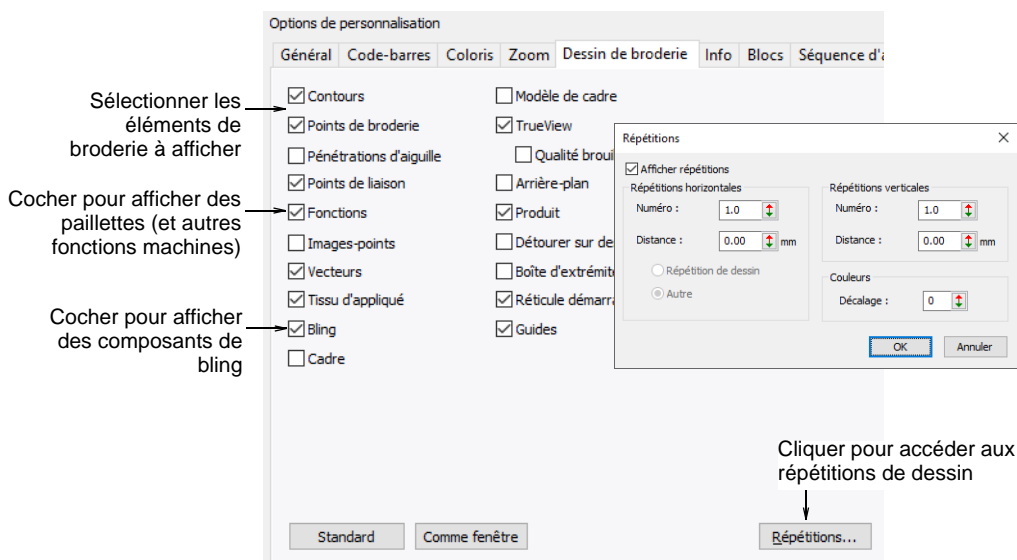
◀ [Visualiser produits](#)

Options de dessin

L'onglet **Dessin de broderie** vous permet d'activer/désactiver les mêmes options disponible sur la barre d'outils **Afficher**. Imprimez les dessins en TrueView™ ou Point de broderie uniquement, avec pénétrations d'aiguille, points de liaison, etc., ou sans. Vous pouvez choisir d'inclure la couleur ou le tissu d'arrière-plan



Vous pouvez inclure le cadre avec ou sans le modèle. Les modèles incluent des marques pour l'alignement et l'enregistrement. Ces marques peuvent aider le personnel de production à aligner le design dans le cadre. Vous pouvez aussi inclure la toile de fond de produit qui peut guider le personnel pour un placement correct.



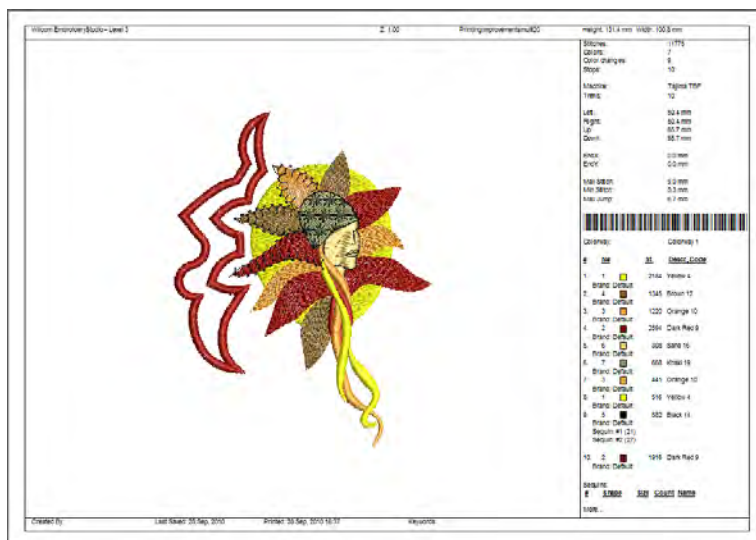
Vous pouvez imprimer tous les types multi-décoration pris en charge par EmbroideryStudio, soit séparément soit en combinaison. Cliquez sur le bouton **Répétitions** pour accéder au dialogue et paramétrer les options de répétition de dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Afficher des répétitions de dessin](#)
- ◀ [Cadres et modèles](#)

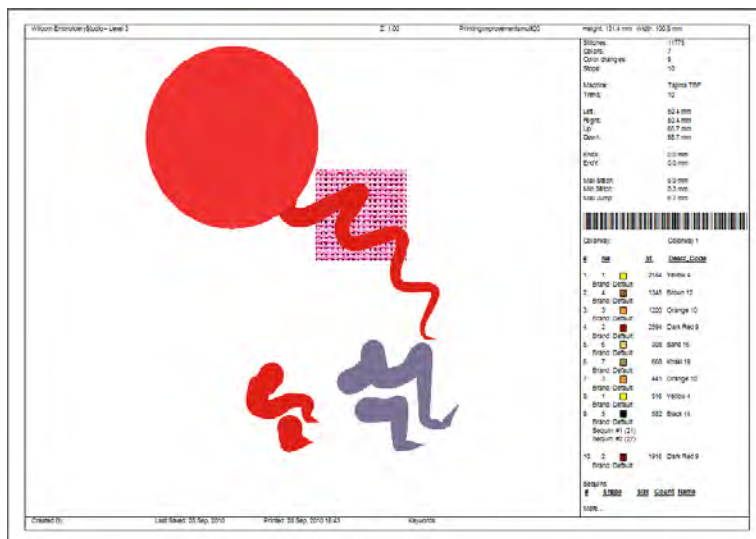
Composants de broderie

Pour afficher des composants de broderie, sélectionnez parmi **Contours**, **points de broderie**, **Pénétrations d'aiguille**, **Connecteurs**, **TrueView** dans l'onglet **Dessin**. Pour afficher **TrueView**, vous devez également avoir sélectionné **points de broderie**.



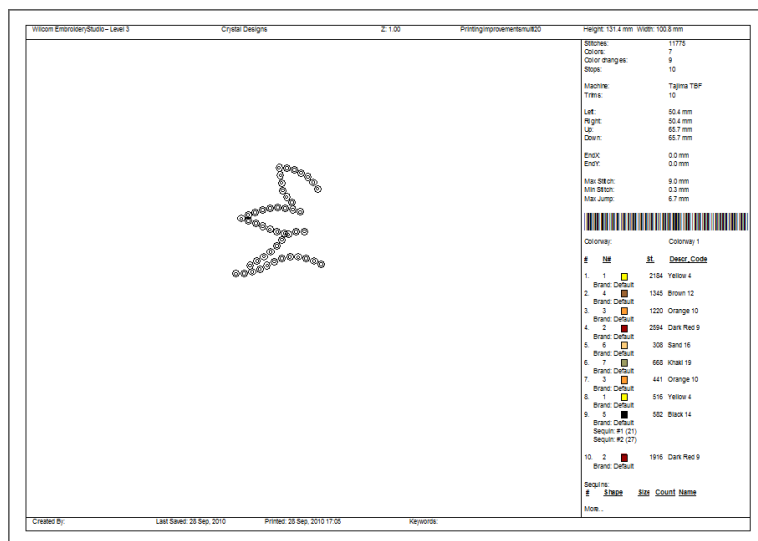
Imprimer uniquement

Pour afficher les composants d'impression uniquement, sélectionnez entre **Images en mode point** et **Vecteurs**.



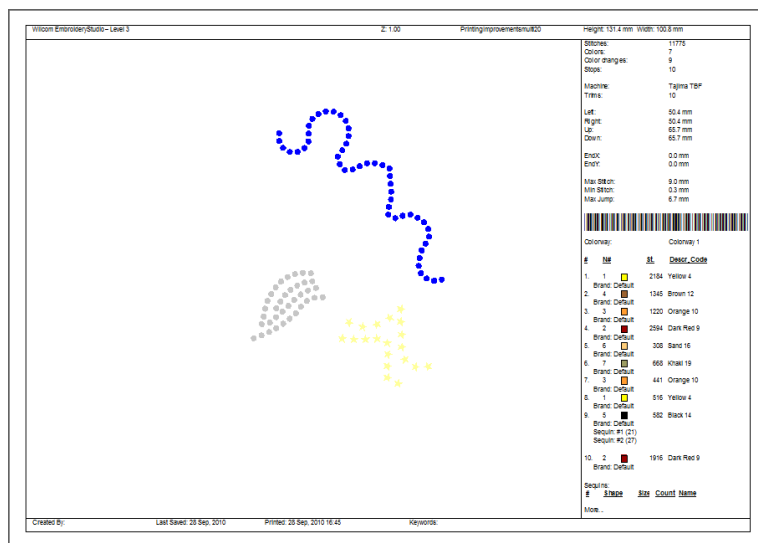
Composants de paillettes

Pour afficher des composants de paillettes, sélectionnez **Fonctions** dans l'onglet **Dessin**. Un récapitulatif de production paillettes indique la couleur, la taille et les quantités par distributeur de paillettes, ainsi qu'un résumé sur la première page.



Composants de bling

Pour afficher des composants de bling, sélectionnez **Bling** dans l'onglet **Dessin**. Le récapitulatif de production de bling montre les couleurs, tailles et quantités des éléments, ainsi qu'un résumé à la première page.





Note : Quand du bling est sorti en fichiers multiples, chaque couleur est séparée en différents modèles pour remplissage par inondation avec les faux diamants sélectionnés.

Sujets connexes

◀ [Envoyer sur découpeur de bling](#)

Arrière-plans de dessin

L'onglet **Dessin de broderie** offre aussi des options pour afficher des arrière-plans de dessin – c'est-à-dire tissus, vêtements, et/ou cadres.

Production Worksheet		Stitches: 10664																				
Wilcom EmbroideryStudio – Designing  Design: TeamName Sample Colorway: Colorway 1		Colors: 3 Height: 73.4 mm Width: 66.6 mm Zoom: 0.25																				
		Machine format: Janome Color changes: 2 Stops: 3 Tens: 12 Hoop: Janome 126 x 110 mm Auto fabric: Pure Cotton Required stabilizer: Topping; Backing; Tear Away;x 2																				
		Left: 44.8 mm Right: 21.7 mm Up: 44.2 mm Down: 29.3 mm EndX: 21.7 mm EndY: -28.2 mm Area: 4884.2 mm² Max stitch: 7.0 mm Min stitch: 0.3 mm Max jump: 6.7 mm Total thread: 56.26m Total bobbin: 20.45m																				
Created by: _____ Last saved: 7/10/2016 12:36:51 PM Printed: 7/10/2016 5:27:59 PM Page 1 of 1		<table border="1"> <thead> <tr> <th>#</th> <th>St</th> <th>St. Code</th> <th>Description</th> <th>Brand</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>15</td> <td>□2578</td> <td>15 White</td> <td>Wilcom</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>22</td> <td>□3421</td> <td>22 Ice Blue</td> <td>Wilcom</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1</td> <td>■4665</td> <td>1 Blue</td> <td>Wilcom</td> </tr> </tbody> </table>	#	St	St. Code	Description	Brand	1	15	□2578	15 White	Wilcom	2	22	□3421	22 Ice Blue	Wilcom	3	1	■4665	1 Blue	Wilcom
#	St	St. Code	Description	Brand																		
1	15	□2578	15 White	Wilcom																		
2	22	□3421	22 Ice Blue	Wilcom																		
3	1	■4665	1 Blue	Wilcom																		

Parmi les options d'arrière-plan, vous pouvez paramétrer :

Option	Fonction
Cadre	Inclut le cadre sélectionné, qu'il soit ou non en cours d'affichage à l'écran.
Modèle de cadre	Les modèles incluent des marques pour l'alignement et l'enregistrement. Ils aident à aligner le dessin dans le cadre.
Arrière-plan	Inclut tout arrière-plan en cours d'affichage – couleur ou tissu.
Détourer sur dessin	Détourne un arrière-plan sur la superficie du dessin plutôt que sur toute la page.
Produit	Le vêtement sélectionné ou la toile de fond de produit sur laquelle positionner le dessin. Utilisez-la pour afficher l'emplacement, la taille et l'apparence générale à des fins de visualisation ou d'approbation.

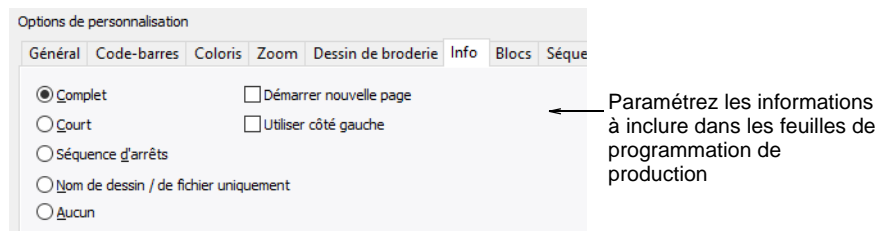
Option	Fonction
Boîte d'extrémités	Place un contour autour du dessin pour en délimiter toute son étendue.
Réticule démarrage / fin	Imprime un pointeur en croix à travers le dessin indiquant les points de démarrage et de fin du dessin.
Guides	Lorsque que des couleurs contrastées sont utilisées dans le coloris pour le guidage et les couleurs d'arrière-plan, les guides peuvent être désactivés.
Standard	Restaure les valeurs par défaut des options d'impression.
Comme fenêtre	Paramètre les options d'impression conformément aux paramètres courants dans la fenêtre dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)
- ◀ [Cadres et modèles](#)
- ◀ [Paramétrer Démarrage et fin automatiques](#)

Options d'information

L'onglet **Info** vous permet de filtrer les informations à inclure sur les feuilles de programmation de production.



Les options personnalisables comprennent :

Option	Fonction
Complet	Inclut toutes les informations sur le dessin et la production comprises dans le docker Informations relatives au dessin. Ces informations peuvent être filtrées davantage via l'onglet Blocs.
Abrégé	N'inclut que les informations d'en-tête et de bas de page par défaut. Généralement utilisées conjointement avec le dessin dans son intégralité pour le visualiser sur le vêtement. Voir également l'onglet Zoom.
Séquence d'arrêts	N'inclut que les informations sur la séquence d'arrêts dans la feuille de programmation. Ces informations peuvent être filtrées davantage via l'onglet Séquence d'arrêts.

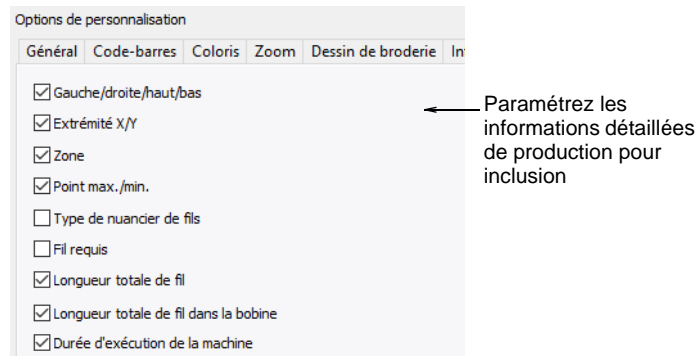
Option	Fonction
Nom de dessin / de fichier uniquement	Inclut le nom de fichier du dessin comme information d'impression sans autre texte.
Aucun	Elimine toutes les informations relatives au dessin et supprime l'affichage des informations d'en-tête et de pied de page par défaut – là aussi, peut être utilisée conjointement avec le dessin dans son entier pour le visualiser sur vêtement. Voir également l'onglet Zoom.
Démarrer nouvelle page	Imprime les informations relatives au dessin sur une feuille séparée.
Utiliser côté gauche	Affiche la colonne d'informations sur le côté gauche de la page (au lieu du côté droit par défaut).



Suggestion : Les feuilles de programmation contiennent des informations saisies sous l'onglet **Informations relatives au dessin > Récapitulatif**, y compris des commentaires mais à l'exclusion des mots clés. Voir également [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#).

Options Blocs

Cliquez sur l'onglet **Blocs** pour sélectionner les informations de production disponibles sur le docker **Informations relatives au dessin** pour inclusion dans l'imprimé.









Sélectionnez les statistiques de dessin à inclure dans la feuille de programmation :

Option	Fonction
Gauche / Droite / Haut / Bas	Selon l'endroit où le point de démarrage/fin du dessin a été paramétré, ces chiffres indiquent la distance à partir de ce point.

Option	Fonction
Fin X / Y	Les coordonnées du dernier point de broderie.
Zone	Aire totale couverte par le dessin – utilisée pour estimer les tailles de cadre, les besoins en matière de tissu, la mousse 3D ou si le dessin tiendra dans l'emplacement considéré.
Point de broderie max. / min.	Les longueurs de point maximale et minimale, et la longueur de saut maximale dans le dessin.
Type de diagramme de fils	Le nom du diagramme de fils utilisé dans le dessin. Toutes les marques requises pour les fils utilisés sont affichées dans une liste d'éléments séparés par une virgule.
Fil requis	Métrage du fil requis par couleur.
Longueur totale de fil	Indique le métrage total du fil supérieur requis pour broder le dessin.
Longueur totale de fil dans la bobine	Métrage total du fil inférieur (bobine) requis pour broder le dessin.
Durée d'exécution de la machine	Cette case à cocher n'est disponible que si la fonctionnalité est disponible dans le logiciel. Si aucune machine n'est configurée, cocher « Durée d'exécution de la machine » n'a aucun effet car il n'y a rien à imprimer.

Voici un exemple de feuille de programmation de production avec toutes les options sélectionnées :

Points de broderie:	12144	
Couleurs:	5	
Change. de couleur:	5	
Arrêts:	6	
Machine:	Melco	
Coupees:	9	
Tissu: Pure Cotton		
Stabilisateur requis:		
Topping:		
Backing: Tear Away x 2		
Gauche:	43.5 mm	← Gauche / Droite / Haut / Bas
Droite:	43.5 mm	
Haut:	49.4 mm	
Bas:	49.5 mm	
Extrémité X:	0.00 pouces	← Fin X / Y
Terminer Y:	0.00 pouces	
Point de brod. max.:	6.8 mm	← Point de broderie max. / min.
Point de brod. min.:	0.0 mm	
Saut max.:	7.1 mm	
Diagramme de fils:	Royal	← Type de diagramme de fils
		
Coloris:	Yellow	
N°	Description et code	
1.	 Light Beige C378	
2.	 Brown Orange C249	
3.	 Gold PG001	
4.	 Red C037	
5.	 Black C200	← Fil requis
3. Red	7.95pled	
1. Brown Orange	1.66pled	
2. Sand	167.17pled	
4. Yellow	8.29pled	
5. Black	57.42pled	
Long. totale de fil:	96.47pled	← Longueur totale de fil dans la bobine

Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)
- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Faire une estimation de la durée d'exécution](#)
- ◀ [Encadrement des dessins](#)
- ◀ [Paramétrer Démarrage et fin automatiques](#)

Options de Séquence d'arrêts

Cliquez sur l'onglet **Séquence d'arrêts** pour sélectionner les informations de production disponibles sur le docker **Informations relatives au dessin** pour inclusion dans l'imprimé.



Sélectionnez des statistiques pour chaque bloc de couleur :

Option	Fonction
Numération des points	Inclut le nombre de points par couleur.
Numéro d'aiguille	Inclut le numéro d'aiguille correspondant à chaque changement de couleur. Ceci ne s'applique vraiment qu'aux machines à adressage d'aiguilles.
Nuancier	Marque commerciale du nuancier de fils utilisé.
Nom d'élément	Nom défini par l'utilisateur pour identifier chaque bloc de couleur.
Afficher couleurs dans récapitulatif	Inclut des échantillons de couleur dans un tableau récapitulatif des coloris.

Voici un exemple de feuille de programmation de production avec toutes les options sélectionnées :

Coloris: Yellow			
N°	N°	St.	Description et code
1.	9	<input type="checkbox"/>	65 Light Beige C376
Marque: Royal Elément: Eye			
2.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	6084 Brown Orange C249
Marque: Royal Elément: Body			
3.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	307 Gold PG001
Marque: Royal Elément: Beak			
4.	3	<input checked="" type="checkbox"/>	312 Red C037
Marque: Royal Elément: Feet			
5.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	3270 Black C200
Marque: Royal Elément: Outlines ²			

Numération des points

Numéro d'aiguille

Nuancier

Nom d'élément

Si le type de rapport **Récapitulatif de production** est sélectionné, le tableau **Récapitulatif de coloris** sera imprimé avec le tableau **Récapitulatif dessin**. Vous pouvez aussi imprimer des blocs de couleur dans le tableau **Récapitulatif des coloris** en sélectionnant l'option **Afficher couleurs dans récapitulatif** du dialogue **Séquence d'arrêts**.

Coloris				Yellow	Pink	Blue
Amère-plan						
Arrêt	Couleur	Elément	Points de broderie			
1	3		154	3 Default Red	C714 Royal Pink	C131 Royal Marine Blue
2	9		73	9 Default White	9 Default White	9 Default White
3	1		6084	2 Default Sand	C050 Royal Dark Mauve	C111 Royal Medium Blue
4	4		316	4 Default Yellow	C096 Royal Ultra Marine	C096 Royal Ultra Marine
5	3		144	3 Default Red	C714 Royal Pink	C131 Royal Marine Blue
6	8		3271	8 Default Black	8 Default Black	8 Default Black

Couleurs affichées dans le tableau récapitulatif des coloris

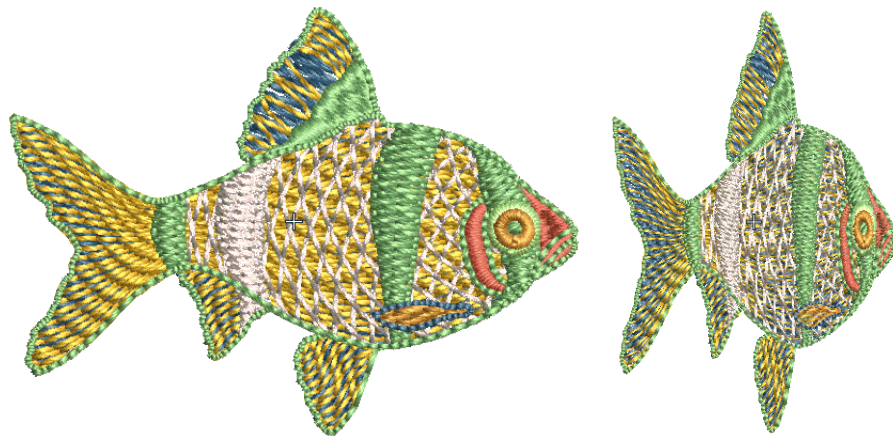
Sujets connexes

- ◀ [Afficher et gérer les informations relatives au dessin](#)
- ◀ [Nommer éléments de dessin](#)
- ◀ [Options coloris](#)

Chapitre 37

Fichiers machine

Par défaut, EmbroideryStudio enregistre dans son format natif, **EMB**. Ces formats contiennent toutes les informations nécessaires pour broder un dessin et pour le modifier ultérieurement. Lors de l'ouverture de dessins créés ou enregistrés dans d'autres formats, EmbroideryStudio les convertit en format EMB. Ils peuvent alors être modifiés en utilisant toute la gamme des fonctionnalités EmbroideryStudio. Selon le type de fichier, il pourrait s'avérer nécessaire de fournir des informations supplémentaires pour assister EmbroideryStudio dans le processus de conversion.



Ouvrir des fichiers machine dans

Si vous voulez redimensionner un dessin, éditer un contour ou changer un type de point, vous devez d'abord convertir le dessin, ou des éléments sélectionnés, en 'objets'. Par défaut, les **fichiers machine** sont convertis en contours et en objets lors de l'ouverture. Les options d'ouverture devraient indiquer comment le dessin a été initialement numérisé, et non comment vous voulez qu'il soit à présent. Essayez plusieurs paramètres pour obtenir les meilleurs résultats possibles.



Suggestion : Pour faire en sorte que les contours d'objet, les types de point, la densité de point et les couleurs soient corrects, il est conseillé de vérifier et d'éditer les dessins après la conversion. Pour une meilleure qualité du fichier machine, il est conseillé d'éditer les points avant la conversion.

Reconnaissance d'objets

En règle générale, les dessins machine se prêtent mal à la modification, étant donné que les points ne sont pas régénérés. Néanmoins, la technologie EmbroideryStudio en matière de traitement des points de broderie peut interpréter de façon satisfaisante les contours d'objet, les types de point et les espacements à partir des données relatives aux points de broderie. Ainsi, vous pouvez reconstituer d'anciens fichiers de format bande et d'autres types de format pour les modifier dans EmbroideryStudio. Ces dessins 'reconnus' peuvent être mis à échelle, le nombre de points étant recalculé pour les nouveaux contours. Ce traitement des points est effectif pour la plupart des fichiers machine, mais ne reproduit pas le niveau de qualité des contours d'origine et peut avoir des difficultés avec certains points fantaisie.

Lorsque vous convertissez un [fichier machine](#) à [fichier dessin](#), EmbroideryStudio lit des données de point, point par point en fonction des points de pénétration de l'aiguille. Il reconnaît les types de point, les valeurs d'espacement et de longueur, les effets de point, et peut déterminer les contours d'objet. Les types de point attribués sont Satin, Tatami, ou Fractionnement de programme, selon le patron formé par les pénétrations d'aiguille.

Dans le cas du type de point Tatami, EmbroideryStudio reconnaît l'espacement et la longueur des points, et applique un facteur aléatoire. Si un dessin est converti à partir d'un format ESD, les objets de Zigzag et de Passage triple sont également reconnus. Si un [objet](#) n'est pas reconnu, il devient (ou reste) un [objet manuel](#) pourvu seulement de propriétés générales et de connexion. Il se prêtera donc mal au redimensionnement.

Les valeurs de point et les contours d'objets reconnus sont stockés comme propriétés d'objet dans EmbroideryStudio. Ceci signifie que vous pouvez redimensionner ou transformer les dessins de la façon habituelle. Vous pouvez également changer la densité de point d'un dessin, ou de certaines parties d'un dessin, et/ou de certains types de point.

Par défaut, les fichiers machine sont convertis en contours et en [objets](#) quand on les ouvre, mais vous pouvez aussi choisir de les ouvrir **sans reconnaissance**. Les dessins ouverts de cette façon peuvent être sortis sur broderie dans un format différent. Vous pouvez également choisir d'éditer des points de broderie et d'ajouter des nouveaux éléments. Dans

ces cas-là, vous n'avez pas besoin d'extraire les données concernant la création du dessin.

Vous pouvez mettre à l'échelle les fichiers machine s'ils ont été ouverts sans reconnaissance d'objet/contour. Cependant, comme la numérotation des points ne change pas, la densité augmente ou décroît en fonction de la taille du dessin. Ainsi, vous ne devriez pas mettre à l'échelle les fichiers de machine de plus de 10% ou certaines zones peuvent être trop épais ou trop finement couverts.



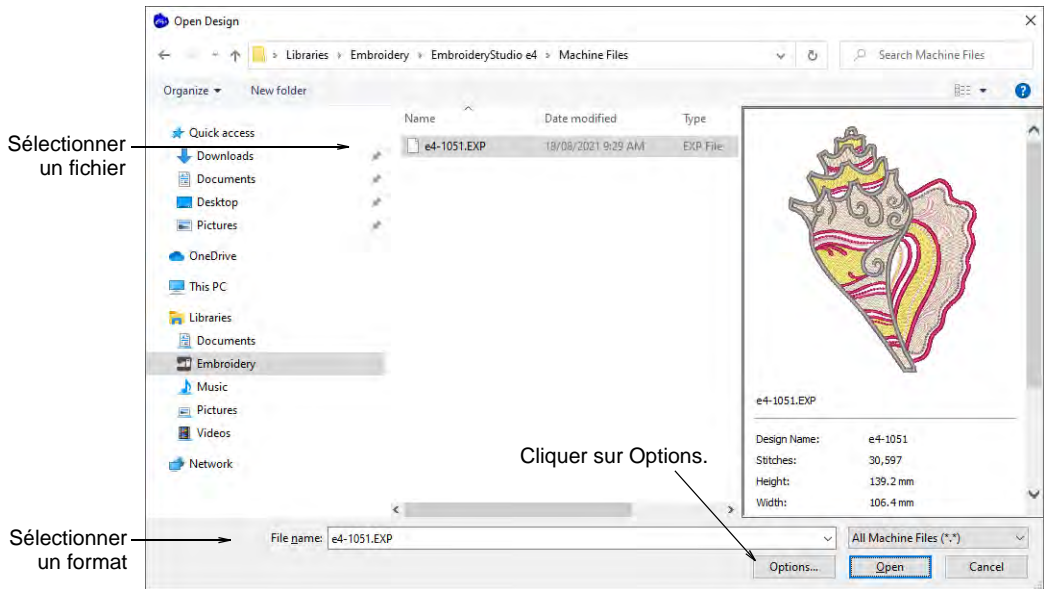
Note : Qu'ils soient ou non en [reconnaissance](#) d'objet/contour, les [fichiers machine](#) peuvent être enregistrés en format [EMB](#) une fois qu'ils sont ouverts dans EmbroideryStudio.

Ouvrir les fichiers machine

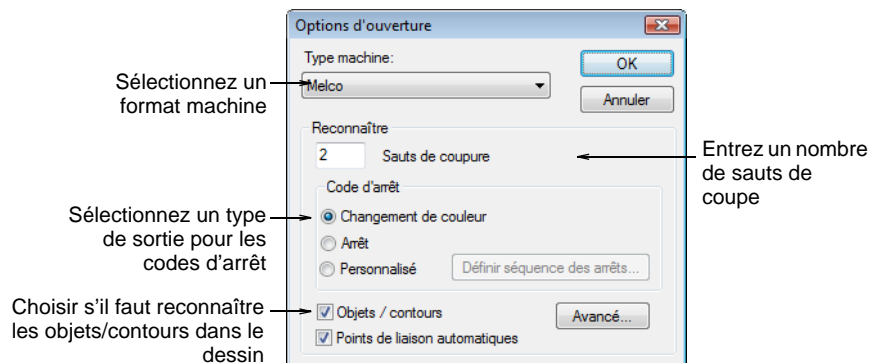
Quand vous ouvrez des [fichiers machine avec reconnaissance](#) objet/contour, vous pouvez définir des options d'ouverture pour déterminer la conversion du dessin. Les options varient selon le type de fichier. Alternativement, en ouvrant un fichier machine **sans** reconnaissance, les données de point sont préservées. Cela vous permet d'effectuer des modifications de point mineures et des opérations de mise à l'échelle sans compromettre le fichier machine d'origine. Ou bien, vous pouvez décider de traiter le dessin, ou certaines parties du dessin, après le processus d'édition.

Marche à suivre pour ouvrir des fichiers machine avec ou sans reconnaissance d'objet

- 1 Ouvrez un fichier à partir de votre disque dur, ou lisez-le à partir d'un disque de broderie.



- 2 Sélectionnez un format de **fichier machine** dans la liste **Fichiers de type** et sélectionnez le fichier à ouvrir.
- 3 Cliquez sur **Options**. Diverses options sont disponibles, selon le type de fichier sélectionné



- 4 Sélectionnez ou désélectionnez la case **Objets/Contours**.
N'oubliez pas, lorsque vous ouvrez des **fichiers machine sans reconnaissance** de d'objet/contour, des « **objets manuels** » sont créés quand des fonctions machine – par exemple, changements de couleur

ou coupes – sont détectées dans le dessin. Ils ne sont pourvus que des [propriétés](#) général et point de liaison.

- 5 Sélectionnez le [format machine](#) requis sur la liste **Type de machine**. Le type de machine par défaut sera celui suggéré par le format de fichier – par exemple, DST sera interprétée comme Tajima. Toutefois, vous pourrez choisir de convertir le fichier en un format machine différent – par exemple, Barudan.
- 6 Entrez le nombre de [sauts](#) à reconnaître comme coupes. Quand EmbroideryStudio rencontre ce nombre de sauts consécutifs, il les convertit en une fonction de coupe. Si cette valeur diffère de celle du dessin initial, les fonctions de coupe ne seront pas insérées correctement.
- 7 Utilisez le panneau **Code d'arrêt** pour sélectionner le type de sortie des codes d'arrêt requis.

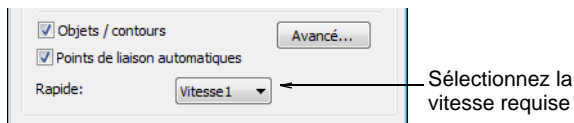
Option	Fonction
Changement de couleur	Les codes d'arrêt sont interprétés comme étant des commandes Couleur suivante. La couleur suivante est sélectionnée sur la palette de couleurs par défaut.
Arrêts	Les codes d'arrêt sont interprétés comme étant des commandes Arrêt explicite. La machine s'arrête de broder.
Personnalisé	Vous permet d'attacher des couleurs de fil à chaque code d'arrêt dans le fichier. Cela signifie que vous pouvez coder par couleur les fichiers machine qui ne contiennent pas d'informations sur l'adressage d'aiguille. Pour plus amples informations, voir Réattribuer des couleurs, aux fichiers machine .

- 8 Activez/désactivez la case à cocher **Points de liaison automatiques** en fonction de vos besoins.

Option	Fonction
Activé	Ouvrez les dessins de broderie appropriés avec points de liaison automatiques sans avoir à utiliser la reconnaissance objet/contour.
Désactivé	Ouvrez des dessins de broderie avec des points de liaison reconnus comme étant des objets manuels. Ceci évite les problèmes d'édition des points causés par les points de liaison automatiques – recommandés pour les remplissages ouverts.

- 9 Vérifiez le statut de votre machine à broder. Puis sélectionnez le paramètre correcte – **Vitesse1** ou **Vitesse2** – sur la liste (si disponible).
Sur certaines machines Barudan se trouve un commutateur de vitesse. Selon la position choisie, rapide correspond à **Vitesse 1** ou à

Vitesse 2. Par exemple, si vous sélectionnez **Vitesse 1**, chaque fonction de vitesse rapide correspondra à la commande **Vitesse 1**.



10 Cliquez sur **Avancé** pour définir des options avancées de reconnaissance.

11 Cliquez sur **OK**, puis sur **Ouvrir**.

Si vous avez coché la case **Objets/Contours**, le dessin sera traité et converti en objets de broderie avec des propriétés de points de remplissage ou de contour, ainsi qu'avec des propriétés générales et de point de liaison. Si un objet n'est pas reconnu, il devient un **objet manuel** pourvu seulement de propriétés générales et de connexion.

1	16-22			271
2	23-27			232
3	28			62
	29			83
	30			4
	31			376
	32			4
7	33-86			2434

Dessin ouvert avec reconnaissance – broderie mixte et objets manuels



5	1			123
6	2,3			241
4	4,5			517
1	6,7			273
2	8,9			234
3	10			2
	11			529
7	12-32			2515

Dessin ouvert sans reconnaissance – objets manuels uniquement

Si vous avez ouvert sans reconnaissance, vous pouvez faire sortir le dessin sans changement ou effectuer des redimensionnements ou des transformations mineurs sans perdre les informations initiales relatives aux points de broderie. Ou bien, vous pouvez décider de traiter le dessin, ou certaines parties du dessin, après le processus d'édition.

Sujets connexes

- ◀ [Formats machines](#)
- ◀ [Reconnaître des contours d'objet](#)
- ◀ [Ajuster les densités de points](#)
- ◀ [Utiliser des disques de broderie](#)
- ◀ [Conversion du format Gunold PCH en Wilcom EMB](#)
- ◀ [Conversion du format Wilcom INP en Wilcom EMB](#)

Paramètres de reconnaissance avancés

Vous pouvez définir avec précision la manière dont EmbroideryStudio convertit les **fichiers machine** en utilisant les paramètres de reconnaissance avancée. Par défaut, EmbroideryStudio convertit les points de broderie en points Tatami, Satin ou Passage, selon les paramètres définis dans le dialogue **Reconnaissance - Options avancées**. Vous pouvez changer ces valeurs ou choisir de ne pas convertir certains types de point. En règle générale, les paramètres définis par **défaut** produisent les meilleurs résultats pour les styles de remplissage les plus fréquemment utilisés – Tatami et Satin – leurs **propriétés** – longueur et espacement de point – et les effets de bordures, tels que raccourcissement de point. Cependant, les paramètres par défaut ne peuvent toujours garantir les meilleurs résultats, la variété des dessins de broderie étant virtuellement illimitée.



Dessin d'origine ouvert
sans reconnaissance de
points de broderie



Ouvert avec reconnaissance de
points – Fractionnement de
 patrons reconnu comme Tatami

Marche à suivre pour ajuster les paramètres avancés de reconnaissance

- 1 Accédez au dialogue **Options d'ouverture** et cliquez sur **Avancé**.

Le dialogue **Reconnaissance - options avancées** s'ouvre.

Annotations de gauche :

- Choisissez de reconnaître les points Tatami
- Choisissez de reconnaître les piqûres d'aiguille aléatoires
- Choisissez de reconnaître les points Satin
- Choisissez de reconnaître les points Passage
- Définissez l'arrondissement de l'espace et de la longueur de point

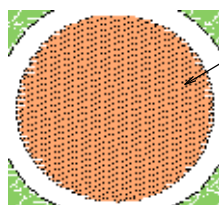
Annotations de droite :

- Choisissez de reconnaître les bords dentelés
- Choisissez de reconnaître les fractionnements
- Sélectionnez Résolution de segments et Facteurs de fusion

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance Tatami

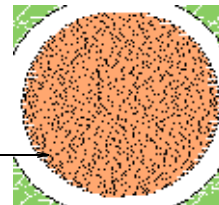
- ◀ Dans le panneau **Tatami**, sélectionnez **Reconnaître tatami** pour traiter les remplissages tatami et ajuster les options de conversion :

Option	Fonction
Espacement de point	Entrez une gamme d'espacements à reconnaître. Si l'espacement des rangs se situe en dehors de ce domaine, il ne sera pas converti en tatami.
Longueur de point min.	Entrez la longueur minimale de point à reconnaître comme tatami.
Facteur aléatoire	Choisissez de permettre des piqûres d'aiguille aléatoires Conseil : Désélectionnez la case à cocher Reconnaître fractionnements pour détecter Facteur aléatoire avec plus de précision.



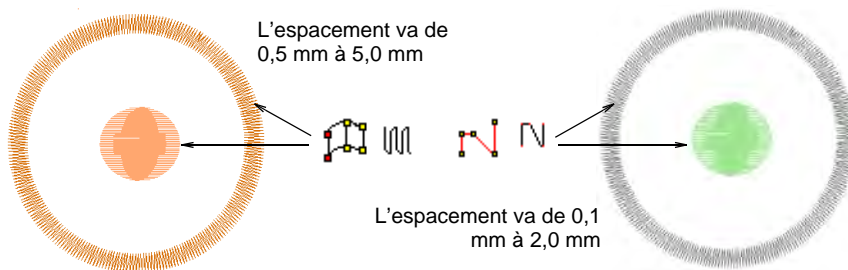
L'espacement Tatami va de 0,4 mm à 1,5 mm, Facteur aléatoire non sélectionné

L'espacement Tatami va de 0,4 mm à 1,5 mm, Facteur aléatoire sélectionné



Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance Satin

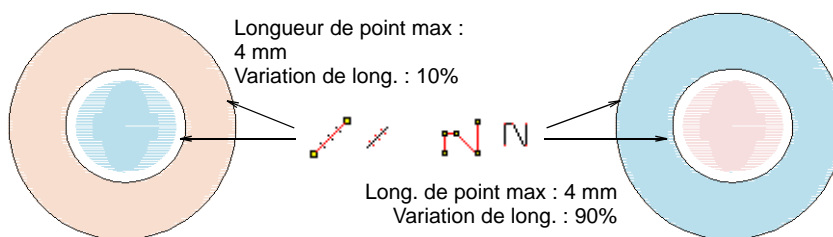
- ◀ Dans le panneau **Satin**, sélectionnez **Reconnaître satin** pour traiter les points satin et ajuster les espacements de points comme requis. Si l'espacement des rangs se situe en dehors de ce domaine, il ne sera pas converti en satin.



Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance passage

- ◀ Dans le panneau **Passage**, sélectionnez **Reconnaître passage** pour traiter les points de passage et ajuster les options de conversion :

Option	Fonction
Longueur de point max.	Entrez la longueur maximale de point à reconnaître.
Variation de longueur	Entrez le pourcentage de variation de la longueur de point dans les objets de passage.

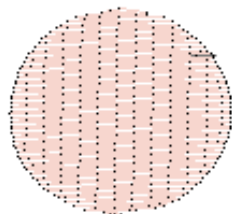


Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance Remplissage complexe

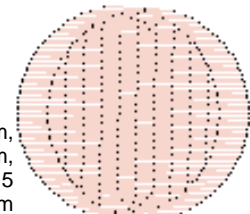
- ◀ Dans le panneau **Cohérence des paramètres**, paramétrez les options pour reconnaître les segments de Remplissage complexe.

Option	Fonction
Arrondissement de l'espacement	Entrez une valeur d'arrondissement pour les espacesments de point – aligne les valeurs d'espacement dans les remplissages Tatami et Satin sur des incréments préalablement spécifiés.
Arrondissement de la longueur de point	Entrez une valeur d'arrondissement pour les longueurs de point – aligne les valeurs de longueur de point dans les remplissages Tatami et Satin sur des incréments préalablement spécifiés.

Par exemple, si la **longueur minimale de point** tatami est de 4 mm, et que l'**Arrondissement de la longueur de point** est 0,4 mm, les points se situant entre 3,80 et 4,20 mm sont « alignés » à 4,0 mm et reconnus comme tatami.



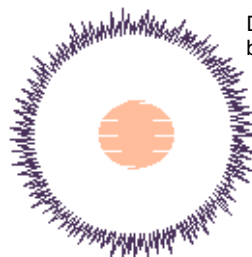
Espacement tatami : 0,4 mm to 1,5 mm,
Arrondissement de l'espacement : 0,01 mm,
Arrondissement de la longueur de point : 0,2 mm



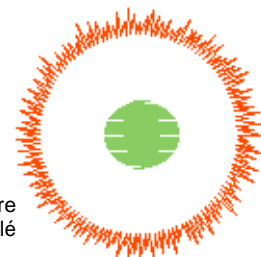
Espacement tatami : 0,4 mm to 1,5 mm,
Arrondissement de l'espacement : 0,05 mm,
Arrondissement de la longueur de point : 0,5 mm

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance Effets de point

- ◀ Dans le panneau **Effets**, sélectionnez **Dentelé** pour reconnaître l'effet **Bord dentelé**. Vous pouvez spécifier un domaine minimal en millimètres – toute variation supérieure à cette valeur sera reconnue comme **Bord dentelé**.



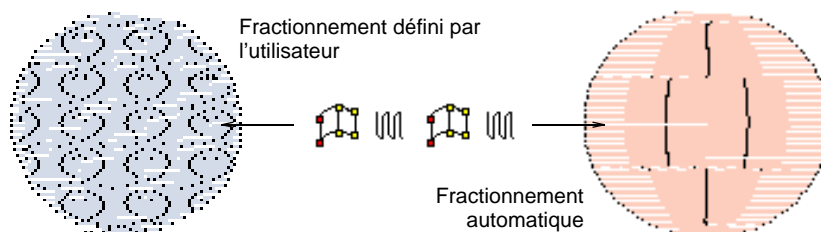
Dentelé non sélectionné, objet de bordure reconnu comme manuel



Dentelé sélectionné, objet de bordure reconnu comme bord dentelé

- ◀ Dans le panneau **Fractionnements**, sélectionnez **Reconnaître fractionnements** pour reconnaître les fractionnements dans les remplissages Tatami et ajuster les options de conversion.

Option	Fonction
Fractionnements de programme comme fractionnements définis par l'utilisateur	Reconnaît les patrons de fractionnement comme étant des fractionnements définis par l'utilisateur. Notez toutefois que les fractionnements définis par l'utilisateur sont mis à échelle quand le dessin est redimensionné. Ceci veut dire que les longueurs de point augmentent à mesure que le dessin est agrandi, limitant ainsi les possibilités de redimensionnement. Par contre, avec les fractionnements de programme natifs, les patrons – forme, dimensions et espacement – ne changent pas quand les objets sont redimensionnés.
Reconnaître fractionnements automatiques	Reconnaît les fractionnements automatiques dans les objets Satin. Sinon, les patrons créés avec Fractionnement automatique seront reconnus comme Tatami.
Niveau de reconnaissance	Limite la reconnaissance des fractionnements de programme en augmentant le pourcentage. Réduisez-le pour augmenter la reconnaissance. Un faible pourcentage reconnaîtra plus de zones comme Satin avec Fractionnement défini par l'utilisateur que comme Tatami.



Suggestion : Les fractionnements de programme sont assez bien reconnus quand les patrons ne se chevauchent pas. Les patrons de fractionnement pouvant s'avérer complexes, le processus de reconnaissance pourra prendre jusqu'à cinq fois plus de temps avec cette option.

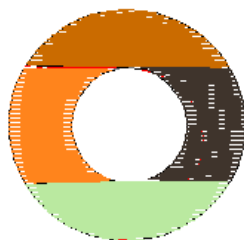
Marche à suivre pour ajuster les paramètres de reconnaissance Segment

- ◀ Entrez des valeurs pour ajuster la reconnaissance de segments et d'objets dans le panneau **Résolution de segments/facteurs de fusion** :

Option	Fonction
Espacement	Cette valeur exprime le rapport entre les espacements de points dans des blocs de points adjacents – par ex. : des espacements adjacents de 0,6 mm et de 1,0 mm produisent un rapport de 1,67. Une valeur de 2,0 dans le champ Espacement signifie que ces blocs de points seront reconnus comme formant un segment ou un objet. Une valeur de 1,5 signifie qu'ils ne le seront pas. La valeur par défaut est 3,0. L'espacement de broderie Satin et Tatami standard se situant entre 0,3 et 0,6 mm, la plupart des sections continues de broderie de même type ne seront pas fractionnées. Pour conserver les variations d'espacement des dessins comportant des mélanges de couleurs ou des dessins faisant montre d'un haut degré artistique, il vous faudra réduire le facteur d'espacement. Dans les dessins perforés manuellement et dont la broderie se fait avec un espacement irrégulier, il est possible de réduire les cassures de segments en augmentant ce facteur.
Hauteur	Cette valeur représente le rapport entre les hauteurs des blocs de points de broderie. Elle est cruciale pour la reconnaissance des formes de Remplissage complexe, surtout si celles-ci contiennent des jours.



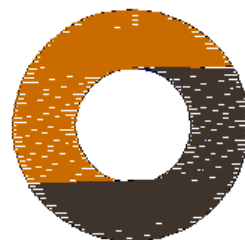
Suggestion : En règle générale, le nombre de segments/objets susceptibles d'être identifiés est inversement proportionnel à la magnitude de ces valeurs. En temps normal, on désire obtenir des informations sur les dessins avec un minimum de segments/objets identifiés. Dans la pratique, il faut toujours trouver un compromis entre la qualité de reconnaissance des dessins et le nombre minimal de segments/objets correctement identifiés.



Espacement : 0,5 mm,
Hauteur : 2 mm

Espacement : 3 mm,
Hauteur : 4 mm

Objet reconnu affiché en
différentes couleurs



◀ Cliquez sur **OK**.



Suggestion : Pour retourner aux paramètres de conversion initiaux, cliquez sur **Réinitialiser**.

Sujets connexes

◀ [Ouvrir les fichiers machine](#)

Réattribuer des couleurs, aux fichiers machine

Quand vous ouvrez un fichier machine ou un fichier CND, un dessin dépourvu de code couleur utilisera automatiquement la [palette de couleurs](#) par défaut. Vous pouvez cependant attacher des couleurs de fil à chaque code d'arrêt couleur dans le fichier. Ceci signifie que **avant** d'ouvrir le fichier, vous pouvez coder par couleur les dessins qui ne contiennent pas d'informations sur les [adressages d'aiguille](#).



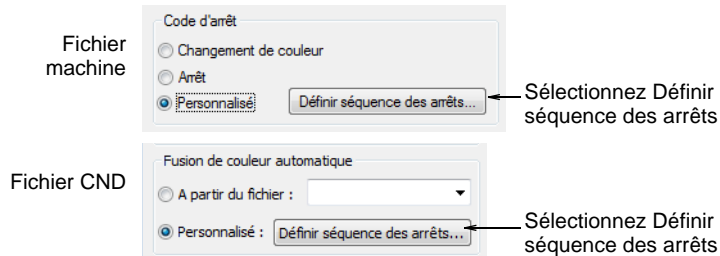
Note : Pour attribuer correctement les couleurs, vous devez d'abord consulter une [feuille de programmation](#) de production pour obtenir les informations nécessaires concernant les séquences de couleurs.

Marche à suivre pour réattribuer des couleurs à un fichier machine

- 1 Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**. Le dialogue **Ouvrir** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez un fichier machine ou un dessin CND et cliquez sur **Options**.

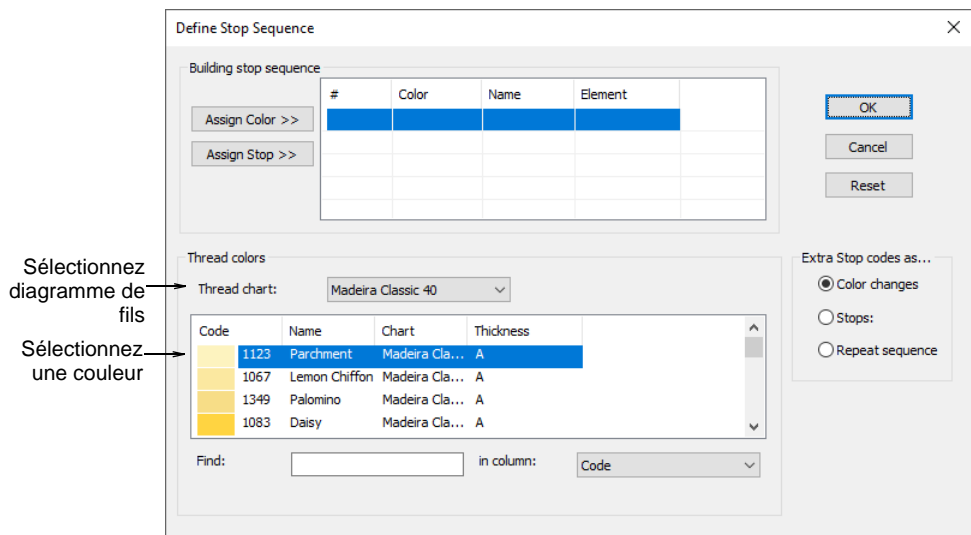
Si vous avez sélectionné un fichier machine, le dialogue **Options d'ouverture** s'ouvrira. S'il s'agit d'un dessin CND, le dialogue

Paramètres d'entrée des fichiers comprimés s'ouvrira. La procédure est la même.

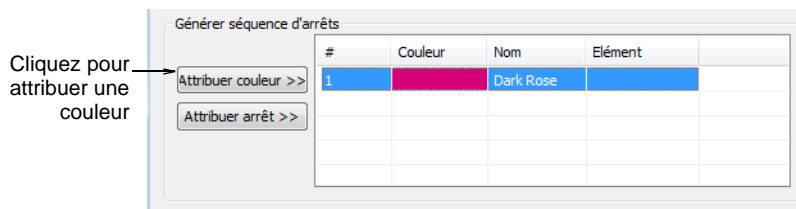


3 Sélectionnez **Personnalisé** et cliquez sur **Définir séquence des arrêts**.

Le dialogue **Définir séquence des arrêts** s'ouvre. Au début, la grille **Générer séquence d'arrêts** est vide.



4 Sélectionnez un diagramme de fils et une première couleur.



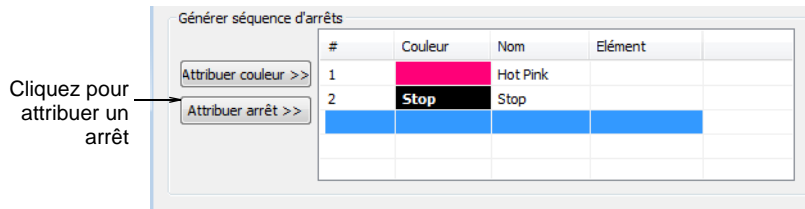
5 Cliquez sur **Attribuer couleur**. La couleur et sa description sont entrées à l'arrêt courant sur la grille **Générer séquence d'arrêts**.



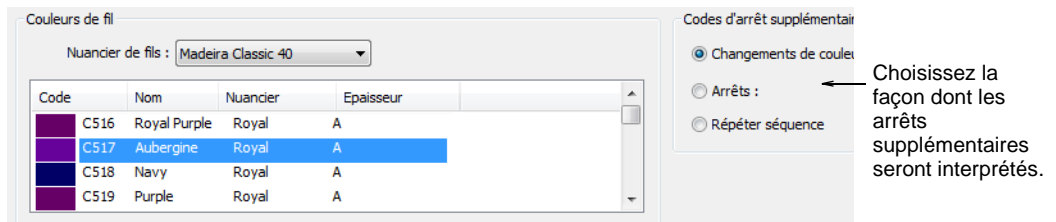
Note : La sélection se déplace sur la couleur suivante dans le diagramme de fils. Il n'est pas permis de sélectionner deux couleurs consécutives identiques sous peine de désactiver **Attribuer couleur**.

6 Cliquez sur **Attribuer arrêt** pour entrer un code d'arrêt explicite.

Arrêt est entré dans le champ **Description**.



Note : Un message **Avertissement séquence d'arrêts** s'affiche si une fonction couleur superflue est attribuée. Pressez la touche **Supprimer** pour supprimer une entrée sélectionnée dans la séquence d'arrêts. Cliquez sur **Réinitialiser** pour supprimer toutes les entrées.



7 Utilisez le panneau **Codes d'arrêts supplémentaires** pour sélectionner le type de sortie des codes d'arrêts supplémentaires.

Option	Fonction
Changements de couleur	Les codes d'arrêt supplémentaires sont interprétés comme étant des commandes Couleur suivante. La couleur suivante est sélectionnée sur la palette de couleurs par défaut.
Arrêts	Les codes d'arrêt supplémentaires sont interprétés comme étant des commandes Arrêt explicite. La machine s'arrête de broder.
Répéter séquence	Si le nombre de couleurs sélectionnées est inférieur au nombre de couleurs requises pour le dessin, les couleurs sélectionnées seront répétées. Par exemple, si votre dessin est composé de quatre couleurs et que vous n'en avez sélectionné que deux dans la liste Générer séquence d'arrêts, les couleurs 3 et 4 seront les mêmes que les couleurs 1 et 2.

- 8 Répétez l'opération autant de fois qu'il l'est indiqué sur la feuille de programmation de production.
- 9 Cliquez sur **OK**. Le dessin aura les couleurs désirées et le nombre correct de changements de couleur.



Note : Vous pouvez convertir des changements de couleur en codes d'arrêt explicites. Vous pouvez également supprimer des arrêts couleurs en attribuant le même numéro de couleur à des blocs de couleur consécutifs.

Sujets connexes

- ◀ [Lire les fichiers CND à l'aide d'un fichier TXT de fusion de couleurs](#)

Lecture des fichiers de dessin Melco CND

Melco Comprimé (CND) est le format de fichier natif du logiciel de numérisation de broderie Melco. Les fichiers CND ne stockent que des contours numérisés et des valeurs de points. Quand vous ouvrez des dessins de broderie CND dans EmbroideryStudio, les contours sont mis à échelle et les points de broderie recalculés pour conserver la densité. EmbroideryStudio reconnaît toutes les fonctions machines et les types de point de Melco, y compris les Lignes de cloisonnement et le Remplissage complexe, et les convertit automatiquement en format [EMB](#). Toutefois, les fichiers CND ne contiennent pas de fonctionnalités spécialisées telles que [Compensation d'étirement](#) ou [Espaceur automatique](#). Ils ne contiennent pas non plus de points de broderie proprement dits, de couleurs de fil ou d'icônes de dessin.

Convertir des fichiers CND en EMB

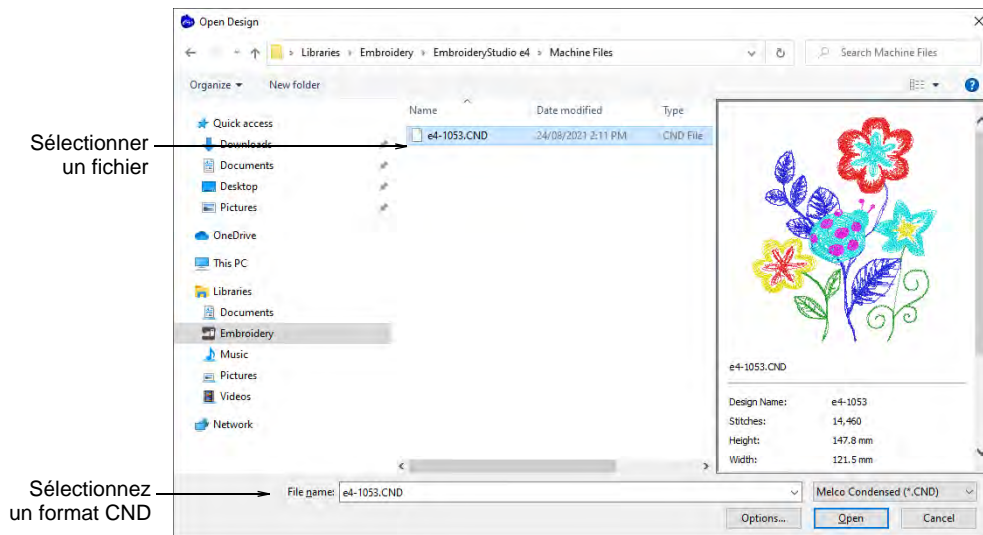
Il existe plusieurs versions CND, et toutes peuvent être lues par EmbroideryStudio. Alors que ces dessins peuvent se redimensionner de manière précise, le nombre et l'emplacement des points de broderie peuvent différer quelque peu de ceux du dessin d'origine. On peut remarquer une différence de $\pm 5\%$ dans la numérotation des points entre les fichiers d'origine et les fichiers convertis. Ceci est dû aux méthodes différentes de calcul des points des logiciels. EmbroideryStudio ne peut pas interpréter certaines fonctionnalités spécialisées d'objets de dessin CND parce qu'il n'y a pas d'équivalent direct. Cela étant, les dessins commerciaux n'utilisent pas ces fonctionnalités et leur conversion ne devrait pas poser de problème.

Quand vous ouvrez des fichiers CND Melco, les types de point Melco utilisés dans le dessin sont convertis en types de point EmbroideryStudio – Satin, Passage, Tatami, etc. Vous pouvez changer les paramètres de conversion pour ajuster l'espacement, la longueur de point, les effets et les paramètres définis par défaut appliqués aux types de point

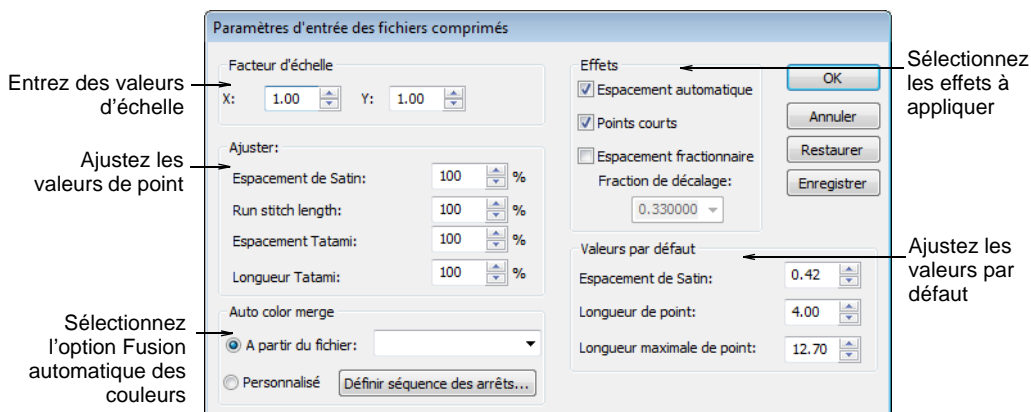
EmbroideryStudio. Vous pouvez également définir des valeurs de redimensionnement pour ouvrir le dessin dans une taille différente.

Marche à suivre pour un fichier CND en EMB

- 1 Ouvrez le fichier à partir de votre disque dur, ou lisez-le à partir d'une bande ou d'un [disque de broderie](#).

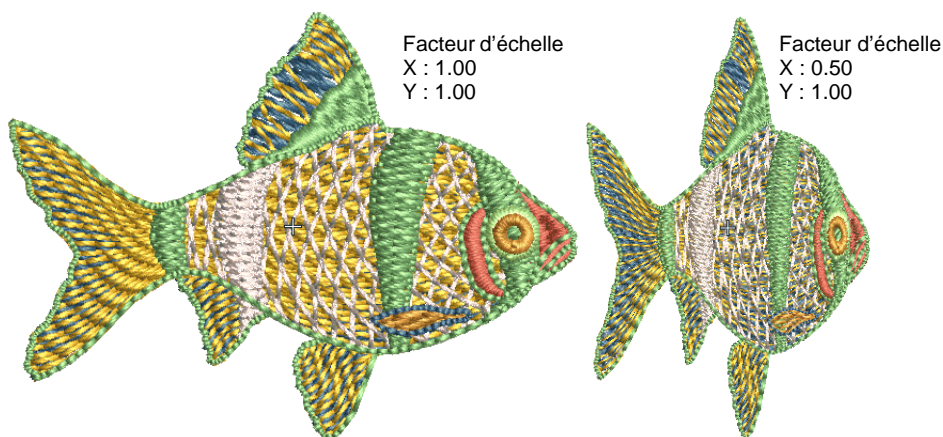


- 2 Sélectionnez le fichier **Melco (CND)** à ouvrir et cliquez sur **Options**. Le dialogue **Paramètres d'entrée des fichiers comprimés** s'ouvre.



- 3 Entrez l'échelle dans laquelle vous voulez ouvrir le dessin dans le panneau **Facteur d'échelle**.

Les nouvelles dimensions sont exprimées en rapport de la taille du dessin initial. Par exemple, pour redimensionner à 120 % de l'original, entrez un facteur d'échelle de 1,2 dans chaque champ.



- 4 Entrez les valeurs d'espacement et de longueur à appliquer au dessin, en pourcentage des valeurs initiales, dans le panneau **Ajuster**. Vous pouvez ajuster l'espacement Satin, la longueur de point de passage, ainsi que l'espacement et la longueur de point tatami.
- 5 Dans le panneau **Fusion de couleurs automatique**, indiquez si vous voulez lire les informations relatives aux couleurs de fil à partir des fichiers CND. Ceci garantira l'affichage dans les couleurs correctes des points de broderie après la conversion en EMB.
- 6 Dans le panneau **Effets**, sélectionnez les effets à appliquer au dessin. Pour informations concernant ces effets, reportez-vous aux sections appropriées du présent manuel.

Option	Fonction
Espacement automatique	Espacement automatique ajuste automatiquement l'espacement de point aux endroits où une colonne change de largeur. Pour plus amples informations, voir Appliquer le point satin .
Points courts	L'espacement de point standard est calculé au bord extérieur d'une forme. Dans la cas de courbes serrées, un espacement fournissant un recouvrement adéquat sur le bord extérieur peut causer une accumulation de points le long du bord intérieur. Raccourcissement de point réduit la longueur de certains points de broderie dans les coins saillants, afin de répartir uniformément les pénétrations d'aiguille pour créer une broderie plus régulière. Pour plus amples informations, voir Appliquer le raccourcissement des points .

Option	Fonction
Espacement fractionnaire	Avec Espacement fractionnaire, EmbroideryStudio calcule les paramètres d'espacement à partir d'un point précis appelé fraction de décalage. Ce point est situé entre les bords intérieur et extérieur de la forme. Vous pouvez modifier la fraction de décalage pour ajuster l'espacement de point sur les bords intérieur et extérieur. Pour plus amples informations, voir Appliquer un espacement fractionnaire .

- 7 Dans le panneau **Valeurs par défaut**, ajustez les valeurs par défaut de **Espacement satin**, **Longueur de point** et **Longueur maximale de point**.

Si le dessin a été créé avec des valeurs différentes des paramètres usine, vous pouvez les remplacer dans ces champs.

- ◀ Pour enregistrer de nouveaux paramètres par défaut, cliquez sur **Enregistrer**.
- ◀ Pour retourner aux paramètres usine Melco, cliquez sur **Réinitialiser**.

- 8 Cliquez sur **OK**, puis sur **Ouvrir**.

Le dessin sélectionné s'ouvre dans la fenêtre dessin. Vous pouvez redimensionner le dessin de broderie directement à l'écran, ou par l'entremise du docker **Propriétés d'objet**. Vous pouvez également faire pivoter, refléter et incliner le dessin de broderie.



Suggestion : Avant que les dessins CND ne soient brodés, un fichier de format EXP est créé. Le fichier EXP stocke les points de broderie et peut être brodé directement. Ce fichier peut également être ouvert dans EmbroideryStudio.

Sujets connexes

- ◀ [Enregistrer des dessins en format CND Melco](#)
- ◀ [Réattribuer des couleurs, aux fichiers machine](#)
- ◀ [Ouvrir des fichiers machine dans](#)
- ◀ [Enregistrer des dessins en format CND Melco](#)
- ◀ [Conversion du format Melco CND en format de Wilcom EMB](#)

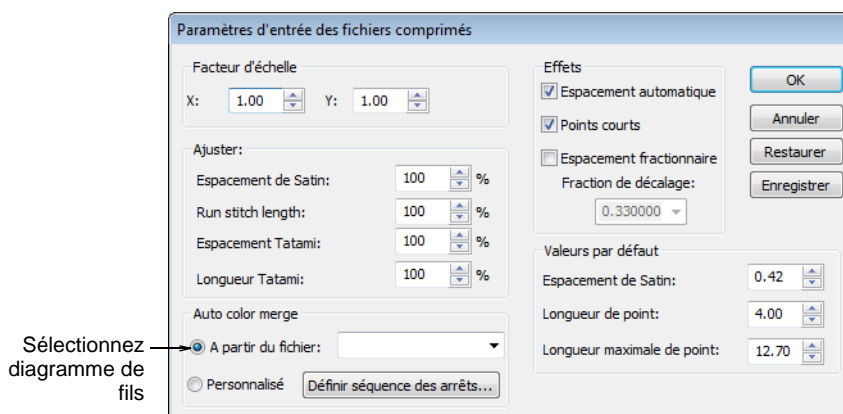
Lire les fichiers CND à l'aide d'un fichier TXT de fusion de couleurs

Alors que les fichiers CND ne contiennent pas d'informations sur les couleurs de fil, la fonctionnalité **Fusion de couleur automatique** peut lire les couleurs de fil pour les fichiers CND à partir d'un fichier TXT associé. Alors, les points de broderie sont affichés dans les bonnes couleurs lorsqu'ils sont convertis en **EMB**. **Fusion de couleurs automatique** lit et interprète un fichier TXT contenant des noms de

couleurs d'un diagramme de fils. Vous devez préciser le nuancier de fils utilisé quand le dessin a été initialement créé dans EDS (ou dans d'autres logiciel de broderie).

Marche à suivre pour lire les fichiers CND à l'aide d'un fichier TXT de fusion de couleurs

- 1 Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**. Le dialogue **Ouvrir** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez un dessin CND et cliquez sur **Options**. Le dialogue **Paramètres d'entrée des fichiers comprimés** s'ouvre.



- 3 Sélectionnez **A partir du fichier** dans le panneau **Fusion de couleur automatique**, et sélectionnez un nuancier de fils correspondant sur la liste déroulante **Fusion de couleur automatique**.

Une couleur de fil nommée dans le fichier texte doit correspondre à une couleur du diagramme de fils sélectionné. Si ce n'est pas le cas, le noir sera choisi par défaut.

- 4 Cliquez sur **OK**. Le dessin s'ouvre, les points de broderie apparaissent dans les couleurs de fil correctes et la [palette de couleurs](#) affiche le diagramme de fils sélectionné.



Aucun diagramme n'a été sélectionné – les couleurs par défaut ont été attribuées



Une couleur n'a pas été correctement appariée – le noir est sélectionné par défaut



Couleurs d'origine attribuées correctement à partir du fichier texte

Sujets connexes

- ◀ Réattribuer des couleurs, aux fichiers machine
- ◀ Créer un fichier TXT de fusion de couleurs

Créer un fichier TXT de fusion de couleurs

Fusion de couleurs automatique lit et interprète un fichier TXT contenant des noms de couleurs d'un diagramme de fils. Vous pouvez créer ce fichier texte manuellement à l'aide d'un éditeur de texte tel que Bloc-notes Microsoft. Le fichier texte doit avoir le même nom de fichier que le fichier CND – par ex. : Fish.TXT et Fish.CND. Les deux fichiers doivent résider dans le même dossier. Pour que la fonctionnalité **Fusion automatique des couleurs** fonctionne correctement, les informations du fichier texte doivent être entrées dans un certain format. Un fichier texte type pourrait se présenter de cette façon :

```
Poisson
Utilise des effets de courbe
Fichier : Poisson
55,9 mm X 74,5 mm
ST : 6,780
Couleurs : 8
1. Coucher de soleil tropical
2. Safran
3. Bleu pastel pâle
4. Coucher de soleil tropical
5. Bleu pastel pâle
Effet de courbe
6. Blanc des tropiques
7. Coucher de soleil tropical
8. Bleu pastel pâle
```

Structure des fichiers textes

Tous les fichiers textes contiennent certains, ou la totalité, des éléments ci-dessous.

Élément de fichier texte	Obligatoire	Description	Exemple
Nom de dessin		C'est le nom du dessin tel qu'il apparaît dans Fichier > Informations > Informations relatives au dessin > Sujet.	Poisson
Commentaires		Les lignes insérées ici apparaissent dans Fichier > Informations > Informations relatives au dessin > Commentaires.	Utilise des effets de courbe
Nom de fichier	●	C'est le nom de fichier du fichier dessin CND. L'extension du fichier ne doit pas être incluse.	Fichier : Poisson
Dimensions du dessin		Entrez les dimensions escomptées du dessin. La taille réelle du dessin est dérivée du logiciel.	55,9 mm X 74,5 mm

Élément de fichier texte	Obligatoire	Description	Exemple
Numération des points		Entrez le nombre de points de broderie prévus pour le dessin. Le nombre réel de points de broderie pour le dessin est dérivé du logiciel.	ST : 6,780
Nombre de couleurs	●	Indiquez le nombre total de couleurs dans le dessin.	Couleurs : 8
Nom de fil 1	●	Entrez le premier nom de fil. Le nom du fil est recherché dans le diagramme de fils. Le nom du fil est affiché sous l'onglet Fichier > Informations relatives au dessin > Séquence d'arrêts.	1. Coucher de soleil tropical
Nom de fil 2	●	Entrez le deuxième nom de fil.	2. Safran
Nom de fil 3	●	Entrez le troisième nom de fil.	3. Bleu pastel pâle
Nom de fil 4	●	Entrez le quatrième nom de fil.	4. Coucher de soleil tropical
Nom de fil 5	●	Ajouter tout fil supplémentaire à cette liste.	5. Bleu pastel pâle
Commentaires à propos des fils		Placez les commentaires sous le numéro de fil correspondant	Effet de courbe
Nom de fil 6	●		6. Blanc des tropiques
Nom de fil 7	●		7. Coucher de soleil tropical
Nom de fil 8	●		8. Bleu pastel pâle

Chapitre 38

Production de broderies

Un fois qu'ils sont complets, vous pouvez faire sortir des dessins pour les broder de diverses façons – en les envoyant directement sur machine pour y être brodés ou en les enregistrant dans des formats machines spécifiques et/ou sur [disque de broderie](#).



Suggestion : A partir d'un même fichier dessin, vous pouvez aussi faire sortir une [feuille de programmation](#) de production pour l'opérateur de la machine à broder. Pour plus amples informations, voir [Rapports sur le dessin](#).

Envoyer des dessins sur le machine

EmbroideryStudio offre diverses façons de procéder pour envoyer des dessins directement sur machine. Selon les options disponibles sur votre logiciel, vous pouvez broder sur machine en utilisant **Gestionnaire de**

points, Gestionnaire de machines ou Gestionnaire de connexions. Gestionnaire de machines est décrit dans un supplément .

Les machines les plus récentes utilisent des connexions USB ou de réseau, avec ou sans fil. EmbroideryStudio prend en charge ces connexions via **Gestionnaire de connexions**. Les machines plus anciennes utilisent généralement des connexions port série. EmbroideryStudio prend en charge la connexion à ces machines via **Gestionnaire de points**.



Note : **Gestionnaire de machines** et ses opérations sont décrits dans un supplément séparé.

Envoyer dessins à Gestionnaire de connexions



Utilisez Standard > Envoyer à Gestionnaire de connexions pour vous connecter aux machines compatibles au moyen d'un logiciel machine de marque déposée.

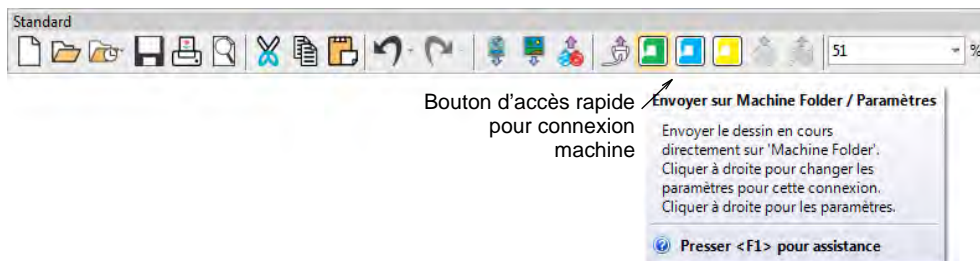
Les machines les plus récentes utilisent des connexions USB ou de réseau, avec ou sans fil. Elles peuvent se présenter sous la forme d'un lecteur de disque ou être configurées pour lire des dessins à partir d'un dossier sur l'ordinateur. Certaines machines, comme Janome MB-4 et Barudan LEM, sont fournies avec leurs propres logiciels de connexion. EmbroideryStudio prend en charge la connexion à ces machines via **Gestionnaire de connexions**. Chaque connexion machine :

- ◀ A un nom unique et un bouton d'accès rapide
- ◀ Peut avoir un dossier unique vers lequel les dessins peuvent être envoyés. De là, ils peuvent être évalués à partir du panneau de contrôle de la machine ou d'un logiciel de connexion tiers.

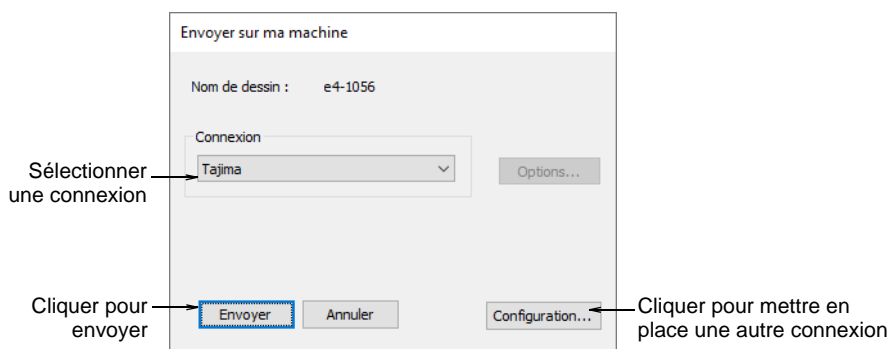
Marche à suivre pour envoyer le dessin sur Gestionnaire de connexions

- ◀ Assurez-vous que la machine cible est correctement connectée à votre ordinateur. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

- ◀ Si une connexion existe déjà, cliquez sur le bouton d'accès rapide pour envoyer le dessin dans un emplacement prédéfini.



- ◀ Ou bien, cliquez sur l'icône **Envoyer à Gestionnaire de connexions**.
 - ◀ S'il n'y a pas de connexion en cours, une invite vous demandera d'en mettre une en place. Pour plus amples informations, voir [Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions](#).
 - ◀ Si une connexion existe déjà, le dialogue s'ouvre.



- ◀ Sélectionnez une connexion sur la liste déroulante, puis cliquez sur **Envoyer**.
- ◀ En utilisant le contrôleur machine ou le logiciel de connexion tiers, accédez au dessin à partir du réseau ou du dossier ordinateur.
- ◀ Chargez ou envoyez le dessin et brodez-le sur la machine.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Envoyer dessins à EmbroideryConnect



Utilisez Standard > Envoyer à EmbroideryConnect pour envoyer le motif actuel à un dispositif nommé EmbroideryConnect.



Utilisez Standard > pour envoyer le dessin en cours dans la file d'attente des dessins EmbroideryConnect d'où ils peuvent être 'extraits' de la machine.

Une fois que vous avez configuré un ou plusieurs appareils EmbroideryConnect sur votre réseau, vous avez le choix de 'pousser' les dessins ou de les 'tirer' du EmbroideryHub. Le bouton **Envoyer à EmbroideryConnect** vous permet d'envoyer un dessin à un appareil nommé EC device. Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Mettre le dessin en file** pour 'pousser' des dessins vers une file d'attente où ils pourront être 'tirés' de la machine elle-même.



Sujets connexes

- ◀ [Sending designs to EmbroideryConnect](#)
- ◀ [Machine Networking](#)

Envoyer dessins à Gestionnaire de points



Utilisez Fonctionnalités héritées > Envoyer à Gestionnaire de points pour envoyer un dessin à une machine à broder compatible sans changer le format de dessin original.

Une fois que le dessin est prêt, vous pouvez le faire broder par une machine compatible **sans** changer son format initial. Si un format machine sélectionné n'est pas compatible avec une fonction donnée incluse dans le dessin, il est purement et simplement ignoré. Quand vous envoyez plusieurs dessins d'un coup, ils sont automatiquement placés dans une file d'attente et brodés un par un.

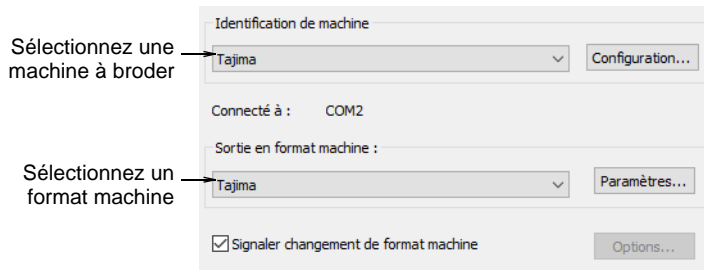
Marche à suivre pour envoyer le dessin sur Gestionnaire de points

- 1 Assurez-vous que la machine cible est correctement connectée à votre ordinateur. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.



Note : Avant de pouvoir envoyer des dessins à la broderie, vous devez configurer la machine dans EmbroideryStudio.

- Ouvrez un dessin.
- Cliquez sur l'icône **Envoyer à Gestionnaire de points**. Le dialogue s'ouvre.

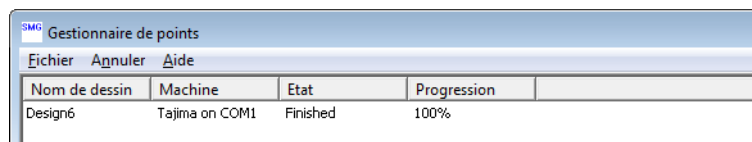


- Sur la liste **Identification machine**, sélectionnez une machine à broder. Le cas échéant, cliquez sur **Configuration** pour modifier les paramètres de la machine.
- Sur la liste **Sortie en format machine**, sélectionnez le **format machine** approprié. Le cas échéant, cliquez sur **Valeurs** pour modifier les paramètres de format machine.



Note : Ce champ est automatiquement mis à jour si le format machine cible est différent du format courant. Cochez la case **Signaler changement de format machine** si vous voulez être averti des mises à jour du champ **Sortie en format machine**.

- Cliquez sur **OK** pour retourner au dialogue **Envoyer à Gestionnaire de points**.
- Cliquez sur **OK**. Le dialogue **Gestionnaire de points** s'ouvre et liste les fichiers à broder.



Suggestion : Pour supprimer un dessin de la file d'attente, sélectionnez-le et cliquez sur **Annuler**.

Sujets connexes

- ◀ [Configuration matérielle](#)
- ◀ [Configurer les machines pour Gestionnaire de points](#)
- ◀ [Formats des machines à broder](#)

- ◀ [Formats machine standards](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Exporter des dessins de broderie pour machine

Chaque machine à broder parle son langage propre. Chacune a ses propres commandes de contrôle. Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format interprétable par la machine à broder. Les [fichiers machine](#) ou fichiers « de points de broderie » ont des formats de faible niveau, destinés à être utilisés directement par les machines à broder. Ils ne contiennent que les coordonnées des points de broderie et les fonctions machines. Ils sont généralement créés « à la volée » lors de l'envoi de dessins sur machine. Ou ils sont convertis lors de l'enregistrement sur disque ou sur clé.



Note : La fonction de conversion **Bibliothèque de dessins** vous permet de convertir par lot vers et à partir de tous les EMB et autres types de fichier dessin compatibles. Elle convertit aussi par lot de nombreux formats de fichier machine, tels que DST, EXP, SEW. Voir également [Convertir dessins](#).

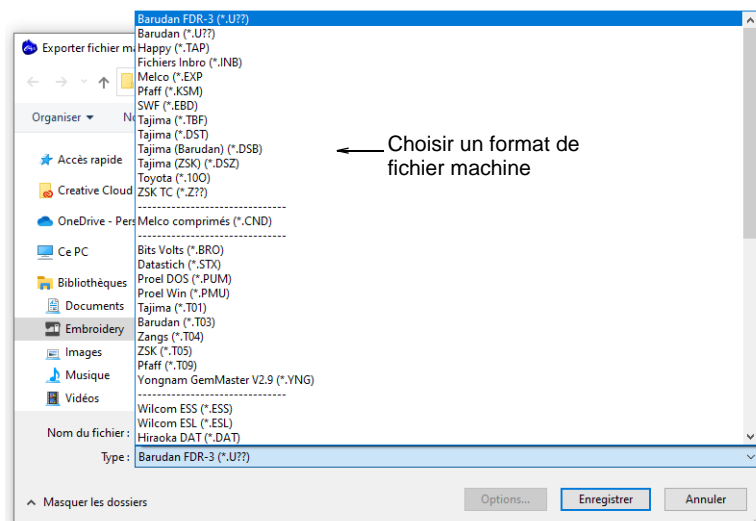
Exporter des dessins sur fichier machine



Utilisez Standard > Exporter fichier machine pour exporter le dessin pour exporter le dessin en cours dans un fichier machine pour la broderie.

Convertir un dessin ouvert en format de [fichier machine](#) est aussi simple que de choisir **Fichier > Exporter fichier machine**. EmbroideryStudio lit et convertit tous les formats courants. Les dessins créés dans EmbroideryStudio produisent généralement les meilleurs résultats. Les

autres types de fichier pourraient ne pas avoir toutes les données nécessaires pour réussir la conversion.



Pour les machines plus anciennes, vous pouvez aussi enregistrer des dessins dans un [disque de broderie](#) de marque déposée. Pour plus amples informations, voir [Utiliser des disques de broderie](#).



Attention : Si une caractéristique de dessin n'est pas disponible dans le type de fichier que vous sélectionnez, elle sera convertie – par exemple, **Fractionnement flexible** la couture peut être changée en Tatami uni.

Sujets connexes

- ◀ [Convertir dessins](#)
- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de connexions](#)
- ◀ [Utiliser des disques de broderie](#)
- ◀ [Formats machines](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Enregistrer des dessins en format CND Melco

Vous pouvez enregistrer des fichiers en format Melco CND à partir de EmbroideryStudio. Certaines fonctionnalités spécialisées de points de broderie, certains types de point, et certains remplissages et effets décoratifs se prêtent mal à la conversion. Si vous avez l'intention d'enregistrer un fichier en format CND, assurez-vous que les méthodes d'entrée, types de point et effets utilisés sont compatibles avec le logiciel Melco EDS-III.

Fonctions de coupe

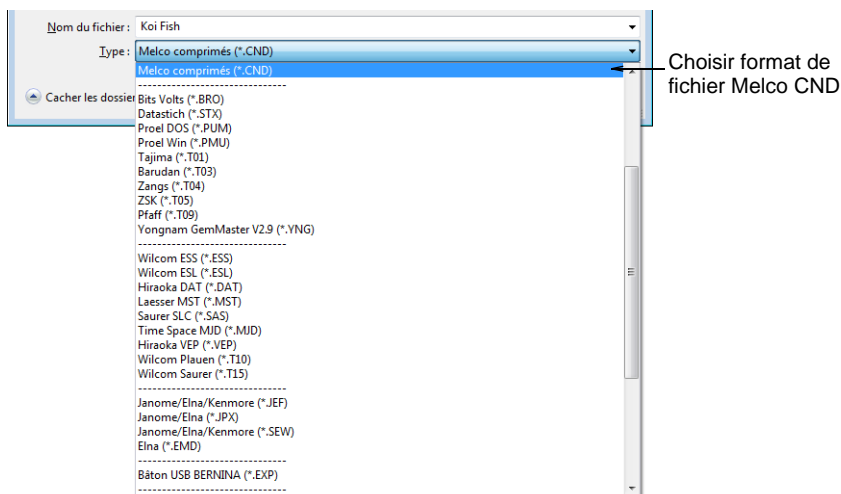
Les machines compatibles avec Superstar ne sont pas pourvues de coupe-fils. Si vous voulez broder un dessin sur une machine dépourvue de coupe-fils, définissez les valeurs machines de façon à ce qu'elles ne sortent **pas** de code de coupure. Numérisez ensuite le dessin pour des coupes manuelles. Les premières versions CND ne sont pas compatibles avec les codes de coupe Melco. Si vous êtes dans ce cas, définissez les valeurs de **format machine** de façon à ce que les coupures sortent en **Sauts**.

Remplissages Tatami tournant

Lors de l'enregistrement en format CND, vous devez spécifier comment convertir les points tournants tatami. Les objets avec des points tatami incurvés – par exemple les objets Colonne A – ne sont pas pris en charge par les premières versions du format CND. Dans le cas des machines compatibles avec Superstar, les points tournants Tatami sont tout simplement convertis en points **Marche**, l'équivalent EDS de Manuel. Pour les machines plus anciennes, les remplissages Tatami tournant doivent être convertis en Tatami standard – c'est-à-dire avec un **angle de point** unique – puis en Remplissage standard, l'équivalent EDS de Tatami standard.

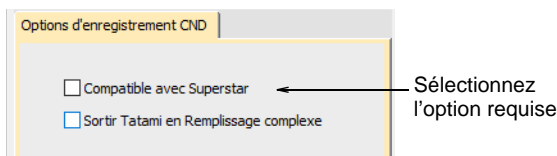
Marche à suivre pour enregistrer des dessins en format CND Melco

- 1 Sélectionnez **Fichier > Exporter fichier machine**. Le dialogue **Exporter dessin** s'ouvre.



- 2 Sélectionnez **Melco CND** sur la liste **Fichiers de type**.
- 3 Entrez un nom pour le dessin dans le champ **Nom de fichier**.

- 4 Cliquez sur **Options**. Le dialogue **Options d'enregistrement** s'ouvre.



- 5 Sélectionnez l'option requise pour la conversion des remplissages **Tatami tournant**.

Option	Fonction
Compatible avec Superstar	Convertit Tatami tournant en Marche (l'équivalent EDS de Manuel). Remplissage complexe Tatami est sorti en Remplissage standard (l'équivalent EDS de Tatami). Les machines compatibles avec Superstar ne sont pas pourvues de coupe-fils.
Sortir Tatami en Remplissage complexe	Convertit les remplissages Tatami tournant en Tatami standard – c'est-à-dire avec un angle de point unique – puis en Remplissage standard EDS.



Note : Ces fonctions sont également disponibles quand vous envoyez un dessin CND à broder.

- 6 Cliquez sur **OK**, puis sur **Enregistrer**.

Sujets connexes

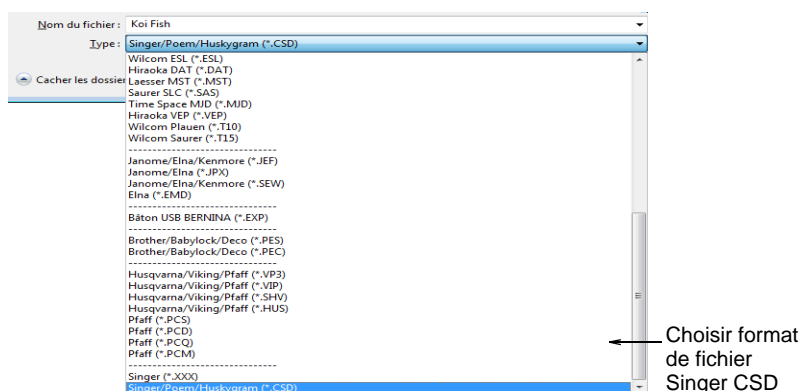
- ◀ [Formats machine standards](#)
- ◀ [Format Melco CND](#)
- ◀ [Conversion du format Melco CND en format de Wilcom EMB.](#)

Enregistrer des dessins de broderie en format CSD Singer

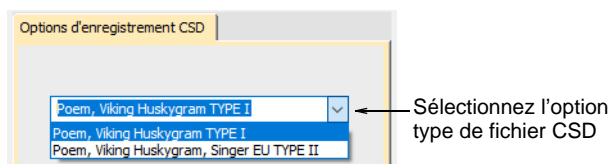
L'option **Options d'enregistrement CSD** vous permet de choisir entre CSD Type I et Type II.

Marche à suivre pour enregistrer des dessins de broderie en format CSD Singer

- 1 Sélectionnez **Fichier** > Exporter fichier machine. Le dialogue **Exporter dessin** s'ouvre.



- 2 Sélectionnez **CSD** sur la liste **Fichiers de type**.
- 3 Entrez un nom pour le dessin dans le champ **Nom de fichier**.
- 4 Cliquez sur **Options**. Le dialogue **Options d'enregistrement** s'ouvre.



- 5 Sélectionnez l'option requise de type de fichier CSD
 - ◀ Type II a été introduit dans le logiciel CS 1.2B pour la machine POEM.
 - ◀ Type II est également utilisé par le logiciel Singer EU pour la machine POEM.
 - ◀ Les fichiers de Type II stocke également les valeurs RVB de couleurs de fil et un icône du dessin de broderie.
- 6 Cliquez sur **OK**, puis sur **Enregistrer**.

Sujets connexes

- ◀ [Ouvrir des fichiers machine dans](#)

Utiliser des disques de broderie

La bande papier est le support traditionnel pour stocker des dessins dans un format de données de [broderie](#). Les disques de broderie, qui ont

maintenant remplacé dans une très large mesure la bande papier, sont des disquettes spécialement formatées utilisées pour transférer des dessins de l'ordinateur à la machine à broder. Vous pouvez formater des disques de broderie et y enregistrer des dessins à partir de EmbroideryStudio. Le format utilisé dépendra de la machine à broder sélectionnée. Les dessins sont généralement mémorisés en format de données de [point de broderie](#), mais Melco CND, par exemple, est un format de fichier « comprimé ».



Vous pouvez également ouvrir des dessins stockés sur des disques de broderie de format divers directement dans EmbroideryStudio. Une fois que des dessins sont lus, vous pouvez les faire sortir tels quels, les modifier et les faire sortir dans leur format initial, ou les enregistrer comme fichier [EMB](#). Vous pouvez, si vous le désirez, les convertir en objets. Après la conversion, un dessin peut être [redimensionné](#) et modifié. Voir également [Ouvrir des fichiers machine dans](#).

Lire des dessins à partir d'un disque de broderie



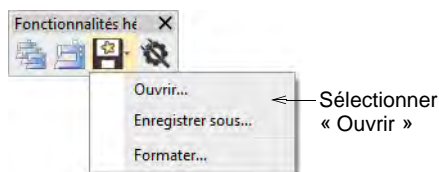
Utiliser Fonctionnalités héritées > Disque de broderie pour ouvrir ou enregistrer des dessins dans des formats de disque de broderie de marque déposée.

Vous pouvez ouvrir des dessins en d'autres formats à partir des [disques de broderie](#) spécialement formatés 1.44 Mo DS/HD (double face haute densité).

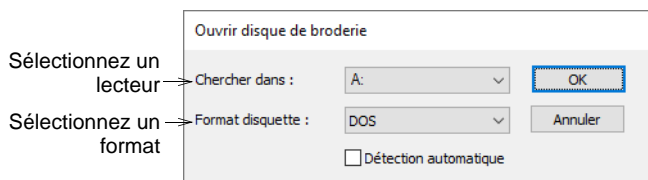
Marche à suivre pour lire des dessins à partir d'un disque de broderie

- 1 Insérez le disque de broderie dans le lecteur de disquette de votre ordinateur.

2 Sélectionnez **Disque de broderie** > **Ouvrir**.



Le dialogue **Ouvrir disque de broderie** s'ouvre.

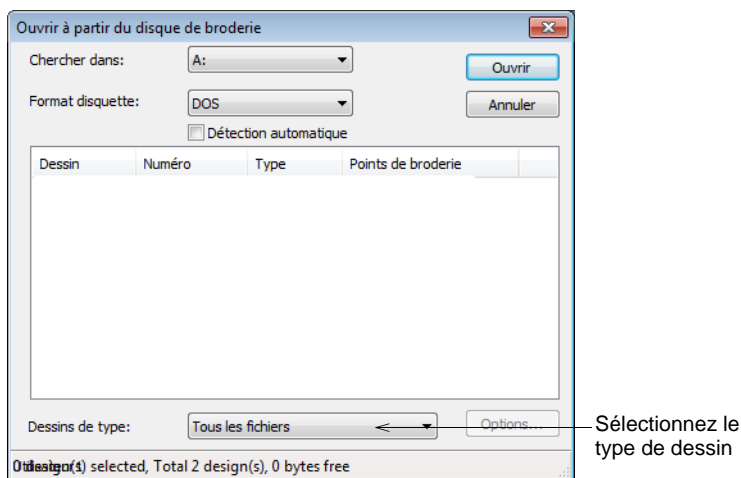


3 Sur la liste **Chercher dans**, sélectionnez le lecteur de disquette.

4 Sélectionnez le format de disquette :

- ◀ soit en sélectionnant le format sur la liste **Format disquette**,
- ◀ soit en sélectionnant la case à cocher **Détection automatique** et en laissant EmbroideryStudio déterminer automatiquement le format. Ceci prend généralement plus de temps.

5 Cliquez sur **OK**. Le dialogue **Ouvrir à partir du disque de broderie** s'ouvre.



6 Sur la liste **Dessins de type**, sélectionnez un type de dessin. Tous les dessins enregistrés sur disquette sont listés dans le panneau. Si aucun dessin n'est listé, assurez-vous que vous avez sélectionné le lecteur et le format de disque corrects.



Note : Si le bouton **Options** est disponible, vous pouvez définir des options de **reconnaissance** pour le dessin.

7 Cliquez sur **Ouvrir**.

Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)
- ◀ [Format Melco CND](#)
- ◀ [Conversion du format Gunold PCH en Wilcom EMB](#)
- ◀ [Ouvrir les fichiers machine](#)

Formater disques de broderie



Utiliser Fonctionnalités héritées > Disque de broderie pour formater des disques de broderie de marque déposée.

Les disques de broderie doivent être formatés de façon à convenir à la machine à broder choisie, sinon la machine ne pourra pas lire le dessin. Les ordinateurs plus anciens ont généralement un lecteur 1.44 Mo à haute densité. Comme les machines à broder utilisent presque toujours des disquettes à haute densité, le transfert des dessins ne pose normalement aucun problème. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

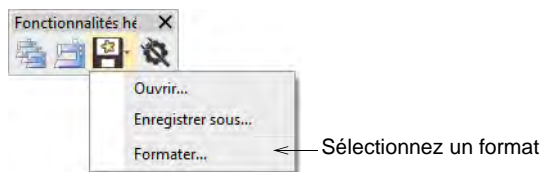
Marche à suivre pour formater des disques de broderie

1 Insérez une disquette 3,5 de la densité requise dans le lecteur de disquette de votre ordinateur.

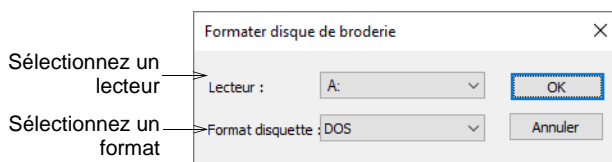


Note : Utilisez le type de disque requis par la machine à broder, et non par l'ordinateur.

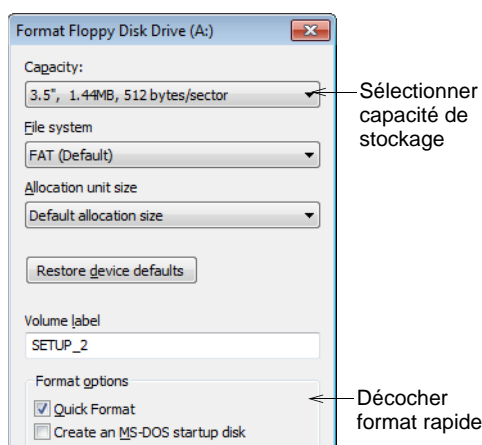
2 Sélectionnez **Disque de broderie > Formater**.



Le dialogue **Formater disque de broderie** s'ouvre.



- 3 Sur la liste **Lecteur**, sélectionnez le lecteur de disquette.
- 4 Sur la liste **Format disquette**, sélectionnez le format de disquette requis.
- 5 Cliquez sur **OK** pour confirmer. Le dialogue **Format** s'ouvre. C'est un dialogue du système de MS Windows® system, et il peut varier en fonction du système d'exploitation que vous utilisez.



- 6 Sur la liste **Capacité**, sélectionnez la capacité de mémoire de la disquette.
- 7 Dans le panneau **Options de formatage**, sélectionnez l'option « format complet ». **Format rapide** efface toutes les données de la disquette sans la reformater. Désélectionnez l'option pour reformater une disquette vierge. Pour plus amples informations, reportez-vous votre documentation MS Windows®.
- 8 Cliquez sur **Démarrer**. Une barre d'état d'avancement apparaît. Un message vous indiquera que le formatage est terminé.



Note : Si vous rencontrez des difficultés avec le formatage d'un **disque de broderie** Melco, vérifiez que votre lecteur de disquette peut opérer avec des disquettes à simple densité.

Écrire des dessins sur disque de broderie

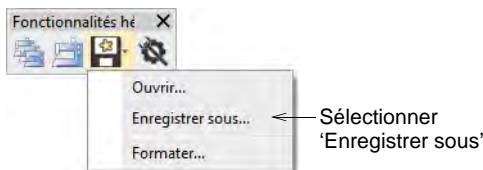


Utiliser Fonctionnalités héritées > Disque de broderie pour ouvrir ou enregistrer des dessins dans des formats de disque de broderie de marque déposée.

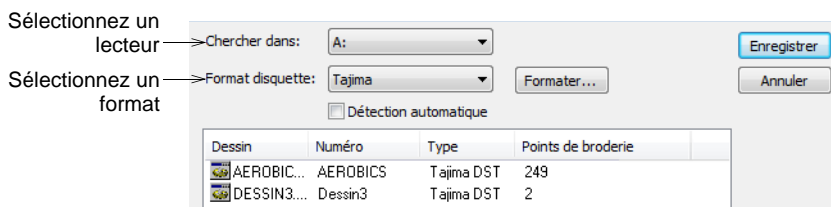
Enregistrez les dessins sur [disque de broderie](#) pour les broder sur une machine spécifique. Quand vous enregistrez dans un nouveau format, le dessin est converti pour programmer les [fonctions machine](#) et commandes compatibles avec la machine choisie.

Marche à suivre pour écrire des dessins sur disque de broderie

- 1 Insérez le disque de broderie dans le lecteur de disquette de votre ordinateur.
- 2 Sélectionnez **Disque de broderie > Enregistrer sous**.



Le dialogue **Enregistrer sur disque de broderie** s'ouvre.



- 3 Sur la liste **Chercher dans**, sélectionnez le lecteur de disquette.
- 4 Sélectionnez le format de disquette :
 - ◀ soit en sélectionnant le format sur la liste **Format disquette**,
 - ◀ soit en sélectionnant la case à cocher **Détection automatique** et en laissant EmbroideryStudio déterminer automatiquement le format.

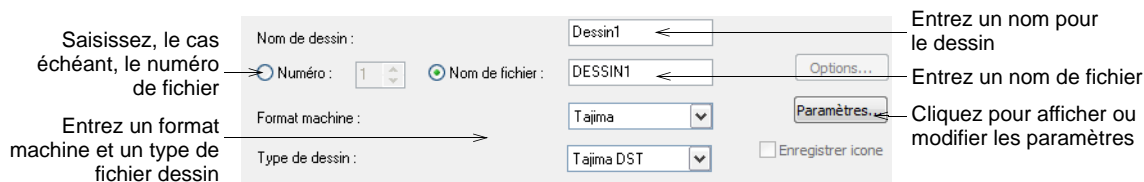
Tous les dessins enregistrés sur la disquette sont listés dans le panneau.



Note : Si la disquette n'est pas formatée, ou si son format n'est pas correct, cliquez sur **Formater**.

- 5 Entrez un nom pour le dessin dans le champ **Nom de dessin**.

6 Entrez un nom pour le dessin dans le champ **Nom de fichier**.



7 Si le champ **Numéro** est activé, entrez un numéro de fichier.

Cette information n'est pas requise par tous les [formats machines](#). Cette option apparaît sur fond gris si le mécanisme d'attribution de nom de fichier n'est pas compatible avec le type de disque de broderie. Tajima utilise des noms de fichier de forme libre, il est donc possible d'utiliser un système de numérotation ou un système de noms, comme l'indique le dialogue.

8 Sélectionnez un format machine sur la liste **Format machine**.

Certaines machines peuvent lire différents formats. Par exemple, certaines machines Tajima peuvent lire les formats Barudan aussi bien que les formats Tajima.



Suggestion : Pour afficher ou modifier les paramètres de format machine, cliquez sur **Valeurs**.

9 Sur la liste **Type de dessin**, sélectionnez le type de fichier à enregistrer sur disque de broderie. En principe, il n'y a qu'un type de fichier disponible.

10 Si disponible, sélectionnez la case à cocher **Enregistrer icône** pour inclure une image-vignette du dessin au fichier dessin.

Cet icône apparaît dans le panneau de configuration de la machine pendant la broderie.

11 Cliquez sur **Enregistrer**.



Attention : Attendez que la lampe du lecteur de disquette s'arrête de clignoter avant de retirer la disquette.

Sujets connexes

- ◀ [Formats machine standards](#)

PARTIE X

GESTION DES FICHIERS

EmbroideryStudio vous permet de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont les dessins de broderie proprement dits. Mais il existe d'autres ressources que vous pouvez créer, comme des modèles de dessins, des motifs et des bordures personnalisés. Ces actifs sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de EmbroideryStudio ou d'un patch de mise à jour.

Gestion des dessins

Bibliothèque de dessins est un outil de gestion de dessins de broderie. L'utiliser pour parcourir les fichiers de dessins et d'illustrations stockés dans votre ordinateur ou sur le réseau de l'entreprise. La rapidité et l'aspect pratique des capacités de Bibliothèque de dessins sont idéals pour l'utilisation commerciale de tous les jours, évitant les va-et-vient de et vers **Explorateur de fichiers**. Il reconnaît tous les formats de fichier utilisés par EmbroideryStudio. Il facilite aussi la recherche, le classement et la visualisation de tous les dessins de broderie stockés sur votre réseau. Pour plus amples informations, voir [Gestion des dessins](#).

Gestion des fichiers

C'est une bonne idée de vous familiariser avec les emplacements et les noms de fichiers de vos ressources personnalisées pour vous protéger en cas de panne d'ordinateur, pour partager des ressources et dans les cas où vous devez copier manuellement le contenu de vos dossiers de ressources vers les nouveaux emplacements. Pour plus amples informations, voir [Gestion des actifs](#).

Modèles de produit

EmbroideryStudio vous permet de choisir une toile de fond de vêtement ou de produit sur laquelle positionner votre décoration. Cette fonctionnalité est principalement utilisée pour afficher l'emplacement, la taille et l'apparence générale à des fins de visualisation et d'approbation. Vous pouvez ajouter vos propres modèles de produits unicolores et multicolores au logiciel en suivant la méthode décrite dans cette section. Pour plus amples informations, voir [Product Visualizer Templates](#).

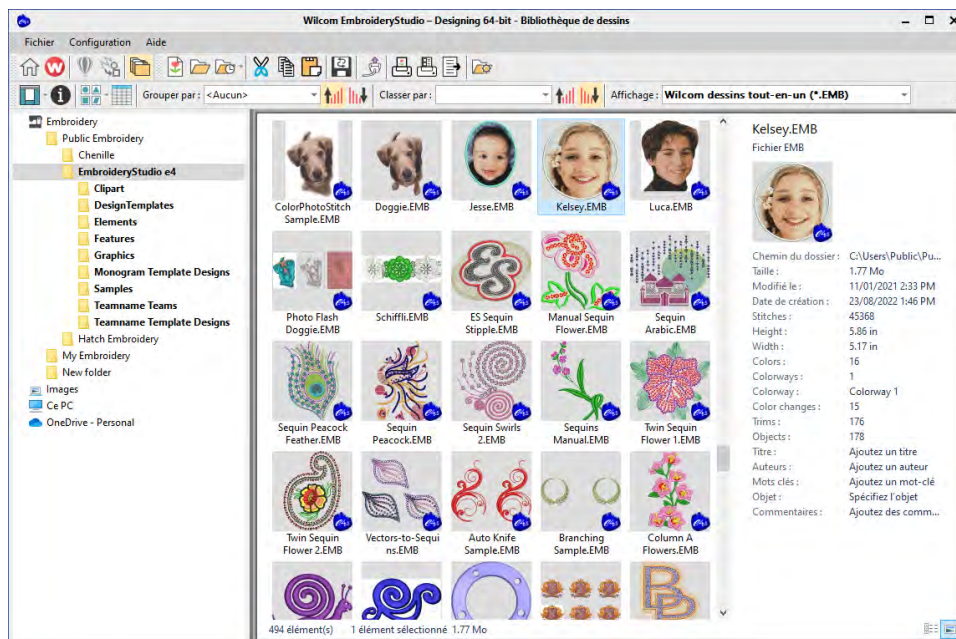
Alphabets personnalisés

EmbroideryStudio offre des méthodes pour créer des alphabets de broderie personnalisés. Vous pouvez créer des polices de broderie entières à partir de polices TrueType converties. Vous pouvez numériser des lettres à partir d'images de [toile de fond](#), convertir des [objets vectoriels](#) ou numériser à main levée en utilisant l'un des outils de méthode d'entrée. Vous pouvez utiliser des [illustrations](#) de sources telles que des livres de calligraphie ou police TrueType. Pour plus amples informations, voir [.](#)

Chapitre 39

Gestion des dessins

Bibliothèque de dessins est un outil de gestion de dessins de broderie. Utilisez-le pour parcourir les fichiers de dessins et d'illustrations stockés dans votre ordinateur ou sur votre réseau local. La rapidité et l'aspect pratique des capacités de **Bibliothèque de dessins** sont idéals pour l'utilisation commerciale de tous les jours, évitant les va-et-vient de et vers **Explorateur de fichiers**. Il reconnaît tous les formats de fichier utilisés par EmbroideryStudio. Il facilite aussi la recherche, le classement et la visualisation de tous les dessins de broderie stockés sur votre réseau.



Si vous êtes déjà familiarisé avec **Explorateur de fichiers**, vous aurez l'intuition de l'interface. Il y a toutefois quelques différences.

Bibliothèque de dessins est une « bibliothèque virtuelle » en ce sens que tout dessin dans votre système peut être localisé et affiché dans le panneau de navigation. Tout dossier contenant des dessins de broderie, qu'il soit sur votre disque dur, dans un périphérique de stockage externe

ou sur un réseau local, peut être inclus dans le panneau de navigation. En bref, **Bibliothèque de dessins** vous permet de :

- ◀ Rechercher des dessins de broderie – y compris des fichiers d’illustrations – n’importe où sur votre lecteur de disque dur, des lecteurs de réseau ou des périphériques externes, comme une clé USB ou un lecteur ZIP.
- ◀ Faire des recherches de diverses façons, y compris en utilisant des données telles que le titre du dessin, le sujet, les auteurs, les tags, etc. Des informations relatives aux commandes peuvent être aussi associées à tout fichier dessin compatible.
- ◀ Prévisualiser des informations relatives au dessin dans le panneau de prévisualisation ou le docker **Informations relatives au dessin**.
- ◀ Créer une structure organisatrice pour faciliter la catégorisation. Ajouter ou supprimer des dossiers de dessins dans votre « bibliothèque virtuelle ».
- ◀ Enregistrer et gérer des devis, des commandes et des approbations.
- ◀ Convertir par lot des fichiers de dessin sélectionnés en de nombreux formats de fichier, tels que DST, EXP, SEW, et autres.
- ◀ Imprimer des dessins sélectionnés ou les envoyer sur machine pour y être brodés, ou dans des dossiers pouvant être accédés par des machines pour les broder.
- ◀ Utiliser **Bibliothèque de dessins** pour se charger des devis, des commandes et des approbations.



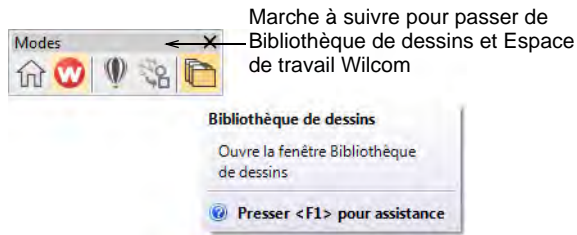
Attention : Les illustrations (cliparts) et motifs de broderie inclus ne sont destinés qu’à un usage personnel – c’est-à-dire qu’ils ne peuvent être vendus sous quelque forme que ce soit. Changer le support – c’est-à-dire de clipart à broderie ou de broderie à clipart – ne supprime pas la protection du copyright.



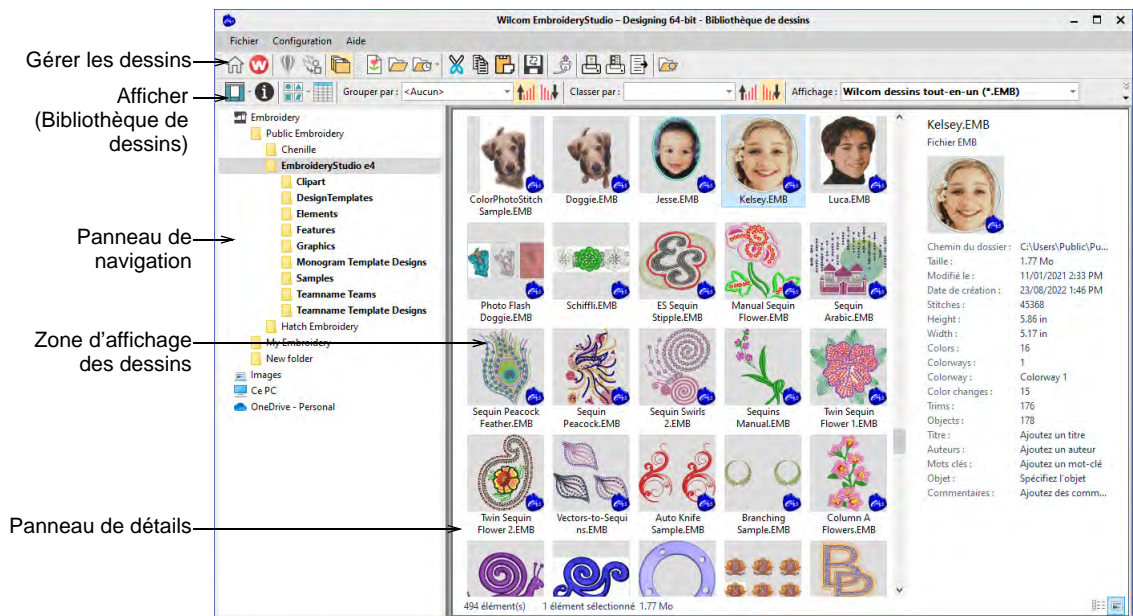
Note : Il faut d’abord enregistrer CoreIDRAW® avant qu’il puisse être utilisé par EmbroideryStudio. L’enregistrement vous donne également accès aux dernières mises à jour de CoreIDRAW®. Cela offre une adhésion standard à CoreIDRAW® qui vous donne accès au contenu – cliparts, polices, banques de photos, modèles – via Corel CONNECT.

Agencement de la bibliothèque de dessins

On accède à la **Bibliothèque de dessins** à partir de la barre d'outils **Modes**.



La bibliothèque a cinq composants principaux – barres d'outils, panneau de navigation, zone d'affichage des dessins, panneau d'informations relatives aux dessins et dock **Informations relatives au dessin**. L'apparence pourra varier quelque peu selon le système d'exploitation utilisé.



Les composants de la bibliothèque sont récapitulés ci-dessous...

Composant	Fonction
Panneau de navigation	Le panneau de navigation dans la Bibliothèque de dessins n'est pas une réplique exacte de la structure de dossier de votre Explorateur de fichiers. Il ne contient que les dossiers concernant les dessins de broderie et la multi-décoration. Sélectionnez et ajoutez n'importe quel dossier dans votre ordinateur ou sur votre réseau pour visualiser les types de fichier compatibles.
Zone d'affichage des dessins	La zone d'affichage de dessins montre des dessins contenus dans les dossiers sélectionnés correspondant au filtre sélectionné et aux critères de recherche saisis dans la barre d'outils Afficher (Bibliothèque de dessins). <ul style="list-style-type: none">• Utilisez la barre d'outils pour filtrer l'affichage du dessin.• Cliquez à droite sur les dessins de broderie sélectionnés pour accéder au menu contextuel. Utilisez ce dernier pour couper, copier et supprimer sans quitter le logiciel.• Utilisez-le aussi pour zipper des dessins et des dossiers.
Panneau de détails	Lorsqu'un dessin est sélectionné, des informations récapitulatives s'affichent dans le panneau de prévisualisation.
Docker Informations relatives au dessin	Vérifiez les informations relatives aux dessins via ce docker. Ceci est toujours conseillé avant de procéder à l'approbation du dessin ou à la broderie. Des informations récapitulatives ou relatives aux dessins peuvent être communiquées par le numériseur ou l'équipe de vente. Ces informations peuvent être imprimées avec les fiches d'approbation et les feuilles de programmation de production.
Barres d'outils	
Mode	Basculez vers Espace de travail Wilcom pour numériser et éditer des dessins de broderie.
Gérer les dessins	Ouvrez des dessins sélectionnés ou récents, coupez, copiez et collez-les, convertissez-les, imprimez-les ou faites-les sortir sur une machine à broder connectée ou un support de données.
Afficher (Bibliothèque de dessins)	Vous pouvez faire des recherches ou des classements dans la bibliothèque de broderie tout entière, ou dans tout dossier choisi, sur la base d'un critère sélectionné. Vous pouvez trouver et gérer des dossiers contenant des dessins de broderie.

Afficher des dessins dans les dossiers du réseau

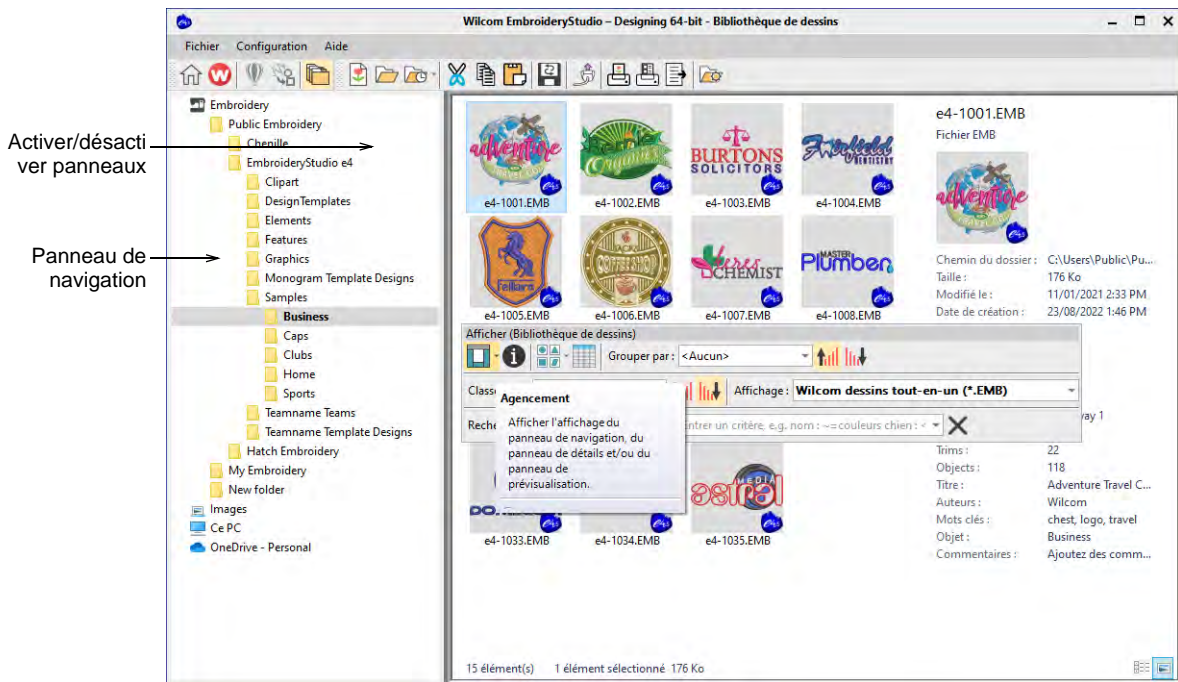


Cliquez sur Modes > Bibliothèque de dessins pour ouvrir la fenêtre Bibliothèque de dessins à partir de laquelle rechercher et cataloguer des dessins, ainsi que des devis, commandes et approbations.



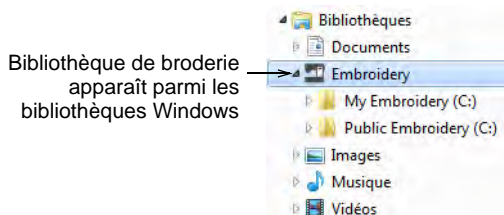
Utilisez **Afficher > Agencement** pour basculer l'affichage du panneau de navigation, du panneau de détails, et/ou du panneau de prévisualisation.

Naviguer jusqu'aux dossiers de dessins à l'aide d'**Bibliothèque de dessins** est analogue à la navigation avec **Explorateur de fichiers**. Votre accès aux dossiers de dessins sur votre réseau n'est limité que par vos droits d'accès au réseau établis par votre [administrateur de système](#). Vous pouvez visualiser tout type de fichier compatible se trouvant dans les dossiers de dessins. Vous pouvez rechercher, classer, grouper et parcourir des dessins par client ou par commande. Cliquez sur l'icône **Bibliothèque de dessins** sur la barre d'outils Modes. **Bibliothèque de dessins** s'ouvre dans sa propre fenêtre.

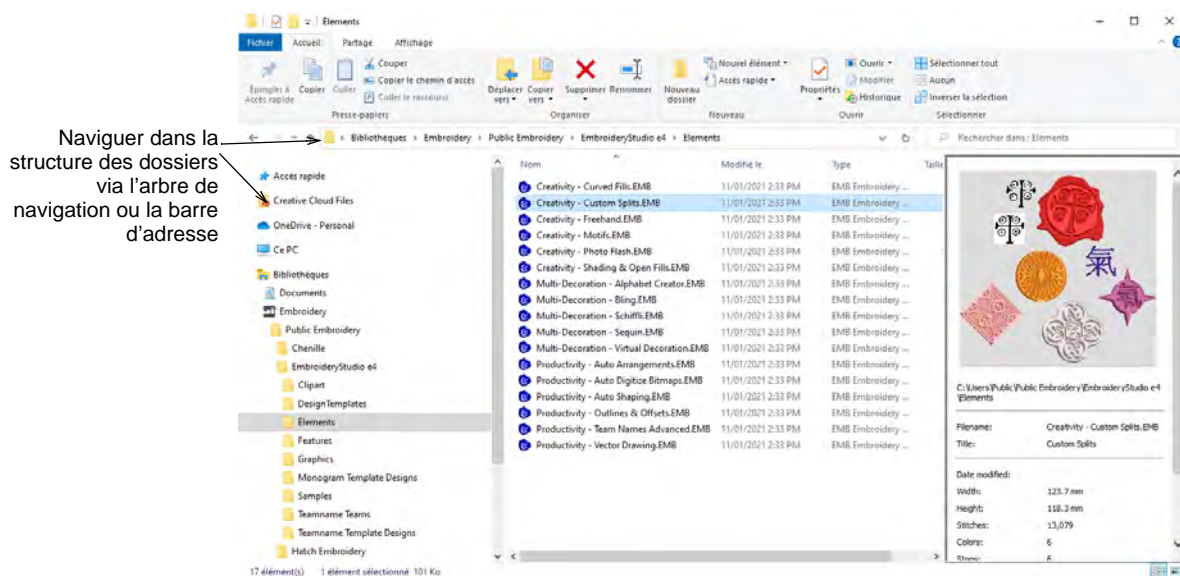


Bibliothèque de dessins est « virtuel » en ce sens que tout dessin dans votre système peut être localisé et affiché dans la bibliothèque. **Ce**

dossier fait office de conteneur qui apparaît Explorateur de fichiers parmi vos autres bibliothèques Windows.



Vous pouvez ajouter des dossiers dans **Explorateur de fichiers** et dans **Bibliothèque de dessins**. La structure initiale du dossier est créée par votre installation. Toutefois, les dossiers sur votre réseau local qui contiennent des dessins de broderie ou des illustrations peuvent potentiellement être inclus et visualisés dans **Bibliothèque de dessins**.



Suggestion : L'affichage de **Bibliothèque de dessins** peut être rafraîchi en pressant la touche **F5**, tout comme pour **Explorateur de fichiers**.

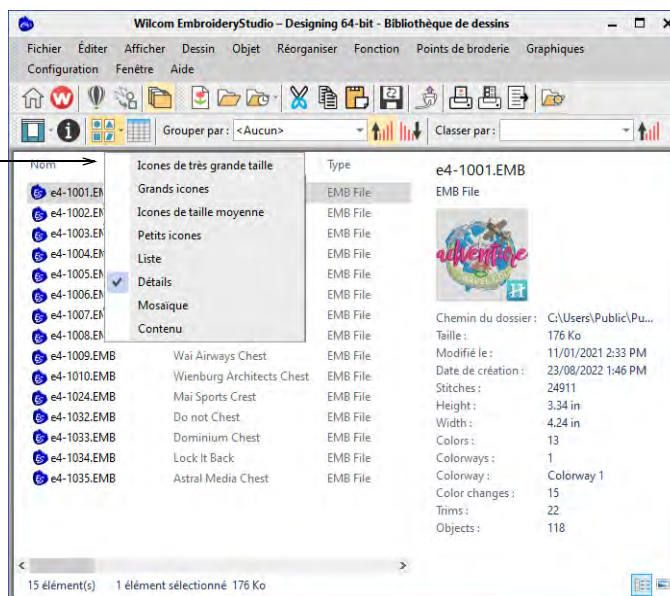
Changer d'affichage dessin



Utilisez **Afficher > Changer affichage** pour sélectionner uniquement des vignettes, des vignettes avec des informations sur les points de broderie ou uniquement des informations récapitulatives.

Utilisez la barre d'outils **Gérer dessins** pour contrôler l'affichage du panneau de navigation ainsi que l'apparence des vignettes. Utilisez la liste déroulante **Changer affichage** pour afficher les dessins dans le format désiré.

Afficher des
dessins comme
icônes ou comme
listes



Suggestion : L'affichage de **Bibliothèque de dessins** peut être rafraîchi en pressant la touche **F5**, tout comme pour **Explorateur de fichiers**.

Afficher détails de dessin



Utiliser **Afficher > Reparamétrer colonnes de détails** pour reparamétrer les colonnes affichées en mode **Détails** à l'agencement par défaut.

Les colonnes de détails par défaut varient selon le type de fichier et sont contrôlées par MS Windows®. **Bibliothèque de dessins**. Cependant, Wilcom fournit des colonnes supplémentaires pour les données dérivées des fichiers de broderie. Celles-ci peuvent inclure le statut du dessin, le client, la date de la commande, etc. Ces détails sont principalement

destinés à être utilisés avec EMB, mais peuvent aussi s'appliquer à d'autres formats de broderie.

Données de broderie listées par défaut

Name	Title	Date modified	Width	Height	Colors	Stitches	Design status
e4-1011	Bens Boy Scouts Crest Ch...	13/04/2017 1:27 PM	74.9 mm	74.9 mm	3	10569	7-Approved
e4-1012	Department Of Army Crest	13/04/2017 1:27 PM	91.8 mm	91.8 mm	3	21050	6-Sent to Cust...
e4-1013	Eastside Eagles Crest	13/04/2017 1:27 PM	81.2 mm	85.7 mm	4	15760	8-In Production
e4-1014	Fire And Rescue Crest	13/04/2017 1:27 PM	87.2 mm	87.2 mm	6	19462	
e4-1015	Goodwin Golf Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	86.6 mm	23.2 mm	2	3199	7-Approved
e4-1016	Kennedy Grammar Schoo...	13/04/2017 1:27 PM	107.5 mm	89.1 mm	3	20703	8-In Production
e4-1017	Kiang Chess Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	27.1 mm	97.2 mm	1	3437	7-Approved
e4-1018	Lawton Coast Guard Crest	13/04/2017 1:27 PM	83.9 mm	84.1 mm	7	14140	7-Approved
e4-1019	Slaters Sports Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	55.3 mm	72.2 mm	4	12619	7-Approved
e4-1020	Tourism Industry Council ...	13/04/2017 1:27 PM	97.0 mm	28.6 mm	5	4823	6-Sent to Cust...
e4-1021	UEQ Crest	13/04/2017 1:27 PM	62.8 mm	89.3 mm	2	8912	8-In Production
e4-1022	Warthogs crest	13/04/2017 1:27 PM	103.9 mm	103.2 mm	12	21805	7-Approved
e4-1023	Wilson Motorcycle Club ...	13/04/2017 1:27 PM	70.3 mm	46.4 mm	6	11668	7-Approved
e4-1025	The Cloaks Crest	13/04/2017 1:27 PM	105.9 mm	87.9 mm	1	5930	7-Approved
e4-1026	Athletics Association Crest	13/04/2017 1:27 PM	66.2 mm	74.0 mm	3	9243	8-In Production
e4-1027	Brynseels Swim Team Crest	13/04/2017 1:27 PM	110.4 mm	58.0 mm	7	11421	8-In Production
e4-1028	T Basketball Crest	13/04/2017 1:27 PM	86.8 mm	71.1 mm	2	10573	7-Approved
e4-1029	Tennis Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	83.8 mm	83.1 mm	5	15450	7-Approved
e4-1030	Wolves Crest	13/04/2017 1:27 PM	87.5 mm	76.3 mm	7	21529	8-In Production
e4-1031	Baranoo FC Crest	13/04/2017 1:27 PM	81.6 mm	56.9 mm	5	10973	6-Sent to Cust...

Quand vous regardez les listes de dessins en affichage **Détails**, vous pouvez réarranger les colonnes dans n'importe quel ordre et avec toute une gamme de critères. Parfois, Windows reparamétrera les colonnes de détails aux valeurs Windows par défaut, même pour les fichiers EMB. Pour revenir à l'agencement par défaut, cliquez sur le bouton **Reparamétriser colonnes de détails**.

Grouper et classer des dessins de broderie

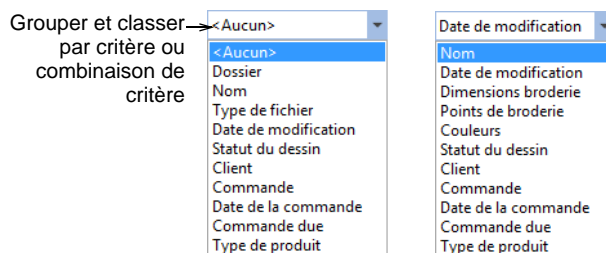
Divers mécanismes sont à votre disposition pour classer et grouper des listages de dessins...

Utiliser les listes déroulantes et basculer pour classer

Cliquer sur les en-têtes de colonne dans l'affichage de liste

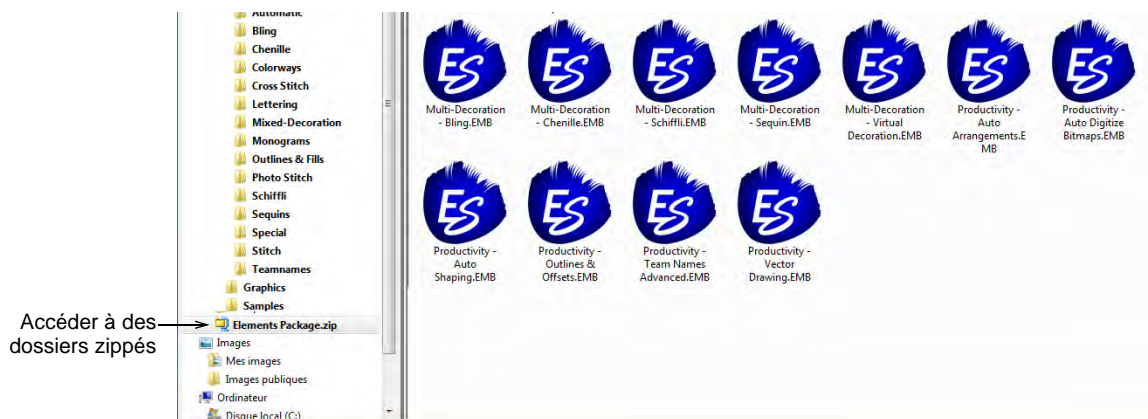
Nom	Modifié le	Type	Points de broderie	Statut du dessin	Client	Commande	Date de la commande	Commande due	Type de produit
ZetlandHigh - Team Names.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
ZetlandHigh - Insignia.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
Reeffish_Start.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
Reeffish_Finish.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
Dance_Conference_T-Shirt.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
Mexican Peppers.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroid							
Editing - Mexican Taqueria - Chest.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	135 KB	Editing (C:\Users\Public\Public E					
Editing - Mexican Taqueria - Cap.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	131 KB	Editing (C:\Users\Public\Public E					
My Special Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	46 KB	Custom Alphabets (C:\Users\Pub					
My Script Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	68 KB	Custom Alphabets (C:\Users\Pub					
My Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	63 KB	Custom Alphabets (C:\Users\Pub					

Les listes déroulantes **Grouper** et **Classer** par offrent aussi un mécanisme pratique pour gérer les commandes...



Afficher des dessins zippés

Afficher des dessins zippés dans les dossiers La restriction est que le contenu des dossiers zippés ne peut être affiché en images vignettes.



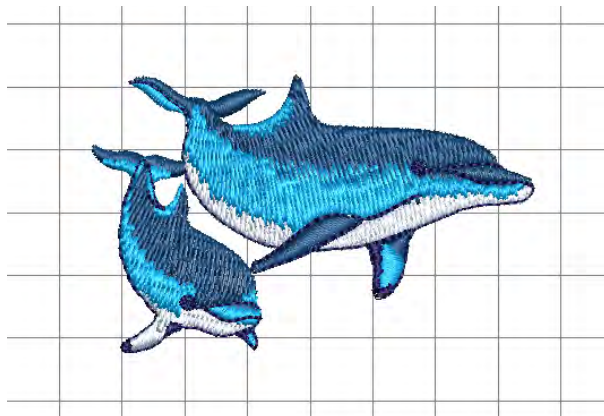
Sujets connexes

◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Ouvrir des dessins de broderie à partir de Bibliothèque de dessins

Les fichiers de dessin se répartissent en deux grandes catégories – les fichiers de dessin et les fichiers machine. Les fichiers de dessin sont ceux que vous ouvrez et modifiez dans **Espace de travail Wilcom**. Les fichiers machine sont généralement les fichiers que vous envoyez sur

machine pour la production. Il y a une certaine interconvertibilité entre les deux formats.

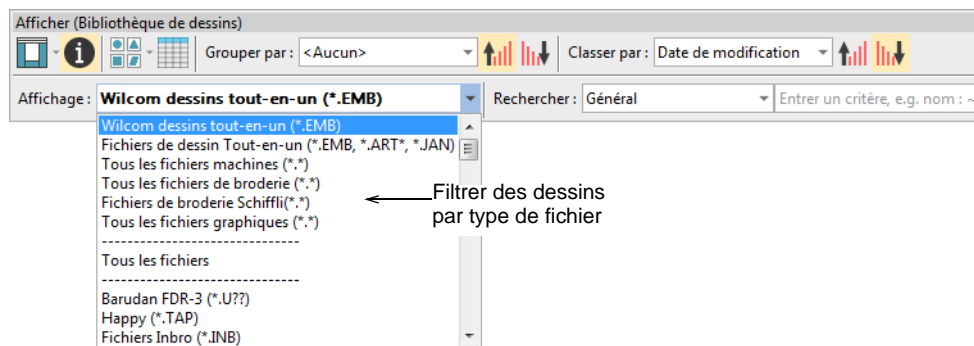


Sujets connexes

- ◀ [Filtre les dessins de broderie](#)
- ◀ [Ouvrir des fichiers de dessin](#)
- ◀ [Ouvrir de nouveaux fichiers à partir de fichiers existants](#)
- ◀ [Ouvrir des fichiers machine](#)

Filtre les dessins de broderie

Vous pouvez filtrer votre bibliothèque de broderie en catégories de fichiers – fichiers de dessin, fichiers machine, ou les deux.



La **Bibliothèque de dessins** peut filtrer :

- ◀ Tous les fichiers de dessin pris en charge par Wilcom : EMB, ART, JAN
- ◀ Tous les formats machine tels que DST, EXP, JEF, etc.
- ◀ Toutes les illustrations lues par EmbroideryStudio, vectorielles ou en matricielles (en mode point)

Sujets connexes

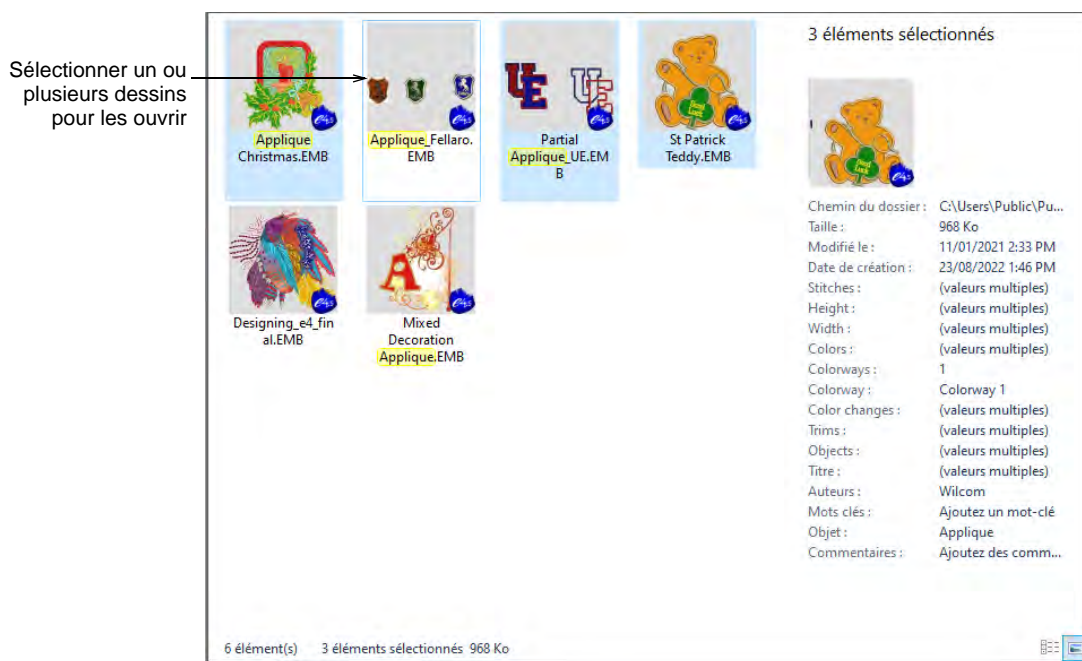
- ◀ Fichiers machine
- ◀ Formats de fichier de broderie compatibles

Ouvrir des fichiers de dessin



Utilisez Gérer dessins > Ouvrir sélectionné pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

Les fichiers de broderie, également appelés fichiers « tout-en-un » sont des formats de haut niveau qui contiennent des contours d'objet, des [propriétés d'objet](#) et des données de broderie. Quand vous ouvrez un fichier dessin dans le logiciel, les types de point, méthodes de numérisation et effets correspondants sont appliqués. Les fichiers dessins peuvent être mis à échelle, transformés et refaçonnés sans pour autant affecter la densité ou la qualité des points. Après la modification, vous pouvez enregistrer en n'importe quel format de fichier compatible.



A l'aide de la **Bibliothèque de dessins**, vous avez la possibilité d'ouvrir un ou plusieurs dessins sélectionnés dans leurs propres onglets de dessin. Sélectionnez tout simplement un ou plusieurs dessins en pressant et maintenant la touche **Ctrl** à mesure que vous cliquez, puis cliquez sur **Ouvrir sélection**.



Attention : Faites attention de ne pas ouvrir trop de dessins en même temps. Vous pouvez potentiellement sélectionner tous les dessins dans la bibliothèque et cliquer sur **Ouvrir sélection**. Cette opération ne peut être arrêtée et peut causer l'épuisement de la mémoire de l'ordinateur.

Ouvrir des fichiers machine

Chaque machine à broder parle son langage propre. Elle a ses propres commandes pour les diverses fonctions machine. Les fichiers machine, également appelés fichiers « points de broderie », sont des formats de bas niveau destinés à être utilisés directement par les machines. Ils contiennent des informations sur la position, la longueur et la couleur de chaque point de broderie. Quand ils sont lus dans le logiciel, les fichiers machine ne contiennent pas d'informations relatives aux objets, telles que les contours ou les types de point, mais présentent le dessin sous forme d'une série de blocs de points de broderie.



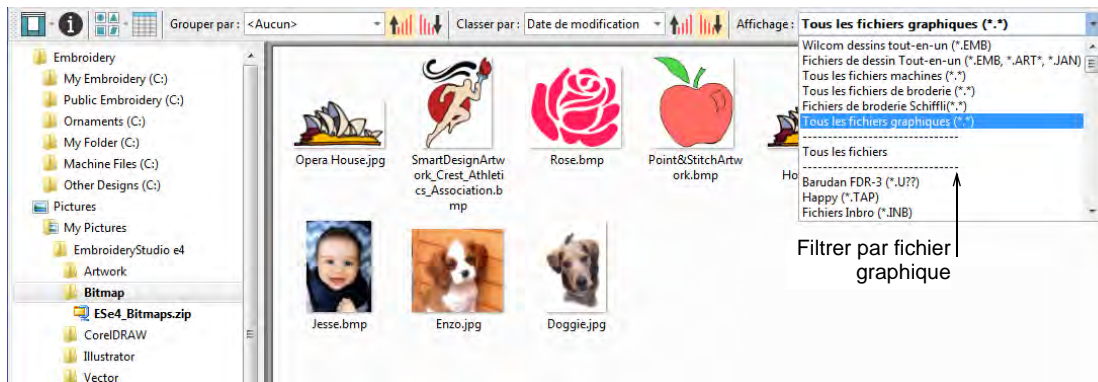
Alors que les fichiers machine ne se prêtent généralement pas à la modification, le logiciel peut reconnaître relativement bien les contours d'objet, les types de point et l'espacement à partir des données de broderie. Par défaut, les fichiers machine sont convertis en contours et en objets lors de l'ouverture dans le logiciel. Ces dessins « reconnus » peuvent être mis à échelle, le nombre de points étant recalculé pour les nouveaux contours. Ce traitement des points est effectif pour la plupart des dessins de broderie, mais ne reproduit pas le niveau de qualité des contours d'origine et peut avoir des difficultés avec certains points fantaisie.

Sujets connexes

◀ [Fichiers machine](#)

Ouvrir des fichiers graphiques

On peut ouvrir des illustrations dans EmbroideryStudio en format vectoriel ou en format image-point (raster) via **Bibliothèque de dessins**. Des exemples des deux types de fichier sont installés avec EmbroideryStudio dans la bibliothèque **Images** comme indiqué ci-dessous.



Support accru pour les fichiers CDR

La Bibliothèque de dessins fournit maintenant un support accru aux fichiers Corel CDR, y compris :

- ◀ Cliquer à droite pour accéder aux opérations de Windows – **Ouvrir**, **Ouvrir avec** – directement dans Graphiques CorelDRAW Ou bien, cliquer deux fois pour ouvrir un fichier CDR sélectionné en utilisant le modèle par défaut.
- ◀ Glissez-déposez-les Explorateur de fichiers dans Graphiques CorelDRAW.
- ◀ Glisser-déposer dans à l'intérieur de Espace de travail Wilcom
- ◀ Glisser-déposer dans à l'intérieur de CorelDRAW® Suite graphique



Note : Pour une description complète des formats de fichier image compatibles avec CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique de CorelDRAW® Suite graphique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Sujets connexes

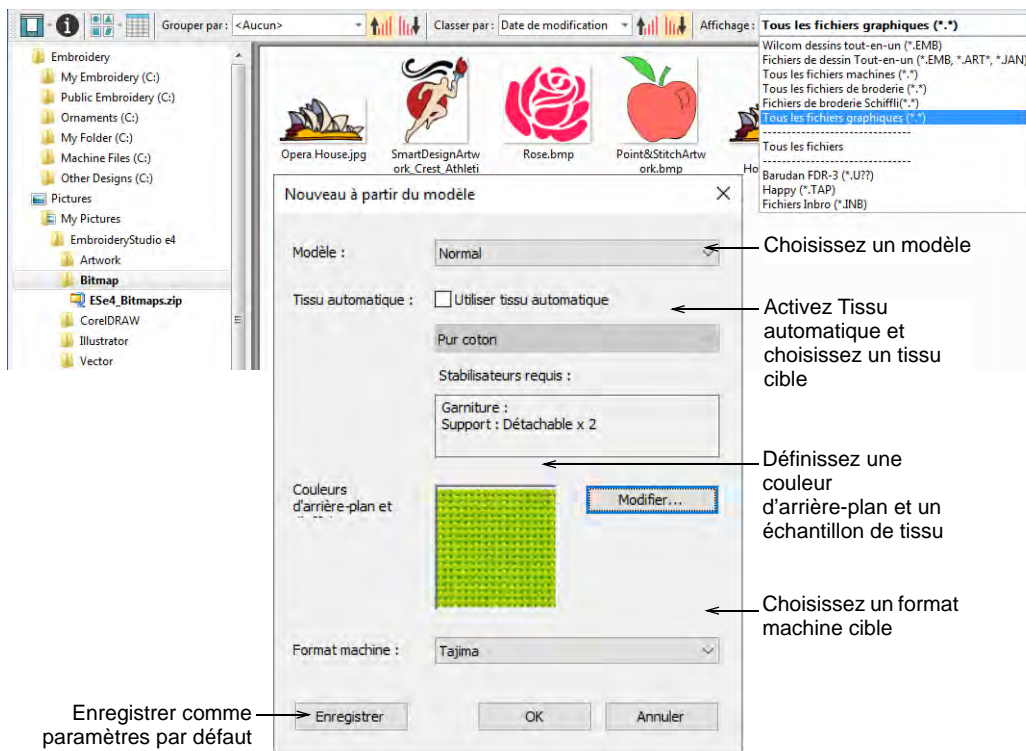
- ◀ [Numériser avec des images en mode point](#)

Ouvrir de nouveaux fichiers à partir de fichiers existants



Utilisez **Gérer dessins > Nouveau à partir de sélection** pour créer de nouveaux dessins axés sur des dessins sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins.

Au lieu d'ouvrir les dessins d'origine, vous pouvez utiliser **Nouveau à partir de sélection**. Dans la pratique, la seule différence est que cette commande crée une copie qui s'ouvre dans un nouvel onglet de dessin, préservant ainsi le fichier de dessin d'origine. Un clic à gauche utilise le modèle par défaut. Un clic à droite vous permet de sélectionner un modèle différent dans le dialogue. La sélection est retenue et utilisée la prochaine fois que la commande est invoquée.



La commande **Nouveau à partir de sélection** peut aussi être utilisée pour ouvrir des fichiers graphiques, y compris Corel CDR. Un nouveau fichier est ouvert dans EmbroideryStudio avant de passer à Graphiques CorelDRAW.



Suggestion : Si vous voulez ouvrir un dessin dans un autre, une fonction **Importer broderie** est disponible dans **Espace de travail Wilcom**. Vous pouvez combiner des dessins ou des éléments de dessin en un seul agencement de dessin.

Sujets connexes

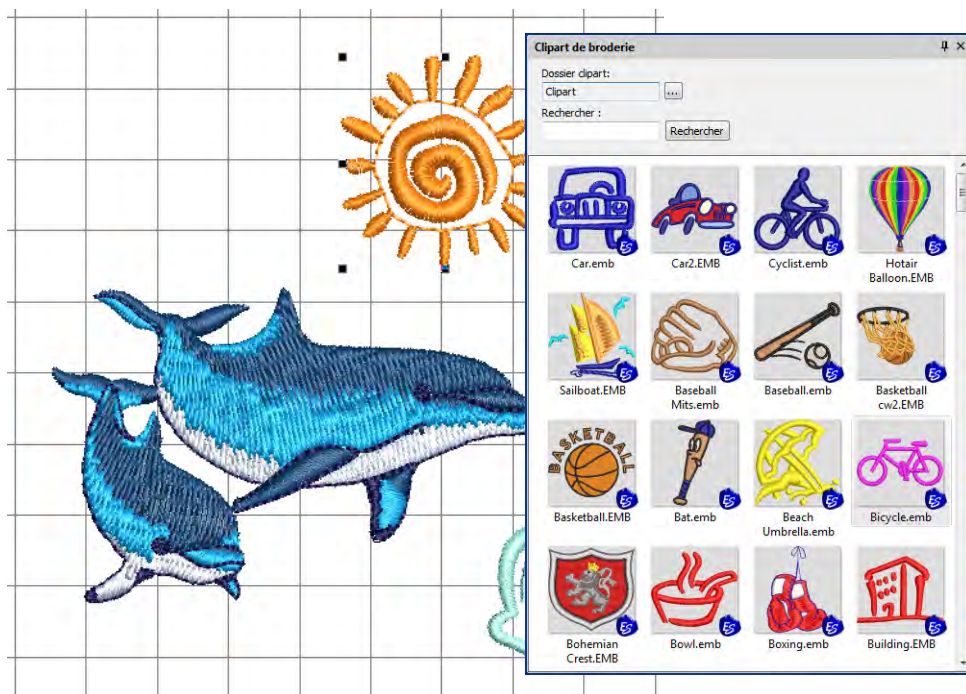
- ◀ [Combiner des objets et des dessins de broderie](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

Insérer des dessins de broderie avec Embroidery Clipart



Utilisez Dockers > Clipart de broderie pour basculer l'affichage du dock. L'utiliser pour enregistrer et récupérer les éléments de broderie réutilisables.

La fonctionnalité **Clipart de broderie** est un puissant outil de rendement qui vous permet de recycler des éléments couramment utilisés. Quand vous installez EmbroideryStudio, la fonctionnalité **Clipart de broderie** est installée avec la **Bibliothèque de dessins**, ainsi qu'une bibliothèque d'échantillons de clipart.



Utilisez la fonctionnalité **Rechercher** pour filtrer votre liste par nom, mot clé, nombre de couleurs, nombre de points de broderie, etc. Une fois

qu'un élément de dessin approprié est localisé, glissez-déposez-le comme « clipart de broderie » dans le projet en cours. Dimensionnez-le de façon à ce qu'il convienne au dessin. Des couleurs de point sont ajoutées à la barre d'outils **Couleurs**.

Utilisez le bouton **Parcourir** pour passer à un autre dossier de **Bibliothèque de dessins** dans votre système. Vous pourriez, par exemple, créer un dessin de broderie représentant une couronne avec des composants tels que des rubans, des feuilles, des fruits et des fleurs. Avec la bibliothèque Clipart, ceci devient un jeu d'enfant.

Utilisez **Bibliothèque de dessins** pour gérer les éléments de dessin de vos dossiers de cliparts. Utilisez **Informations relatives au dessin** pour attribuer des noms et des mots clés à chaque élément de dessin que vous enregistrez. Les mots clés jouent un rôle important dans l'organisation de la bibliothèque Clipart. Trouver un élément approprié peut prendre du temps, mais les mots clés permettent de cibler la sélection. On peut attribuer n'importe quel nombre de mots clés à un même élément de Clipart. Voir plus loin.

Sujets connexes

- ◀ [Combiner des objets et des dessins de broderie](#)
- ◀ [Insérer dessin](#)

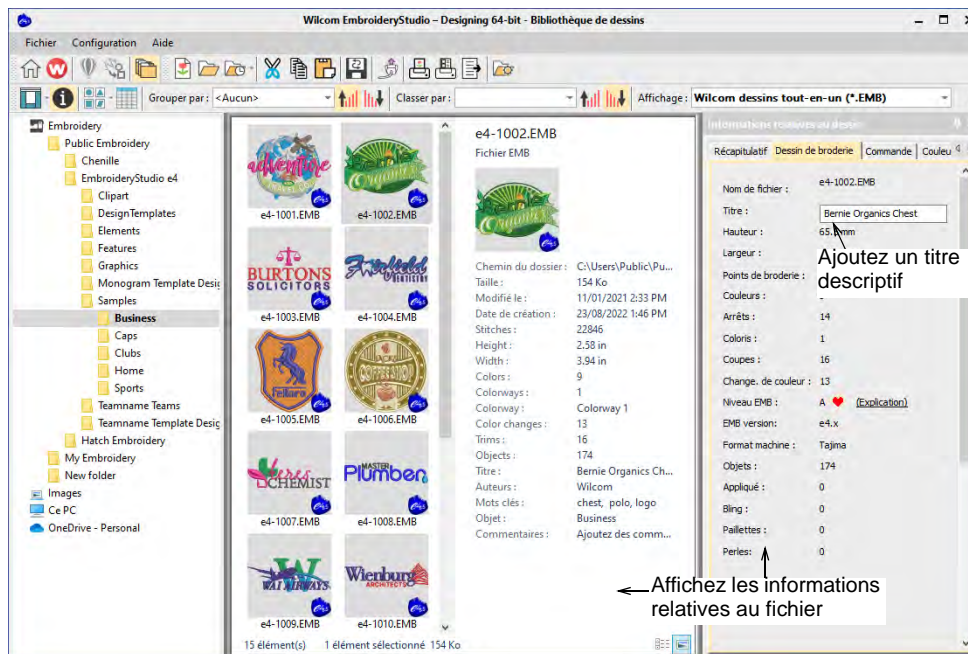
Afficher et gérer les informations relatives au dessin



Utiliser Afficher (Bibliothèque de dessins) > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des informations relatives aux dessins avant l'approbation ou la broderie du dessin.

Gérez et vérifiez les informations relatives aux dessins au moyen du docker **Informations relatives au dessin**. Cela est toujours conseillé lorsque vous recevez des commandes ou avant l'approbation ou la broderie d'un dessin. Des informations récapitulatives ou relatives aux dessins peuvent être communiquées par le numériseur ou l'équipe de vente. Ces informations peuvent être imprimées sur les fiches d'approbation et les feuilles de programmation de production. Choisissez

un fichier et sélectionnez **Informations relatives au dessin** via la barre d'outils **Afficher** ou le menu **Dessin de broderie**.



Tous les dessins dans la **Bibliothèque de dessins** peuvent être tagués pour faciliter la recherche. Les informations telles que le titre du dessin, le sujet, les auteurs, les tags sont entièrement personnalisables. Des informations sur les commandes peuvent également être corrélées avec un fichier dessin compatible. Toute information supplémentaire est enregistrée avec le design file et peut être affichée dans n'importe quel logiciel pouvant lire des fichiers EMB. Il est souvent souhaitable d'éditer les informations relatives aux dessins à l'intérieur de la **Bibliothèque de dessins** sans avoir à l'ouvrir dans la fenêtre dessin. Cela permet aussi au personnel du service clientèle de saisir/changer des informations sans modifier le dessin de broderie.

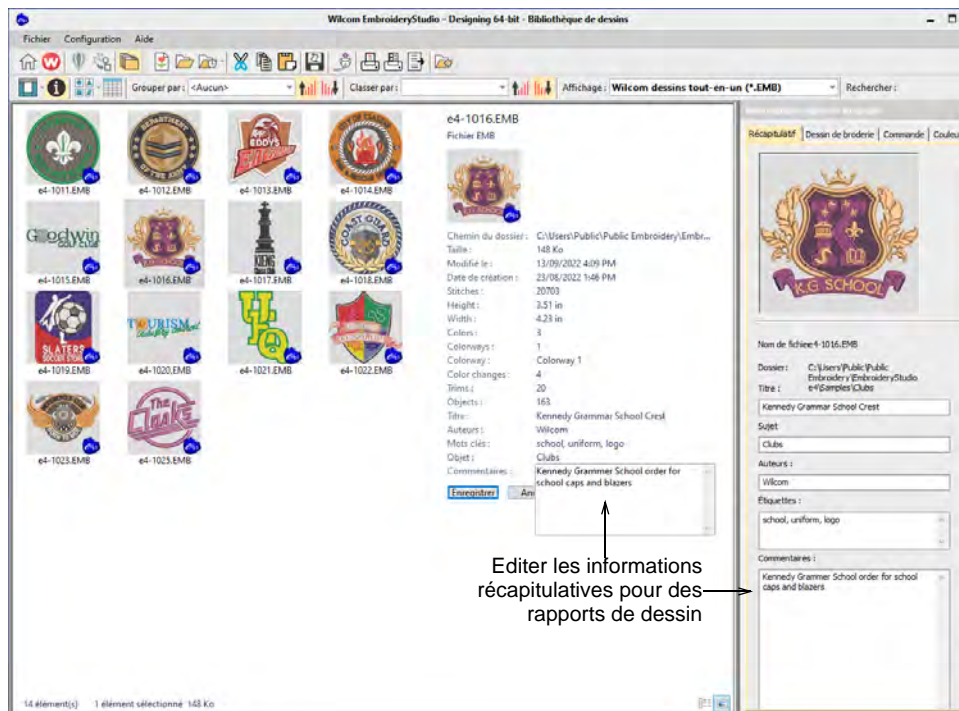


Attention : Lors de la mise à jour des informations dans le dock **Informations relatives au dessin**, l'index pourrait prendre un certain temps à se mettre à jour avant que vous puissiez faire une recherche sur ces données.

Onglet Récapitulatif

Les informations récapitulatives relatives à un dessin peuvent être affichées et éditées dans l'onglet **Récapitulatif**. Ces informations sont généralement utilisées pour améliorer les possibilités de recherche. Vous pouvez utiliser ces informations pour rechercher et filtrer des dessins par

auteur, titre ou sujet. On peut ajouter des tags pour faciliter davantage la recherche. Ces informations peuvent être ajoutées au docker lui-même ou dans le panneau **Détails** (si activé). Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les informations avec le fichier dessin.



Cliquez sur un champ et saisissez le texte qui vous permettra, ou permettra à d'autres, d'identifier le dessin par la suite. Les informations contenues sous cet onglet sont incluses dans la feuille de programmation de production. Les types d'informations comprennent :

Champ	Description
Titre	Prend le nom de fichier par défaut. Ajoute un nom plus descriptif pour faciliter la recherche. Ce nom apparaît sur la fiche d'approbation ou la feuille de programmation.
Sujets	Ils peuvent correspondre à la catégorie principale dans laquelle le dessin est catalogué – par exemple, le nom du dossier conteneur.
Auteurs	Nom du numérisateur et/ou du dessinateur – apparaissent dans le pied de page de la feuille de programmation de production.
Étiquettes	Mots clés pour recherche potentielle dans la Bibliothèque de dessins.

Champ	Description
Commentaires	Ces commentaires sont inclus dans la feuille de programmation de production et sont destinés au personnel de production. Ils peuvent comprendre des directives pour les opérateurs de machine.

Sujets connexes

◀ [Prévisualiser les rapports de dessin](#)

Onglet Dessin de broderie

Sélectionnez l'onglet **Dessin de broderie** pour afficher des informations telles que hauteur, largeur, numération des points et couleurs. Les données extraites du fichier dessin, à l'exception du titre du dessin, ne peuvent être modifiées.

The screenshot shows the 'Dessin de broderie' tab with the following fields and values:

- Nom de fichier : e4-1056.EMB
- Titre : Koi Fish
- Hauteur : 219,4 mm
- Largeur : 161,4 mm
- Points de broderie : 36,829
- Couleurs : 8
- Arrêts : 8
- Coloris : 1
- Coupes : 10
- Change. de couleur : 7
- Niveau EMB : A (Explication)
- EMB version: e4.5.1
- Format machine : Janome
- Objets : 214
- Appliqué : 0
- Bling : 0
- Paillettes : 0
- Perles : 0

Annotations:

- An arrow points to the 'Titre' field with the text: 'Fournir un nom descriptif selon vos préférences'.
- An arrow points to the 'Arrêts' field with the text: 'Informations relatives au dessin – non éditable'.

At the bottom of the tab, there are sub-tabs: 'Paillette', 'Dimensions', and 'Numération'.

Les champs comprennent :

Champ	Description
Nom de fichier	Le nom de fichier du dessin sélectionné. Ce sera souvent un format numérique ou alphanumérique pour faciliter le catalogage.

Champ	Description
Titre	Prend le nom de fichier par défaut. Ajoute un nom plus descriptif pour faciliter le recherche. Ce nom apparaît sur la fiche d'approbation ou la feuille de programmation.
Hauteur / largeur	Hauteur et largeur totales du dessin.
Points de broderie	La numération totale des points pour le dessin.
Couleurs	Le nombre de couleurs de fil intervenant dans le dessin.
Arrêts	Normalement, les changements de couleur sont associés aux fonctions d'arrêt. Cependant, selon le format machine utilisé, le dessin peut contenir un dernier arrêt supplémentaire pour veiller à ce que la machine revienne à l'aiguille de démarrage pour le prochain passage.
Coloris	Nombre de coloris dans le dessin.
Coupes	Nombre de coupes dans le dessin. Généralement, vous vous efforcerez de minimiser le nombre de coupes.
Changements de couleur	Le nombre de changements de couleur requis pour broder le dessin.
Appliqués	Nombre d'objets d'appliqué dans le dessin (le cas échéant).
Paillettes	Nombre de paillettes dans le dessin (le cas échéant).
Bling	Nombre d'objets bling dans le dessin (le cas échéant).
Niveau EMB	Alors que les fichiers dessins sont essentiellement classés comme « dessin » (contour) ou « machine » (point de broderie), le logiciel fait la différence entre quatre types de fichiers – dessin natif (A), contours importés (B), points de broderie traités (C), ou points de broderie importés (D).
EMB version	La version de EmbroideryStudio dans laquelle le fichier a été créé – par ex. ES e4.
Format machine	Le format machine en cours s'appliquant au fichier. Cela correspond généralement à la dernière machine cible utilisée pour broder le dessin.
Objets	Indique le nombre total d' objets dans un dessin.
Détails des paillettes	Liste les paillettes utilisées dans le dessin et leurs numéros respectifs.

Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)
- ◀ [Encadrement des dessins](#)
- ◀ [Utiliser des points de liaison automatiques](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie](#)

Onglet Commande

Les informations relatives aux commandes sont enregistrées directement avec le fichier dessin. Cela permet de gérer les commandes de broderie via les dessins qu'elles utilisent sans qu'il faille avoir recours à une base de données commerciale. Ces informations sont incluses sur les fiches d'approbation.

Informations sur les commandes incluses sur les fiches d'approbation

Des contrôles de choix des dates utilisent les paramètres régionaux pour le format des dates

Stocke une liste de clients pour utilisation entre sessions

Ajouter ou supprimer des dimensions

Ajouter ou supprimer des couleurs

Couleur / Dimens / Qté	XL	L	M	S
Natural	15	25	40	20
Violet	15	25	40	20
Moss	15	25	40	20
Ochre	15	25	40	20

Prenez note de ce qui suit :

- ◀ Tous les champs du docker **Informations relatives au dessin** peuvent être lus et écrits dans la **Bibliothèque de dessins**.
- ◀ Utilisez les boutons **Enregistrer** et **Réinitialiser** pour vous assurer que les champs mis à jour sont enregistrés.
- ◀ Le tableau **Couleur/Dimens/Qté** est inclus dans les fiches d'approbation et les feuilles de programmation de production.
 - ◀ Cliquez sur les boutons pour ajouter des rangs et des colonnes.
 - ◀ Cliquez deux fois pour éditer les labels.

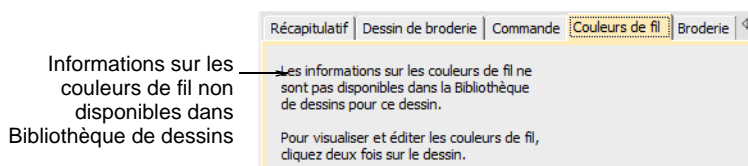
- ◀ Les affichages numériques utilisent les paramètres locaux.
- ◀ Les champs de date utilisent les paramètres locaux.

Sujets connexes

- ◀ [Gérer les devis et les commandes](#)

Onglet Couleurs de fil

L'onglet **Couleurs de fil** vous permet de visualiser la séquence des couleurs et le nombre de points de broderie pour chaque « élément » du dessin. Les éléments sont équivalents aux changements de couleur. Cet onglet fournit aussi des estimations sur le fil requis qui peuvent être utilisées pour l'établissement des prix et les besoins de la production. Ces informations ne peuvent être visualisées dans **Bibliothèque de dessins**. Le dessin doit d'abord être ouvert dans **Espace de travail Wilcom**.



Sujets connexes

- ◀ [Couleurs de fil de dessin](#)
- ◀ [Nommer éléments de dessin](#)
- ◀ [Attribuer des couleurs de fil](#)
- ◀ [Estimation du fil requis](#)
- ◀ [Modifier des détails de fil](#)
- ◀ [Autres options générales](#)

Onglet Broderie

L'onglet **Broderie** affiche des informations techniques de broderie principalement à l'usage des opérateurs de machine. Ces informations comprennent des données telles que le tissu cible, les stabilisateurs requis, ainsi qu'une estimation de la longueur totale de fil. Elles peuvent être utilisées pour le calcul des coûts et les besoins de la production. Le

calcul de la longueur de fil pour la bobine peut être fait avec plus de précision si vous prévoyez une grosse production.

Dessin de broderie | Commande | Couleurs de fil | **Broderie**

Nom de fichier : Koi Fish.EMB
 Titre : Koi Fish
 Tissu automatique : Pure Cotton
 Stabilisateurs requis : Topping: Backing: Tear Away x 2
 Zone de dessin : 35 411,0 mm²
 Long. tot. ale de fil : 177,40 m
 Long. tot. de fil : 61,00 m

Calcul de la longueur

A partir du point de démarrage...

Gauche : 80,7 mm
 Droite : 80,7 mm
 Haut : 109,7 mm
 Bas : 109,7 mm
 Extrémité X : 1,5 mm
 Extrémité Y : -25,5 mm
 Long. max. de point : 10,5 mm
 Long. min. de point : 0,3 mm
 Long. de Saut : 6,9 mm

← Informations relatives au dessin – non éditables

Les données sont extraites du fichier dessin et, à l'exception du titre et du calcul de la longueur de fil pour la bobine, ne peuvent être modifiées.

Champ	Description
Nom de fichier	Le nom de fichier du dessin sélectionné. Ce sera souvent un format numérique ou alphanumérique pour faciliter le catalogage.
Titre	Prend le nom de fichier par défaut. Ajoute un nom plus descriptif pour faciliter la recherche. Ce nom apparaît sur la fiche d'approbation ou la feuille de programmation.
Tissu automatique	Paramètres tissu prédéfinis utilisés dans le dessin courant.
Stabilisateurs requis	Indique les stabilisateurs recommandés pour un type de tissu sélectionné.
Zone de dessin	Aire totale couverte par le dessin – utilisée pour estimer les tailles de cadre, les besoins en matière de tissu, la mousse 3D ou si le dessin tiendra dans l'emplacement considéré.
Longueur totale de fil	Indique le métrage total du fil supérieur requis pour broder le dessin.

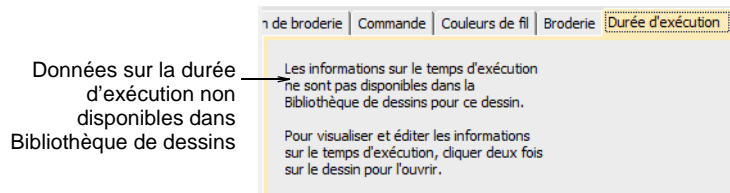
Champ	Description
Longueur totale de fil dans la bobine	Indique le métrage total du fil inférieur (bobine) requis pour broder le dessin. Ces chiffres peuvent être requis pour un contrôle d'inventaire, en fonction des pratiques de l'entreprise.
Calcul de la longueur	Vous permet de réviser les numérations de points en fonction de l'épaisseur du tissu cible.
Gauche / Droite / Haut / Bas	Selon l'endroit où le point de démarrage/fin du dessin a été paramétré, ces chiffres indiquent la distance à partir de ce point.
Point max./min. / Longueur de saut	Les longueurs de point maximale et minimale, et la longueur de saut maximale dans le dessin.

Sujets connexes

- ◀ [Travailler avec les tissus](#)
- ◀ [Gérer les tissus](#)
- ◀ [Estimation du fil requis](#)
- ◀ [Encadrement des dessins](#)

Onglet Durée d'exécution

Une fois vos machines définies, les durées d'exécution s'affichent dans le dialogue **Dessin > Informations relatives au dessin**, onglet **Durée d'exécution**. Cet onglet liste les machines disponibles avec les durées d'exécution estimées sur la base de la numération des points et des critères machine. L'estimation de la durée d'exécution, fondée sur la machine sélectionnée, peut aussi être incluse dans la feuille de programmation de production. Ces informations ne peuvent être visualisées dans **Bibliothèque de dessins**. Le dessin doit d'abord être ouvert dans **Espace de travail Wilcom**.



Sujets connexes

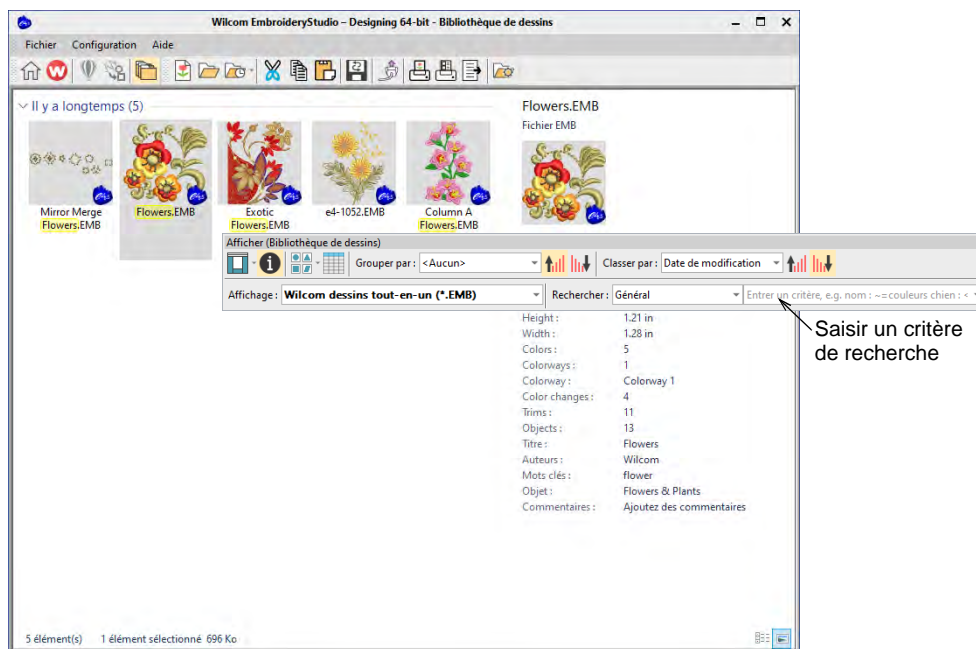
- ◀ [Faire une estimation de la durée d'exécution](#)
- ◀ [Gérer les devis et les commandes](#)

Localiser des dessins de broderie dans la bibliothèque

Bibliothèque de dessins est une « bibliothèque virtuelle » en ce sens que tout dessin dans votre système peut être localisé et affiché dans le panneau de navigation. Le **Bibliothèque de dessins** ne se préoccupe pas de leur emplacement physique sur votre disque dur ou dans les périphériques de stockage externes. Tout dossier contenant des dessins de broderie peut être inclus dans le panneau de navigation.

Faire des recherches dans la bibliothèque

La **Bibliothèque de dessins** permet une recherche de dessins rapide sur les lecteurs du réseau local collectif. Ceci est très important pour les entreprises possédant de nombreux ordinateurs et ayant de nombreux utilisateurs créant et accédant à des fichiers EMB, des fichiers machine, ou des fichiers graphique.

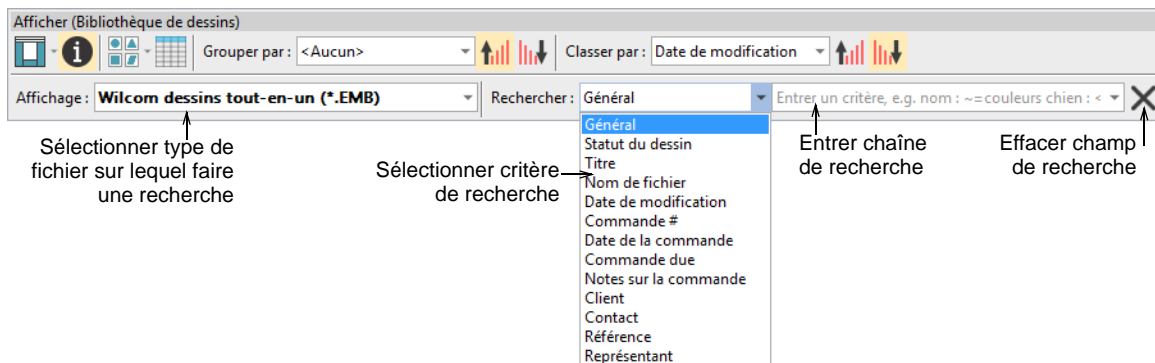


Utilisez la barre d'outils **Afficher** pour rechercher des noms ou des mots clés, ou classer des dessins par nom, date de création ou autre critère. Le champ **Rechercher** est très puissant.

Critères de recherche

Vous pouvez faire une recherche en utilisant n'importe quel critère affiché dans le panneau de prévisualisation. Pour commencer, sélectionnez un

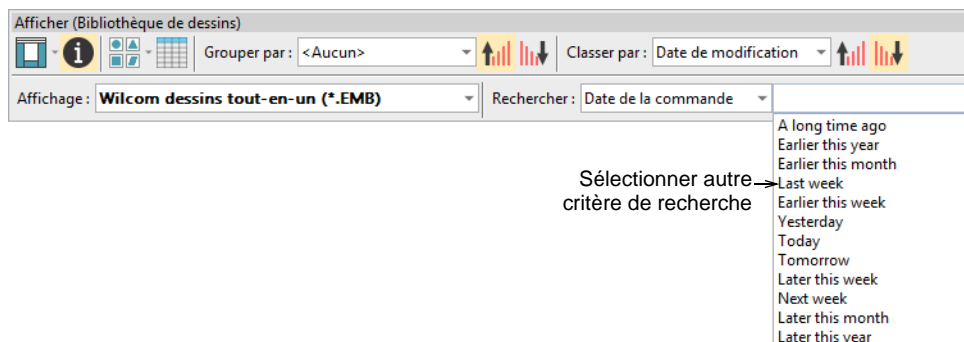
type de fichier sur lequel faire une recherche, et sélectionnez des critères sur les listes déroulantes.



Les champs recherchables comprennent des catégories commerciales courantes :

- ◀ Général
- ◀ Titre
- ◀ Nom de fichier
- ◀ Date de modification
- ◀ Numéro de commande
- ◀ Date de la commande
- ◀ Commande due
- ◀ Notes sur la commande
- ◀ Client
- ◀ Contact
- ◀ Référence
- ◀ Représentant
- ◀ Statut du dessin

Une fois que vous avez sélectionné un critère de recherche – par exemple 'Commande due' – sélectionnez d'autres critères dans la deuxième liste déroulante.



Chaînes de recherche

Vous pouvez également saisir des chaînes de recherche directement dans le champ de recherche, par exemple 'colors<5', qui signifie 'moins de 5 couleurs'. Par défaut, les chaînes de recherche sont paramétrées à « CONTIENT » et non à « EST ÉGAL À », à moins que vous n'entriez un critère différent.

Il y a également un critère « Tout » qui vous permet d'effectuer des recherches avancées en utilisant la syntaxe de la Recherche Windows, par exemple :

auteur :« Wilcom » couleurs: <5 points de broderie: <3000

Ceci réduira la recherche aux seuls dessins qui :

- ◀ ont été créés par 'Wilcom'
- ◀ ont moins de 5 couleurs, et
- ◀ ont moins de 3000 points de broderie.

Assurez-vous d'utiliser la syntaxe correcte. Chaque nom de champ doit être suivi d'un deux-points (:). Tous les noms, tels que 'Wilcom', doivent se trouver à l'intérieur de guillemets doubles – "Wilcom". Utilisez le bouton **Effacer** pour effacer le champ **Rechercher** avant de procéder à une autre recherche.

Termes réservés

Certains termes sont « codés en dur » dans le fichier dessin. Lorsque vous faites une recherche dans une langue autre que l'anglais, vous devez vous assurer que ces termes « réservés » sont saisis en anglais. Noter que les termes suivants ne sont pas disponibles dans le système d'exploitation et apparaîtront toujours en anglais :

- ◀ Couleurs
- ◀ Hauteur
- ◀ Machine
- ◀ Objets
- ◀ Points de broderie
- ◀ Coupes
- ◀ Largeur



Note : Les critères de recherche contenant plusieurs mots doivent être saisis sans espace entre les mots, comme indiqué ci-dessous :

Critères de recherche	Entrée...
Changements de couleur	Colorchanges
Statut du dessin	Designstatus
Date de la commande	Orderdate

Critères de recherche	Entrée...
Date due de la commande	Orderduedate
Notes sur la commande	Ordernotes
Couleur de produit	Productcolors
Type de produit	Producttype
Représentant	Salesrep



Note : Quand vous faites une recherche sur des termes non réservés, vous pouvez rechercher deux mots séparés par un espace et tous les dessins avec **l'un ou l'autre** de ces mots apparaîtront. Si vous voulez trouver les dessins contenant **les deux** mots, ajouter un + entre eux – par exemple, carpe+poisson. Si vous voulez une correspondance **exacte**, utilisez des guillemets dans la chaîne de recherche – par exemple “mon dessin”.

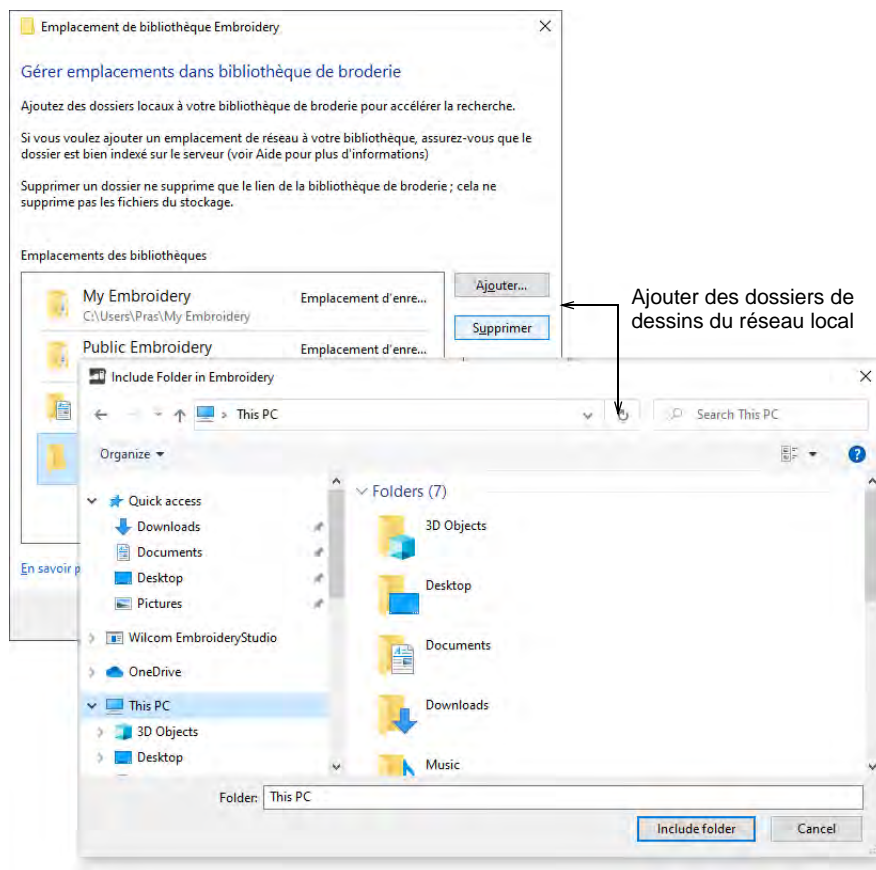
Ajouter des dossiers à la bibliothèque



Utiliser Gérer dessins > Gérer emplacements dans bibliothèque de broderie pour ajouter ou supprimer des dossiers existants de la Bibliothèque de broderie, permettant une recherche et un filtrage rapides.

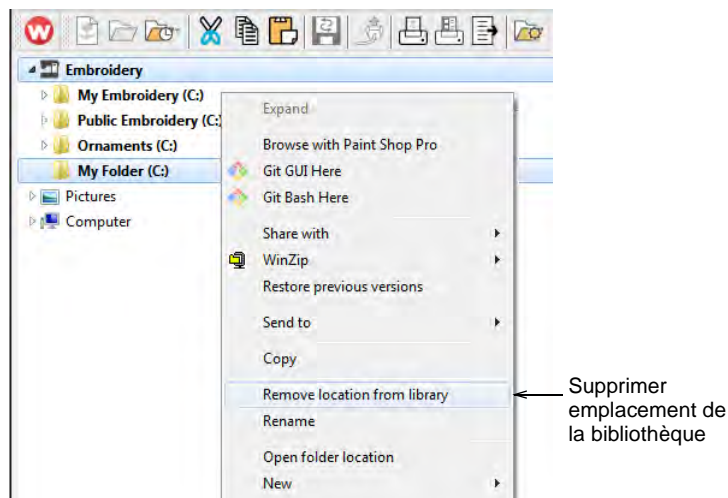
Souvenez-vous que la **Bibliothèque de dessins** est une « bibliothèque virtuelle dans Windows. Lorsque vous ajoutez ou supprimez des dossiers dans le panneau de navigation, cela n'influe que sur la **Bibliothèque de dessins**. Cela n'affecte pas la structure du dossier sur votre disque dur ou dans le réseau. Pour ajouter des dossiers de dessins à votre bibliothèque, utilisez la fonction **Gérer emplacements dans**

bibliothèque de broderie pour localiser les dossiers contenant des dessins n'importe où sur votre réseau local.



Utilisez le bouton **Supprimer** pour supprimer un dossier de la **Bibliothèque de dessins**. Tous les dossiers subordonnés seront aussi

supprimés du panneau de navigation. La même fonctionnalité est aussi disponible sur le menu contextuel.



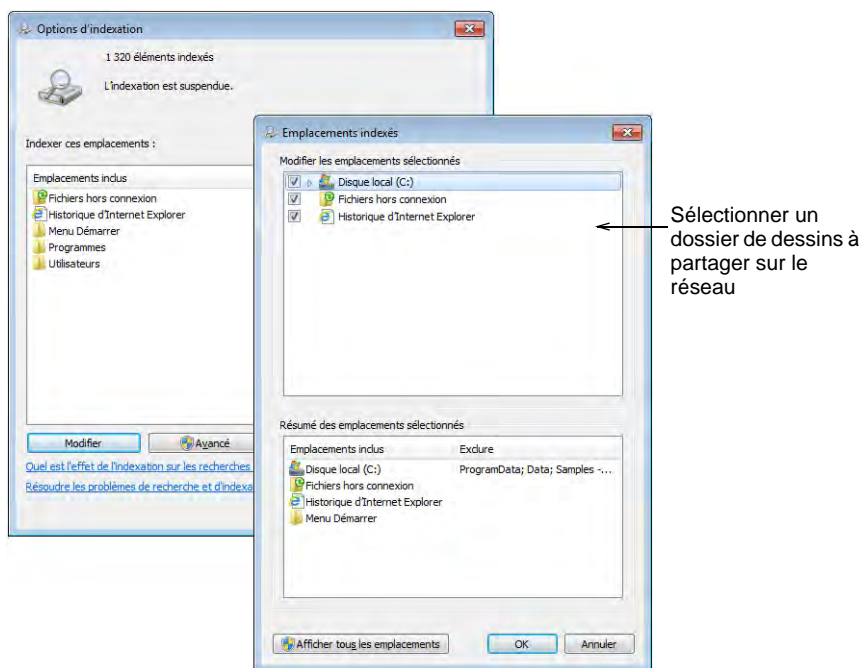
Recherche rapide sur les lecteurs du réseau collectif

Pour les entreprises ayant plusieurs qui peuvent lire et écrire en EMB ou des dessins en format machine, il faut généralement stocker les dessins dans des dossiers de réseau partagé. Vous pouvez choisir de mettre en place un serveur entreprise comme entrepôt central pour tous les fichiers dessins. Vous pouvez connecter les dossiers sur le serveur de chaque ordinateur client via **Bibliothèque de dessins**. **Bibliothèque de dessins** utilise l'indexation de Windows pour garantir une recherche rapide.

Marche à suivre pour mettre en place une recherche rapide sur les lecteurs de réseau collectif

- ◀ Pour le serveur de fichiers de Windows, assurez-vous que la Recherche Windows est bien activée. Il vous faudra au moins le Windows Server 2008 pour permettre une indexation de recherche rapide. Vous aurez également besoin d'avoir une version de EmbroideryStudio installée.

- ◀ Ajoutez le dossier de dessins à partager avec la fonction d'indexation. Allez à **Panneau de configuration > Options d'indexation > Modifier** et sélectionnez le chemin d'accès correct.



- ◀ Installez EmbroideryStudio pour que Shell Extension soit enregistré. Cela permet au serveur d'indexer des propriétés de fichier de broderie supplémentaires.
- ◀ Une fois que le serveur a fini d'indexer le dossier, alors, pour chaque ordinateur utilisant le serveur de fichiers, ajoutez le dossier de dessins à **Bibliothèque de dessins**. Voir ci-dessus.

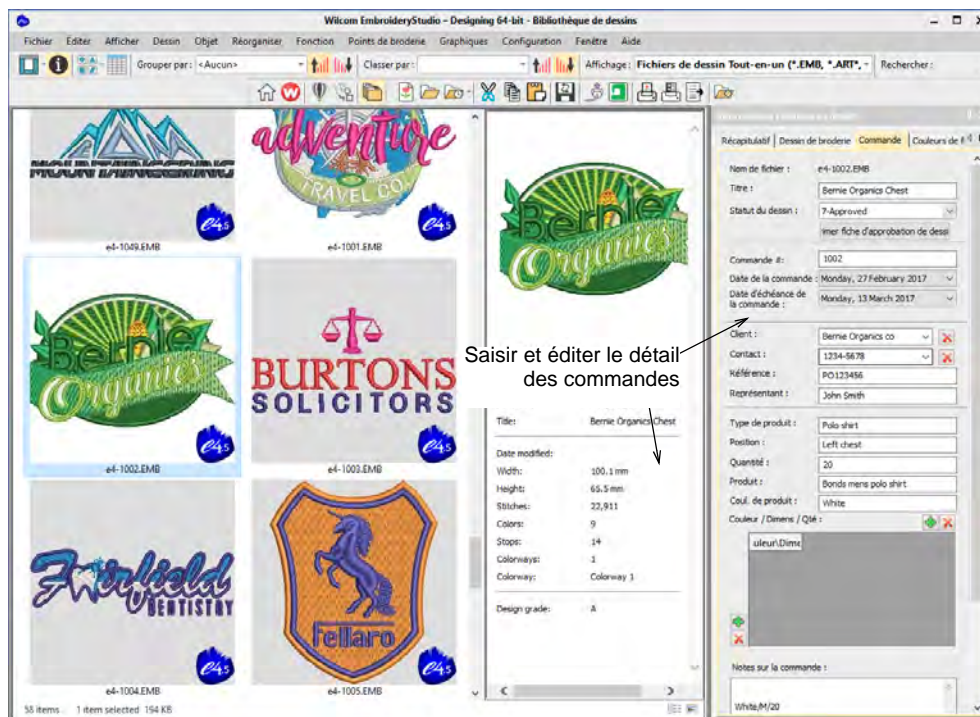


Note : La recherche rapide ne fonctionnera pas avec des périphériques de type NAS, car ce ne sont pas des systèmes d'exploitation basés sur Windows.

Gérer les devis et les commandes

La **Bibliothèque de dessins** offre une méthode simple et pratique pour enregistrer et gérer les devis, commandes et approbations. Elle est principalement adaptée aux besoins de la broderie commerciale de « logos personnalisés », lorsqu'un qu'un dessin doit être brodé sur un vêtement déterminé à un emplacement défini. Les informations relatives aux commandes sont enregistrées directement avec le fichier dessin. Cela permet de gérer les devis et les commandes via les dessins qu'elles

utilisent sans les complications d'une base de données commerciale séparée.



Informations sur les commandes

Le détail basique des commandes est stocké comme propriétés de fichier EMB. On peut saisir n'importe quelles informations alphanumériques. Les champs comprennent :

Champ	Détails
Nom de fichier	Le nom de fichier du dessin sélectionné. Ce sera souvent un format numérique ou alphanumérique pour faciliter le catalogue.
Titre	Prend le nom de fichier par défaut. Ajoute un nom plus descriptif pour faciliter la recherche. Ce nom apparaît sur la fiche d'approbation ou la feuille de programmation.
Statut du dessin	Utilisez le 'statut de la conception' pour la numérisation et les approbations – par exemple, 'Enregistré', 'Vérifié', 'En cours', 'Pour révision', 'Approuvé'.
Imprimer fiche d'approbation de dessin	Vous amène directement à l'aperçu avant impression de la fiche d'approbation. Vous avez la possibilité d'envoyer sur une imprimante, d'imprimer un PDF ou d'envoyer par courriel.

Champ	Détails
Informations sur les commandes	
Numéro de commande	Numéro de devis/commande de la société de broderie
Date de la commande	Date à laquelle la commande a été passée
Date due de la commande	Date à laquelle la commande est due
Notes sur la commande	Notes internes pour le personnel des ventes/commandes. Elles n'apparaissent qu'ici. Les commentaires dans l'onglet de récapitulation sont inclus dans la feuille de programmation de production et sont destinés au personnel de production.
Informations relatives au client	
Client	Nom et/ou identification du client
Contact	Personne à contacter chez le client
Référence	Référence client / bon de commande ou similaire
Représentant	Nom du représentant s'occupant du client
Informations relatives au produit	
Type de produit	Vêtement ou type d'article – par exemple, Chemise polo
Position	Position du dessin sur le produit
Quantité	Nombre total de pièces à broder avec le dessin
Produit	Marque, code de style, nom de produit
Couleur de produit	Peut comprendre le code de couleur ou le nom du produit.
Couleur / Dimensions / Quantité	Matrice de couleur, de dimensions ou de quantité pour le produit



Suggestion : Les sociétés peuvent et devraient établir des principes directeurs en matière de saisie cohérente de données pour le personnel. Aucune vérification ou mesure de coercition n'est effectuée par EmbroideryStudio.

Sujets connexes

◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

Travaux de production

Un « travail de production » dans EmbroideryStudio est essentiellement un dessin de broderie sur un vêtement. Il est ainsi défini :

- ◀ Un dessin de broderie individualisé
- ◀ devant être brodé sur un produit spécifique, dans une position spécifique
- ◀ pour un numéro de commande spécifique se rapportant à un client particulier à une date de commande spécifique
- ◀ pour une quantité de commande spécifique, décomposé en couleur / taille / quantité

Une commande de client peut parfois requérir plusieurs travaux de production. Si c'est le cas, vous utilisez des fichiers EMB séparés pour chaque travail de la commande. Pour voir tous les travaux se rapportant à une commande particulière, vous pouvez répertorier les dessins par numéro de commande, par client, etc.

Plusieurs travaux de production dans une commande

Si une commande de client nécessite plusieurs travaux de production, des fichiers dessins EMB séparés sont créés chaque travail. Vous pouvez vous charger de cela de l'une de deux façons. Soit vous définissez un numéro de commande interne pour chaque travail avec un radical commun. Par exemple :

Travail	Numéro de commande	Nom de fichier
1	12345-1	DesignFile
2	12345-2	DesignFile

Soit vous utilisez le même numéro de commande et distinguez les différents travaux par leur nom de fichier. Par exemple :

Travail	Numéro de commande	Nom de fichier
1	12345	DesignFile-1
2	12345	DesignFile-2

Statut du dessin

Le Statut du dessin est géré par le personnel de l'entreprise, qui change le statut manuellement lorsque requis. On peut rechercher,

grouper et gérer les dessins par statut. La liste déroulante contient les valeurs par défaut suivantes :

Statut	Usage
1-Demandé	Le service clientèle ou le service des ventes demande qu'un nouveau dessin soit numérisé.
2-Attribué	Numérisation qu'un directeur attribue à un numériseur de broderie.
3-Numérisé	Le numériseur a fini – le dessin est prêt pour la revue interne.
4-Pas OK	La numérisation a été vérifiée et a été jugée défectueuse – doit être rectifiée.
5-OK	La numérisation a été vérifiée et jugée bonne – Le représentant va l'envoyer au client pour vérification et approbation.
6-Envoyé au client	Le représentant des ventes a envoyé le dessin au client pour approbation.
7-Approuvé	Le représentant enregistre l'approbation du client.
8-En production	Le directeur de production indique que le travail est en production.
9-Travail terminé	Le directeur de production indique que le travail est terminé.

Un membre du personnel établit le statut pour indiquer ce qu'il a fait, non ce qui va se passer ensuite. D'autres membres du personnel suivent l'évolution du statut via le **Bibliothèque de dessins** pour savoir quand ils sont censés entreprendre l'action suivante, et mettent à jour le statut une fois leur tâche terminée.

Grouper et classer les travaux de production

Le personnel de la société peut utiliser la **Bibliothèque de dessins** pour voir toutes les tâches afférentes à une commande en recherchant ou classant par numéro de commande. Vous pouvez aussi :

- ◀ Grouper par : Statut du dessin, Client, Commande, Date de la commande, Commande due, Type de produit
- ◀ Classer par : Statut du dessin, Client, Commande, Date de la commande, Commande due, Type de produit

Suivi des commandes

Le suivi des commandes fait généralement intervenir certaines ou la totalité des étapes suivantes :

- ◀ Le personnel saisit le détail et le statut des commandes de base dans **EmbroideryStudio** et les enregistre en fichier dessin EMB :
 - ◀ Soit un nouveau fichier sert de requête de dessin à numériser,

- ◀ Soit un dessin EMB déjà numérisé qui sera utilisé pour la nouvelle commande.
- ◀ **Bibliothèque de dessins** indexe automatiquement la commande et les informations relatives aux dessins pour une recherche rapide.
- ◀ Le personnel utilise la **Bibliothèque de dessins** pour afficher et gérer les dessins, ainsi que les devis, les commandes et les approbations. Parcourez, listez ou recherchez des dessins par :
 - ◀ Client
 - ◀ Commande
 - ◀ Date
 - ◀ Taille
 - ◀ Nom de dessin
 - ◀ Description, etc.
- ◀ Le détail des commandes est imprimé sur des fiches d'approbation et envoyé par courrier électronique pour l'approbation des clients.
- ◀ Le détail des commandes est imprimé sur des feuilles de programmation de production pour le personnel de production.
- ◀ Le personnel utilise le statut des dessins pour traquer et gérer le flux des commandes, y compris la liste des dessins :
 - ◀ à numériser
 - ◀ en attente d'approbation par le client
 - ◀ prêts à la production, etc.

Nom	Titre	Modifié le	Design Status	Customer	Order #	Order Date	Order Due	Quantity	Product Type
B0002.EMB	Wilcom Logo for Polos	21/11/2016 11:51 AM	Requested	Wilcom Int	12346	21 Nov 2016	28 Nov 2016	24	Polo
B0001.EMB	HV1 Motif Fill Title	14/11/2016 3:40 PM	Requested	Wilcom Int	12345	10/11/2016	28/11/2016	12	Polo Shirt

Suivi des commandes par rôle professionnel

Divers rôles professionnels au sein de l'organisation peuvent intervenir dans la préparation et la gestion des commandes.

Tout le personnel

Tous les membres du personnel qui ont accès à la **Bibliothèque de dessins** peuvent :

- ◀ Facilement rechercher et afficher des dessins
- ◀ Gérer et modifier les informations relatives au dessin
- ◀ Créer des requêtes de dessins
- ◀ Créer ou modifier des dessins proprement dits
- ◀ Mettre à jour les statuts de dessin.

Personnel des ventes et du service clientèle

Le personnel des ventes de broderie et du service clientèle utiliseront cette sorte de flux de travail :

- ◀ Créer de nouvelles requêtes de dessin et saisir le détail des commandes dans des dessins nouveaux ou existants.
- ◀ Déterminer les estimations de points de broderie afin d'établir des prix pour les devis
- ◀ Visualiser l'illustration ou le dessin numérisé sur le produit à broder.
- ◀ Estimer la durée d'exécution du dessin et la durée du travail.
- ◀ Envoyer par courriel les fiches d'approbation aux clients pour approbation.
- ◀ Traquer l'état d'avancement des dessins et des approbations clients.
- ◀ Diffuser les travaux approuvés pour la numérisation et/ou la production

Cadres et personnel de numérisation

Les directeurs et le personnel de numérisation utiliseront cette sorte de flux de travail pour planifier et gérer le traitement des dessins :

- ◀ Passer les commandes en revue par client, commande ou date.
- ◀ Utiliser « Statut du dessin » pour la numérisation et les approbations. Le personnel met le statut à jour manuellement en tant que de besoin.
- ◀ On peut rechercher, grouper et gérer les dessins par statut.
- ◀ Suivre et gérer l'état d'avancement de la vérification des dessins nouvellement numérisés ou modifiés.
- ◀ Suivre et gérer les précédents et nouveaux dessins par client, commande, date et autres informations de travail

Cadres et personnel de production

Les directeurs et le personnel de production utiliseront cette sorte de flux de travail pour planifier et gérer les travaux de production :

- ◀ Passer en revue les commandes qui ont été approuvés pour la production.
- ◀ Vérifier le détail des commandes, y compris :
 - ◀ quels dessins utiliser pour quelle commande
 - ◀ combien de pièces à broder sur quels produits et dans quel emplacement
 - ◀ couleur/dimensions/quantité.
- ◀ Estimer la durée d'exécution du dessin et la durée du travail.
- ◀ Aider à planifier les programmes de production à partir de la date due de la commande, des statistiques de dessin et de la quantité des tâches.

Convertir dessins

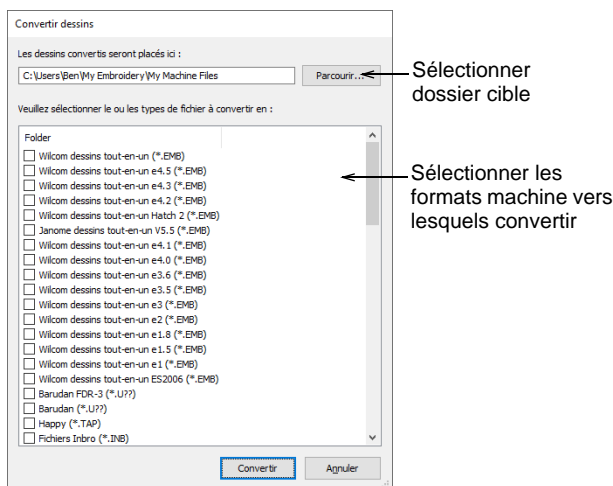


Utilisez **Gérer dessins > Convertir dessins** sélectionnés pour convertir le dessin sélectionné dans la bibliothèque de broderie en différents types de fichier machine.

Par défaut, EmbroideryStudio s'enregistre dans son format de fichier natif, **EMB**. Ce format contient toutes les informations nécessaires pour broder un dessin et pour le modifier ultérieurement. La fonction de conversion **Bibliothèque de dessins** vous permet de convertir par lot vers et à partir de tous les EMB et autres types de fichier dessin compatibles. Elle convertit aussi par lot de nombreux formats de fichier machine, tels que DST, EXP, SEW.

Marche à suivre pour convertir dessins

- ◀ Sélectionnez le ou les fichiers à convertir et cliquez sur l'icône **Convertir dessins sélectionnés**. Le dialogue liste tous les formats de fichier machine compatibles avec le logiciel.



- ◀ Sélectionnez les types de fichier choisis pour la conversion.
- ◀ Cliquez sur **Parcourir** pour localiser un dossier de destination pour les dessins convertis.
- ◀ Cliquez sur **Convertir** pour démarrer la conversion. Les dessins convertis seront stockés dans le dossier désigné.

Sujets connexes

- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de connexions](#)
- ◀ [Fichiers machine](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)

Faire sortir des dessins sélectionnés

Envoyez des dessins sur machine pour y être brodés via **Gestionnaire de connexions**. Vous pouvez créer un rapport papier pour un dessin sélectionné en utilisant une imprimante ou un traceur. Ces rapports peuvent être des feuilles de programmation de production, des patrons d'appliqué, des clichés couleurs, ainsi que des catalogues et des listes de dessins sélectionnés.

Envoyer des dessins sur machine



Utiliser **Gérer dessins** > **Envoyer à Gestionnaire de connexions** pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

EmbroideryStudio prend en charge divers modèles de machine. Certaines machines peuvent être connectées directement à votre ordinateur par un câble au moyen d'un port USB. Les autres pourraient nécessiter que des fichiers soient placés dans un emplacement spécifique du réseau ou « dossier de garde ». Les machines plus anciennes ne prennent pas en charge les connexions directes, mais elles acceptent les cartes ATA PC ou les clés USB memory sticks. **Gestionnaire de connexions** offre une méthode de connexion aux machines sous la forme de support amovible ou font usage d'un logiciel de connexion tiers. Une fois configuré dans EmbroideryStudio, un simple clic est suffisant pour envoyer le dessin sur machine.



Note : Vous ne pouvez envoyer qu'un dessin à la fois via **Gestionnaire de connexions**.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions](#)
- ◀ [Fichiers machine](#)
- ◀ [Formats machines](#)

Imprimer des dessins sélectionnés

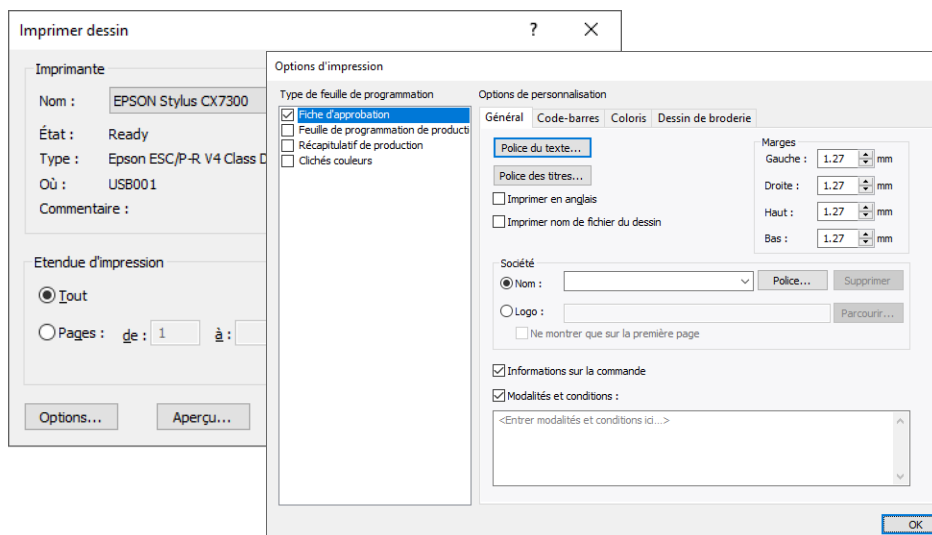


Utilisez **Gérer dessins** > **Imprimer sélectionné** pour imprimer des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

Vous pouvez imprimer des feuilles de programmation pour des dessins sélectionnés, et inclure des vignettes pour chacun d'entre eux dans la feuille de programmation. Contrairement à **Imprimer dessin**, cette option peut fournir des informations sur les dessins et le processus de broderie.

Marche à suivre pour imprimer des dessins sélectionnés

- ◀ Sélectionnez les dessins à imprimer en utilisant **Classer**.
- ◀ Sélectionnez un dessin et cliquez sur l'icône **Imprimer sélection**. Le dialogue **Imprimer dessin** s'ouvre.
- ◀ Pour personnaliser la feuille de programmation, cliquez sur **Options**.



- ◀ Paramétrez les options de rapport de dessin pour afficher les informations désirées dans le format requis.

Option	Fonction
Fiche d'approbation	Ce rapport est destiné au client, non au personnel de production. Les clients peuvent voir ce qu'ils commandent et approuver en conséquence.
Feuille de programmation de production	Elle est destinée au personnel de production. Toutes les informations relatives à la production, telles que la longueur de bobine, les dimensions du dessin, le tissu du vêtement, etc., y sont communiquées.
Récapitulatif de production	Ce rapport procure deux tableaux de synthèse du dessin et des coloris associés – un tableau récapitulatif des coloris et un tableau Récapitulatif des dessins.
Patrons d'appliqué	Ce rapport montre des patrons d'appliqué – informations sur le découpeur – isolé du dessin. Ces informations peuvent être utilisées comme guide pour le découpage des pièces de tissu. Elles indiquent aussi quelles pièces d'appliqué doivent être incluses.

Option	Fonction
Clichés couleurs	Fournit une liste de couleurs dans le dessin, ainsi que des données sur les couleurs et les points broderie pour chaque couche. Cela aide l'opérateur de la machine à voir chaque couleur de point dans l'ordre dans lesquelles elles seront brodées.

- ◀ Le panneau **Type de feuille de programmation** offre des options permettant une plus grande personnalisation.
- ◀ Cliquez sur OK et assurez-vous que le dialogue **Configuration d'impression** de MS Windows. Le dialogue et les paramètres disponibles varient selon les imprimantes. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre imprimante.

Sujets connexes

- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)
- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Imprimer des catalogues de dessins



Utiliser Gérer dessins > Imprimer sélection sur catalogue pour imprimer des dessins sélectionnés dans un catalogue.

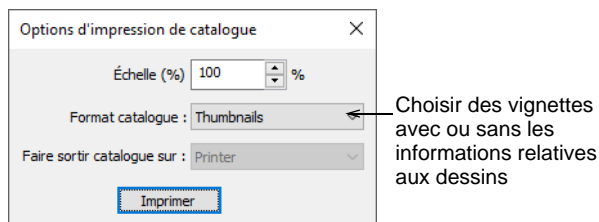
Les catalogues imprimés contiennent des vignettes et quelques détails en texte. Vous pouvez préparer des catalogues de vos dessins selon vos besoins.

Marche à suivre pour imprimer un catalogue de dessins

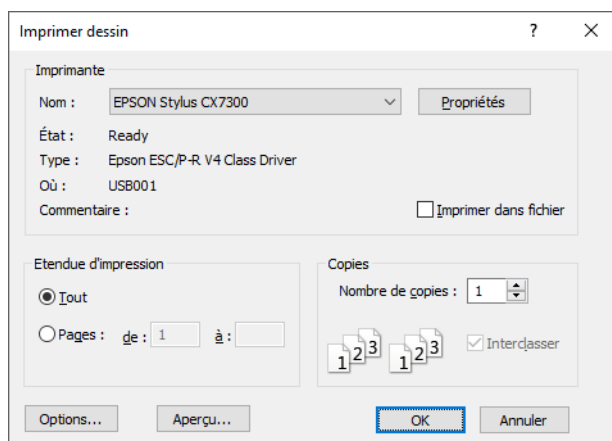
- 1 Ouvrez **Bibliothèque de dessins** et filtrez les dessins comme souhaité.



- 2 Sélectionnez les dessins que vous voulez inclure dans le catalogue.
- 3 Sélectionnez **Gérer dessins > Imprimer sélection sur catalogue**. Le dialogue **Options d'impression de catalogue** s'ouvre.



- 4 Le cas échéant, ajustez les paramètres.
 - ◀ Changer l'**Échelle (%)** pour ajuster les dimensions de la vignette.
 - ◀ Sélectionner un format de catalogue – vignettes avec ou sans les informations relatives aux dessins.
 - ◀ Choisir une cible de sortie – fichier PDF ou imprimante.
- 5 Cliquez sur **Imprimer**. Le dialogue **Imprimer dessin** s'ouvre.



6 Cliquez sur **Aperçu** pour afficher le catalogue.



7 Pour imprimer le dessin, choisissez une option :

Option	Objectif
Imprimer maintenant	Cliquez pour envoyer le rapport dessin sur votre imprimante locale.
Enregistrer en PDF	Cliquez pour enregistrer le rapport en PDF. Une invite vous enjoint d'enregistrer sur le disque dur ou dans un emplacement du réseau.
Envoyer PDF par courriel	Cliquez pour envoyer le rapport – habituellement une fiche d'approbation – en fichier joint PDF à votre client de messagerie. Le PDF est automatiquement identifié par le nom du client, le numéro de commande et la date actuelle.



Suggestion : Si le catalogue contient plus d'une page, vous pouvez sélectionner quelle page imprimer en utilisant le dialogue **Configuration d'impression** de MS Windows®.

Sujets connexes

- ◀ [Grouper et classer des dessins de broderie](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

Exporter liste de dessins



Utilisez **Gérer dessins > Exporter liste de dessins** pour exporter les fichiers sélectionnés en formats Tab et CSV (valeurs séparées par des virgules), qui conviennent à la plupart des tableurs.

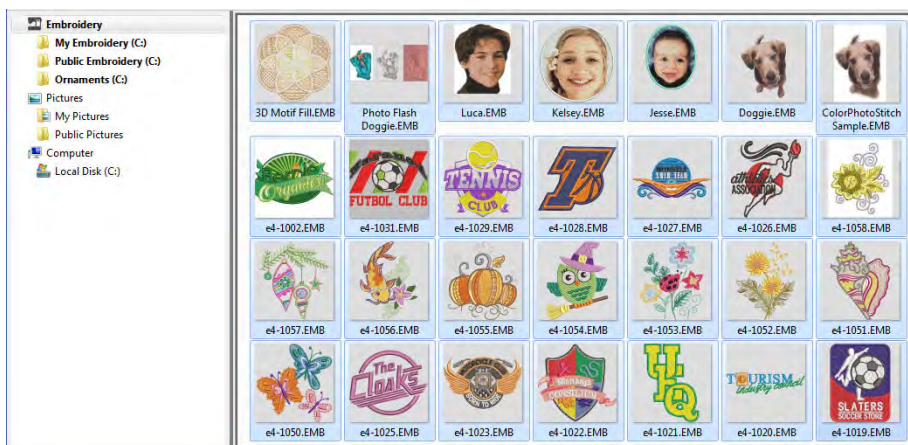
On peut utiliser l'option **Exporter liste de dessins** pour imprimer des listes de dessins pour des dossiers sélectionnés. Cette option vous permet de créer un rapport de dessin simple, qui peut être facilement importé dans un tableur. Vous pouvez l'utiliser pour gérer des dessins par nom de fichier.

Marche à suivre pour exporter une liste de dessins

- ◀ Préparamétrez les unités de mesure que vous voulez utiliser – système métrique ou américain.



- ◀ Ouvrez **Bibliothèque de dessins** et sélectionnez un dossier de dessins.
- ◀ Classez et filtrez les dessins à exporter.



- ◀ Sélectionnez tous les fichiers à inclure dans la liste d'exportation.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Exporter liste de dessins** et choisissez un emplacement pour enregistrer la liste. Choisissez si vous voulez enregistrer en fichier texte délimité par tabulations ou par virgules.

- ◀ Ouvrez le fichier texte dans un tableur pour faire plus de classements et l'imprimer.

A1 : [X] [✓] [fx] Name

	A	B	C	D	E	F
1	Nom	Modifié le	Width	Height	Stitches	Colors
2	Sea Turtle.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	2.53 in	1.60 in	6534	5
3	Shell & Starfish.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	1.14 in	4.21 in	3154	6
4	Shell1.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.50 in	1.50 in	1174	1
5	Shell2.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.38 in	1.30 in	922	1
6	Shell3.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	2.18 in	1.94 in	5803	3
7	Shells.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	3.16 in	4.28 in	6516	4
8	Ships Wheel.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	1.86 in	1.86 in	2242	1
9	Starfish.EMB	2015/07/24:02:55:48.000	2.65 in	2.38 in	4427	2
10	Tropical Fish 1.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	4.18 in	1.51 in	6641	5
11	Tropical Fish.EMB	2015/07/24:02:55:22.000	3.06 in	1.88 in	8505	4
12	Angelfish 1.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.75 in	4.00 in	12299	4
13	Angelfish 2.emb	2015/07/24:02:55:20.000	1.39 in	1.50 in	1227	1
14	Boat.emb	2015/07/24:02:55:46.000	1.46 in	1.20 in	956	1
15	Conch Shell.EMB	2015/07/24:02:55:46.000	2.60 in	2.03 in	4863	4
16	Dolphin Family.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.78 in	1.75 in	4598	4
17	Dolphin.EMB	2015/07/24:02:55:20.000	2.29 in	2.22 in	2729	3

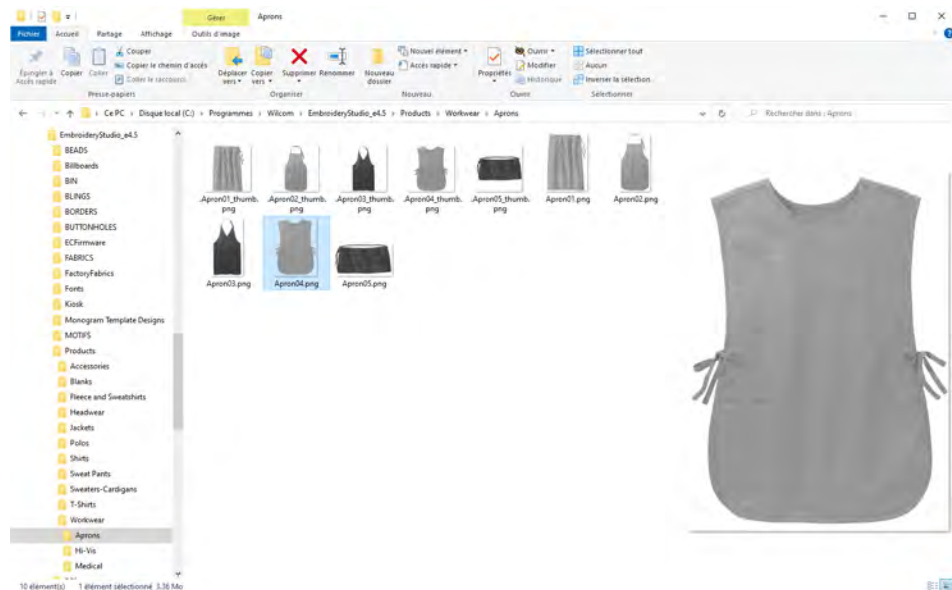


Suggestion : Souvent, les dessinateurs veulent faire circuler leurs dessins de façon à ce qu'ils puissent être visionnés en couleurs réelles, par le truchement de TrueView™ ou d'autres applications, avec ou sans arrière-plan tissu. Des images d'écran peuvent être saisies en format PNG et envoyées par courriel en fichiers joints.

Chapitre 40

Gestion des actifs

EmbroideryStudio vous permet de créer des fichiers ou des 'actifs' de différents types lors d'une utilisation normale. Les plus importants d'entre eux sont les dessins de broderie proprement dits. Mais il existe d'autres actifs que vous pouvez créer, tels que des modèles de conception, des motifs et des polices personnalisés, etc. Ceux-ci sont préservés d'une installation à l'autre, qu'il s'agisse de l'installation d'une nouvelle version de EmbroideryStudio ou d'une mise à jour du logiciel.



Il est bon de se familiariser avec les emplacements et les noms de fichiers de vos ressources personnalisées pour diverses raisons...

- ◀ Tout d'abord, vous devez sauvegarder vos ressources personnalisées en cas de panne d'ordinateur.
- ◀ Vous pouvez également souhaiter partager des ressources avec d'autres utilisateurs EmbroideryStudio ou installer des ressources tierces telles que des polices personnalisées.
- ◀ Enfin si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de ces dossiers dans le nouvel emplacement.



Suggestion : Si vous installez votre configuration existante sur un nouveau PC, il est judicieux de créer un seul fichier ZIP de toutes vos données personnalisées et de le préinstaller sur le nouvel ordinateur avant d'installer EmbroideryStudio.

Actifs personnalisés dans EmbroideryStudio

Le tableau ci-dessous résume les ressources personnalisées que vous créerez et devrez gérer dans EmbroideryStudio...

Fichiers de dessin

Actifs	Description
Dessins de broderie	La Bibliothèque de dessins intégré facilite la recherche, le classement et la visualisation de tous les dessins de broderie stockés sur votre réseau. Tout dossier contenant des dessins de broderie peut être inclus dans le panneau de navigation. Pour plus amples informations, voir Gestion des dessins .
Fichiers machine	De même, le Bibliothèque de dessins permet de rechercher, trier et parcourir facilement tous les fichiers machine de votre système. Pour plus amples informations, voir Gestion des dessins .
Illustrations	Les fichiers d'illustrations peuvent également être gérés à l'aide du Bibliothèque de dessins. Les fichiers d'échantillons sont installés par défaut dans la bibliothèque standard 'Images' de Windows. Pour plus amples informations, voir Gestion des dessins .
Fichiers de récupération	Enregistrement automatique crée un fichier temporaire avec l'extension EMA dans le dossier RECOVER. Il est automatiquement restauré quand EmbroideryStudio est chargé après un crash de l'ordinateur. Vous pouvez accéder à ces fichiers manuellement en navigant jusqu'au dossier et en renommant les fichiers de EMA à EMB.
Fichiers de sauvegarde	Si l'option Copie de sauvegarde est activée, une copie de sauvegarde du fichier de dessin en cours est créée automatiquement dans sa forme précédemment enregistrée. La copies de sauvegarde est enregistrée dans le dossier SAUVEGARDE avec le nom de fichier original et le format de fichier natif.

Préréglages de design

Actifs	Description
Modèles de dessins de broderie	Les modèles sont des fichiers spéciaux utilisés pour stocker des tissus, objets et des paramètres par défaut. Utilisez ces fichiers modèles pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les paramètres de paramètres en cours à chaque fois. Pour plus amples informations, voir Travailler avec des modèles .
Styles	Un style est un groupe de paramètres de propriétés stocké sous un nom unique. Cela facilite l'application de ces paramètres aux objets de broderie et de lettrage sélectionnés. Définir des styles nouveaux pour un modèle, ou bien sur des bases entièrement nouvelles, ou bien en se fondant sur un style ou un objet existant. Pour plus amples informations, voir Travailler avec des styles .
Tissus automatiques	Normalement, vous choisissez un tissu lorsque vous créez un dessin pour la première fois, mais vous pouvez changer de paramètres tissu à n'importe quel moment. Les paramètres tissu affectent tous les types d'objet autres que les remplissages de motifs, les appliqués et les points de passage. En plus des paramètres tissu prédéfinis, vous pouvez créer vos propres paramètres tissu pour répondre à des besoins particuliers. Pour plus amples informations, voir Travailler avec les tissus .

Actifs de lettrage

Actifs	Description
polices de caractères	EmbroideryStudio offre des méthodes pour définir des alphabets de broderie personnalisés. Vous pouvez numériser des lettres à partir d'images de toile de fond, convertir des objets vectoriels ou numériser à main levée en utilisant l'un des outils de méthode d'entrée. Pour plus amples informations, voir Lettrage personnalisé .
Modèles de monogramme	Vous créez des monogrammes en utilisant le docker Monogrammes. La façon la plus simple de commencer est de sélectionner un modèle de monogramme dans l'onglet Dessins de broderie. Le dossier Personnalisé contient vos modèles personnalisés. Pour plus amples informations, voir Dessins de monogrammes .
Nom d'équipe	Un design de nom d'équipe peut inclure des noms d'équipes prédéfinies qui peuvent être utilisés un nombre illimité de fois. Vous pouvez même combiner des membres de différentes équipes. Pour plus amples informations, voir Gérer les équipes .

Actifs	Description
Modèles de noms d'équipe	Quand vous créez vos dessins de noms d'équipe, vous pouvez utiliser un agencement prédéfini ou un agencement personnalisé fondé sur une illustration que vous aurez reçue . En règle générale, vous recevrez des directives et éventuellement une illustration d'un client. Ce design peut être enregistré pour être réutilisé comme modèle de nom d'équipe. Pour plus amples informations, voir Créer des modèles personnalisés .
Modèles de kiosque	EmbroideryStudio offre une capacité Kiosque facile à utiliser pour la broderie sur casquettes et autres articles. Le kiosque est principalement destiné aux points de vente au détail où une personnalisation rapide et simple est requise. Le kiosque offre un ensemble d'agencements de dessin prédéfinis. Vous pouvez créer vos propres mises en page à utiliser dans le kiosque. La bannière par défaut peut également être personnalisée. Pour plus amples informations, voir Kiosque de lettrage .

Présélections de points

Actifs	Description
Motifs	Les estampilles de motif sont des éléments de dessin prêts à l'emploi, tels que les cœurs, les feuilles ou les formes géométriques qui sont contenus dans les bibliothèques ou « ensembles ». Vous pouvez définir vos propres estampilles pour un usage particulier ou pour utiliser dans les passages ou les remplissages de motifs. Pour plus amples informations, voir Gérer les motifs .
Fractionnements de programme	Fractionnement de programme est un point de remplissage décoratif là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque. Créez vos propres patrons pour utiliser dans des remplissages de fractionnement de programme. Les mêmes patrons peuvent aussi être utilisés avec des effets Fractionnement flexible. Pour plus amples informations, voir Créer des fractionnements personnalisés .
Estampillage	La fonctionnalité Estampille de gravure vous permet de sélectionner des contours d'objet dans la fenêtre dessin et de les appliquer directement comme estampilles ou de les enregistrer dans une bibliothèque pour référence future. Vous pouvez utiliser des objets vectoriels ou de broderie comme base pour les estampilles. Pour plus amples informations, voir Ajouter des estampilles à une bibliothèque .

Autres ressources

Actifs	Description
Cadres	Le logiciel vous permet de définir vos propres cerceaux et de les enregistrer pour une utilisation ultérieure ou de les associer à un type de machine personnalisé. Il est nécessaire d'avoir des cadres personnalisés, car les nouveaux cadres pour machine à coudre apparaissent plus fréquemment que le logiciel n'est mis à jour. Pour plus amples informations, voir Créer cadres personnalisés .
Formats machines	EmbroideryStudio offre des formats standard pour la plupart des machines. Cependant, si votre machine est particulière, il vous faudra peut-être ajuster les paramètres de format machine en conséquence. Pour plus amples informations, voir Formats machines personnalisés .
Produits	EmbroideryStudio vous permet de choisir une toile de fond de vêtement ou de produit sur laquelle positionner votre décoration. Utilisez-la pour afficher l'emplacement, la taille et l'apparence générale à des fins de visualisation et d'approbation. Il est possible de créer des fonds de produits personnalisés à utiliser dans votre entreprise. Pour plus amples informations, voir Product Visualizer Templates .
Nuanciers de fils	Les nuanciers de fils contenus dans le logiciel représentent les nombreuses marques et couleurs de fils disponibles. Vous pouvez modifier les tableaux de fils pour refléter les fils que vous utilisez actuellement. Vous pouvez même créer vos propres nuanciers personnalisés. Pour plus amples informations, voir Créer et modifier des nuanciers de fils .



Note : Afin de préserver les ressources personnalisées, ne désinstallez pas votre version existante de EmbroideryStudio. Toute nouvelle mise à jour peut être installée par-dessus votre installation existante. Si vous souhaitez déplacer EmbroideryStudio sur un autre PC, vous devrez transférer manuellement tous les actifs personnalisés que vous avez créés ou reçus de tiers.

Emplacements des ressources personnalisées

Les données personnalisées – y compris les tissus personnalisés, les modèles, les motifs, les bordures et les polices – sont stockées dans des dossiers dédiés. Dans EmbroideryStudio, les emplacements personnalisés se divisent en deux grandes catégories : les données de programme et les données utilisateur.



Note : Certains dossiers de données ne seront créés que lors de la première ouverture de le logiciel après le redémarrage de votre système.

Program data

Les données de programme sont écrites dans le dossier 'ProgramData' de Windows chaque fois que vous modifiez un actif EmbroideryStudio standard tel que des tissus automobiles.Ce dossier est situé ici :

C:\ProgramData\Wilcom\EmbroideryStudio. Les fichiers d'actifs sont ensuite situés dans les sous-dossiers suivants...

Ressources personnalisées	Emplacement	Types de fichier
Tissus automatiques	..\RES\AutoFabric	userdefined.autost
Fichiers de sauvegarde	..\BACKUP	*.EMB
Bordures	..\BORDERS	*.ESA
Estampillage	..\STAMPS	*.ESA
polices de caractères	..\Fonts	*.ESA
Cadres	..\RES\Hoops	USRHOOPS.DSC
Kiosque	..\Kiosk	*.EMB, *.PNG
Formats machines	..\RES\Machines	UserMachineModels.txt
Motifs	..\MOTIFS	*.ESA
Fractionnements de programme	..\TEMPLATE	*.EMT
Fichiers de récupération	..\RECOVER	*.EMA
Styles	..\TEMPLATE	*.EMT
modèles	..\TEMPLATE	*.EMT
Nuanciers de fils	..\RES\ThreadCharts	*.TCH

Données de broderie

Les données de broderie comprennent tous les fichiers de motifs ou de machines.Théoriquement, ces données peuvent être hébergées n'importe où sur votre réseau.Par défaut, elles sont installées ici :

C:\Users\Public\Public Embroidery. Les fichiers sont ensuite classés dans les sous-dossiers suivants...

Ressource personnalisée	Emplacement	Types de fichier
Dessins de broderie	..\EmbroideryStudio e4	*.EMB, *.ART, *.JAN, etc
Fichiers machine	..\Machine Files	*.DST, *.U??, *.TAP, etc

Ressource personnalisée	Emplacement	Types de fichier
Modèles de monogramme	..\EmbroideryStudio e4\Monogram Template Designs\Custom	*.EMB
Nom de l'équipe	..\EmbroideryStudio e4\Teamname Teams	*.TXT
Modèles de noms d'équipe	..\EmbroideryStudio e4\Teamname Template Designs\Custom	*.EMB

Données d'Image

Les données d'image comprennent tous les fichiers d'illustrations. En théorie, ces données peuvent être hébergées n'importe où sur votre réseau. Par défaut, elles sont installées ici : **C:\Users\Public\Pictures**. Les fichiers sont ensuite classés dans les sous-dossiers suivants...

Ressource personnalisée	Emplacement	Types de fichier
Illustrations	..\EmbroideryStudio e4	*.JPG, *.BMP, *.PNG, *.CDR, *.AI, *.EPS, etc
Patrons de tissu	..\Fabrics	*.JPG, *.BMP

Toiles de fond de produit

EmbroideryStudio vous permet de choisir une toile de fond de vêtement ou de produit sur laquelle positionner votre décoration. La fonction **Visualiseur de produits** est principalement utilisée pour afficher l'emplacement, la taille et l'apparence générale à des fins de visualisation et d'approbation. Vous pouvez ajouter au logiciel vos propres modèles de produits unicolores et multicolores. Pour plus amples informations, voir [Product Visualizer Templates](#).

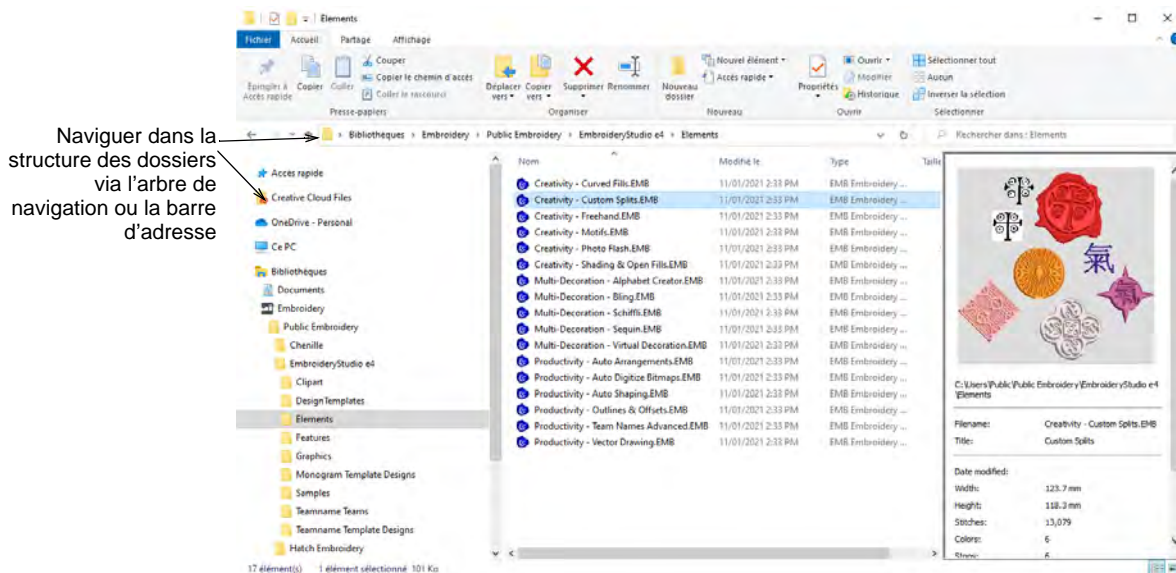
En tant qu'actifs, les fonds de produits se situent entre les deux tabourets. Ce sont des fichiers graphiques PNG, mais ils sont considérés comme des 'données de programme'. Ils ont leur propre emplacement dédié ici :

C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio\Products

Naviguer vers les ressources

En utilisant **Explorateur de fichiers**, vous pouvez accéder à l'emplacement précis de vos ressources EmbroideryStudio à l'aide de l'arbre de navigation situé à gauche de la fenêtre, ou simplement en

saissant ou en copiant le nom du chemin dans le champ d'adresse et en appuyant sur **Retour**.



Lorsque vous installez des mises à jour ou des mises à niveau de votre logiciel existant, la structure des dossiers ci-dessus, ainsi que les ressources personnalisées, sont conservées. Cependant, si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de ces dossiers dans le nouvel emplacement.



Note : Le dossier C:\ProgramData peut être masqué sur certains PC en fonction des autorisations de l'utilisateur connecté. Pour plus amples informations, voir [Affichage des dossiers cachés](#).

Conceptions et dessins de broderie personnelles

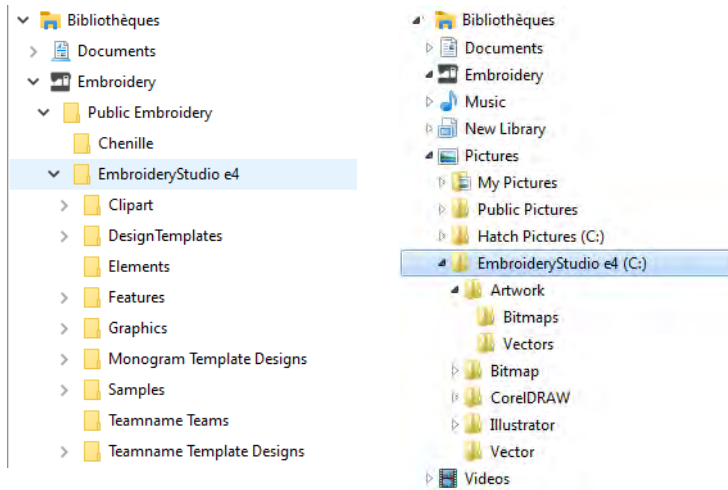
Parmi vos actifs les plus importants figurent bien sûr vos dessins de broderie et tous les fichiers graphiques que vous pouvez utiliser. Ils peuvent être enregistrés n'importe où sur votre système. Cependant, par défaut...

- ◀ Tous les dessins de broderie, les fichiers de coupe ou les fichiers machine que vous enregistrez à partir de EmbroideryStudio seront sauvegardés par défaut dans le dossier « Public Embroidery » à cet emplacement.

C:\Users\\Public Embroidery\EmbroideryStudio\

- ◀ De même, tout dessin que vous enregistrez de EmbroideryStudio sera sauvegardée par défaut dans le dossier 'Images' à l'emplacement...

C:\Users\



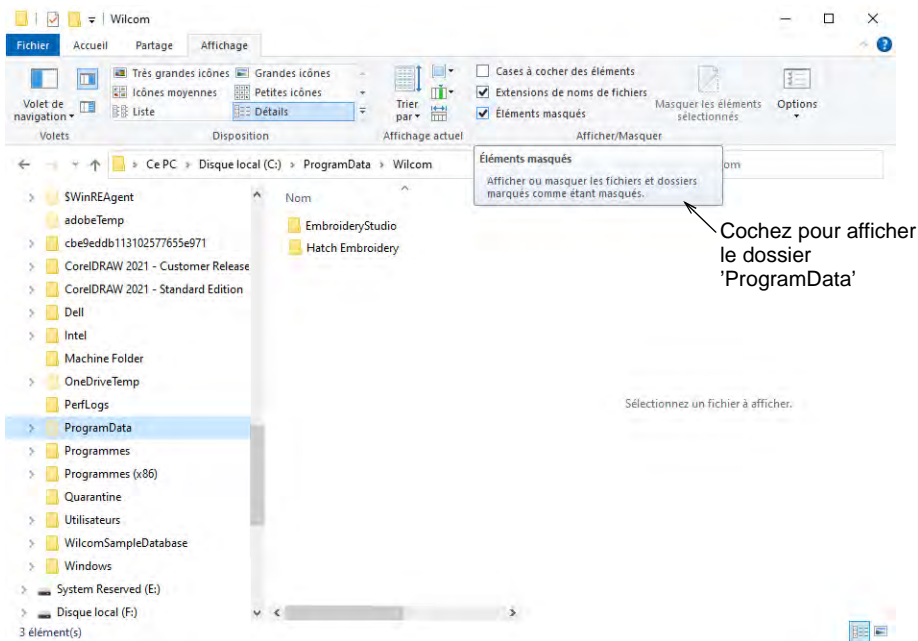
Lorsque vous installez des mises à jour ou des mises à niveau dans votre logiciel existant, la structure des dossiers sera conservée. Cependant, si vous installez votre logiciel dans un autre ordinateur, vous devrez copier manuellement le contenu de dossiers « Embroidery » et « Pictures » dans le nouvel emplacement.

Affichage des dossiers cachés

Si vous devez copier manuellement le contenu de vos dossiers de ressources vers un nouvel emplacement, il se peut que le dossier **C:\ProgramData** soit caché sur votre PC, en fonction des autorisations de la connexion que vous utilisez.

Marche à suivre pour afficher les dossiers cachés

- ◀ Ouvrez l'onglet **Afficher** dans **Explorateur de fichiers** comme indiqué.



- ◀ Cochez l'option **Fichiers cachés**. Le dossier 'ProgramData' et son contenu apparaîtront alors.

Product Visualizer Templates

EmbroideryStudio allows you to choose a garment or product backdrop on which to position decorations. The **Product Visualizer** feature is used to display location, size and overall appearance for visualization and customer approval purposes. Production worksheets provide an option to print approval sheets with or without garment backdrops.



Choose colors for each product type. The software provides a library of garments of common brands and styles. Most garments use only one color but multi-color products with up to three layers are supported. You can add your own single-color and multi-color product templates to the software by following the method outlined in this section.

Preparing samples

This topic deals with the technique of preparing source images for deployment in EmbroideryStudio as product templates for **Product Visualizer**. The most common scenario when creating product templates is a single-color product image.

Choose suitable source images

A lot depends on the quality of the source image you choose for use as a product backdrop. As a starting point, you need high resolution photos of the garment you want to use – e.g. front and back. While images are

intended mainly for onscreen viewing, they may also be printed on approval sheets.



Size

If you take a small product image and blow it up to actual size, it will not gain in quality or resolution. There needs to be enough image data (DPI) to display the image satisfactorily at actual size. For optimum quality you need an image with:

- ◀ Real-world dimensions that represent the garment at actual size – e.g. 60 cms wide x 90 cms high
- ◀ Minimum of 96 DPI, ideally closer to 160 DPI.

Document	
Name:	Poplin Long Sleeves (Front).png
Width:	672.877 millimeters (1,510 pixels)
Height:	755.316 millimeters (1,695 pixels)
Y dpi:	96 dpi
X dpi:	96 dpi
Size in memory:	13.1 MB
Size on disk:	612 KB
Format:	JPG - JPEG Bitmaps
SubFormat:	JPEG Compression
Image has 1 object (5.25 MB).	
Image has not changed.	
Color	
Color mode:	24-Bit RGB
RGB Profile:	sRGB IEC61966-2.1
Rendering intent:	Relative Colorimetric

← Check physical size and DPI setting

Color depth

Make sure you are using an RGB (24 bit color) photo. Commonly used formats include RAW, PNG, TIFF or JPG.



Note : As well as reasonably high resolution photos, you need a good photo editor. Most screenshots in this document are taken from Corel PhotoPaint which is bundled with EmbroideryStudio.

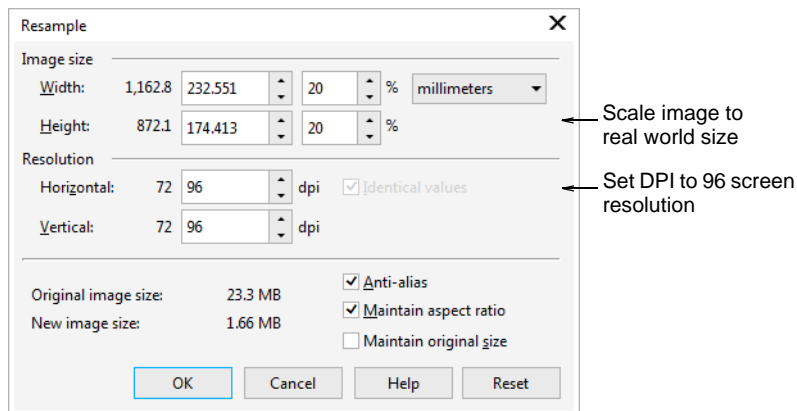
Crop the image

Remove unnecessary border pixels by cropping. This makes it easier to set the correct real-world size.



Set image size

Scale the image to real world size using a tool such as the **Resample** dialog below.



Indicative settings:

- ◀ Untick the 'Maintain original size' checkbox.
- ◀ Make sure 'aspect ratio' is locked.
- ◀ Change either width or height to match the physical size of the garment or article. For example, height = 50cm. The new size needs to be equal to or less than original. If not, the resolution will be too low and the image will be pixelated.
- ◀ Change the resolution to 96 DPI or higher. Packaged product images are set to 96 DPI for standard screen resolution. However, new monitors are capable of higher resolutions such as 160 DPI.
- ◀ Ideally, the original file size (total number of pixels) should be maintained so the image does not lose data (quality).



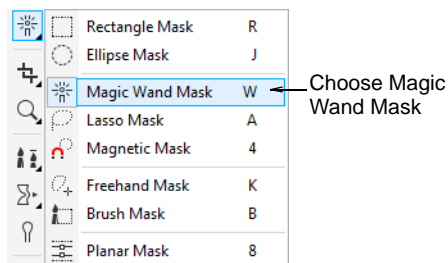
Note : Simply increasing the DPI to 96 will not add resolution to a low-res image. It will only duplicate existing pixels.

Set transparency

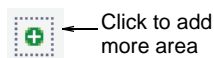
Because you want product images to display correctly on any color background, you need to make the image background transparent. Make sure anti-aliasing is activated. Image edges will appear smoother. The transparent background usually appears as a gray checker pattern. If you are using Corel PhotoPaint, follow these steps...

To set the transparency

- 1 Choose **Magic Wand Mask**.

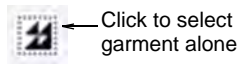


- 2 Click the background to select the whole area.
- 3 If needed, click the + button to add more area until you have selected the whole background.



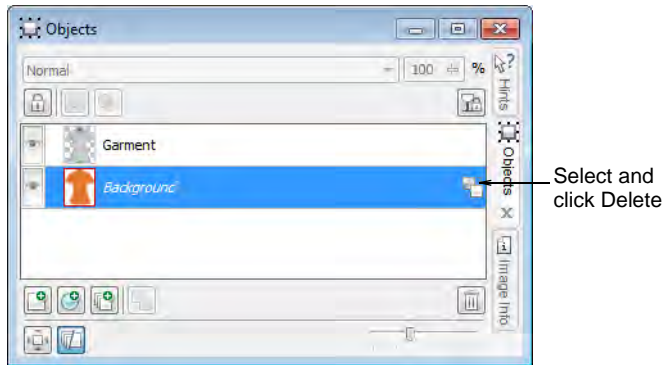
- 4 Adjust the 'Tolerance' setting to limit the range of colors included in the transparency. If the background is too similar to the foreground, this can become problematic.

5 Click **Invert Mask**. The garment alone will be selected.

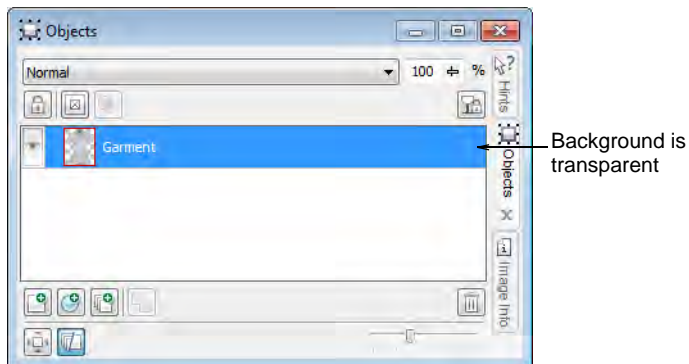


6 Select **Object > Create > Cut Selection**.

7 In the **Object Manager**, select the background and click **Delete**.



8 The garment will be appear on a gray and white checker pattern. This means the background is transparent.



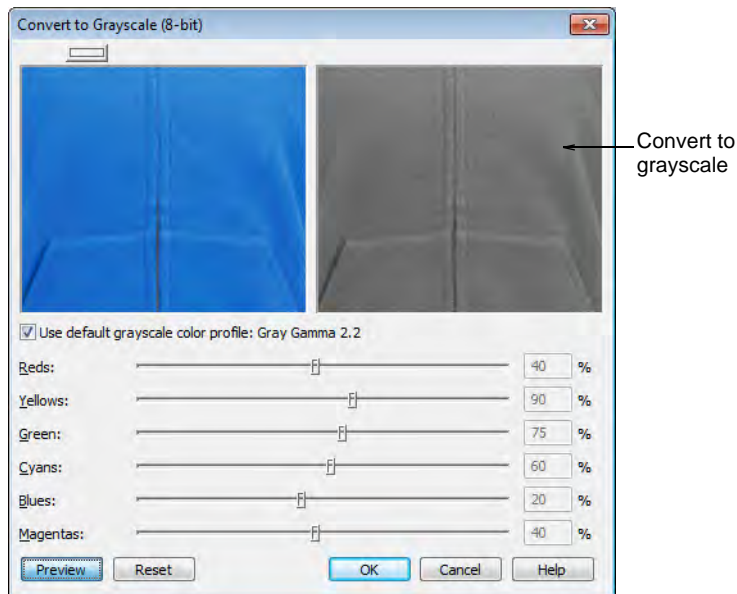
Converting to grayscale

Product images which are added to the software need to be grayscale, as shown below. These are then colored in EmbroideryStudio according to user requirements.



Convert to grayscale

Convert the selected image to grayscale making sure that transparency is preserved.

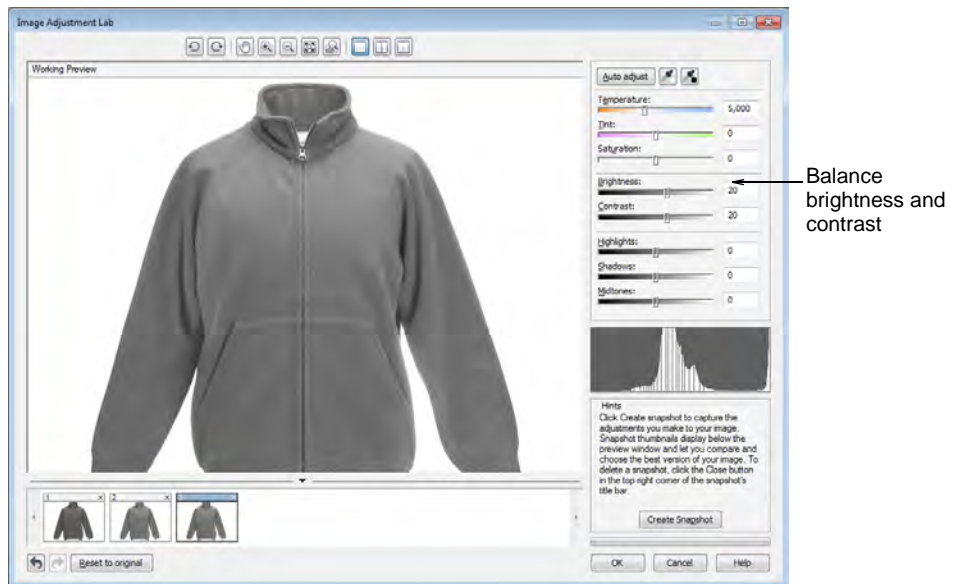




Suggestion : With some photo editors, grayscale images have a limited set of tools that make it difficult to perform the subsequent tasks. It is preferable to 'desaturate' the image. Another advantage of desaturation vs grayscale is that you preserve all image data. Hence, you are less prone to lose image information like textures, shadows and highlights.

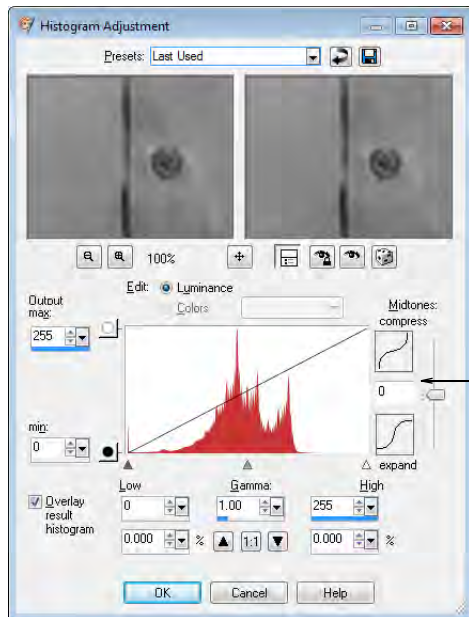
Adjust image brightness and contrast

Generally speaking, the middle gray becomes the selected color and lighter and darker grays become shades of that color. For this reason we need to ensure that the image is correctly balanced in terms of brightness and contrast.



Use a luminance histogram to assess where brightness and contrast lie on the graph. You want to have a good spread of dark and light shades

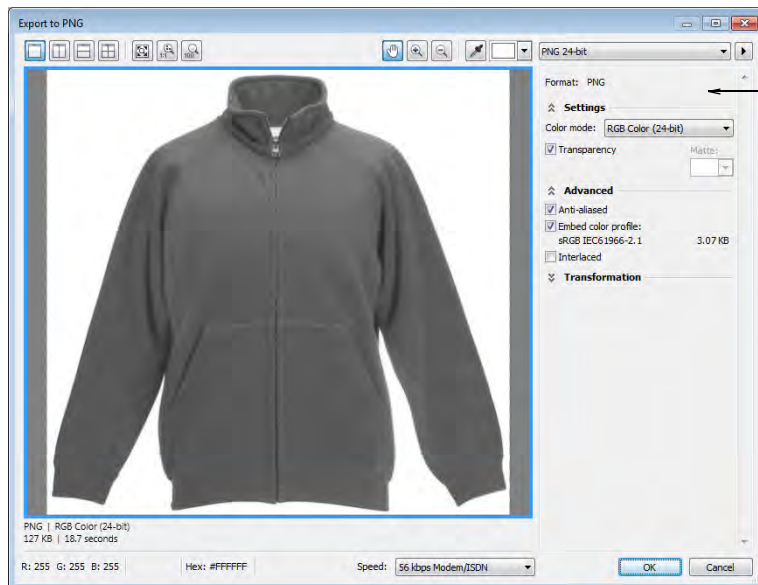
of gray, providing good contrast. The histogram curve should be centered around the middle.



Histogram curve should be centered around the middle

Save as PNG

Finally, save as PNG format. This format supports transparency.



Save as PNG format

Preparing multi-color samples

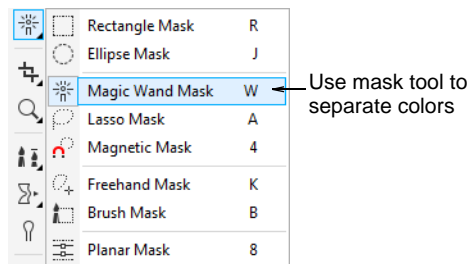
Most garments use only one color but you will find products with two or even three colors. This topic deals with the technique of preparing source images for deployment in EmbroideryStudio as multi-color product templates for the product visualizer.



You follow exactly the same procedure as for single-color designs, except that you need to separate your multi-color image before converting to grayscale.

Prepare the layers

In order for EmbroideryStudio to detect the number of colors used in your garment, you need to separate the photo into different layers for each. The typical photo tool used to separate colors is the masking tool.



Suggestion : Some graphics packages refer to 'objects' rather than 'layers'.

Resulting layers

For example, let's say you need to separate a T-shirt which employs two colors. The resulting layers (or objects) would look like this:



Make sure the background of each layer is transparent.

Layer rules

The following rules apply to a multi-color shirt. Variations on the same approach should be applied to other products such as multi-color caps.

- ◀ The body color should always be the layer 1 file.
- ◀ Sleeves / collar, if present, should always be the layer 2 file.
- ◀ Any other trims and tipping should always be the layer 3 file, unless there is no layer 2.
- ◀ Each layer must be saved as a separate grayscale PNG file.
- ◀ Each PNG file needs to have identical dimensions, DPI, etc.



Suggestion : it is important to first create the layers / masks, objects, etc, and then convert the resulting images to grayscale / desaturated.

Convert to grayscale

Convert the resulting objects to grayscale making sure that transparency is preserved. Remember, you want to have a good spread of dark and light shades of gray, providing good contrast.



The layers can then be colored separately in EmbroideryStudio.



Save your layers

Once you have finished separating the photo into different layers, you will need to save each as a separate file and copy all resulting files in a particular folder.

File format

Each layer must be saved in PNG format. If you have worked your layers correctly, each will have a transparent background that usually appears as a gray checker pattern.

File naming

Naming conventions:

- ◀ Layer1 file name needs to take the form 'FileName.png' – e.g. 'Vest.png'.
- ◀ Layer2 file name takes the form 'FileName2.png' – e.g. 'Vest2.png'.
- ◀ Layer3 file name takes the form 'FileName3.png' – e.g. 'Vest3.png'.



Note : The first name doesn't need a number and will be name that identifies the garment in **Product Visualizer**.

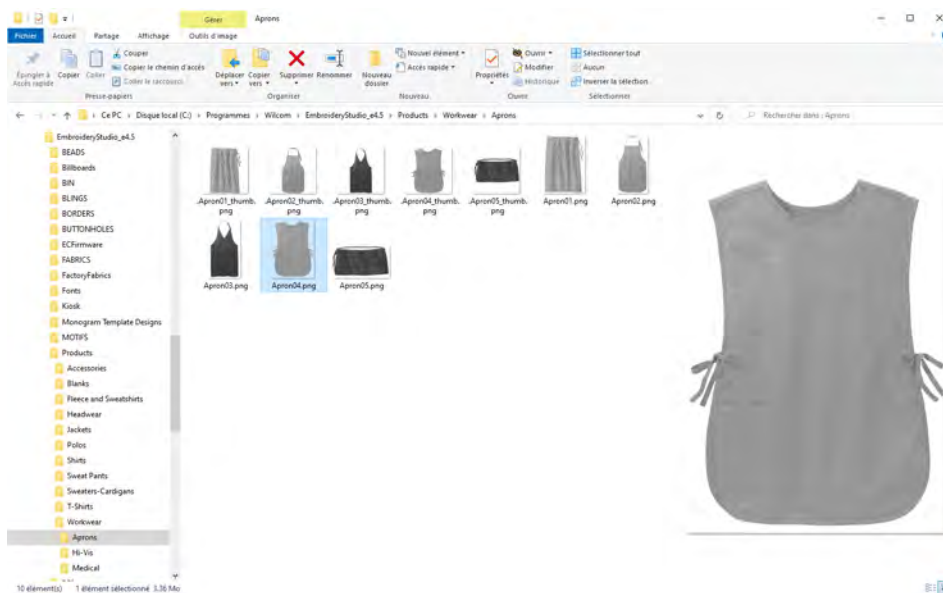
Deploying product templates

Having created your product images, you are now ready to deploy and test them. There's no need to restart EmbroideryStudio. Open **Product Visualizer** and select your new product in the **Products** tab.

Copy to folder location

All image files need to be saved in the same location...

- ◀ Navigate to the following location:
C:\Program Files\Wilcom\EmbroideryStudio_e4.x\Products
 Garments are organized by number of colors and garment type – e.g. 2 colors, Caps, Kids, etc.



- ◀ Create your own sub-folders as necessary and copy in your prepared image files.



Note : The file name will be the name that identifies the garment in **Product Visualizer**.

Sujets connexes

◀ [Emplacements des ressources personnalisées](#)

Test product templates



Use Color > Product Visualizer to choose a garment or product backdrop on which to position your decoration.

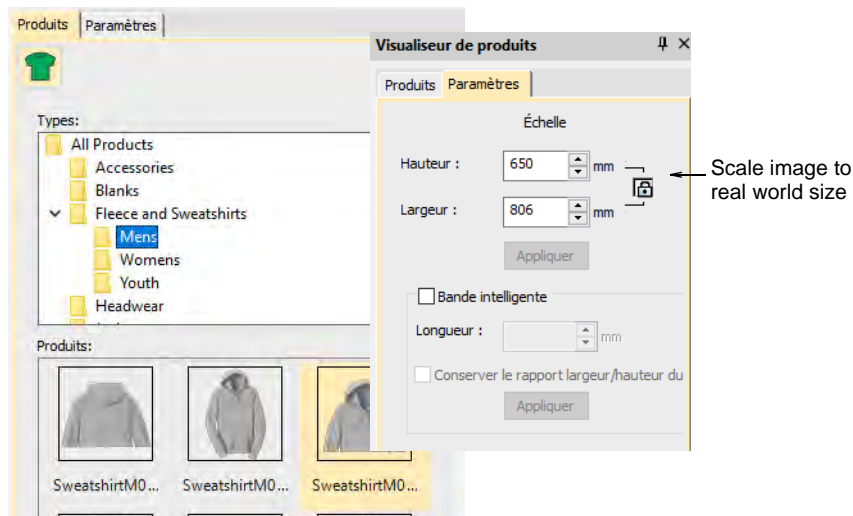


Click View > Show Product to toggle current product display. Right-click for Product Visualizer settings.



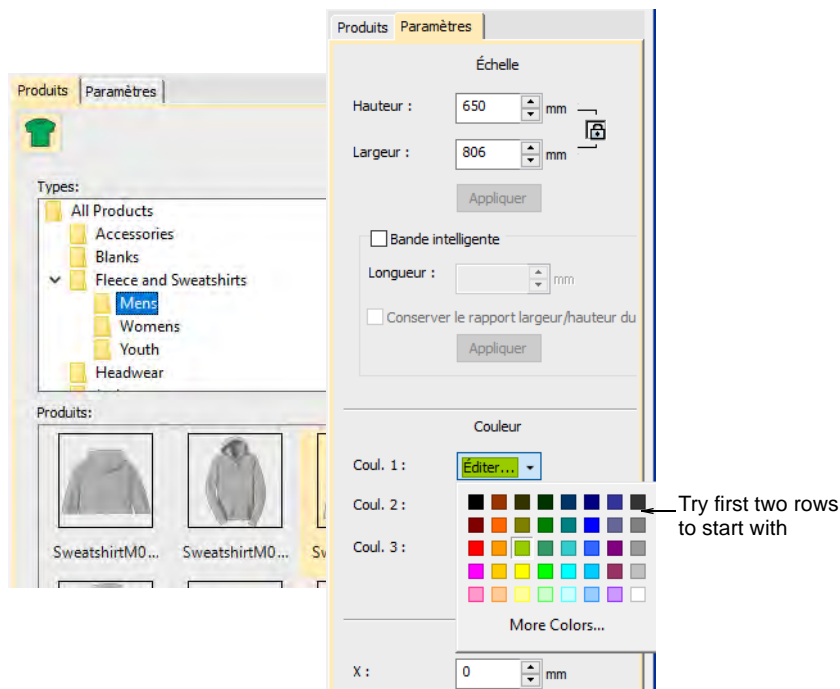
Use Zoom > Zoom to Product to view the entire product in the design window.

While you can create separate templates for different garment sizes, EmbroideryStudio assumes a 'Large' size garment. This can be further scaled within EmbroideryStudio to arrive at an exact size for display purposes.

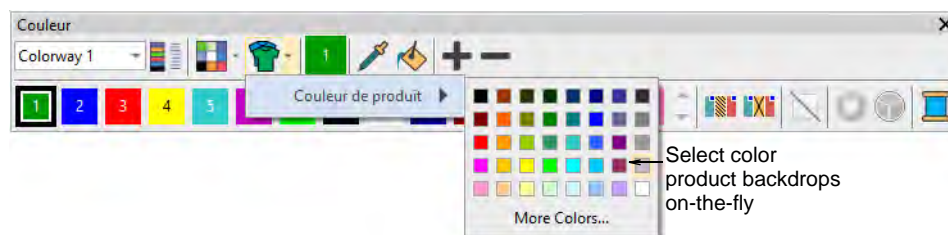


Apply different colors and see how they look on screen. For best results, try the first two rows of the color selector. These less saturated colors

usually color well. Highly saturated colors like bright red, cyan, and magenta tend to wash out the product image.



Try selecting product colors on-the-fly using the **Color Palette** flyout:



Sujets connexes

◀ [Visualiser produits](#)

Annexe A

Polices de broderie

Le tableau ci-dessous comprend tous les alphabets contenus dans votre logiciel EmbroideryStudio.

Polices de caractères romains

Les polices de caractères romains comprennent :

Polices en 3D	Créé spécialement pour être utilisé avec de la mousse – couramment utilisé sur les casquettes car la mousse ne convient pas au lavage.
Polices d'appliqué	Créé spécialement pour l'appliqué, il contient tous les points de contour, d'arrêt et de recouvrement nécessaires. Idéal pour une utilisation à grande échelle et pour réduire le nombre de points.
Polices bling	Créé spécialement pour les strass. Ils sont au format vectoriel.
Polices majuscules	Style de caractères San-serif, très courant pour les noms et les logos d'entreprise. Ce style est idéal pour la broderie car il est clair et facile à lire.
Polices chenille	Créé spécialement pour la broderie chenille mais ne convient que si votre machine le supporte. Couramment utilisé pour les vêtements de sport et de rue.
Polices fausse chenille	Il est possible de modifier les paramètres Point de tige pointillé pour une couverture plus dense. Combiné avec un fil plus épais tel que le fil Burmilana de Madère, il est possible d'obtenir un effet chenille. Ces polices dédiées utilisent cette technique éprouvée pour créer un lettrage « fausse chenille ».
Polices fantaisie	Tout ce qui n'est pas 'blocky' peut être utilisé de manière décorative, selon le style du logo.
Polices de monogramme	Spécialement conçu pour la monogramme – couramment utilisé pour la création d'initiales populaires pour les cadeaux tels que les serviettes et le linge de maison.
Polices de contour	Couramment utilisé pour les vêtements de sport, au dos des vestes. Fonctionne mieux à grande échelle.
Polices de points de passage	Couramment utilisé pour les petits caractères, tout ce qui est inférieur à 5 mm et lorsque la colonne de satin ne convient pas.
Polices cursives	Traits fluides où les caractères se rejoignent, ressemblant à un style manuscrit.

Polices sérif	Police de style plus ancien qui comprend un embellissement à la fin du trait, populaire pour les vêtements de sport.
Polices minuscules	Polices de caractères de 6 mm et moins, y compris les colonnes de points de satin avec des ajustements par poussée et par traction.
Polices spéciales	Les effets graphiques, multicolores et de remplissage sont quelques-unes des choses qui sont associées aux polices spéciales. Couramment utilisées à des fins décoratives.
Polices bicolores	Chaque caractère contient deux couleurs. Couramment utilisé pour les vêtements de sport, au dos des vestes. Fonctionne mieux à grande échelle.

Polices de caractères non romains

Les polices de caractères non romains comprennent :

- ◀ [Polices cyrilliques](#)
- ◀ [Polices d'hébreux](#)
- ◀ [Polices japonaises](#)

Tailles minimale et maximale

Pour obtenir les meilleurs résultats lors de la broderie, ne dépassez pas les tailles maximales ou minimales recommandées. Notez cependant que les hauteurs maximales et minimales recommandées se rapportent aux lettres en HAUT DE CASSE. La plupart des polices de broderie sont numérisées à partir d'une police originale TrueType (TTF), dont certaines comportent des lettres minuscules – par exemple 'a' et 'c' – qui ont environ 70 % de la hauteur d'une lettre majuscule. En conséquence, ces lettres peuvent s'avérer trop petites pour une broderie nette. Il vous faudra peut-être augmenter la taille des caractères en bas de casse pour convenir à la broderie.

TrueType Font

Lettres de broderie

Caractères spéciaux

Vous pouvez créer des caractères spéciaux dans chaque alphabet en maintenant la touche **Alt** de votre clavier et en tapant **0** (zéro), son code, suivi de chiffres tapés sur le pavé numérique. Par exemple, pour taper **ê** avec le code **234**, tapez **Alt + 0234**. La lettre avec accent apparaîtra lorsque vous relâcherez la touche **Alt**. Voir également [Ajouter des caractères spéciaux](#).



Note : Tous les caractères ne sont pas forcément disponibles dans tous les alphabets.

Méthode de jointure

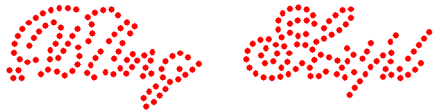

La méthode de jointure d'un lettrage est préétablie par alphabet pour donner les meilleurs résultats. Les options comprennent :

Jointure		Objectif
Jointure inférieure	Jl	Les lettres sont jointes le long de la ligne de base. Utilisez-la pour broder sur du tissu éponge – les joints sont cachés dans les poils.
Jointure la plus proche	PP	Les lettres sont jointes au point le plus proche. A utiliser pour minimiser les coupes.
Comme numérisé	CN	Les lettres sont jointes telles qu'elles ont été numérisées. A utiliser avec les alphabets qui combinent différents types de points de remplissage ou d'effets spéciaux.

Polices de caractères romains

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Polices en 3D						
3D Block2	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	1.2	30	CN
3D Brush Script	^ <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	1.6	40	CN
3D Emphatic	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	2.4	60	CN
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
3D Futuro	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.0	25	CN
3D London	^ ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.2	30	CN
3D Monoglyceride	^ AÐCDEF abcdef 012Ð456789	0.8	20	1.2	30	CN
3D Sofachrome	^ △ABCDEF GHIJK 0123456789	0.55	15	0.8	20	CN
Polices d'appliqué						
College Appliqué	ABCDEFGHIJK 0123456789	1.0	25	3.2	80	CN
Crest Appliqué	U U U U U	-	-	-	-	CN
Glory Appliqué	ABCDEFG 023456789	1.2	30	4.0	100	CN
Polices bling						
Bloc bling	ing Box	-	-	-	-	CN
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Creux bling		-	-	-	-	CN
Script bling		-	-	-	-	CN
Polices majuscules						
Advent	[^] 	0.4	10	2.0	50	PP
Albert	[^] 	0.4	10	0.8	20	PP
Angle Block		0.4	10	4.0	100	PP
Architect		0.4	10	2.0	50	PP
Arial arrondi		0.3	7	1.8	45	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Art Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	3.0	75	PP
Athletica	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.4	10	3.0	75	PP
Avant Garde	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	2.4	60	PP
Avatar	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Bauhaus	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Block1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.8	45	PP
Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Block2-Auto	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	2.2	55	PP

^ Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Block Caps	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.2	5	2.0	50	PP
Bounty	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	PP
Bravo	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.32	8	3.0	75	PP
Castle	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.0	50	PP
Folio comprimé	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	PP
Futura	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Goudy Sans	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Gypsy	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.0	25	PP
Handel Gothic	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	PP
Helvetica	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Impress	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	PP
Informal	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.2	30	PP
Jolt	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	12.0	50	PP
Kabel	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Lazer	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	2.0	50	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Legal Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	2.0	50	PP
Lydian	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	PP
Meister Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.2	55	PP
Microgramma	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Microscan	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	PP
Monoglyceride [^]	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.4	60	PP
Monoglyceride Bold [^]	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.4	60	PP
Narrow Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	4.0	100	PP

[^] Nouveau dans ES e4







Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Round Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.8	20	1.4	35	PP
Slim Block	ABCDEF GHIJK 0123456789	0.8	20	8.0	200	PP
Sofachrome	[^] ABCDEF GHI 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Spatial	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	PP
Square Block	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.7	70	PP
Stencil Block	ABCDEF GHIJK 0123456789	0.4	10	3.0	75	PP
Super Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Swiss	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Tahoma	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP
Text Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.8	45	PP
Urbane	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP
Utility Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	4.0	100	PP
Veranda	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Yama	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.4	35	PP
Polices chenille						
CH 2Color Numbers	01234 56789	2	50	5	125	CN
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
CH 2inch Pennant Script		2	50	2	50	CN
CH 3inch Pennant Script		3	75	3	75	CN
CH 3.5inch Shadow Nos		3.5	87	3.5	87	CN
CH 6inch 3D-Block		6	150	6	150	CN
CH Chenille Block		2	50	6	150	CN
CH Playbill		4	100	6	150	CN

^ Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
CH Prince Athletic		2	50	6	150	CN
CH Square Block		2	50	6	150	CN
CH Tall Pennant Script		3	75	4	100	CN
Polices fausse chenille						
Yale		2	50	4	100	CN
Vermicelli		2	50	4	100	CN
Polices fantaisie						
Agatha		0.4	10	1.6	40	PP
^ Nouveau dans ES e4						


Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Anaconda	<i>Q8C9EF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.0	50	PP
Arnold	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Lumière noire	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.25	6	2.4	60	PP
Carla	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Charcuterie [^]	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	2.5	60	PP
Cheshire	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Columbo	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	1.2	30	PP
Comics	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP

[^] Nouveau dans ES e4








Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Crayfish	^ <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Crevasse	^ <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Croissant	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.25	6	2.0	50	PP
Curly	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Dotti	^ <i>ABCDEFGHIJK</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Dr Zeus	^ <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Enchantment	<i>HBCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.6	40	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Energy		0.3	8	2.4	60	PP
Enviro		0.5	12	3.0	75	PP
Felt Tip		0.4	10	2.0	50	PP
Flash		0.25	6	2.4	60	PP
Flourish Light		0.6	15	2.0	50	CN
Free Style		0.4	10	1.6	40	PP
Gaelic		0.44	11	2.0	50	PP
Hana		0.5	12	2.0	50	PP

^ Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Handicraft		0.3	8	2.5	65	PP
Hobo		0.25	6	1.6	40	PP
Kids		0.5	12	1.2	30	PP
Kindergarten Block		0.4	10	3.6	90	PP
Lariat		0.48	12	1.2	30	PP
Locker		0.6	15	1.6	40	PP
Lublik		0.4	10	3.0	75	PP

^ Nouveau dans ES e4








Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Mandarin		0.3	8	2.0	50	PP
Market		0.4	10	1.2	30	PP
Matisse		0.4	10	1.6	40	PP
Old English		0.4	10	2.0	50	PP
Olivia		0.3	7	1.6	40	PP
Orient Express		0.4	10	3.0	75	PP
Pacific North West		0.32	8	2.4	60	PP

^ Nouveau dans ES e4




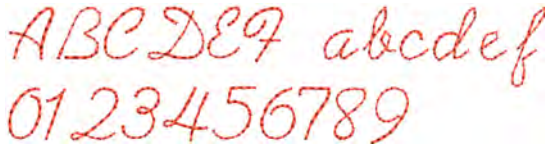



Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Pastille	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.8	20	PP
Pixie	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.5	12	1.2	30	PP
Racer	<i>A B C D E F a b c d e f</i> 0123456789	0.3	8	1.4	35	PP
Speedy	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	PP
Sports	[^] A B C D E F G H I J K 0123456789	0.4	10	2.7	70	PP
Staccato	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	0.6	15	PP
Thriller	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Toddler	A B C D E F a b c d e f 0123456789	0.6	15	2.0	50	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Toon	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Victorian	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.0	25	PP
Viking	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.35	9	2.0	50	PP
Western	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.4	35	PP
Western Serif	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.3	7	1.8	45	PP
Westminster	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Woodstock	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.3	8	2.0	50	PP
Polices de monogramme						
Monogramme Fancy		1.0	25	5.0	125	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Monigramme Octagon		0.7	18	6.0	150	PP
Monogramme Point		0.7	18	6.0	150	PP
Monogramme Seal		0.7	18	6.0	150	PP
Polices de contour						
Detex Normal		0.4	9	2.0	50	PP
Discoteque		0.4	10	2.0	50	PP
Futura Outline		0.6	16	2.0	50	PP
News Outline		1.2	30	3.0	75	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Contour de bloc		0.75	18	4.0	100	PP
Petrol Shadow		0.8	20	2.0	50	PP
Swiss Run Hollow		0.6	15	4.0	100	CN
Swiss Run Satin		1.0	25	3.0	75	CN
Turncoat		0.8	20	3.1	80	JL
Polices de points de passage						
Run Block		0.2	5	0.25	6	CN
Run Cardigan		0.2	5	0.5	12	CN
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Run Freehand		0.2	5	0.5	12	CN
Run Liberty		0.2	5	0.5	12	CN
Run Murray Hill		0.2	5	0.5	12	CN
Run Script		0.2	5	0.25	6	CN
Polices cursives						
Ballantines Script		0.5	12	2.0	50	PP
Book Script		1.0	25	2.2	55	PP
Cayman		0.4	10	2.0	50	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Chancery	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.4	60	PP
City Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.4	60	PP
Crescent Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	1.4	35	PP
Easy Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	7	2.4	60	PP
Edwardian Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	3.0	75	PP
Formal Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	7	1.4	35	PP
Handy Script	<i>A B C D E F abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	3.0	75	PP
Italian Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	4.0	100	PP

^ Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Karin script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.0	50	PP
Lila	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	1.5	35	PP
Memo Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.25	6	1.0	25	PP
Moly	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Poetic Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	3.1	80	PP
Pomander	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.35	8	2.4	60	PP
Python Script	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Royale	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.4	60	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Script1	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	3.0	75	PP
Script2	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.3	8	2.0	50	PP
Script3	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	4.0	100	PP
Script4	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.8	20	3.2	80	PP
Script5	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Script6	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.4	10	2.0	50	PP
Script7	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	2.7	70	PP
Script8	[^] <i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.6	15	2.7	70	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Upright Script	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.0	50	PP
Vivid Script [^]	<i>ABCDEF abcdef</i> <i>0123456789</i>	0.5	12	2.0	50	PP
Polices sérif						
Adelle	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Algerian	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.3	8	1.2	30	PP
Bodoni	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	PP
Casual Serif	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	2.2	55	PP
Centurion	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	2.4	60	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Cheltenham Tall	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	PP
City Medium	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	3.0	75	PP
Civic	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	PP
College	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.4	35	PP
Copperplate	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP
Dauphin	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.4	60	PP
Flares	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.6	40	PP








^ Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Garamond	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	2.0	50	PP
Krone	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.6	40	PP
Matrix	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	PP
Museo	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.2	30	PP
Scope	[^] ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	1.6	40	PP
Schoolbook	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	2.0	50	PP
Seagull	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	7	1.8	45	PP
Serif1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.2	30	PP

[^] Nouveau dans ES e4

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Serif2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.3	8	1.2	30	PP
Serif3	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	2.4	60	PP
Serif4	ABCDEF abcdef 0123456789	0.4	10	2.0	50	PP
Souvenir	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP
Times Roman	ABCDEF abcdef 0123456789	0.25	6	1.6	40	PP
Typewriter	ABCDEF abcdef 0123456789	0.5	12	2.0	50	PP
Polices minuscules						
Helvetica Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.3	7	PP
Micro Block	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.2	5	0.3	8	PP
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Minature Block	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Sm Cooper	ABCDEF abcdef 0123456789	2.4	6	2.0	50	PP
SM Hightower	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Sm Script	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Small Block1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Small Block2	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Small Serif 1	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Times Small	ABCDEF abcdef 0123456789	0.2	5	0.25	6	PP
Polices spéciales						
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Antique Rose ^		1.2	30	4.0	100	CN
Crests		-	-	-	-	CN
Flair script		0.75	10	3.2	80	PP
Tusj		0.8	20	4.0	100	CN
Polices bicolores						
2 Col Arial Shadow		0.6	15	2.0	50	CN
2 Col Plain Script		0.5	12	2.0	50	CN
Border Block 2		0.5	12	1.6	40	CN
^ Nouveau dans ES e4						

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Dextor	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.5	12	2.0	50	CN
English Village ^	A B C D E F G H I J K abc def 0123456789	0.6	15	4.0	100	CN
Futura Border 2 C	ABCDEFGHIJK 0123456789	0.65	16	2.0	50	CN
Shadow Street ^	ABCDEF abcdef 0123456789	0.6	15	4.0	100	CN

^ Nouveau dans ES e4

Polices de caractères non romains

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Polices cyrilliques						
Grec	Α Β Χ Δ Ε Φ α β χ δ ε φ 0123456789	0.3	8	2.0	50	PP
Scripte grec	<i>A B X D E P F</i> <i>H I K L M N</i>	0.48	12	4.0	100	PP

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Greek Spionic	ΑΒΓΔΕΖ αβγδεζ 0123456789	0.4	10	2.4	60	PP
Jikharev	АБЦДЕФ абцдеф 0123456789	0.4	10	1.8	45	PP
Manuel russe	АБЦДЕФ абцдеф 0123456789	0.3	8	1.8	45	PP
Polices d'hébreux						
Hebrew Chaya	אבגדהוזחטיך 0123456789	0.3	8	1.6	40	PP
Polices japonaises						
Japanese Kaisho	光公功效勾厚口后向坑 培好孔孝宏工巧幸広庚	0.32	8	2.7	70	PP
Heisei Gotic	平成ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	PP
Heisei Gyosho	平成行書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70	PP
Heisei Kaisho	平成楷書 あいうえおアイウエオ	0.32	8	2.7	70	PP

Police de caractères	Échantillon	Tailles recommandées				Méthode de jointure
		Min.		Max		
		pou	mm	pou	mm	
Heisei Kantei	平成勘亭 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	PP
Heisei Maru Gotic	平成丸ゴシック あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	PP
Heisei Mincho	平成明朝 あいうえおアイウエオ	0.4	10	2.7	70	PP

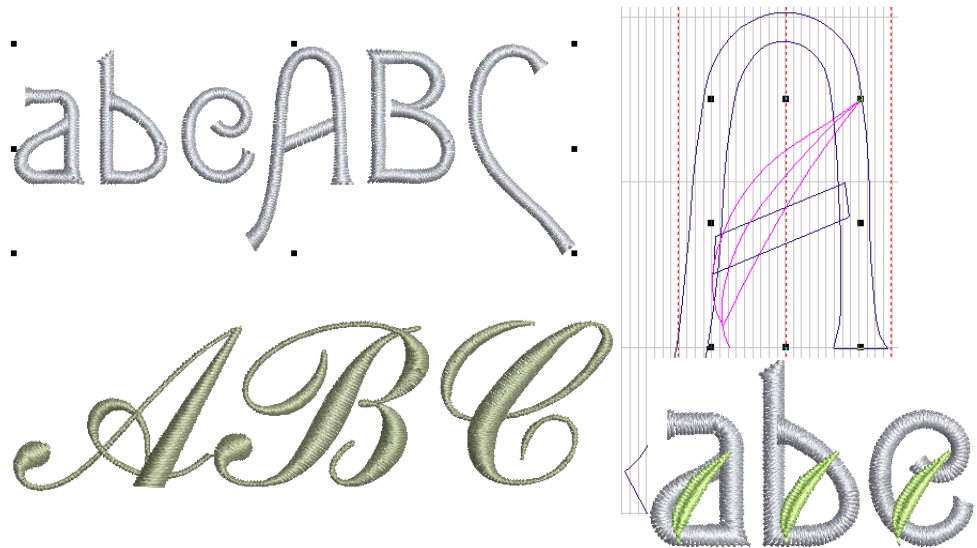


Note : Des caractères japonais (3 000 caractères par ensemble) peuvent être téléchargés à partir de www.wilcom.com pour les clients qui désirent s'en servir.

Chapitre 42

Alphabets personnalisés

EmbroideryStudio offre des méthodes pour créer des alphabets de broderie personnalisés. Vous pouvez créer des polices de broderie entières à partir de polices TrueType converties. Vous pouvez numériser des lettres à partir d'images de [toile de fond](#), convertir des [objets vectoriels](#) ou numériser à main levée en utilisant l'un des outils de méthode d'entrée. Vous pouvez utiliser des [illustrations](#) de sources telles que des livres de calligraphie ou police TrueType.



In this section we show how to convert and modify TrueType fonts. We digitize embroidery lettering from scratch for inclusion as a custom font. We adapt an existing font to a decorative, multicolor font. We also take a script font and turn it into a custom embroidery font.

Considérations sur les polices

Vous pouvez utiliser une [illustration](#) pour créer les lettres d'un police comme vous le feriez pour d'autres objets. Cependant, avant de numériser, vous devez établir si les formes des lettres sont brodables et déterminer la hauteur de référence et la [ligne de base](#) de l'alphabet.

Formes des lettres

Les meilleurs résultats seront obtenus avec des lettres dont les traits sont de largeurs semblables et ne comportent ni courbes serrées ou angles très aigus, ni empattements très fins, très larges ou courbés.

Trop grande différence
de largeur de colonne



Empattements trop
longs et trop fins



Angles trop aigus

Hauteur de référence et ligne de base

La hauteur de référence est la hauteur maximale des lettres de haut de casse. Bien qu'il n'y ait parfois que de petites différences entre les lettres de haut et de bas de casse, c'est un guide utile pour numériser.



Placez les lettres sur une **ligne de base** standard pour faciliter la numérisation à une hauteur standard. Vous pouvez créer une ligne de base si vous numériser à partir d'une **illustration** ou utiliser une ligne de quadrillage comme guide. Les jambages de lettre, tels que dans le **y** ou le **g**, se trouvent généralement sous la ligne de base.



Suggestion : Utilisez **E** ou **H** comme lettres de référence pour déterminer la hauteur et la ligne de base de l'alphabet. Ces lettres sont idéales car elles reposent sur la ligne de base et ne dépassent pas la hauteur standard des majuscules.

Espacement et largeur des lettres

La largeur de lettre varie en fonction de leur forme et de leur espacement. Lorsque vous numérisez des lettres, vous devez entrer deux points de référence pour marquer la largeur.



L'espacement par défaut modifie le « crénage » ou l'espacement de toutes les lettres. Il est défini lors de la condensation de l'alphabet. Il est déconseillé d'ajouter un espacement autour de lettres individuelles quand on numérise des points de référence.



Suggestion : Certaines règles de numérisation sont applicables lors de la création d'alphabets de caractères, principalement pour s'assurer que la queue de chaque lettre se joint harmonieusement à la lettre suivante.

Mise en séquence des lettres

La séquence de broderie des lettres est fonction du type de jointure que vous aurez choisi au moment de l'enregistrement. Si vous utilisez **Jointure la plus proche** ou **Jointure inférieure**, EmbroideryStudio applique un **branchement** automatique. Cela détermine où chaque trait commence et finit, ajoutant des passages de parcours au besoin.

Il vaut cependant mieux prendre l'habitude de numériser les traits dans le sens de broderie le plus probable. Il est également important de spécifier l'ordre des traits, car cet ordre est maintenu lors du calcul de mise en séquence.

Si vous voulez spécifier la séquence de broderie et les points de liaison vous-même, numérisez la lettre exactement de la façon dont vous voulez qu'elle soit brodée. Vous devrez alors sélectionner la méthode de jointure **Comme numérisé**.

Converting & editing TrueType fonts

L'option la plus simple pour créer des polices de broderie personnalisées est d'utiliser la fonction **Convertir police vectorielle TrueType**

intégrée. La fonctionnalité vous permet de convertir toute police TrueType installée dans votre système en un alphabet de broderie.



Arial
Dauphin
Garamond

Le processus est entièrement automatique. Des formes de lettrage sont « coupées » dans des objets de broderie d'[Colonne A](#) ou d'[Colonne B](#). Les chevauchements et l'ordre des traits sont détectés, et les [angles de points](#) définis. Le résultat obtenu est similaire aux alphabets numérisés manuellement, sans toutefois en avoir le niveau de qualité. La qualité dépend en grande partie des formes initiales ; les alphabets aux empattements étroits produisent de meilleurs résultats que les alphabets en lettres capitales.

Experiment with conversion settings

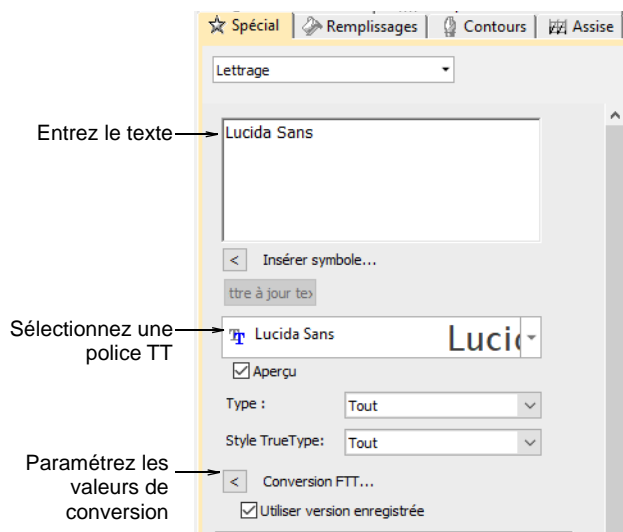


Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter un lettrage TrueType directement à l'écran. Cliquez à droite pour établir les valeurs de formatage des objets de lettrage, nouveaux ou sélectionnés.

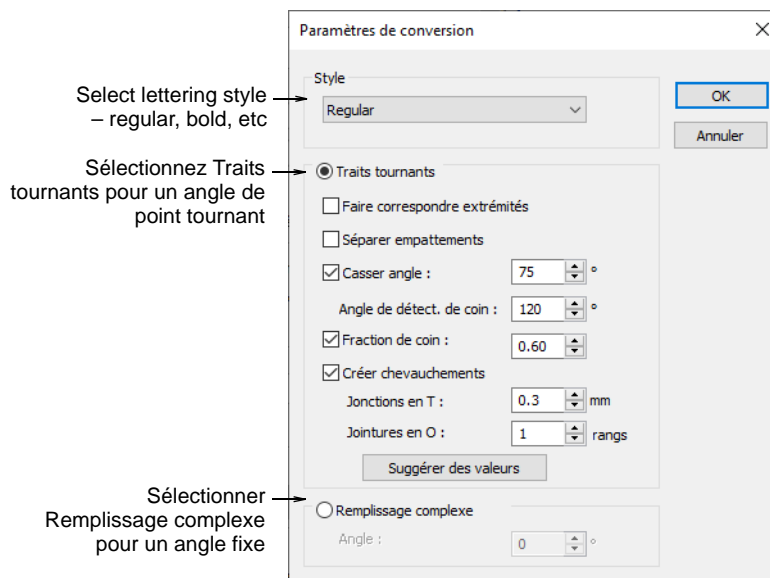
The process of converting TrueType fonts to embroidery begins by converting individual letters 'on-the-fly' and experimenting with conversion settings.

Marche à suivre pour convertir des lettres TrueType à la volée

1 Cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour accéder à propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez une police TrueType dans la liste déroulante.
- 3 Enter some sample text which mixes capitals and lower-case letters, with and without extenders.
- 4 Click **TTF Conversion** to access conversion settings.



5 Tout d'abord, sélectionnez un style de lettrage, si disponible, sur la liste **Style** – Régulier, Gras, Italique gras ou Italique. Toute la police

de broderie sera créée dans le style sélectionné. Cette option n'est pas toujours disponible pour toutes les polices.

Lucinda Sans Ordinaire
Lucinda Sans Gras
Lucinda Sans Italique

6 Précisez si vous voulez convertir en **Traits tournants** ou en **Remplissage complexe**.

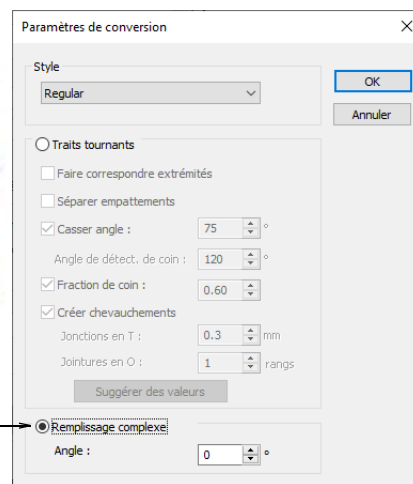
Cela dépend en partie du type de police – avec ou sans empattement, en script ou en bloc. Si vous voulez que la broderie suive les contours de lettre, sélectionnez **Traits tournants**. L'option **Remplissage complexe** permet d'obtenir un seul angle d' [angle de point](#).

Sans Sans
Traits tournants Angle fixe

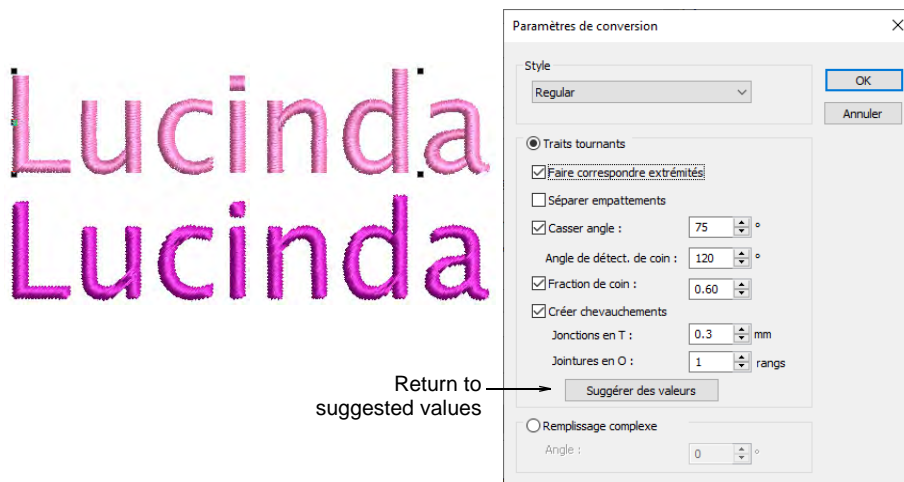
7 If in doubt, experiment with both settings. Create a sample of each – fixed and turning. Because lettering is converted on-the-fly, you can select the generated lettering and further adjust settings.

Lucinda
Lucinda

Adjust Complex Fill
stitch angle for
preferred result



- 8 With the **Complex Fill** option, try adjusting stitch angle and regenerating the sample until you find the optimum angle.
- 9 L'option **Traits tournants** offre de nombreux autres réglages. Les préréglages sont automatiquement ajustés en fonction des caractéristiques de la police sélectionnée – par exemple, si elle est avec ou sans empattement, si elle est en bloc ou en script. Essayez les paramètres par défaut pour commencer.



- 10 Zoom in to study the stitching and object formation. Decide which style to use – turning or complex fill. If unsatisfied with generated **Turning Strokes**, experiment further with the settings. Voir plus loin.



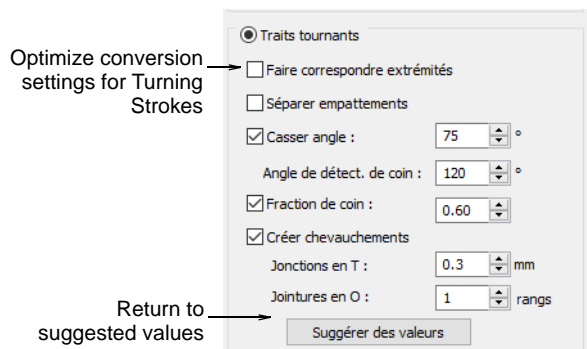
Sujets connexes

- ◀ [Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW](#)
- ◀ [Refine turning stroke options](#)

Refine turning stroke options

With **Turning Strokes**, preset values are automatically adjusted according to selected font characteristics – e.g. whether serif or sans

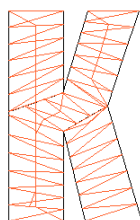
serif, whether block or script. If unsatisfied with the presets, experiment further with the below settings.



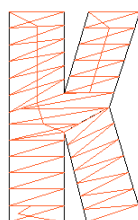
Suggestion : Click **Suggest Values** if you need to return to suggested settings at any time.

Faire correspondre extrémités

Sélectionnez la case à cocher **Faire correspondre extrémités** pour que les angles de point restent parallèles à l'extrémité du trait. Cette option remplacera toute détection et fraction de coin dans le cas de points parallèles.



Faire correspondre les extrémités
DÉSACTIVÉ

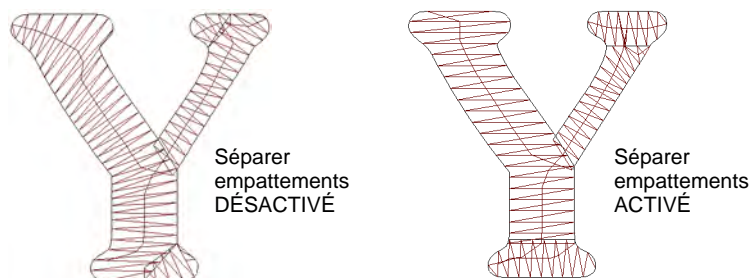


Faire correspondre extrémités ACTIVÉ – les points sont parallèles à la ligne de base

Les angles de point de broderie des traits sont, en principe, perpendiculaires au trait ; cependant, exception est faite des lettres telles que **K**, **X**, **Y**, qui sont composées de traits courts obliques. Dans ces cas-là, il est préférable d'avoir un angle de point parallèle à l'extrémité du trait.

Séparer empattements

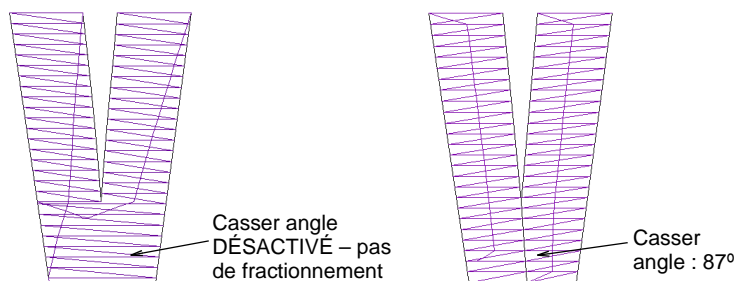
Sélectionnez la case à cocher **Séparer empattements**, si vous convertissez une police avec empattements.



Comme les empattements sont faits de traits séparés, cette option est préférable pour les gros lettrages dans lesquels la largeur des empattements est supérieure à 0.8 mm.s

Casser angle

Sélectionnez la case à cocher **Casser angle** pour chapeauter les angles saillants. Cet effet est similaire à celui de [Coins intelligents](#) – si le trait est fortement incliné, comme dans la lettre **A** ou la lettre **V**, il sera fractionné ou chapeauté.

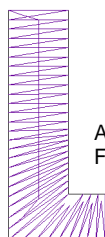


Détection de coin

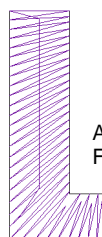
Ajustez minutieusement le traitement des coins à l'aide des paramètres suivants :

- ◀ **Angle de détection de coin** spécifie l'angle qui identifiera un coin à l'intérieur d'une lettre. Ceci est crucial pour obtenir des lettres de petite taille bien définies. Toutefois, notez que EmbroideryStudio insère automatiquement des angles de point là où ils sont nécessaires, afin d'adoucir les points tournants. Ceci se produit généralement là où la forme change de façon marquée, en direction ou en largeur.
- ◀ **Fraction de coin** détermine l'[espacement fractionnaire](#) dans les coins. Il est utilisé pour faciliter la transition des angles de point dans

les coins, pour façonner les extrémités ou quand une forme change de largeur ou de courbure de façon marquée.



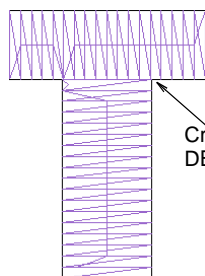
Angle de détect. de coin : 150°
Fraction de coin : 0,6 mm



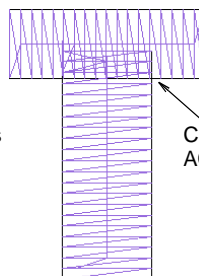
Angle de détect. de coin : 30°
Fraction de coin : 1,0 mm

Créer chevauchements

Sélectionnez la case à cocher **Créer chevauchements** pour empêcher la formation d'espaces entre les segments. Vous pouvez ajuster avec précision les chevauchements en paramétrant des valeurs dans les champs **Jonctions en T** et **Jonctions en O**.



Créer chevauchements
DÉSACTIVE



Créer chevauchements
ACTIVE

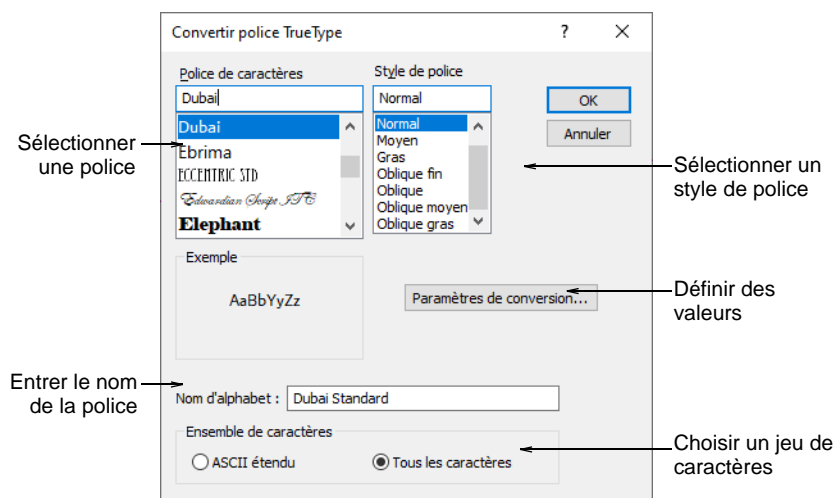
Convertir une police TrueType entière

Once you have arrived at conversion settings that suit your chosen TrueType font, go ahead and convert the entire font. Les polices personnalisées sont enregistrées en format ESA dans le dossier 'Fonts' à l'intérieur de le dossier Windows 'ProgramData'. La conversion est rapide, mais les polices asiatiques peuvent prendre plus de temps. Ils peuvent être copiés et distribués pour être utilisés par d'autres.

Lucinda Sans
Lucinda Sans

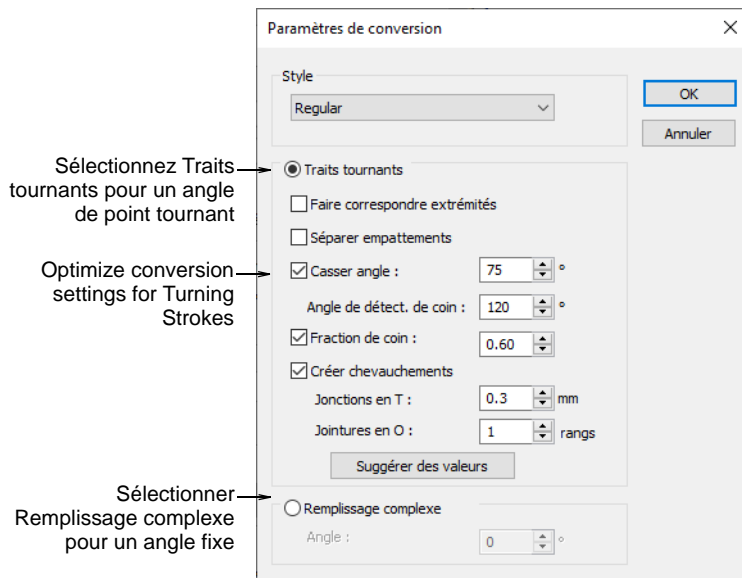
Marche à suivre pour convertir une police TrueType

- 1 Sélectionnez **Configuration > Convertir police vectorielle TrueType**. Le dialogue **Convertir police vectorielle TrueType** s'ouvre.

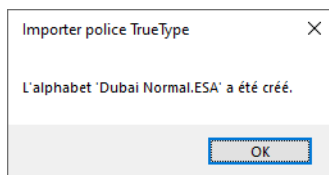


- 2 Select the font to be converted together with a font style – e.g. Regular, Bold, Italic. Toute la police de broderie sera créée dans le style sélectionné.
- 3 Saisissez un **Nom de police**, si vous désirez remplacer les paramètres par défaut.
- 4 Choisissez de convertir les jeux de caractères **Tous les caractères** ou **ASCII étendu**. Le jeu de caractères standard ne contient que des caractères alphanumériques. Il ne contient pas de signes de ponctuation ou autres caractères spéciaux.

- 5 Cliquez sur **Paramètres de conversion**. As always, these can be further refined.



- 6 Adjust settings according to your experiments with on-the-fly font conversion.
- 7 Cliquez sur **OK**. A confirmation will appear when the process is complete.



- 8 Pour vérifier, cliquez à droite sur l'icône **Lettrage** pour ouvrir le docker **Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage**. La police nouvellement convertie sera sélectionnée par défaut et disponible à l'utilisation.



Sujets connexes

- ◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)
- ◀ [Emplacements des ressources personnalisées](#)

Edit & repack generated letters



Utilisez **Éditer > Désassembler** pour fractionner des objets composites – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets.



Utilisez **Refaçonner > Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.



Utilisez **Éditer > Couteau** pour couper des objets le long d'une ligne numérisée, tout en préservant les paramètres de point et les couleurs des objets qui en résultent.



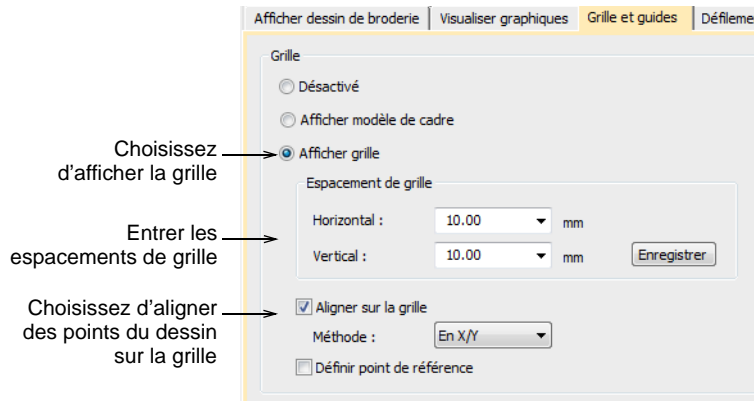
Utilisez **Réorganiser > Appliquer jointure la plus proche** pour (ré)appliquer la jointure la plus proche aux objets après les avoir édités.

The process of TrueType font conversion is fully automatic. Des formes de lettrage sont « coupées » dans des objets de broderie d'[Colonne A](#) ou d'[Colonne B](#). Les chevauchements et l'ordre des traits sont détectés, et les [angles de points](#) définis. If you find that some shapes can be improved, you have the option of editing and repackaging individually.

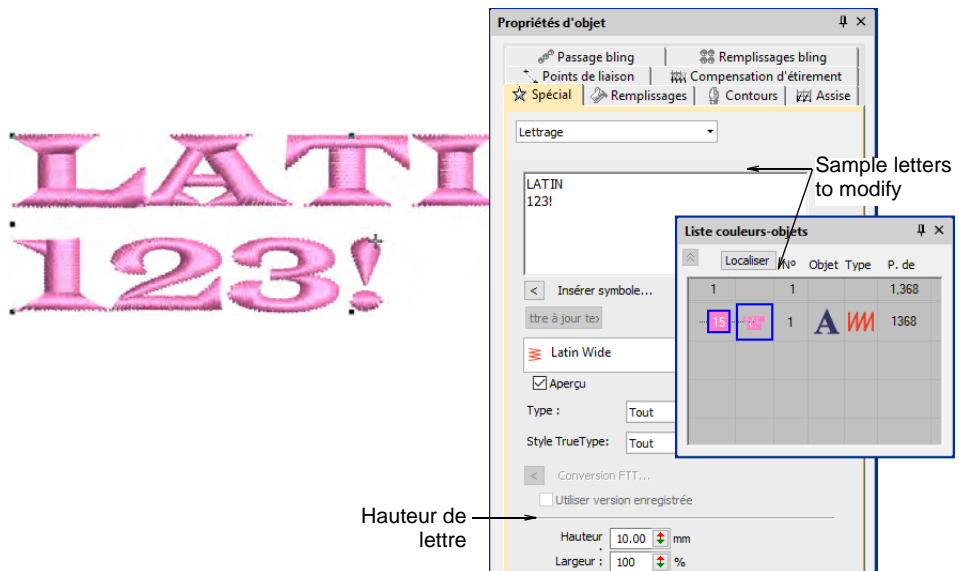
To edit & repack generated letters

- 1 First set up a grid and save the file for future reference. Whenever you need to fix or edit characters, the grid helps with reference.

Configurez l'espacement de grille dans le dialogue **Options** par le biais de **Configuration > Options > Grille et guides**. Activez **Aligner sur les guides**. Paramétrez l'espacement vertical à 10 mm et l'espacement horizontal à 0,50 mm.



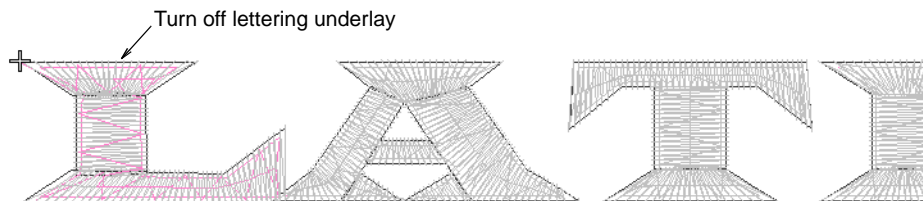
- 2 Generate a sample and study the letters. The complete font set depends on whether you have chosen to convert **All Characters** or **Extended ASCII**. Le jeu de caractères standard ne contient que des caractères alphanumériques.



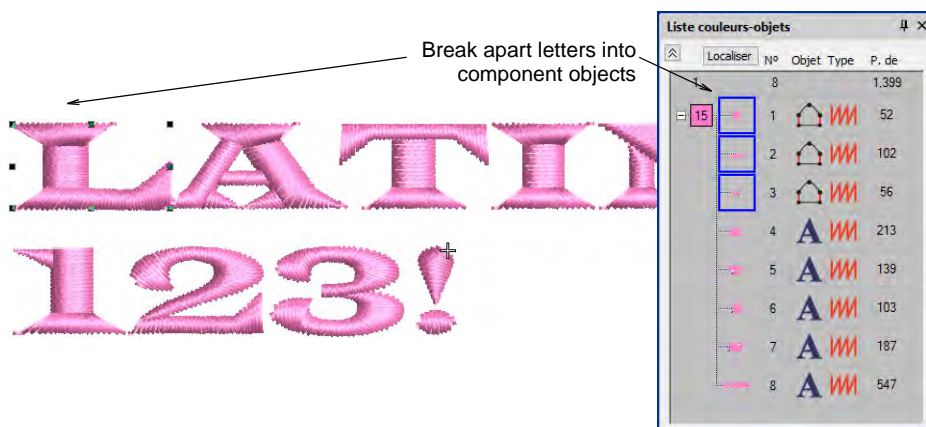
Suggestion : You only need to generate those characters that you want to edit and repackage. You can do this over time.

- 3 Note the lettering height. Normally this will default to 10mm but set it to whatever height you prefer to work with.

- Before you start editing, turn off underlay. When you repackage, characters should be without underlay.

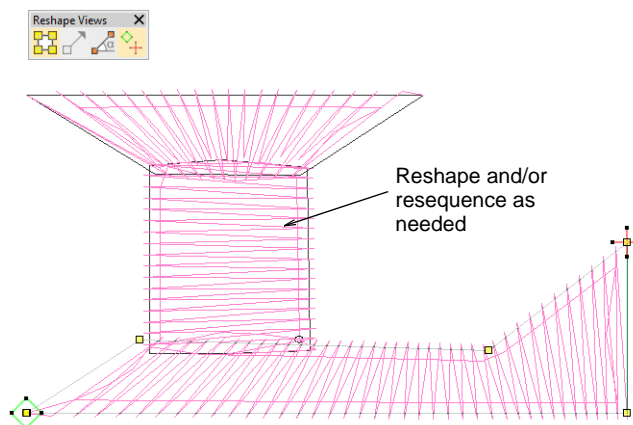


- Break apart the font, line-by-line and letter-by-letter, until you arrive at the component objects.

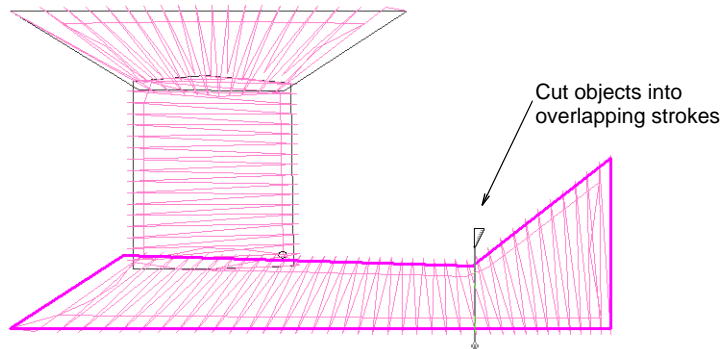


- Zoom in to edit letter shapes with the **Reshape Object** and **Knife** tools.

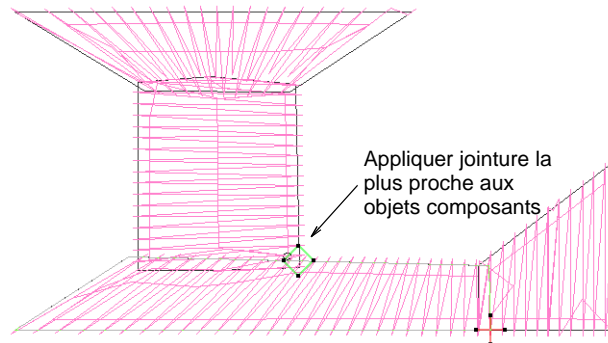
- Typically you will want to add or remove control points, adjust overlaps, and resequence component objects.



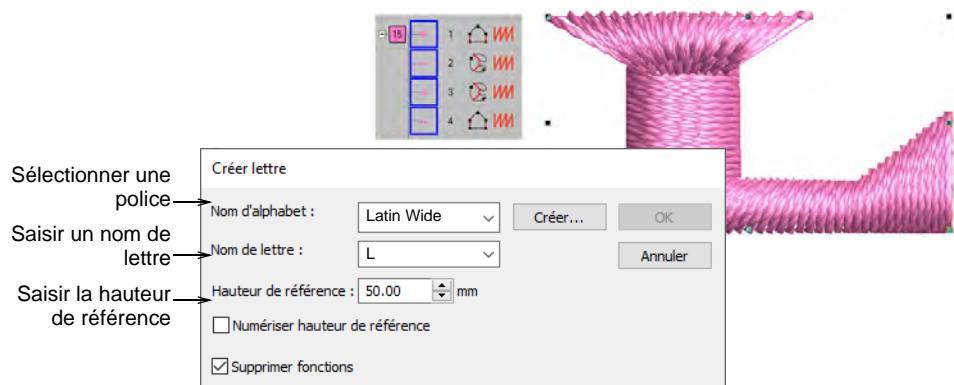
- ◀ Optionally, you may use the **Knife** tool to cut objects into smaller overlapping strokes for better stitchability.



- 7 When you have edited the letter to your satisfaction, select all component objects and apply closest join.



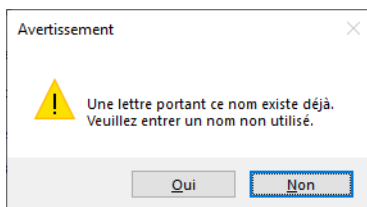
- 8 Repackage the edited letter to the converted embroidery font. Select letter components and save using the **Object > Create Letter** command.



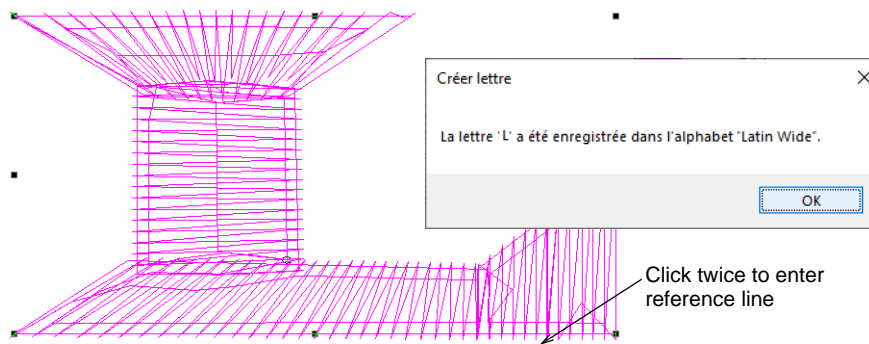
9 In the dialog, specify...

Champ	Action
Nom de police	Sélectionnez une police convertie dans la liste déroulante.
Nom de lettre	This should be the actual character – e.g. 'L'.
Hauteur de référence	This needs to be the height of the sample letter – e.g. 10mm.

10 Cliquez sur **OK**. The following warning will appear...



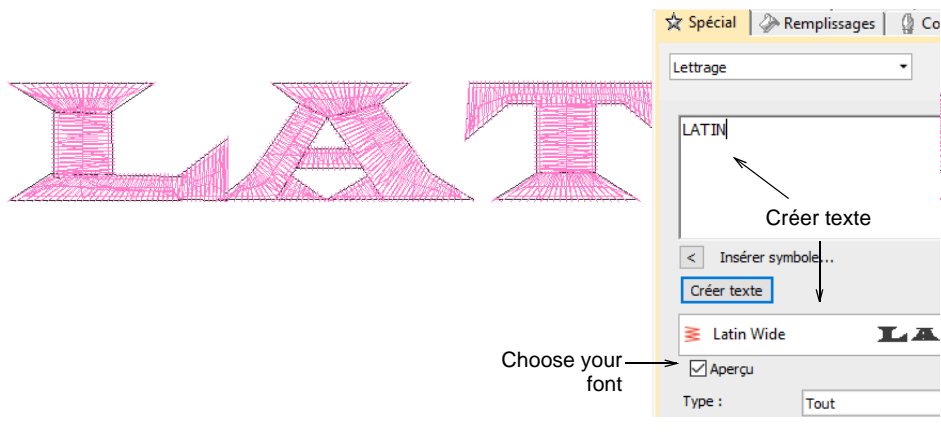
11 Click **Yes** to proceed and enter a reference line as prompted.



12 Add any other modified letters to your converted TrueType font in the same way.

13 Retestez votre alphabet personnalisé à l'aide de **Propriétés d'objet > Lettrage**. Note that changes are preserved and underlay

automatically added to the repackaged characters. Test at different font heights.



Sujets connexes

- ◀ Désassembler un lettrage
- ◀ Fractionner des objets
- ◀ Refaçonner des lettres
- ◀ Appliquer la jointure la plus proche
- ◀ Créer des lettres personnalisées
- ◀ Enregistrer les lettres personnalisées
- ◀ Enregistrer les alphabets personnalisés
- ◀ Gérer les polices

Digitizing custom fonts

Les lettres d'un alphabet personnalisé se numérisent comme les autres objets de broderie. Les lettres personnalisées peuvent se composer d'objets multiples; il peut s'agir de lettres, de numéros, de symboles ou d'images. Nous allons créer un alphabet pour une hauteur nominale de 20 mm.



Set fabric, background & machine format

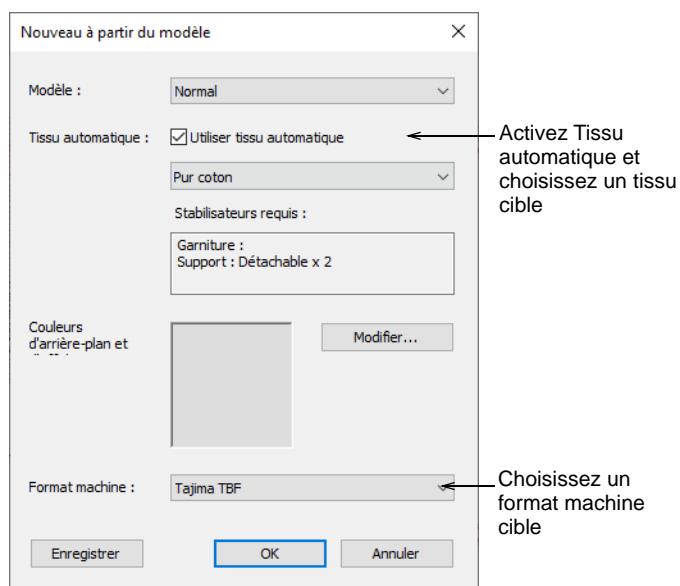


Utilisez Standard > Nouveau pour démarrer un dessin blanc fondé sur le modèle actuellement sélectionné. Maintenez la touche Maj et cliquez pour ouvrir le dialogue Nouveau à partir du modèle.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour activer/désactiver l'image du produit. Cliquer à droite pour ouvrir le dockeur Visualiseur de produits.

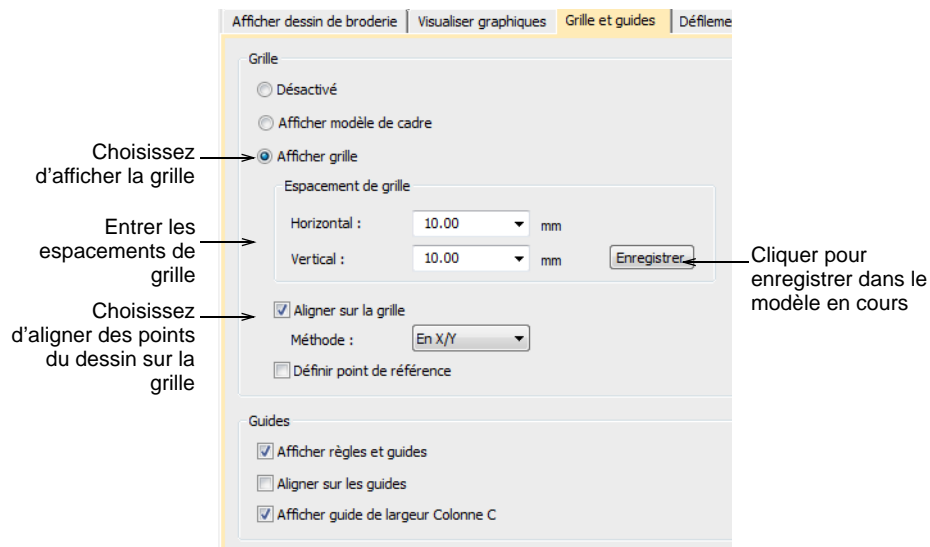
Ouvrez EmbroideryStudio à partir de l'icône du bureau ou du menu **Démarrer** de Windows. From the **Home** screen, click **New from Template**. Sinon, sélectionnez **Fichier > Nouveau à partir du modèle** ou, en pressant la touche **Maj**, cliquez sur **Nouveau**. Comme nous brodons sur un polo, choisissez le tissu « Pur coton » (par défaut). Select a suitable machine format – e.g. Tajima – and click **OK**.



Configurer la grille et les guides

D'abord, nous devons configurer une grille pour faciliter la numérisation des lettres de broderie. Les lignes de guidage sont aussi utiles lorsqu'on définit des points de référence. Configurez l'espacement de grille dans le dialogue **Options** par le biais de **Configuration > Options > Grille et guides**. Activez **Aligner sur les guides**. Paramétrez l'espacement vertical à 10 mm et l'espacement horizontal à 0,50 mm. L'espacement

horizontal étroit permet de numériser des points de référence avec plus de précision.



Suggestion : Si vous prévoyez de faire plus de numérisation d'alphabet personnalisé, il serait avantageux de configurer un modèle dédié à la tâche.

Sujets connexes

- ◀ [Options d'affichage de grille](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

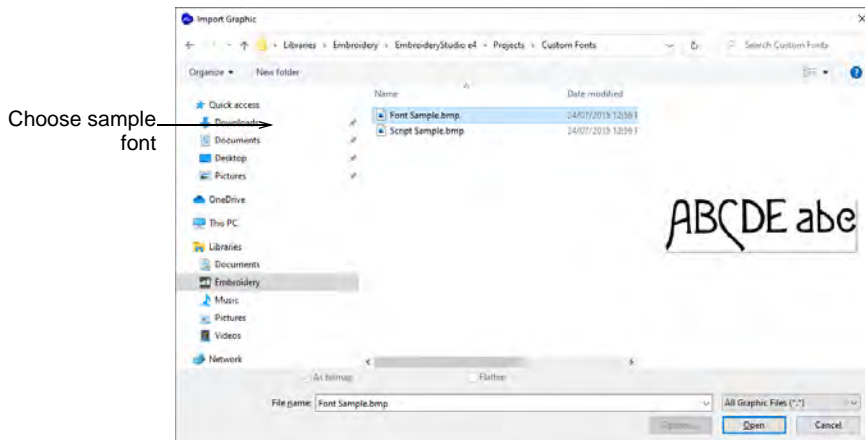
Import & size the backdrop



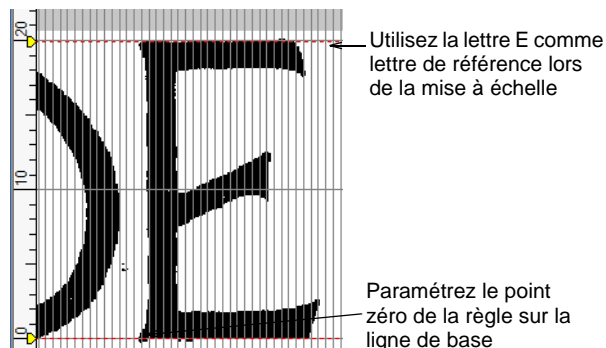
Utilisez Standard > Importer graphique pour importer un graphique vectoriel ou une image-point dans le dessin courant.

Cliquez sur l'icône **Importer graphique** ou sélectionnez **Fichier > Importer graphique** et naviguez jusqu'à **Projects > Custom Fonts** dans le dossier Samples - EmbroideryStudio_e4.0 déjà installé. Si nécessaire, sélectionnez BMP sur la liste **Fichiers de type**. Sélectionnez

« Sample Font.bmp » et cliquez sur **Ouvrir**. Enregistrez le dessin sur votre disque dur local en fichier EMB.



Utilisez la grille pour dimensionner la toile de fond. N'oubliez pas, nous allons créer un alphabet pour une hauteur nominale de 20 mm. Utilisez **E** comme lettre de référence pour déterminer la hauteur de l'alphabet.



Sujets connexes

- ◀ [Insérer des images bitmap](#)
- ◀ [Redimensionner des objets](#)

Numériser les lettres



Utilisez > Colonne A pour créer des colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Cliquez à droite pour les paramètres.

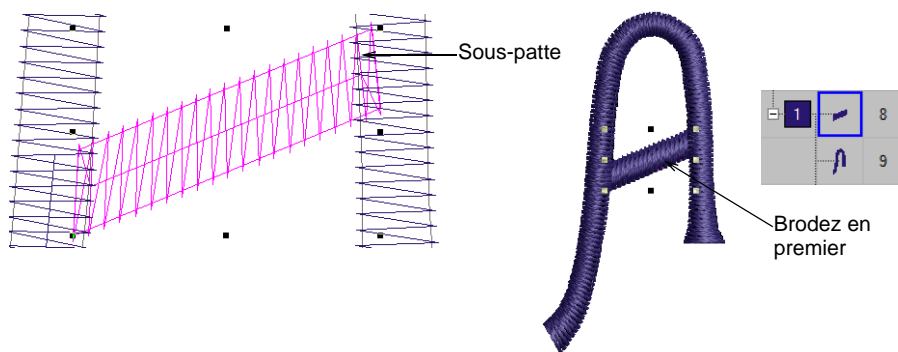


Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point Satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.

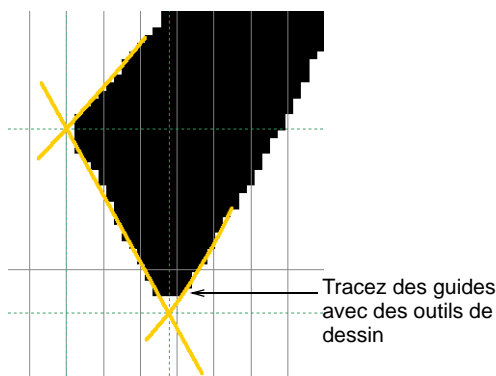


Utilisez **Points de contour** > **Satin** pour créer des bordures plus épaisses ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.

Dans ce projet, nous allons créer des exemples de lettre en utilisant A, B et C en haut de casse et a, b et c en bas de casse. Commencez à numériser les lettres en utilisant **Colonne A** avec le point satin. Assurez-vous de créer une sous-patte suffisante pour relier les lettres entre elles. Il n'est pas besoin de créer d'assise ou de compensation d'étirement. Ces dernières sont ajoutées lorsque vous créez le lettrage proprement dit avec l'alphabet personnalisé. Assurez-vous de bien numériser vos traits dans la séquence dans laquelle ils seront brodés. En général, vous n'avez pas à vous soucier des liaisons entre les traits. Cela se fait automatiquement lors de la condensation de l'alphabet .



Suggestion : Utilisez les outils **Vecteur** pour tracer des lignes de guidage pour numériser avec plus de précision.



Sujets connexes

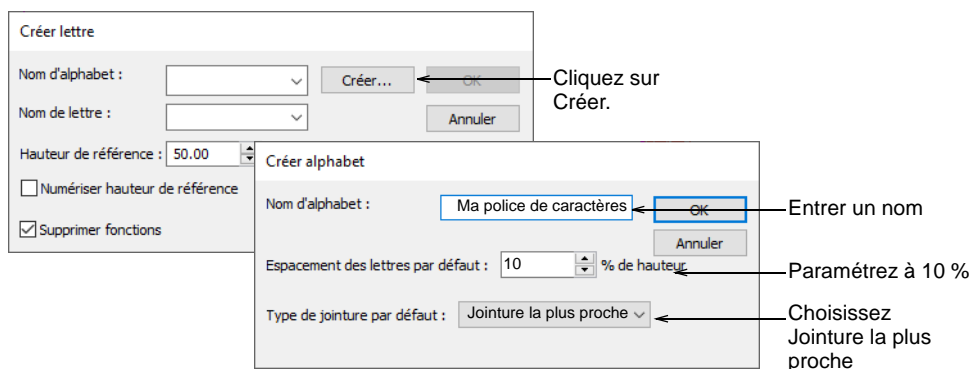
◀ [Créer des polices personnalisées](#)

Save custom font & letters

When you save a new letter, you need to create a font for it, give it a name, specify its height, and indicate whether to preserve any [machine functions](#). Vous devez aussi paramétrer la hauteur de lettre en marquant des points de référence à l'écran.

Créer les lettres

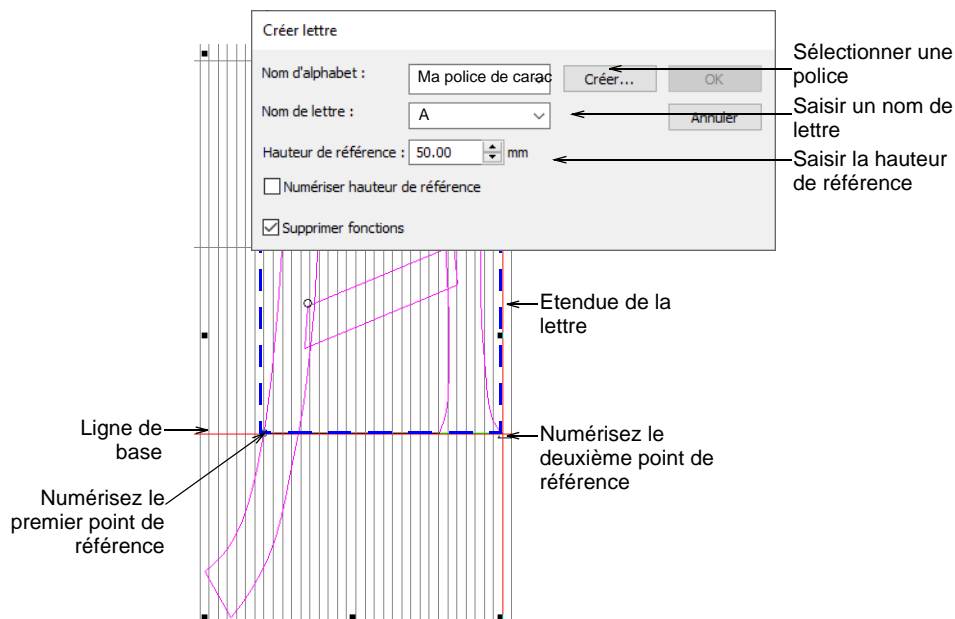
Sélectionnez une Lettre et choisissez **Objet > Créer lettre**. Comme c'est la première lettre à enregistrer, créez et nommez un alphabet personnalisé. Cliquez sur **Créer** dans le dialogue **Créer lettre** pour accéder au dialogue **Créer alphabet**. Enter a font name – e.g. 'My Font'. Paramétrez l'espacement – par ex. 10 % – et sélectionnez **Jointure la plus proche** comme type de jointure par défaut.



Enregistrer une lettre personnalisée

De retour dans le dialogue **Créer lettre**, saisissez un nom pour la Lettre – par ex. : 'A'. Paramétrez la **Hauteur de référence**, disons, à 20 mm. Numérisez des points de référence. Imaginez un encadré autour de la

lettre son étendue. Les points de référence sont là où l'encadré et la ligne de base se rencontrent.



Rajoutez des lettres à votre alphabet personnalisé de la même façon.

Sujets connexes

- ◀ [Créer des lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les alphabets personnalisés](#)
- ◀ [Gérer les polices](#)

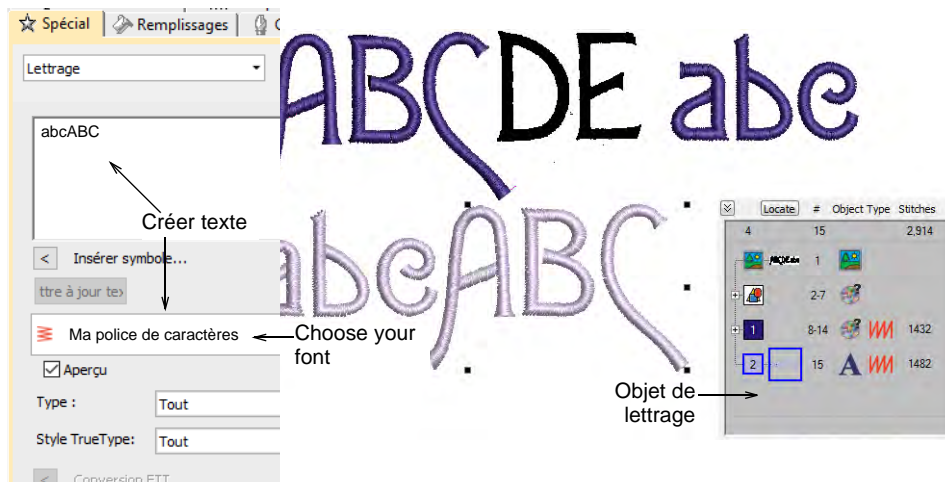
Test the font



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter un lettrage directement à l'écran.

Une fois que vous l'avez condensé, testez votre alphabet personnalisé en créant un lettrage de broderie à l'aide de **Propriétés d'objet** >

Lettrage. Choisissez votre alphabet personnalisé à partir du menu déroulant.



Suggestion : Comparez votre dessin avec l'exemple de dessin « My Font.EMB » inclus dans le dossier **Projects > Custom Fonts**.

Sujets connexes

◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)

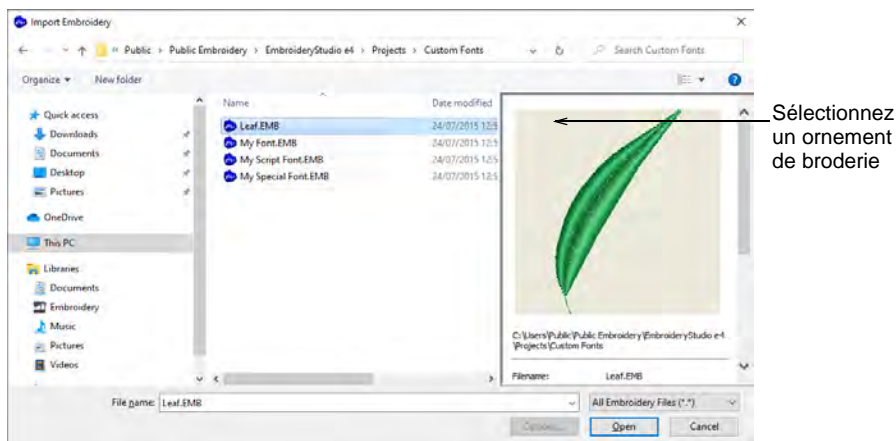
Creating multicolor fonts

Les objets de lettrage consistent normalement en un type de point et une seule couleur. Toutefois, la méthode de jointure **Comme numérisé** peut être utilisée pour créer des alphabets spéciaux avec des couleurs multiples ou des effets spéciaux. We will now use this method to create a variation of our custom font by adding an embellishment to each letter.



Importer l'ornement de broderie

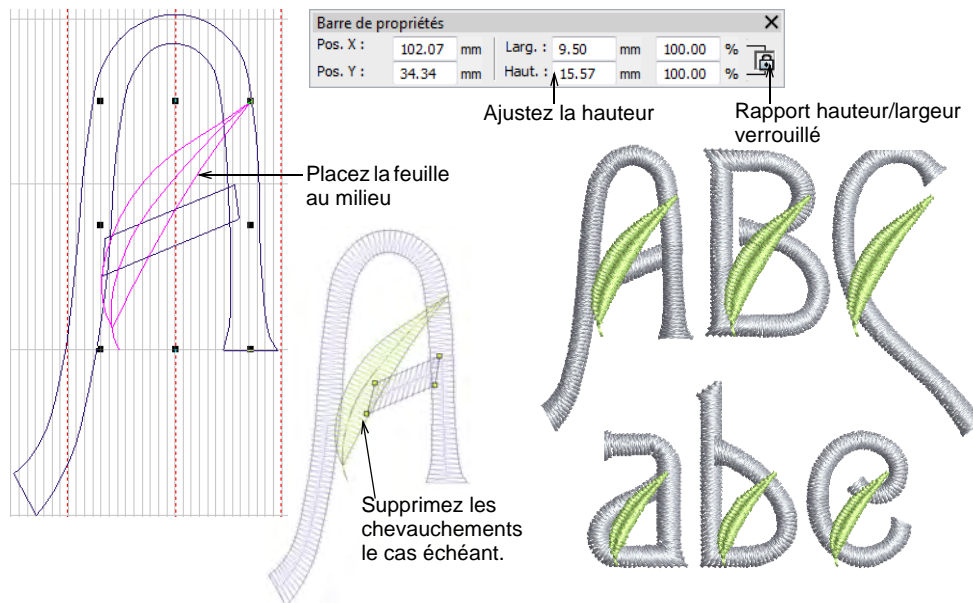
Importez l'ornement de broderie en utilisant la commande **Fichier > Importer broderie**. Naviguez jusqu' au dossier **Projects > Custom Fonts**. Si nécessaire, sélectionnez EMB sur la liste **Fichiers de type**. Sélectionnez « Leaf.Emb ».



Edit the font

Dupliquez la feuille et redimensionnez-la dans la **Barre de propriétés**. Le rapport hauteur/largeur étant verrouillé, ajustez les hauteurs en tant que de besoin – dans ce cas, 15 mm pour les ornements en haut de casse et 10 mm pour les bas de casse. Choisissez les couleurs que vous voulez utiliser pour la feuille et les lettres – par ex. : vert lune et bleu pastel. Placez l'ornement comme indiqué. Dupliquez en cliquant à droite et en

faisant glisser jusqu'à la lettre suivante. Supprimez les chevauchements le cas échéant.



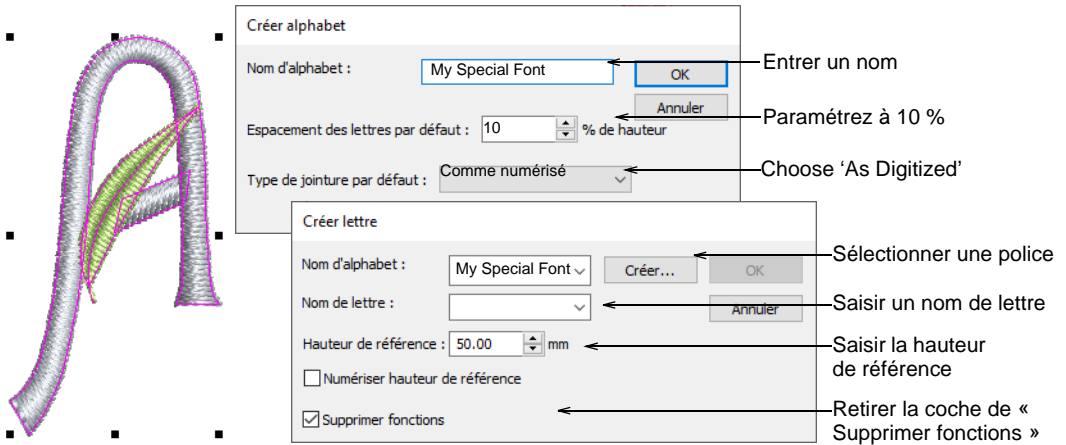
Sujets connexes

◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Save custom font & letters

Sélectionnez tous les composants de la lettre personnalisée et enregistrez-les en utilisant la commande **Objet > Créer lettre**. Create a new font for your multicolor custom font – e.g. 'My Special Font'. Cette fois-ci, choisissez **Comme numérisé** comme type de jointure par défaut. Entrez le nom de la lettre et la hauteur de référence comme avant, et

supprimez la coche de la case **Supprimer fonctions**. Nous voulons préserver les changements de couleur.



Sujets connexes

- ◀ Créer des lettres personnalisées
- ◀ Enregistrer les lettres personnalisées
- ◀ Enregistrer les alphabets personnalisés
- ◀ Gérer les polices

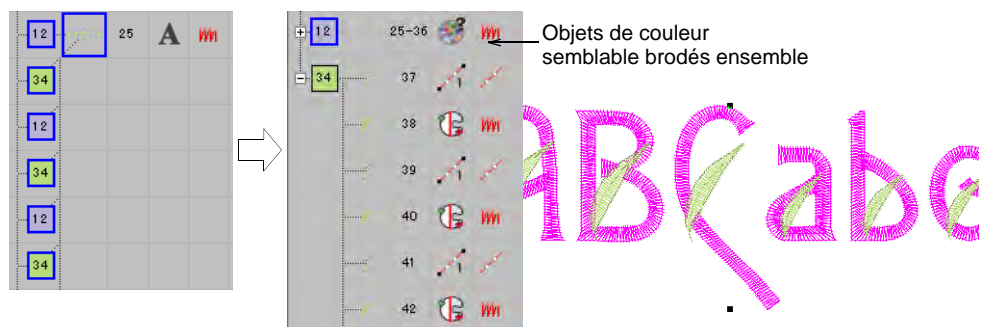
Test the font

A Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter un lettrage directement à l'écran.

Retestez votre alphabet personnalisé à l'aide de **Propriétés d'objet > Lettrage**. Choisissez votre alphabet personnalisé à partir du menu déroulant.



Notez que l'objet de lettrage préserve les changements de couleur « comme numérisé » dans chacune des lettres. Utilisez la commande **Désassembler** pour remettre en séquence les objets de couleur semblable dans la **Liste couleurs-objets** pour qu'ils soient brodés ensemble.



Suggestion : Comparez votre dessin avec l'exemple de dessin « My Special Font.EMB » inclus dans le dossier **Projects > Custom Fonts**.

Sujets connexes

◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)

Digitizing script fonts

Nous allons maintenant faire un alphabet de caractères. Certaines règles de numérisation sont applicables lors de la création d'alphabets de caractères, principalement pour s'assurer que la queue de chaque lettre se joint harmonieusement à la lettre suivante.



Set fabric, background & machine format

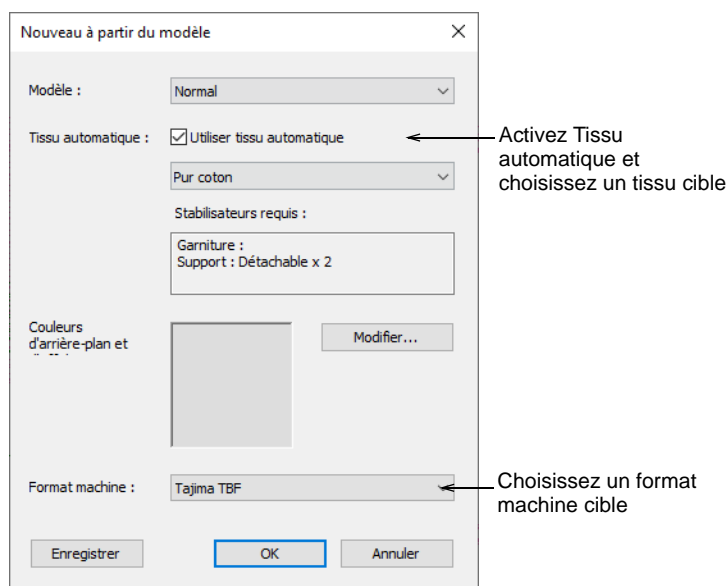


Utilisez Standard > Nouveau pour démarrer un dessin blanc fondé sur le modèle actuellement sélectionné. Maintenez la touche Maj et cliquez pour ouvrir le dialogue Nouveau à partir du modèle.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour activer/désactiver l'image du produit. Cliquer à droite pour ouvrir le docker Visualiseur de produits.

Ouvrez EmbroideryStudio à partir de l'icône du bureau ou du menu **Démarrer** de Windows. From the **Home** screen, click **New from Template**. Sinon, sélectionnez **Fichier > Nouveau à partir du modèle** ou, en pressant la touche **Maj**, cliquez sur **Nouveau**. Comme nous brodons sur un polo, choisissez le tissu « Pur coton » (par défaut). Select a suitable machine format – e.g. Tajima – and click **OK**.



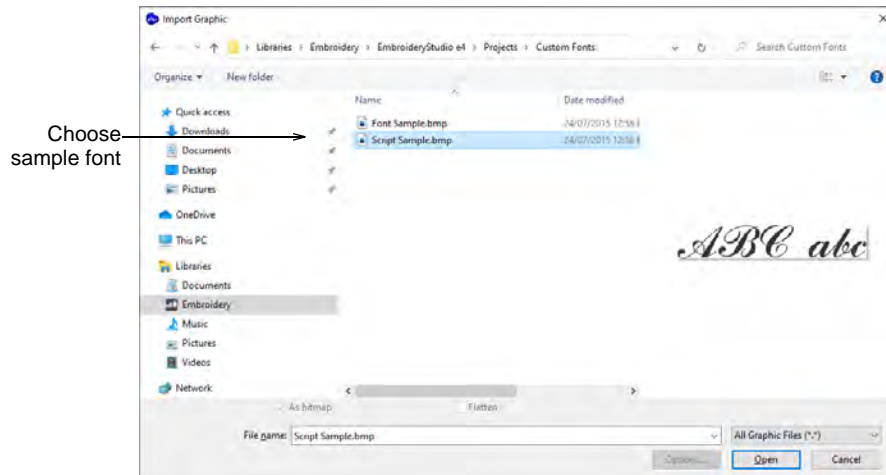
Import & size the backdrop



Utilisez Standard > Importer graphique pour importer un graphique vectoriel ou une image-point dans le dessin courant.

Cliquez sur l'icône **Importer graphique** ou sélectionnez **Fichier > Importer graphique** et naviguez jusqu'à **Projects > Custom Fonts** dans le dossier Samples - EmbroideryStudio_e4.0 déjà installé. Ouvrez « Sample Script.bmp » et configurez la grille. Check the backdrop height.

Elle devrait faire 25 mm, ce qui est la taille de l'alphabet que nous allons créer. Save the design as an EMB file.



Numériser les lettres



Utilisez > Colonne A pour créer des colonnes dont la largeur et les angles de points varient. Cliquez à droite pour les paramètres.



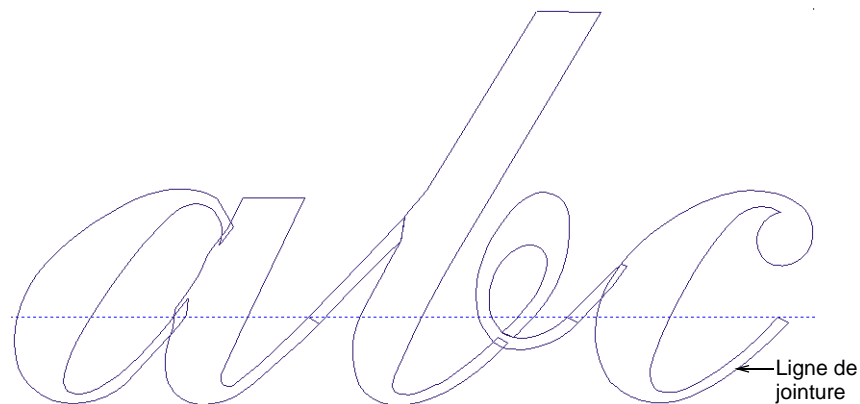
Utilisez Points de remplissage > Satin pour appliquer le point Satin aux colonnes et formes étroites nouvelles ou sélectionnées. Cliquez à droite pour les paramètres.



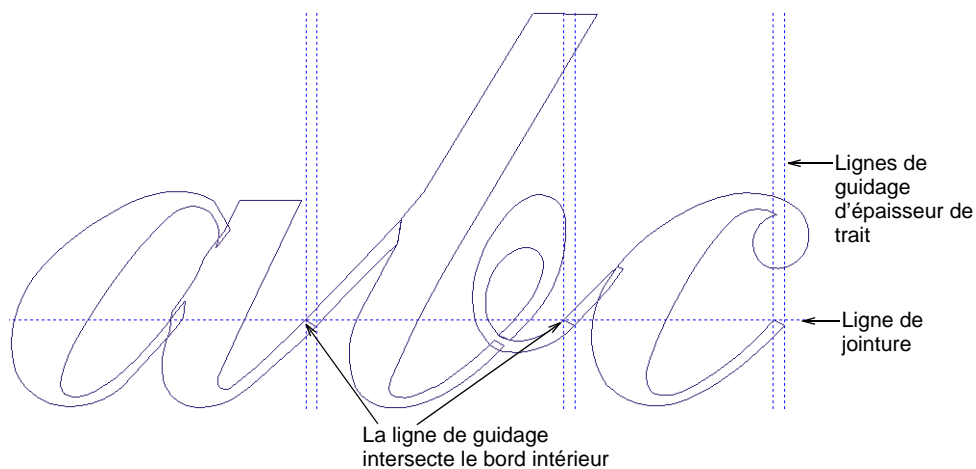
Utilisez Points de contour > Satin pour créer des bordures plus épaisses ou des colonnes d'épaisseur régulière. Cliquez à droite pour les paramètres.

Numériser les lettres comme vous l'avez fait pour l'alphabet personnalisé. Pour les polices de caractères, la queue de chaque lettre doit coïncider avec le trait initial de la lettre suivante afin de les joindre

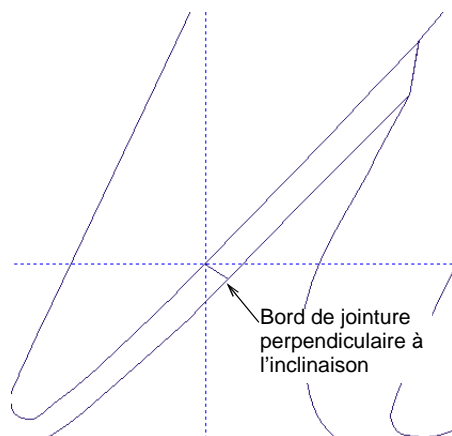
sans décalage. Faites glisser une ligne de guidage en position pour marquer la « ligne de jointure ».



Faites glisser une ligne de guidage pour intersecter la ligne de jointure sur le bord intérieur du trait. Activez « Aligner sur les guides » dans l'onglet **Options** > **Grille et guides**. Assurez-vous que les points de référence des lettres adjacentes coïncident avec ce point.



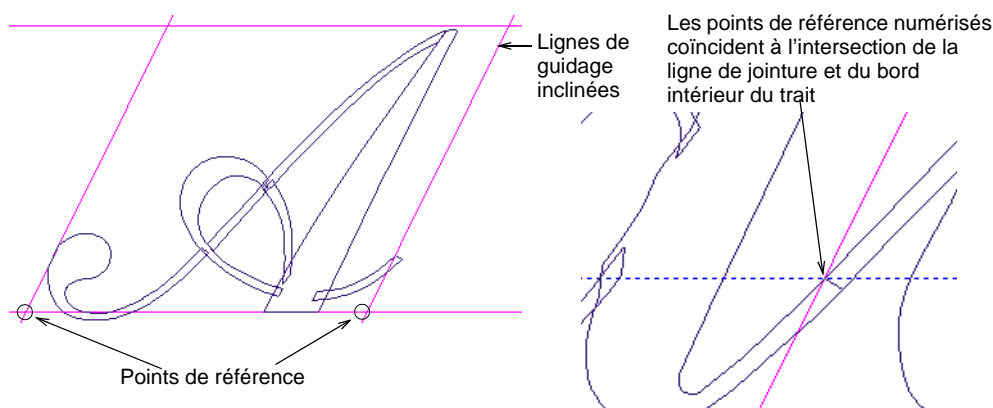
Le bord de la jointure devrait être approximativement perpendiculaire à l'inclinaison. Pas besoin de chevauchement sur les traits étroits car la compensation d'étirement procurera un chevauchement suffisant.



Ne vous préoccupez pas de relier les points de broderie entre les objets. EmbroideryStudio s'en occupe automatiquement lorsque vous enregistrez avec la méthode **Jointure la plus proche**.

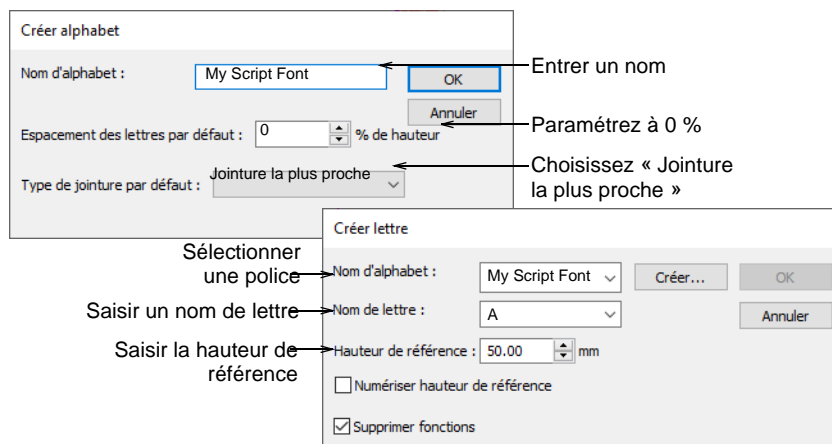
Save custom font & letters

Pour définir des points de référence pour les polices italiques, tracez une ligne de guidage inclinée et clonez-la pour marquer l'étendue de la lettre comme indiqué. La ligne de guidage pour les points de référence intersecte toujours le bord intérieur de la jointure comme indiqué.



Comme avant, sélectionnez une Lettre et appliquez la commande **Créer lettre**. Créez et nommez votre alphabet de caractère. Paramétrez l'espacement par défaut à 0 % et sélectionnez **Jointure la plus proche** comme type de jointure par défaut. entrez le nom de la lettre et

paramétrez la hauteur de référence à 25 mm. Comme toujours, numérisez des points de référence.



Sujets connexes

- ◀ [Créer des lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les lettres personnalisées](#)
- ◀ [Enregistrer les alphabets personnalisés](#)
- ◀ [Gérer les polices](#)

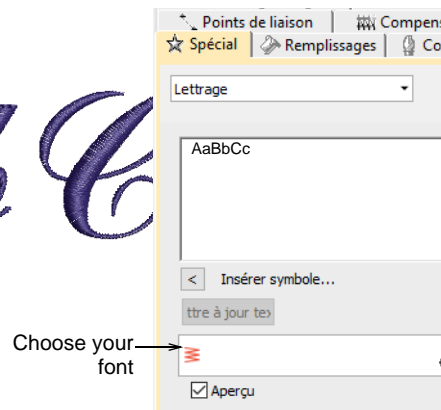
Test the font



Utilisez Boîte à outils > Lettrage pour ajouter un lettrage directement à l'écran.

De nouveau, une fois que vous avez fini de condenser les lettres, testez-les en créant un lettrage à l'aide de **Propriétés d'objet > Lettrage**. Choisissez votre police de script personnalisée à partir du menu déroulant.

AaBbCc





Suggestion : Comparez votre dessin avec l'exemple de dessin « My Script Font.EMB » inclus dans le dossier **Projects > Custom Fonts**.

Sujets connexes

◀ [Créer un lettrage avec Propriétés d'objet](#)

Annexe B

Types de machines, de fichiers et de disques

Cette section donne des informations sur les types de fichier et de disquette compatibles avec EmbroideryStudio. Elle fournit également des informations sur la conversion des formats de dessin Melco CND, Wilcom INP et Gunold PCH en et à partir de [EMB](#). La section procure aussi une description détaillée des formats de vecteurs et d'images-points (trame). En combinaison avec CoreIDRAW® Suite graphique, EmbroideryStudio lit et écrit toute une série de procédés et de techniques de décoration analogues et parfois complémentaires. Voir également [Exporter fichiers multi-décorations](#).



Note : Il existe beaucoup d'autres formats de fichier Schiffli correspondant à des machines Schiffli spécifiques. EmbroideryStudio accepte les plus importants. Référez-vous au supplément du manuel de l'utilisateur d'ES Schiffli.

Formats de fichier de broderie compatibles

Il existe deux types de formats de fichier de broderie :

Type de fichier	Description
Dessin de broderie	Les fichiers dessins contiennent habituellement des formes et des lignes numérisées, les types de point de broderie sélectionnés et les valeurs et effets de point.
Machine	Les fichiers machine ne contiennent que des points de broderie et des fonctions machines, et ne conviennent qu'à des machines à broder spécifiques.

Formats de fichier Wilcom

EmbroideryStudio utilise son propre format de fichier de broderie natif [EMB](#), qui combine les avantages des fichiers dessins et des fichiers machine. Les contours, points de broderie, couleurs de fil et autres données sont stockés ensemble. Contours signifie que le fichier peut être redimensionné et manipulé objet par objet, alors que Données points de

broderie conserve les modifications manuelles point par point et les retouches. Ces formats sont compatibles avec la plupart des fonctionnalités de formats tiers. Les variantes et les précurseurs du format de fichier EMB sont également indiqués dans le tableau ci-dessous.

Extension	Format	Lire	Écrire
EMB	Fichier dessin EmbroideryStudio (jusqu'à & y compris ES e4.5)	●	●
EMC	Fichiers Clipart	●	●
EMX	^ Point de croix Wilcom	●	
ESD	† Format DOS Wilcom	●	
ESL	Wilcom ESL	●	●
ESS	Wilcom ESS (Schiffli)	●	●
INP	‡ Format comprimé Wilcom	●	
Formats hérités *			
T01	Tajima (format Wilcom DST)	●	●
T03	Barudan (format Wilcom DSB)	●	●
T04	Zangs	●	●
T05	ZSK (format Wilcom DSZ)	●	●
T09	Pfaff (format Wilcom KSM)	●	●
T10	Wilcom Plauen	●	●
T15	Wilcom Saurer	●	●



Note :

- ◀ ^ Ne peut être écrit que par l'application Point de croix ES.
- ◀ † ESD est le format de fichier natif de DOS ES, le précurseur de l'actuel EmbroideryStudio. C'est un format de fichier machine avec blocs de points, types de point, paramètres et un icône. Il n'a que quelques-uns des avantages du format de fichier actuel [EMB](#).
- ◀ ‡ Wilcom INP est un format de fichier natif du logiciel Wilcom Computer Embroidery Design. C'est un format de fichier dessin mais il contient aucune donnée de broderie. Les dessins Wilcom INP peuvent être directement convertis en fichiers [EMB](#), mais EmbroideryStudio interprète différemment certains types de point. Pour plus amples informations, voir [Conversion du format Wilcom INP en Wilcom EMB](#).
- ◀ * T0? formats contiennent des données de broderie qui peuvent être utilisées pour créer des bandes papier. C'est l'utilisation pour laquelle ils ont été initialement créés.

Formats de fichier de dessin compatibles

Les formats de fichier dessin (comprimés) suivants sont compatibles avec EmbroideryStudio :

Extension	Format	Lire	Écrire
ART	fichiers dessins artista V4.0	●	
ART42	Fichier de projet Explorations	●	
ART?0	fichier de logiciel de broderie BERNINA	●	
CND	Fichier comprimé Melco	●	●
GNC	Great Notions	●	
JAN	fichier de logiciel de broderie Janome	●	
PCH	Format de dessin Gunold APS	●	



Note : Voir ci-dessous pour plus amples informations sur la conversion lorsque ces fichiers sont lus en format [EMB](#) ou écrits en format CND. Voir [Format Melco CND](#) et [Conversion du format Gunold PCH en Wilcom EMB](#).

Formats de fichier machine compatibles

Les formats de fichier machine (expansés) suivants sont compatibles avec EmbroideryStudio :

Extension	Format	Lire	Écrire
100	Toyota	●	●
ARX	artista (point de croix)	●	
BRO	Bits & Volts	●	
CSD	POEM/Singer/Huskygram	●	●
DAT	Hiraoka DAT	●	●
DSB	† ZSK (format machine Tajima)	●	●
DSN	Nova	●	
DST	Tajima	●	●
DSZ	¥ ZSK (format machine Tajima)	●	●
EBD	SWF	●	●
EMD	Elna	●	●
EXP	Clé USB Melco / BERNINA	●	●

† inclut des données d'adressage d'aiguille ¥ Deux options – ZSK1 et ZSK2 (voir note) § Les fichiers TAP et MON sont écrits ensemble – TAP est le fichier machine, MON le fichier d'en-tête.£ Utilisé avec les disques de code de transport (voir note)

Extension	Format	Lire	Écrire
HUS	Husqvarna/Viking/Pfaff	●	●
INB	Inbro	●	●
JEF	Janome/Elna/Kenmore	●	●
JPX	Janome / Elna (point de croix)	●	●
KSM	Pfaff	●	●
MJD	Time & Space	●	●
MST	Laesser	●	●
PCD	Pfaff	●	●
PCM	Pfaff	●	●
PCQ	Pfaff	●	●
PCS	Pfaff	●	●
PEC	Brother / Babylock / Deco	●	●
PES	Brother / Babylock / Deco	●	●
PMU	Proel, ProWin (Proel TSI)	●	
PUM	Proel, ProFlex (Proel TSI)	●	
SAS	Saurer SLC	●	●
SEW	Janome/Elna/Kenmore	●	●
SHV	Husqvarna/Viking/Pfaff	●	●
STC	Gunold APS	●	
STX	Datastitch	●	
TAP	§ Happy	●	●
TBF	Tajima	●	●
U??	† Barudan	●	●
VEP	Hiraoka		●
VP3	Husqvarna/Viking/Pfaff	●	●
XXX	† Singer	●	●
Z??	£ ZSK TC	●	●

† inclut des données d'adressage d'aiguille ¥ Deux options – ZSK1 et ZSK2 (voir note) § Les fichiers TAP et MON sont écrits ensemble – TAP est le fichier machine, MON le fichier d'en-tête.£ Utilisé avec les disques de code de transport (voir note)

Formats de fichier bling compatibles

EmbroideryStudio prend en charge les formats de fichier de faux diamants suivants :

Extension	Format	Lire	Écrire
YNG	Yongnam GemMaster v2.9	●	●



Note : Le format de fichier YNG peut être lu par EmbroideryStudio et envoyé directement sur machine CAMS. Pour plus amples informations, voir [Envoyer sur machine CAMS](#).

Formats de modèle de dessin compatibles

EmbroideryStudio prend en charge les formats de modèle de dessin suivants :

Extension	Format	Lire	Écrire
EMT	Modèles Wilcom ES	●	●
AMT	modèle artista V4.0	●	
AMT42	modèle Explorations	●	
JMT	Modèle de logiciel de broderie Janome	●	

Types de machine compatibles

Le tableau indique les types de machine pris en charge par EmbroideryStudio. Prenez soin de vérifier d'abord les paramètres de connexion recommandés pour votre machine. Si vous ne possédez pas de trace des paramètres de connexion nécessaires à la configuration de votre machine à broder, vous en trouverez une liste au Centre d'assistance Wilcom. Elle fournit des informations de connexion pour toutes les machines répertoriées dans ce tableau. Pour plus amples informations, voir [Configuration matérielle](#).

Format machine	Description	Fichiers machine
Tajima		
Tajima	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines Tajima.	DST, EMX, T01, TAP

Format machine	Description	Fichiers machine
Tajima TBF	Utilisé pour les machines Tajima prenant en charge l'adressage d'aiguille. Le format de fichier TBF (Tajima Binary Format - format binaire Tajima) est un format machine plus intelligent qui contient des informations sur l'adressage d'aiguille. Le dessin doit être numérisé en utilisant ce format machine pour qu'il puisse être exécuté sur machines Tajima avec un attachement de paillettes jumelées.	TBF
Tajima TMCE-100	Ce format est utilisé pour les machines Tajima acceptant le point Chenille.	DST, T01
Tajima TMCE-600	Ce format est utilisé pour les machines Tajima acceptant le point Chenille.	DST, T01
Barudan		
Barudan	Ce format est utilisé pour de nombreuses machines Barudan. Il peut accepter jusqu'à 9 aiguilles. Le format Barudan convient aux bandes papier, aux disques FMC et au format de fichier DSB.	DSB, T03, TAP, U??, XXX
Barudan Chenille	Ce format n'est utilisé que pour l'ancienne série BELM - A3C des machines Chenille Barudan avec 5 couleurs Chenille. Les modèles plus récents utilisent la combinaison Barudan FDR-II Chenille.	DSB, T03, U??
Barudan Z Series	Ce format pour les machines de la série Barudan Z avec 10 aiguilles ou plus.	DSB, T03, U??
Barudan FDR-II Lockstitch	Ce format est actuellement utilisé pour les machines Point de verrouillage de la série BED* et est standard dans tous les nouveaux modèles de machines Point de verrouillage Barudan. Il accepte jusqu'à 15 aiguilles et les raccordements paillettes optionnels.	U??
Combinaison Barudan FDR-II Chenille	Ce format est utilisé pour les modèles récents de machines Barudan Chenille acceptant 6 couleurs chenille telles que BEDYH et BEDSH. Avec ce format, vous pourrez numériser en pure Chenille ou même une combinaison Chenille et Point noué dans un même dessin.	U??
Barudan FDR-II Twin Sequin	C'est une machine à paillettes jumelées Barudan . Le dessin doit être numérisé en utilisant ce format machine pour qu'il puisse être exécuté sur machine Barudan machine avec un attachement de paillettes jumelées.	U??
Combinaison Barudan FDR-II Twin Sequin Chenille	C'est une machine Barudan qui combine paillettes jumelées et Chenille. Le dessin doit être numérisé en utilisant ce format machine pour qu'il puisse être exécuté sur machine Barudan machine avec un attachement de paillettes jumelées et de chenille.	U??

Format machine	Description	Fichiers machine
Barudan FDR-3	Le fichier FDR-3 prend en charge l'affichage de la couleur correcte du fil dans sa vignette à la fois dans Design Library et sur la machine Barudan afin d'aider à éliminer les erreurs de production coûteuses résultant de couleurs incorrectes. Enregistrez les informations sur la couleur réelle du fil dans les fichiers de votre machine et affichez les codes de couleur et de fil corrects (.U03) au lieu des couleurs par défaut du logiciel.	U??
Combinaison Barudan FDR-3 Chenille	Utilisez ce format pour les nouveaux modèles de machines Barudan Chenille qui prennent en charge la broderie sur des produits plats, la broderie sur des tissus lourds, les points de boucle et de chaîne, les dispositifs de paillettes supplémentaires, etc.	U??
Melco		
Melco	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines Melco.	ARX, CSD, DSN, DST, EMD, STX
Melco Chenille	Ce format est utilisé pour les machines Melco acceptant le point Chenille.	STX
SWF		
SWF	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines SWF.	DST
SWF Twin Sequin (paillettes jumelées)		DST, EBD
ZSK		
ZSK 1	Ce format est pour les machines ZSK qui ont 7 aiguilles ou moins – elles datent généralement d'avant 1991.	DSZ, T05, TAP
ZSK 2	Ce format est pour les machines ZSK qui ont plus de 7 aiguilles et celles possédant un coupe-fil unique placé sur le dessus.	DSZ, T05, TAP
ZSK TC	Ce format est pour les machines ZSK qui acceptent les disques codeurs Transport (disques de format DOS).	Z??
Autre		
BERNINA	Ce format est utilisé pour de nombreuses machines BERNINA.	CSD, DST, ARX, EMD, EXP, GNC, HUS, JEF, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, SEW, SHV, VIP, VIP3, XXX
Brother / Babylock		PEC, PES

Format machine	Description	Fichiers machine
Dahao		DST, DHA, DHB, DHP,
Happy		TAP
Inbro	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines Inbro.	INB
Janome	Ce format est utilisé pour de nombreuses machines Janome.	CSD, DST, EMD, EMX, EXP, HUS, JEF, JEF+, JXP, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, SEW, VIP, VIP3, XXX
Melco	Ce format est utilisé pour de nombreuses machines Melco.	ARX, BRO, CND, CSD, EMX, EXP, GNC, HUS, JEF, PCD, PCM, PCQ, PCS, PEC, PES, PMU, PUM, SEW, STX, VIP, VIP3, XXX
Melco Chenille		EXP, STX
Pfaff	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines Pfaff.	KSM, T09
Pocket		DPS
Schiffli	Ce format est utilisé pour de nombreuses machines Schiffli.	DAT, DHT, ESL, ESS, MUD, MST, PAT, SAS, T11, T12, T13, T18, T20, T22, VDT, VEP
Toyota	Ce format est utilisé pour les principaux types de machines Toyota.	100
Zangs	C'est le format des machines Zangs et Marco et des machines ZSK sans coupoir datant d'avant 1988.	DSZ, T04, TAP



Note : Si vous n'êtes pas encore membre du Centre d'assistance Wilcom, vous devrez vous inscrire en tant qu'utilisateur sous licence du logiciel Wilcom. Pour plus amples informations, voir www.wilcom.com/support.

Formats de fichier graphique et multi-décoration compatibles

Une illustration peut être importée dans EmbroideryStudio en format vecteur ou en format point (trame). Pour plus amples informations, voir [Numériser avec des images en mode point](#).

Formats de fichier vectoriel compatibles

EmbroideryStudio est compatible avec les formats de graphique vectoriel suivants :

Extension	Format	Lire	Écrire
AI	Adobe Illustrator	●	●
CDR	CorelDRAW	●	●
CDT	CorelDRAW Template	●	●
CGM	Computer Graphics Metafile	●	●
CLK	Corel R.A.V.E.	●	●
CMX	Corel Presentation Exchange 5.0	●	●
CSL	Corel Symbol Library	●	●
DES	Corel Designer	●	●
DWG	AutoCAD	●	●
DXF	AutoCAD	●	●
EMF	Métafichier amélioré	●	●
EPS	Postscript encapsulé	●	●
FMV	Frame Vector Metafile	●	●
PLT	HPGL Plotter File	●	●
PS	Postscript	●	
SVG	Scalable Vector Graphics	●	●
WMF	Métafichier Windows	●	●

Formats de fichier image-point compatibles

Les formats d'image en mode point suivants sont compatibles avec EmbroideryStudio :

Extension	Format	Lire	Écrire
BMP	Mode point Windows	●	●
GEM	Fichier GEM	●	●
JPEG	Groupe JPEG	●	●
JPG	Echange de fichiers JPEG	●	●
PAT	Fichier de patron	●	●
PCT	Macintosh PICT	●	●
PCX	Pinceau ordinateur	●	●
PNG	Portable Network Graphics	●	●
SVGZ	SVG comprimé	●	●

Extension	Format	Lire	Écrire
TIFF	Format d'images référencées	●	●
WMF	Métafichier Windows	●	●
WPG	Corel WordPerfect Graphic	●	●



Note : Pour une description complète des formats de fichier image compatibles avec CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique CorelDRAW® Suite graphique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**. Pour plus amples informations, voir [Numériser avec des images en mode point](#).

Format Melco CND

Melco Comprimé (CND) est le format de fichier natif du logiciel de numérisation de broderie Melco. Les fichiers CND ne stockent que des contours numérisés et des valeurs de points. Voir également [Lecture des fichiers de dessin Melco CND](#).

Conversion du format Melco CND en format de Wilcom EMB

Quand vous ouvrez des dessins de broderie CND dans EmbroideryStudio, les contours sont mis à échelle et les points de broderie recalculés pour conserver la densité. EmbroideryStudio reconnaît toutes les fonctions machines et les types de point de Melco, y compris les [Lignes de cloisonnement](#) et le [Remplissage complexe](#), et les convertit automatiquement en format **EMB**. Ce tableau expose de façon détaillée la manière dont les fonctionnalités Melco sont converties.

Melco CND	EMB	Notes
Types de point		
Points de colonne	Colonne A, point satin	
Remplissage simple	Remplissage complexe, Tatami	L'angle de point est déterminé par la ligne de points la plus longue.

Melco CND	EMB	Notes
Remplissage complexe	Remplissage complexe	Remplissage complexe de Melco EDS est reconnu et converti en Remplissage complexe de EmbroideryStudio.
Remplissage colonne	Colonne A, remplissage tatami	
Marche	Passage	
Point haricot	Passage triple	
Entrée colonne ligne simple, Ligne centrale	Colonne C	
Entrée colonne ligne simple, Ligne gauche / Ligne droite	Colonne C Côté 1 / Côté 2	
Lignes de cloisonnement	Ligne de cloisonnement Tatami	
Assises		
Assise complexe	Assise Tatami dans un objet de Remplissage complexe	
Marche bord	Passage bord	
Marche centre	Passage central	Points de colonne uniquement
Colonne étroite	Zigzag	
Fonctions machines		
Aiguille sortie	Saut, Commencer saut	
Réinitialiser le point	Fin de saut	
Point noué manuel		Ajouté au Point d'arrêt
Point noué automatique	Point d'attache, point d'arrêt	Si Point noué automatique est défini pour chaque changement de couleur, et au début et à la fin du dessin de broderie, des points d'attache et d'arrêt sont insérés dans le dessin EMB.
Point de chaînette	Point de chaînette	
Point de riz	Point de riz	
Hauteur d'aiguille	Hauteur d'aiguille	
Lent	Lent	

Melco CND	EMB	Notes
Rapide	Rapide	
Perçoir entré/sorti	Perçoir entré/sorti	
Paillette activé/désactivé	Paillette activé/désactivé	

Conversion du format Wilcom EMB en format de Melco CND

Vous pouvez enregistrer des fichiers en format Melco CND à partir de EmbroideryStudio. Les dessins créés dans EmbroideryStudio produisent généralement les meilleurs résultats. Les autres types de fichier pourraient ne pas avoir toutes les données nécessaires pour réussir la conversion. Le tableau ci-dessous expose en détails la manière dont les types et les effets de point de broderie EmbroideryStudio sont convertis en format CND.



Suggestion : Certains effets EmbroideryStudio seront perdus lors de la conversion en format CND. S'il est important de préserver les effets, enregistrez plutôt en format machine Melco EXP. Ou bien, désactivez tous les effets avant d'enregistrer en format CND. Voir également [Méthodes d'entrée EmbroideryStudio les mieux adaptées aux sorties en format Melco CND](#).

EMB	Melco CND	Notes
Types de point		
Manuel	Marche	
Passage	Marche	
Passage triple	Point haricot	Uniquement si le dessin d'origine est un dessin EMB de Wilcom.
Passage triple (nombre de passages > 3)	Point haricot	Retourne à Passage triple (nombre de passages = 3).
Point Satin	Remplissage colonne	
Tatami - standard	Point de remplissage	Utilisez Remplissage complexe pour vous assurer que les lignes de points sont parallèles.
Tatami - avec application d'un facteur aléatoire	Marche	

EMB	Melco CND	Notes
Tatami - avec des points tournant brusquement	Marche ou Remplissage complexe	Se change en Marche si compatible avec Superstar, sinon en Remplissage complexe avec angle constant.
Tatami - avec des points tournant légèrement	Point de remplissage, plusieurs sections	La forme est subdivisée en plusieurs sections, remplies avec des points de remplissage parallèles. De petits espaces pourraient subsister entre ces sections.
Zigzag	Marche	La densité n'est pas conservée quand le dessin est mis à échelle.
Point de tenue (Entrée A, B & C)	Points de colonne	
Point de tenue (Remplissage complexe)	Marche	
Paramètres de point		
Longueur de passage	Paramétrer la longueur	La longueur des points de marche CND est la même que celle des points de passage dans EMB.
Longueur et espacement Tatami	Paramétrage Remplissage ou Remplissage complexe	La longueur et la densité des points de remplissage seront les mêmes que la longueur et l'espacement Tatami EMB.
Assises		
Passage central		
Passage bord		
Zigzag	Marche	Utilise Assise automatique CND.
Zigzag double		
Zigzag (seulement pour objets avec recouvrement Satin)	Colonne étroite	
Effets		
Espacement en accordéon	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Remplissage de motifs	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Points de contour	N'est pas conservée	L'effet est perdu.

EMB	Melco CND	Notes
Fractionnement flexible	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Fractionnement automatique	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Bord dentelé	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Style Trapunto	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Fractionnement de programme	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Fractionnement défini par l'utilisateur	N'est pas conservée	L'effet est perdu.
Photo Flash	Marche	La densité n'est pas conservée quand le dessin est mis à échelle.
Caractéristiques de qualité		
Compensation d'étirement	N'est pas conservée	La forme d'origine est préservée. L'effet est perdu.
Espacement fractionnaire	N'est pas conservée	Dans EmbroideryStudio, activez Espacement fractionnaire et paramétrez-le à 0,5 mm. Bien qu'il n'y ait d'équivalent direct dans CND, un espacement fractionnaire constant d'une valeur égale à 0,5 est utilisé.
Raccourcissement de point	N'est pas conservée	Les contours sont reconnus de façon plus précise si Raccourcissement de point est désactivé.
Espacement automatique	N'est pas conservée	Espacement automatique est converti en un espacement fixe égal à la valeur moyenne d'espacement. Il vaut mieux désactiver Espacement automatique quand vous numérisez un dessin pour le format CND.
Coins intelligents	N'est pas conservée	Évitez de numériser des extrémités pointues.
Fonctions machines		
Changement de couleur/fonctions d'arrêt	Changement de couleur/arrêt	Les fonctions insérées sur des points de broderie à l'intérieur d'objets ne sont pas converties.
Vide	Marche	Deux points MK1 sont effectués sur la position courante.
Saut	Aiguille sortie	

EMB	Melco CND	Notes
Aiguille sortie	Aiguille sortie	
Point d'attache (Lettrage)	Marche	
Point d'arrêt	Marche	
Fin de saut	Réinitialiser le point	
Commencer le saut	Aiguille sortie	
Hauteur d'aiguille	Hauteur d'aiguille	
Point de riz	Point de riz	
Point de chaînette	Point de chaînette	
Coupure	Coupure	La capacité de sortir sans la fonction Coupure ne s'applique pas à cette version.

Méthodes d'entrée EmbroideryStudio les mieux adaptées aux sorties en format Melco CND

Ce tableau indique de façon détaillée quelles méthodes d'entrée donnent les meilleurs résultats lors de la numérisation d'un dessin pour sortie en Melco EDS-III CND.

Méthode d'entrée	Compatibilité	Notes
Colonne A, B, C	OK	N'utilisez qu'avec Satin.
Remplissage complexe	OK	A n'utiliser qu'avec Remplissage tatami. Ne numérisez pas les extrémités pointues, car elles seront « équerries » lors du processus de conversion. Coupez les extrémités pointues avec une ligne droite parallèle à l'angle de point pour éviter des problèmes de conversion.
Remplissage tournant	Déconseillé	Les objets de Remplissage tournant sont séparés en un seul objet par segment. Les conversions peuvent produire des résultats non désirés.
Cercle	OK	
Anneau	Déconseillé	Le point de sortie sera du mauvais côté de la forme.
Etoile	Déconseillé	Les points de broderie sortent en Marche.

Méthode d'entrée	Compatibilité	Notes
Fin -Conserver dernier point de broderie	OK	Le point de sortie doit toujours se trouver sur le côté opposé à celui du point d'entrée.
Fin -Omettre le dernier point de broderie	Ne pas utiliser	A la place, commencez de numériser la forme suivante sur le côté opposé.

Conversion du format Gunold PCH en Wilcom EMB

PCH « Perforer et broder » est le format de fichier natif du logiciel de dessins de broderie Gunold. Les dessins Gunold PCH peuvent être directement convertis en fichiers [EMB](#), mais EmbroideryStudio interprète différemment certains types de point. Ce tableau expose de façon détaillée la manière dont les fonctionnalités PCH Gunold sont converties en format EMB.

PCH Gunold	EMB
Types de contour	
Parallèle	Colonne A
En série	Colonne C
Contour de bloc	Remplissage complexe
Passage	Passage
Incline	Passage
Manuel	Manuel
Types de point	
Satin	Satin
Ceding	Tatami
Ceding aléatoire	Tatami avec application d'un facteur aléatoire
Etape	Tatami
Piping	Contour
OBI	Tatami
Zigzag	Zigzag
Croix	Non compatible
Photo	Non compatible
Assises Satin	
Aucune	Aucune
Simple	Passage central

PCH Gunold	EMB
Bord	Passage bord
Zigzag	Zigzag
Croix	Zigzag
Zigzag bord	Passage bord + Zigzag
Croix de bord	Passage bord + Zigzag
Treillis	Zigzag double
Zigzag double	Zigzag double
Zigzag triple	Zigzag double
Niveaux de remplissage étape / bloc	
Remplissage complexe	Jours dans Remplissage complexe
Remplissage de forme	Fractionnement défini par l'utilisateur dans Remplissage complexe
Remplissage vectoriel	Fractionnement défini par l'utilisateur dans Remplissage complexe
Remplissage de bloc	Fractionnement de programme dans Remplissage complexe
Divers	
Branches	Objets groupés (utilise algorithme de séquence de lettrage)
Aléatoire - côté 1 / côté 2	Effet de bord dentelé
Ecartement	Espacement de point
Longueur	Longueur de point
Angle de point	Angle de point de Remplissage complexe
Demi-tour	Retour arrière
Compensation	Compensation d'étirement
Mode coin	Coins intelligents
Court / long	Raccourcissement de point
Point arrière carré	
Satin	Point droit
Etape	Trapunto
Styles	Motifs
Patrons	Aucune

Conversion du format Wilcom INP en Wilcom EMB

Wilcom INP est un format de fichier natif du logiciel Wilcom Computer Embroidery Design. Les dessins Wilcom INP peuvent être directement convertis en fichiers EMB, mais EmbroideryStudio interprète différemment certains types de point. Ce tableau expose de façon détaillée la manière dont les fonctionnalités Wilcom INP sont converties en format EMB.

Wilcom INP	EMB	Notes
Espacement automatique	Espacement automatique	Les valeurs sont différentes. Peut être changé avant le processus de broderie.
Retour arrière / Répétition	Des objets séparés sont ajoutés.	Les fonctions ne sont pas affectées.
Point noué d'appoint	Point d'arrêt Satin	
Ligne de bordure Tatami	Ligne de bordure Tatami	
Perçoir entré/sorti	Perçoir entré/sorti	
Lettrage de bloc CED	Police Block2	La police peut être changée après la conversion.
Bloc CED, Saut arrêté	Police Block2	Editions et coupes manuelles
Cercle	Cercle	
Point de croix ES	Chemins d'accès importés sous forme d'objets de passage uniquement	Changez le type de point en Passage de motif pour générer des points de croix.
Supprimer point de broderie	Manuel uniquement, les autres types de point ne sont pas pris en compte.	Peut être édité
Famille de fractionnement de courbes	Satin, courbe simple pour ligne de fractionnement	Sensiblement différent de Satin. Vous pouvez copier une courbe importée pour créer des courbes multiples. Le numéro alterné n'est pas pris en compte.
Geflecht	Tatami standard	Peut être édité
Tatami correspondant	Tatami non correspondant	Remplissage complexe aura un Tatami apparié.
Motifs	Pièces	Objets standard
Aiguille entrée/sortie	Commencer/terminer saut	

Wilcom INP	EMB	Notes
Autres fonctions de machine à têtes multiples	Arrêt (avec intitulé d'info)	Par exemple, Insérer appliqué est converti en Arrêt.
Point de programme	Point manuel	
Anneau	Anneau	
Tatami diffus	Tatami avec application d'un facteur aléatoire	Apparaîtra légèrement différent
Fonctions Schiffli	Stepp/Blatt uniquement, les autres ne sont pas pris en compte.	
Lent/rapide	Lent/rapide	
Fractionnement alterné	Tatami	
Point fractionné	Tatami standard	Apparaît différemment mais peut être édité
Point noué de style Tajima	Point d'arrêt Tajima	OK la plupart du temps
Tourenblat	Point de tenue	Apparence différente, facile à localiser et à mettre en forme
Coupure/point d'attache/point d'arrêt	Propriétés des points de liaison	
Remplissage tournant (espacement mesuré le long de la bordure de forme)	Remplissage tournant (généralement moins de points)	Apparaîtra différemment mais pourra être renumérisé en sections plus petites
Assises – oblique	Assise zigzag	Peut être ajoutée manuellement
Assises, 3 or 4 couches	Deux couches d'assise seulement	Peut être édité

Formats de disque de broderie compatibles

Vous pouvez enregistrer un dessin sur un disque formaté pour une machine à broder spécifique. Ce disque peut ensuite être lu par le lecteur de disquette de la machine. Les formats suivants sont compatibles :

Format	Densité	Lire	Écrire
Barudan 2HD	DS/HD	●	●
Barudan S-FMC	DS/HD	●	●
DOS	DS/HD	●	●
Happy	DS/HD	●	●
Tajima	DS/HD	●	●
Toyota	DS/HD	●	●
ZSK TC	DS/HD	●	●

PARTIE XI

DÉCORATION APPLIQUÉE

EmbroideryStudio prend en charge diverses techniques de multidécoration, y compris l'impression.

Décoration mixte

La broderie virtuelle peut être imprimée sur les vêtements telle quelle ou en combinaison avec un graphisme ou même une broderie. Elle peut avoir d'autres utilisations telles que la publicité, les affiches, les peintures murales, les panneaux d'affichage, etc. La fonction **Cordage** vous permet de désigner le point de passage qui doit former le cordon. La fonction **Perlage** permet de prendre en charge les dispositifs de perlage. Pour plus amples informations, voir [Décoration mixte](#).

Broderie de paillettes

Cette section décrit comment configurer les palettes de paillettes pour les dessins de paillettes et comment visualiser les dessins de paillettes. Elle explique comment créer des passages à une ou plusieurs paillettes. Elle couvre également les fixations de paillettes ainsi que le remodelage et l'édition. Pour plus amples informations, voir [Broderie de paillettes](#).

Paillettes avancées

Cette section décrit comment créer des remplissages de paillettes, qu'il s'agisse de paillettes simples ou multiples, avec ou sans bordures. Elle aborde les remplissages de paillettes fantaisie ainsi que les paillettes flip. Elle traite également de l'édition des remplissages de paillettes et de la conversion d'objets en paillettes. Il traite de la numérisation de paillettes simples et de paillettes personnalisées ainsi que de la sortie de dessins de paillettes. Pour plus amples informations, voir [Paillettes avancées](#).

Numérisation de bling

Cette section explique comment numériser avec des faux diamants. Elle décrit comment mettre en place des palettes de blings et créer des passages et des remplissages bling. Elle traite aussi de la modification d'objets et de texte bling. Pour plus amples informations, voir [Numérisation bling](#).

Broderie d'appliqué

Cette section décrit différentes techniques de création d'appliqués, y compris comment convertir des graphiques vectoriels en appliqué, comment numériser des objets d'appliqué en partant de zéro, et comment convertir des objets de Remplissage tournant en appliqué. Elle traite également de la création d'appliqués de recouvrement pour les objets se chevauchant, ainsi que de la manière de dissocier des appliqués multiples et d'en recombinaer les composants pour un processus de broderie efficace. Pour plus amples informations, voir [Broderie d'appliqué](#).

Sortie multi-décoration

Les dessins numérisés dans EmbroideryStudio et CorelDRAW® peuvent être édités de diverses manières, à la fois par l'intermédiaire de **Espace de travail Wilcom** et **Graphiques CorelDRAW**. Cette section couvre l'impression de dessins dans Graphiques CorelDRAW et l'exportation de dessins sous forme de vecteurs. Elle couvre également la fonction **Exporter fichiers multi-décoration** ainsi que la sortie d'appliqués et de paillettes vers des machines. Pour plus amples informations, voir [Multi-Decoration Output](#).

Chapitre 43

Décoration mixte

Une fois numérisés dans EmbroideryStudio, vous pouvez produire des motifs à la fois sous forme de broderie réelle et de « broderie virtuelle ». Le logiciel fournit une impression numérique haute résolution **TrueView** pour ce support.



La broderie virtuelle peut être imprimée sur les vêtements telle quelle ou en combinaison avec un graphisme ou même une broderie. La broderie virtuelle peut avoir d'autres utilisations telles que la publicité, les affiches, les peintures murales et les panneaux d'affichage. On peut utiliser tous les types de support. Les processus de production comprennent :

- ◀ Sérigraphie
- ◀ Teinture par sublimation
- ◀ Impression directement-sur-vêtement (DTG)
- ◀ Transfert thermique
- ◀ Impression en grand format
- ◀ Découpe vinyle (imprimé)

EmbroideryStudio provides support for many other decoration types. Some machines provide devices for cording or beading. la fonction **Cordage** vous permet de désigner la broderie de contour qui formera le cordage. Vous pourrez utiliser l'outil **Perçoirs** pour transformer les pénétrations d'aiguille en perçages de trous, quelque que soit le type de point de broderie sélectionné. Des jours sont coupés dans le tissu, produisant un effet similaire à la dentelle.

Broderie virtuelle

EmbroideryStudio offre maintenant **TrueView** en haute résolution pour de la « décoration virtuelle ». C'est une technique qui peut offrir une flexibilité commerciale pour de nombreux procédés différents.



La résolution d'image dépend d'un paramètre spécifié en PPP (points par pouce). Les PPP maximum pour les imprimantes peuvent entre 600 et 2880 points par pouce. For garments, good results can be obtained within a range of 200 to 400 DPI. Des résolutions plus hautes sont nécessaires pour l'impression sur papier, papier photo, toile, verre, tasses, plaques, bois, métal, etc.

Les images d'écran sont saisies en format PNG car celui-ci prend en charge la transparence. La plupart des imprimantes DTG et d'autres techniques d'impression utilisent le logiciel RIP (Raster Image Processor ou Processeur de tramage), qui peut utiliser toute image tramée qui prend en charge la transparence, y compris le format PNG. Les fichiers de sortie peuvent être utilisés tels quels ou comme entrée dans n'importe quel logiciel d'édition de graphiques ou de photos.

Faire sortir de la broderie en décoration virtuelle



Cliquez sur Afficher > TrueView pour passer de TrueView™ à l'affichage normal, et vice versa. Cliquer à droite pour les paramètres.



Cliquez sur Afficher > Afficher produit pour activer/désactiver l'image du produit. Cliquer à droite pour ouvrir le dock Visualiseur de produits.

S'il ne vous faut que produire la portion broderie d'un dessin en décoration virtuelle, le processus est très simple.

Marche à suivre pour faire sortir de la décoration virtuelle en broderie

- ◀ Ouvrez votre fichier dessin EMB.
- ◀ Éventuellement, activez TrueView™ pour visualiser le composant de broderie. L'image produite est toujours en TrueView™ même si le paramètre **TrueView** est désactivé. Les paramètres **Options > Afficher dessin de broderie** influenceront sur l'apparence finale de la broderie virtuelle. Il vous faudra peut-être les ajuster.
- ◀ Éventuellement, basculez vers l'image du produit pour visualiser la décoration virtuelle qui en résulte sur le vêtement cible. Le cas échéant, ajustez les dimensions.
- ◀ Sélectionnez **Fichier > Saisir image-point de décoration virtuelle**.

Sélectionner une résolution d'image-point adéquate

Noter les dimensions physiques du fichier prêt à imprimer

- ◀ Sélectionnez une résolution d'image-point adéquate – par exemple, 300 PPP. Ce paramètre détermine à quel niveau de détail l'image TrueView™ sera restituée. Vous pouvez passer outre aux paramètres

prédéfinis en saisissant une résolution plus haute si nécessaire – par exemple, 1200 PPP. Les paramètres de largeur et de hauteur se mettent à jour automatiquement.

- ◀ Cliquez sur **OK** pour enregistrer un fichier PNG du dessin. Seule la portion broderie du dessin est sortie en fichier PNG. Ce fichier peut maintenant être imprimé sur vêtement ou autre support.



Note : Pour les besoins de la décoration virtuelle, des paillettes et du bling peuvent être inclus dans la sortie.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Options d'affichage](#)
- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)

Faire sortir de la broderie virtuelle combinée et de l'impression



Cliquez sur Afficher > TrueView pour passer de TrueView™ à l'affichage normal, et vice versa. Cliquer à droite pour les paramètres.



Cliquer sur Afficher > Afficher produit pour activer/désactiver l'image du produit. Cliquer à droite pour ouvrir le dock Visualiseur de produits.



Utiliser Modes > CorelDRAW Graphiques pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.



En mode Graphiques, cliquez sur Modes > Afficher broderie pour afficher ou masquer les composants de broderie.

Pour produire une décoration de broderie combinée et des graphiques , utilisez la procédure qui suit. N'utilisez pas la commande **Exporter fichiers multi-décoration** pour ce cas de figure, car elle ne traite pas la broderie virtuelle comme une impression.

Marche à suivre pour créer de la broderie virtuelle combinée et de la décoration d'impression

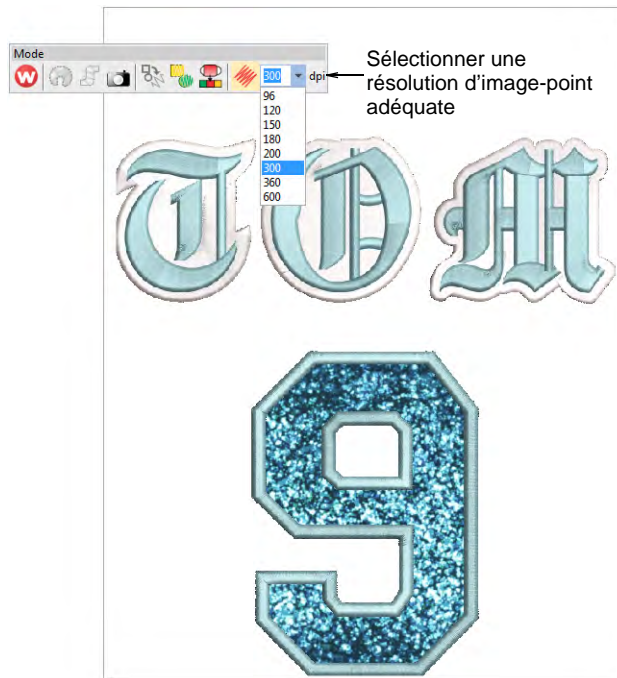
- ◀ Ouvrez votre fichier dessin EMB.
- ◀ Éventuellement, activez TrueView™ pour visualiser le composant de broderie. Utilisez **Options > Afficher dessin de broderie** pour ajuster des paramètres TrueView™.
- ◀ Activez des éléments graphiques – images en mode point ou vectorielles.
- ◀ Éventuellement, basculez vers l'image du produit pour visualiser la décoration virtuelle qui en résulte sur le vêtement cible. Le cas échéant, ajustez les dimensions.



Marche à suivre pour faire sortir la décoration virtuelle

- ◀ Passer à **CoreIDRAW Graphiques**.

- ◀ En mode **Graphiques**, cliquez sur **Afficher broderie** pour activer le composant de broderie.

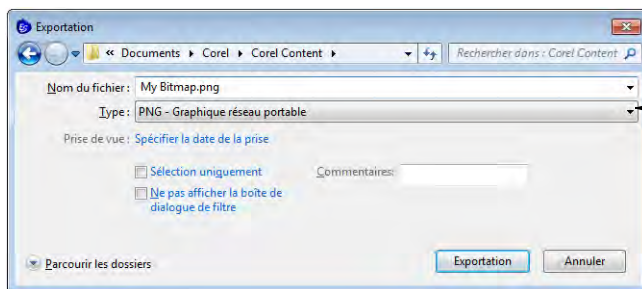


- ◀ Select a bitmap resolution – e.g. 300 DPI – from the **Mode** toolbar. Vous pouvez passer outre aux paramètres prédéfinis en saisissant une résolution plus haute si nécessaire – par exemple, 1200 PPP. Les paramètres de largeur et de hauteur se mettent à jour automatiquement.

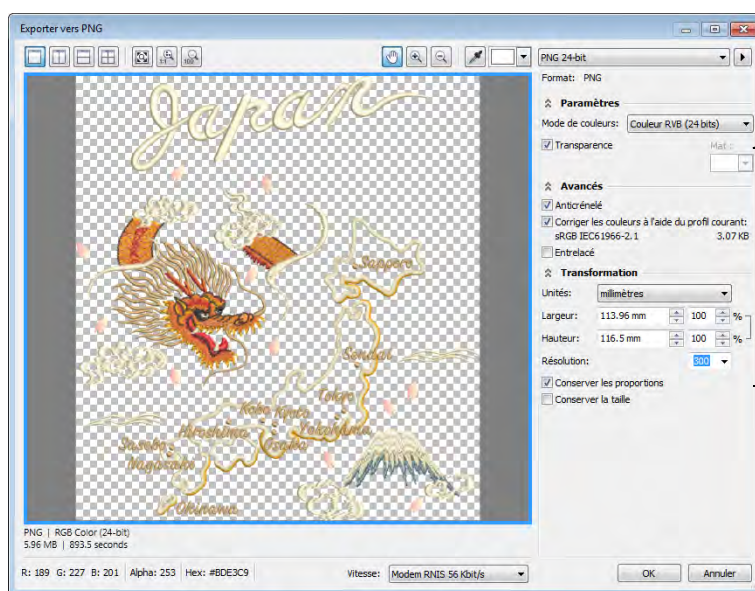


Suggestion : Ce paramètre détermine à quel niveau de détail l'image TrueView™ sera restituée. Les PPP maximum pour les imprimantes peuvent être entre 600 et 2880 points par pouce. Pour des utilisations générales, telles que l'impression sur T-shirts, on peut obtenir de bons résultats dans une fourchette de 200 à 400 PPP. Des résolutions plus hautes pourraient s'avérer nécessaires pour d'autres supports.

- ◀ Sélectionnez **Fichier > Exporter > PNG** pour exporter un fichier de haute résolution à imprimer.



- ◀ Cliquez sur **Exporter**. Le dialogue **Exporter vers PNG** s'ouvre.



- ◀ Ajustez les paramètres de transparence, d'anticrênelage et de PPP en tant que de besoin. Le paramètre ppp dans ce dialogue n'affecte pas la résolution PPP de la restitution TrueView™. Il n'influe que sur le PPP du fichier de sortie. Normalement, vous voudrez paramétrer la restitution et la résolution de sortie TrueView™ à la même valeur. Vous pouvez passer outre aux paramètres prédéfinis en saisissant une résolution plus haute si nécessaire – par exemple, 1200 PPP.

- ◀ Cliquez sur **OK** pour exporter.

Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Options d'affichage](#)

Faire sortir la broderie virtuelle et réelle combinée



Cliquez sur Afficher > TrueView pour passer de TrueView™ à l'affichage normal, et vice versa. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Standard > Importer graphique pour importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour la numérisation manuelle ou automatique.



Utilisez Afficher > Afficher images-points pour activer/désactiver des images en mode point. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Afficher > Démarrage et fin automatiques pour activer/désactiver la fonction Démarrage et fin automatiques conformément aux paramètres courants. Cliquez à droite pour ajuster les paramètres.



Utiliser Modes > CorelDRAW Graphiques pour importer, éditer ou créer une illustration vectorielle comme toile de fond pour la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.

Combiner la broderie véritable et la broderie virtuelle offre d'intéressantes possibilités. Cette technique peut être utilisée de façon artistique ou pour ajouter de la texture et de la profondeur au dessin imprimé. Elle peut également être utilisée pour diminuer les coûts des grosses productions tout en maintenant l'apparence de la broderie véritable.



Généralement, vous imprimerez la broderie virtuelle de tout un dessin puis la recouvrirez de broderie véritable sur certaines de ses parties. Ou bien, vous pourrez ajouter des éléments de broderie, tels que du lettrage ou des noms d'équipe, sur un dessin imprimé. Il est même possible de

broder tout le dessin en fil blanc et d'imprimer la broderie virtuelle par-dessus. Pour produire un dessin comme broderie véritable plus broderie virtuelle, vous avez deux options – via Espace de travail Wilcom ou via CoreIDRAW Graphiques.

Marche à suivre pour créer de la broderie véritable combinée et de la décoration d'impression

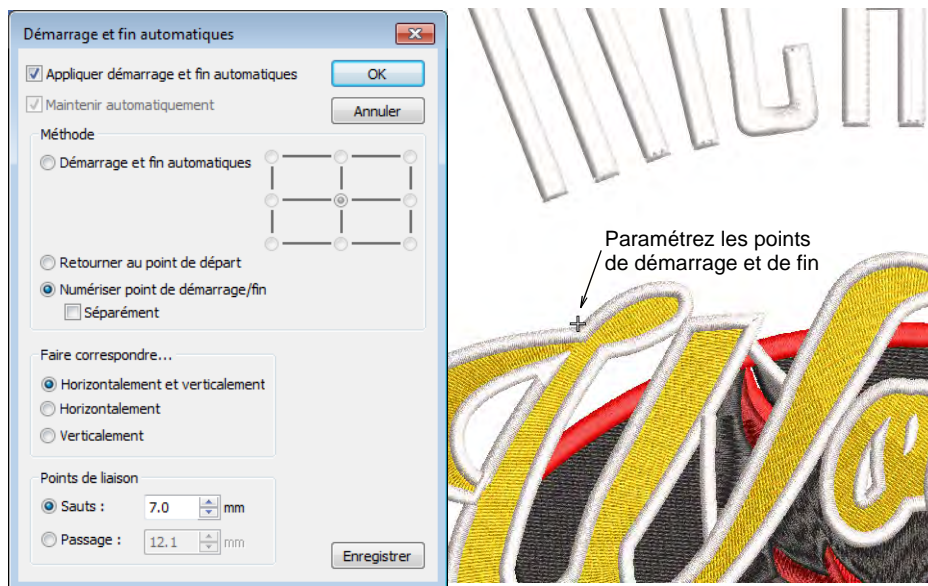
- ◀ Créez une décoration virtuelle de votre dessin de broderie. Voir ci-dessus.
- ◀ Importez le fichier PNG dans un nouveau dessin vide via **Fichier > Importer graphique**.



- ◀ Ajoutez la portion broderie véritable de votre dessin. Cela peut être une portion du dessin original. Ou cela peut être un nouveau composant, tel que du lettrage ou même **Noms d'équipe**.



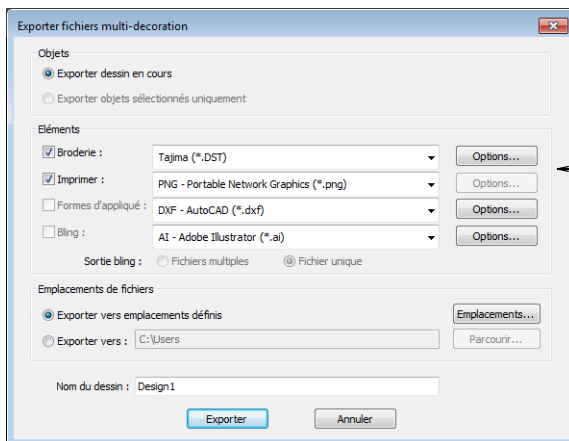
- ◀ Cliquez à droite sur Démarrage et fin automatiques.



- ◀ Choisissez **Numériser point de démarrage/fin** et cliquez sur **OK**. EmbroideryStudio vous demande de cliquer sur l'écran là où vous voulez que le dessin démarre et finisse.
- ◀ Paramétrez un point sur lequel vous pouvez facilement aligner l'aiguille. Lorsque vous broderez le composant de broderie, l'aiguille démarrera et finira sur ce point.

Option 1 : Exporter les deux fichiers ensemble

- ◀ Sélectionnez la commande **Fichier > Exporter fichiers multidécoration**.

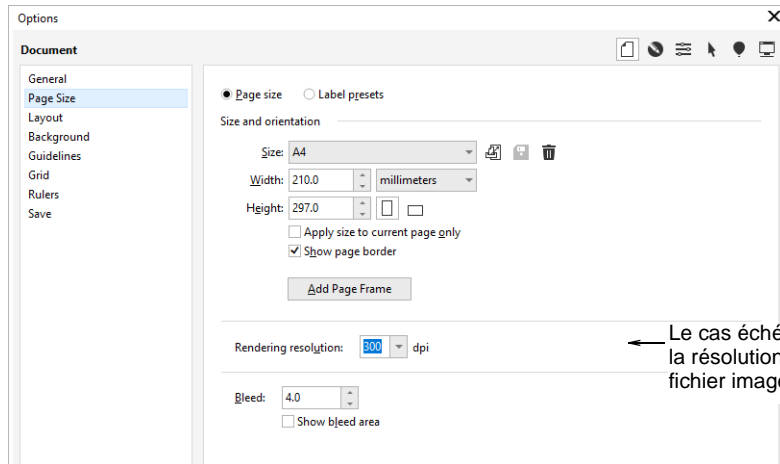


Sélectionnez les formats de fichier broderie et impression à exporter

- ◀ Fractionnez les fichiers de production de broderie et d'impression de graphiques à exporter – par exemple, DST et PNG.



Note : Si vous choisissez PNG ici, il prendra le paramètre par défaut de 300 PPP de CoreIDRAW. Cela peut être changé via le dialogue **Options** de CoreIDRAW.



Option 2 : Exporter les fichiers séparément

- ◀ Pour obtenir le fichier de production de broderie, sélectionnez **Fichier > Exporter fichier machine** à partir de l'écran Espace de travail Wilcom et choisissez un format de fichier machine adéquat – par exemple, DST.
- ◀ Pour obtenir le fichier d'impression de graphiques, basculez vers **Graphiques CoreIDRAW** :
 - ◀ Désactivez l'affichage de broderie.
 - ◀ Sélectionnez **Fichier > Exporter > PNG** pour exporter le fichier d'impression pour les graphiques uniquement.

Sujets connexes

- ◀ [Faire sortir de la broderie en décoration virtuelle](#)
- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Options d'affichage](#)
- ◀ [Créer des dessins simples de noms d'équipe](#)
- ◀ [Arrière-plans de tissu et de produit](#)
- ◀ [Exporter fichiers multi-décorations](#)

Cordage

Le cordage est une technique qui consiste à fixer une cordelette ou un fil épais sur un tissu, généralement à des fins décoratives. Quand ils numérisent, les numériseurs veulent souvent voir la ligne de cordage afin

de ne pas broder par-dessus dans les tournants serrés. La fonction **Cordage** vous permet de désigner la broderie de contour qui formera le cordage.



Designing for cording

Cording designs are made up of running stitch outlines. Toutefois, gardez à l'esprit :

- ◀ Create the design with run stitching to define the cording pattern.
- ◀ Run stitching may cross over itself or other objects in a continuous fashion. It is best to avoid long runs of overlapping cord.
- ◀ However, cording should be, as much as possible, continuous, as the cord cannot be trimmed by machine trimmer, only by hand.
- ◀ Consequently, any disconnected cording sections must be digitized in different colors so the machine will stop to allow for manual trimming.
- ◀ It is ok to have sharp corners but avoid extremes.
- ◀ It is possible to combine regular embroidery and cording in the same design.
- ◀ Conversely, it is possible to create cording-only designs with no other embroidery stitching.




Producing cording on the machine

To perform cording in combination with embroidery...

- ◀ Stitch data from the design file stops the machine as required. On the production worksheet, a 'Stop' is displayed with an additional color swatch indicating 'CORD'. This prompts the machine operator to switch to cording.
- ◀ Choose an embroidery thread to stitch the cord to the fabric – either a matching color, contrasting color, or see-through thread.

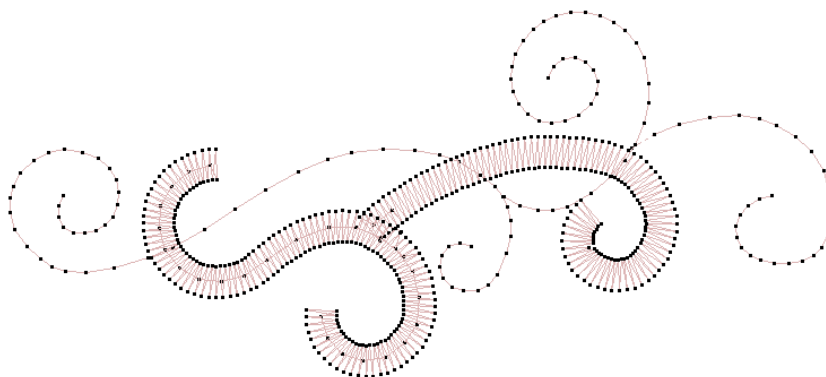
- ◀ The machine stitches the design automatically, with the cord being fed through the cording device, in shapes defined by the stitch data.
- ◀ At the end of a section of cording, the machine stops so that you can trim the cord.
- ◀ Lorsque **Cordage** est appliqué, une fonction Corde engagée/désengagée est insérée dans la séquence de points de broderie. Certaines machines ont une fonction de cordage particulière qui est sortie lors de l'enregistrement en fichier machine – par exemple, Format de fichier Barudan FDR-3 ou machines Schiffli prenant en charge le cordage. Pour les machines n'ayant pas de fonction de cordage, le logiciel sort un code d'arrêt.
- ◀ During production, the needle penetrates either side of the cord, not through the center. As a consequence, the cord is pushed one way or the other.
- ◀ Relevant production information is also recorded on the design worksheet:
 - ◀ Cord size and color
 - ◀ Length of cord required
 - ◀ The stop sequence shows when to start cording, trim cording, and end cording.

Créer des dessins en cordage

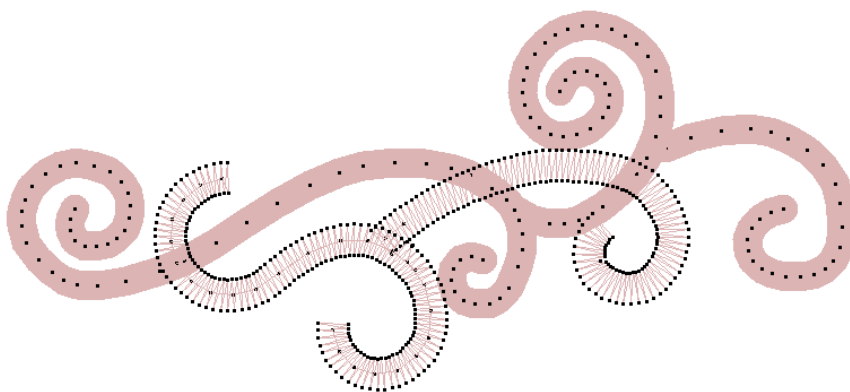
	Utilisez Types de points de contour > Passage pour placer un rang de points de passage simple le long d'une ligne numérisée. Cliquez à droite pour les paramètres.
	Utilisez Effets de point > Cordage pour appliquer l'effet de cordage à des objets nouveaux ou sélectionnés avec une broderie de passage.
	Cliquez sur Afficher > Afficher points d'aiguille pour afficher ou masquer les points d'aiguille d'un dessin.

To create a cording design in EmbroideryStudio, follow this process:

- ◀ Digitize a cording design by digitizing a run with **Cording** turned on. Toute méthode d'entrée appropriée peut être utilisée avec un point **Passage**.

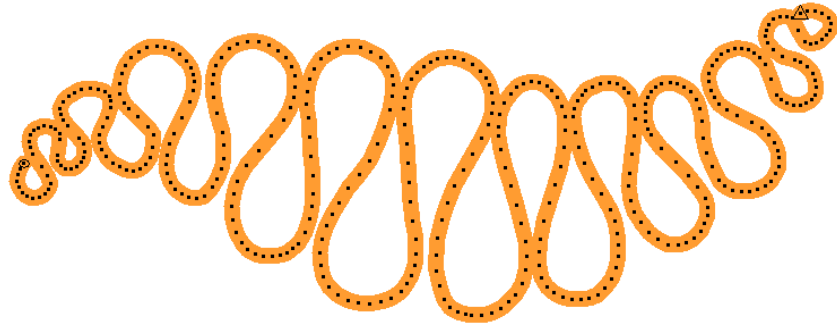


- ◀ Alternatively, select a run stitch object and apply the **Cording** effect. La cordelette est affichée comme une ligne graphique. Elle prend la couleur de la broderie de passage. Cela permet aux designers contrôler si c'est techniquement correct et de mieux visualiser l'apparence d'un dessin cordé.
- ◀ Activez les pénétrations d'aiguille. Adjust display colors as necessary.



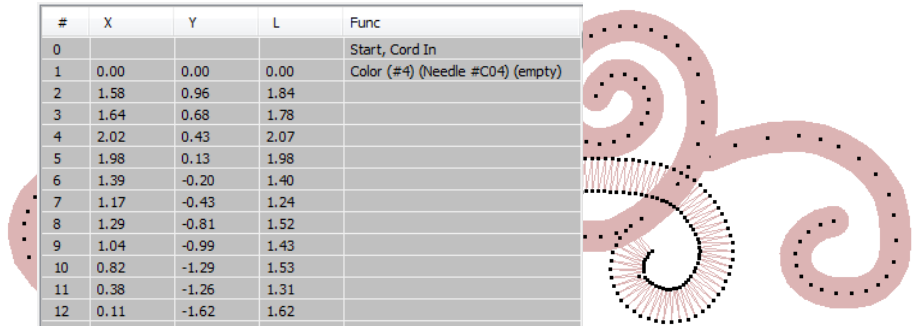
- ◀ Avoid or minimize jumps/connectors between different cording objects in the design. Don't use jumps for automatic connectors.
- ◀ Avoid or minimize cording crossing over itself.

- ◀ It is possible to use some fill stitch methods for cording if you set object properties for open density with no underlay. You can then break apart the object and apply **Run** together with **Cording**.



Idea Certaines machines ont une fonction de cordage particulière qui est sortie lors de l'enregistrement en fichier machine – par exemple, Format de fichier Barudan FDR-3 ou machines Schifflli prenant en charge le cordage. Pour les machines n'ayant pas de fonction de cordage, le logiciel sort un code d'arrêt.

#	X	Y	L	Func
0				Start, Cord In
1	0.00	0.00	0.00	Color (#4) (Needle #C04) (empty)
2	1.58	0.96	1.84	
3	1.64	0.68	1.78	
4	2.02	0.43	2.07	
5	1.98	0.13	1.98	
6	1.39	-0.20	1.40	
7	1.17	-0.43	1.24	
8	1.29	-0.81	1.52	
9	1.04	-0.99	1.43	
10	0.82	-1.29	1.53	
11	0.38	-1.26	1.31	
12	0.11	-1.62	1.62	
13	-0.16	-1.34	1.34	
14	-0.41	-0.92	1.01	
15	-0.59	-0.59	0.83	
16	-0.73	-0.33	0.80	



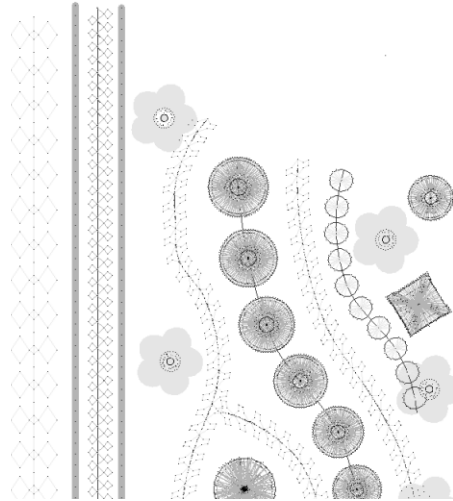
Sujets connexes

- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Changer les couleurs d'affichage](#)

Perçage

Borer embroidery remains a popular technique for cutting holes in fabric to produce an effect similar to lace. Si votre machine à broder est pourvue d'un couteau ou d'une aiguille à percer, vous pourrez utiliser l'outil **Perçoirs** pour transformer les pénétrations d'aiguille en perçages

de trous, quelque que soit le type de point de broderie sélectionné. Des jours sont coupés dans le tissu, produisant un effet similaire à la dentelle.



Prototype boring

La numérisation des perçages est difficile à maîtriser. Il vous faudra faire des essais sur votre machine à broder, en variant les paramètres de largeur de point et d'espacement, avant d'obtenir les résultats désirés. Bear in mind that before putting any boring into production, everything needs to be carefully stitch tested, edited, and tested again. It all depends on the effect you want to achieve and the machine you are using.



Of critical importance are the following considerations:

Type de tissu	How to achieve the same look with different fabrics? Typically, stitches and borer cuts will be slightly different.
Forme du jour	Which cutting technique to use for circle, oval, square, etc?
Perçoir coupe	How big should the cut be and how many penetrations are necessary?
Point de recouvrement	How wide and how dense does the covering need to be?



Note : This topic provides advice on how to approach boring with EmbroideryStudio. Without stitch testing however, we only can provide the theory.

Sélectionner format machine

Borers are often 'knife' attachments which are offset from the main needle. Avant le démarrage de la perçage, le cadre se déplace de façon à ce que le perçoir soit dans la position désirée. This movement compensates for the borer offset.

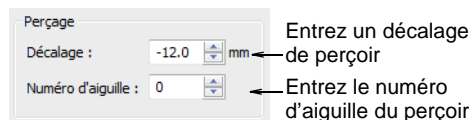
Check your machine user guide. If it is capable of boring, you may add a borer knife or needle and activate the borer function. For older Tajima models, there is a 'Borer' dip switch in the control panel. For newer models, there is a 'Borer' function among the machine settings.

Here is a standard Tajima borer set. The borer knife is mounted inside the rubber tube, and the borer set is mounted on the needle bar. On the machine, there is a hole filled with a small rubber mat to buffer the borer.



Select the format for the target machine you are using. For instance, Tajima, Barudan, SWF, Dahao, Happy, ZSK2. The needle position of the

borer and its offset value are specified in the **Machine Format Settings** dialog as part of the machine format definition.



Le [paramètre défini](#) par défaut pour les formats Tajima et Dahao est pour la fixation d'un « couteau », où la position de coupe est décalée de ± 12 mm par rapport à la ligne d'aiguille principale. Ce décalage n'est exprimé que lorsque vous enregistrez votre dessin dans un format de point comme DST.

Si vous utilisez une aiguille de perçage, vous devez paramétrer la valeur de décalage à 0. Certaines machines s'ajustent automatiquement pour ce décalage lorsqu'une fonction Perçoir entrée est rencontrée. These require a value of '0'. This too should be part of the machine format definition, but you may need to adjust it manually. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.



Note : Avec les machines Tajima et Barudan, la fonction **Perçoirs** insère une fonction **Arrêt**, qui permet à la machine de passer à la position d'aiguille utilisant la fixation de perçage. La machine doit être programmée de façon à utiliser la position d'aiguille correcte.

Sujets connexes

- ◀ [Formats machines](#)
- ◀ [Définir les fonctions de perçoir](#)
- ◀ [Formats machines personnalisés](#)

Numériser des perçages de jours



Utilisez Fonction > Pénétrations avec Perçoirs pour numériser des perçages de jours.



Utilisez Fonction > Perçoirs pour activer la fonction de perçage.



Utilisez Numérisation traditionnelle > Passage pour numériser un contour autour de la forme que vous voulez percer.

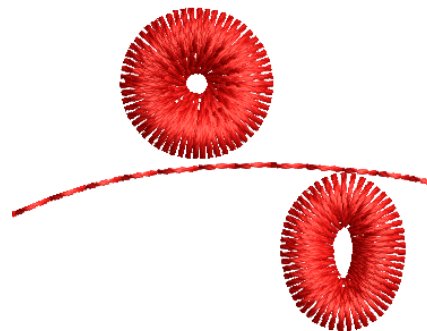


Utiliser Numérisation traditionnelle > Manuel pour numériser des trous de perçage.



Utiliser Numérisation traditionnelle > Colonne A pour numériser de la broderie de bordure autour des jours.

Quand **Perçoirs** est sélectionné, chaque pénétration d'aiguille devient un trou de perçoir, quel que soit le type de point sélectionné. Les trous effectués au perçoir sont généralement stabilisés avec des points Zigzag, afin d'empêcher l'effilochage et le déplacement, et entourés de points Satin.



Whether you are digitizing for borer knife or needle, the technique is the same.

To digitize the boring hole

- 1 Assurez-vous que **Pénétrations** est bien activé.
- 2 Utilisez la **Liste des points de broderie** pour visualiser ce qui se passe au niveau des points de broderie.
- 3 Click the **Run** icon and digitize a stabilizing run around the borer hole. Ceci a pour but d'éviter les déchirements de tissu.

Numériser un contour avec Point de passage

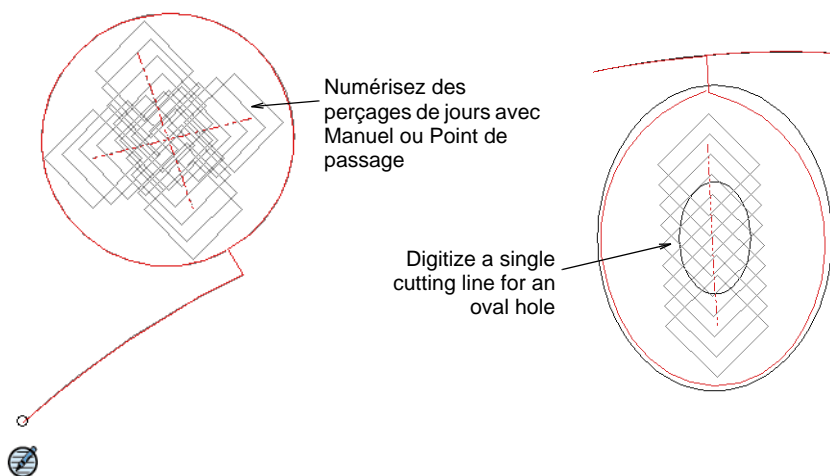
Open Stitch List to study machine functions

#	X	Y	L	Func
356	1.06	0.67	1.24	
357	1.15	0.48	1.24	TieOff, Trim
358	-0.58	-0.24	0.62	(used)
359	-0.58	-0.24	0.62	(used)
360	0.58	0.24	0.62	(used)
361	0.58	0.24	0.62	(used)
362	0.01	-0.66	0.66	(jump)
363	0.01	-0.65	0.65	(jump)
364	0.01	-0.66	0.66	(jump) (offset)
365	0.01	-0.65	0.65	(offset), jump
366	0.00	0.00	0.00	Borer In (empty)
367	0.00	0.00	0.00	
368	0.05	-0.99	0.99	
369	0.05	-0.99	0.99	
370	0.05	-0.99	0.99	
371	0.05	-0.99	0.99	
372	0.05	-0.99	0.99	
373	0.05	-0.99	0.99	
374	0.05	-0.99	0.99	
375	0.05	-0.99	0.99	
376	0.05	-0.99	0.99	
377	-0.15	4.45	4.45	
378	-0.19	0.98	0.99	
379	-0.19	0.98	0.99	
380	0.19	-0.98	0.99	
381	0.19	-0.98	0.99	(offset), jump
382	0.00	0.00	0.00	(offset) (empty), jump
383	0.00	0.00	0.00	(offset) (empty), jump
384	0.00	0.00	0.00	Borer Out (empty)
385	0.00	0.00	0.00	
386	-1.46	7.28	7.43	
387	1.40	-7.29	7.42	

- 4 Cliquez sur l'icône **Perçoirs**. Une fonction machine est insérée pour indiquer le passage du mode broderie au mode perçage.

- 5 Using the **Run** tool, digitize cutting lines. For a round hole, two intersecting lines are sufficient. For an oval hole, digitize a single cutting line.

Diamond shapes represent borer cuts on the fabric. Size indicates depth of cut. Ceux-ci n'apparaissent pas dans TrueView™.

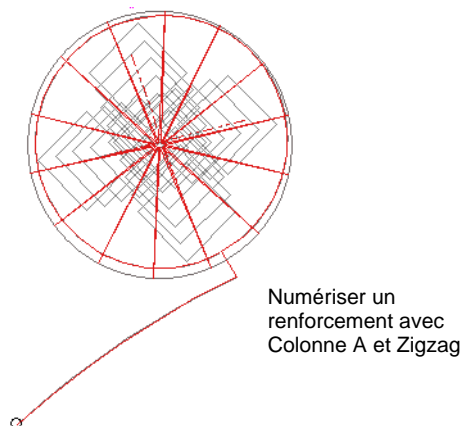


Note : Some digitizers prefer to use the **Manual** tool. Chacun des points de broderie que vous numériser devient un jour de perçage. Bear in mind though that holes digitized in this way cannot be scaled.

- 6 Reduce **Run** length to 1.0-1.5 mm to place borer penetrations closer together. This ensures a clean cut.
- 7 Comme le couteau de perçage n'a pas besoin de points d'attache et de points d'arrêt, désactivez ces fonctions au moyen de l'onglet **Propriétés d'objet > Points de liaison**.
- 8 Cliquez de nouveau sur **Perçoirs** pour le désélectionner. Ceci vous fera revenir au processus normal de broderie. Vous devez maintenant stabiliser le tissu et créer des bordures en les recouvrant de points Zigzag et Satin.

To stabilize the hole

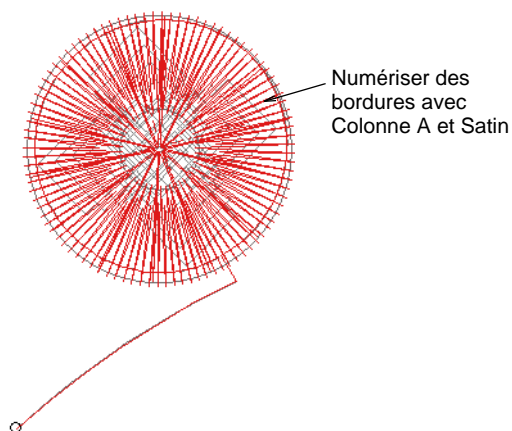
- 1 Using **Zigzag** stitch, digitize around the hole with **Colonne A** or, if you have it, the **Ring** tool.



- 2 Turn off underlay and adjust stitch length to around 3mm.
- 3 Placez le bord intérieur près du centre du jour pour qu'il « enveloppe » le tissu.
- 4 In the **Stitch List** you will see Borer In and Borer Out functions whenever the borer knife is engaged.

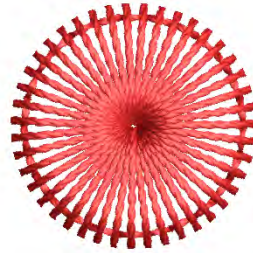
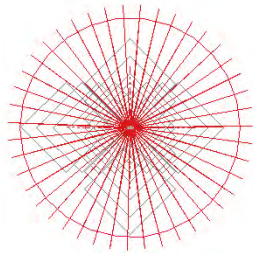
Marche à suivre pour créer de la broderie de recouvrement

- 1 Digitize the cover stitching with **Colonne A** and **Satin**. Or, as a shortcut, duplicate the zigzag object and apply satin stitch.
- 2 Again, ensure underlay is turned off.



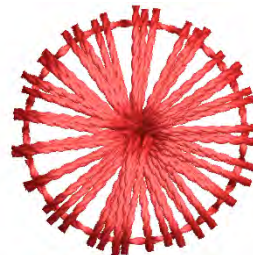
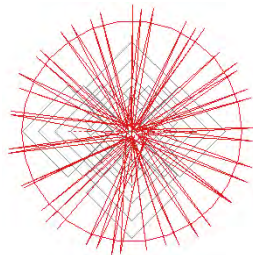
- 3 Use **Align Centers** to align all objects.
- 4 Try experimenting with other styles of cover stitching:

- ◀ For a more open style, try **Zigzag** on its own by decreasing stitch spacing to around 1mm.



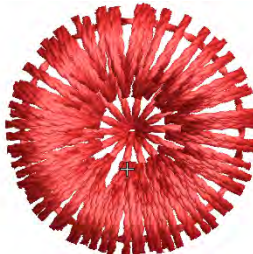
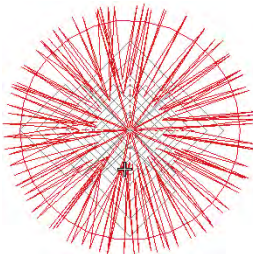
Zigzag cover with
1mm spacing

- ◀ For a more organic look, try applying **Hand Stitch** effect to **Zigzag** cover stitching.



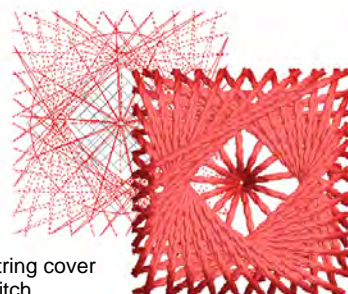
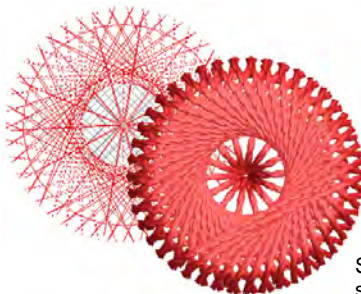
Zigzag cover with
Hand Stitch effect

- ◀ Or for denser cover, try **Hand Stitch** with **Satin** cover.



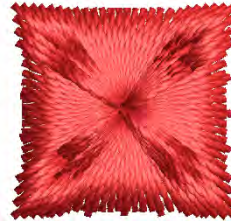
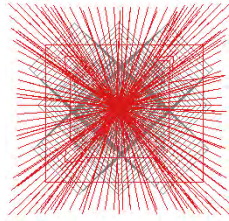
Satin cover with
Hand Stitch effect

- ◀ Pagadhi or **String** stitch may also provide interesting cover for boring holes, both round and square.



String cover
stitch

- ◀ Here we see an experimental square borer hole design. With sharp corners, stitching tends to pull fabric inward. We try to compensate for this by angling corners outwards.



Experimental square borer hole with angled corners

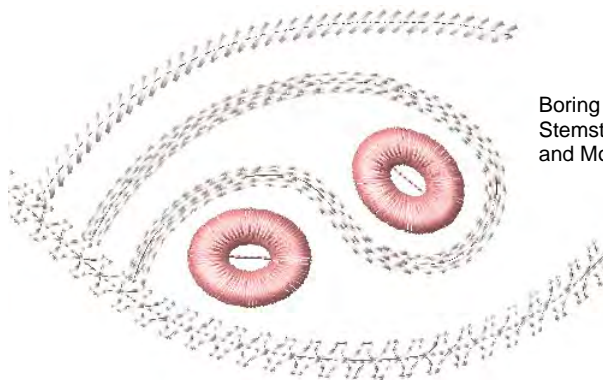
Sujets connexes

- ◀ Définir les fonctions de perceoir
- ◀ Filtrer des points de broderie et des fonctions
- ◀ Numériser des points de broderie manuel
- ◀ Numériser les contours et les détails
- ◀ Ajuster les paramètres de point d'attache automatiques
- ◀ Ajuster les paramètres de point d'attache automatiques
- ◀ Paramètres de longueur de point
- ◀ Numériser des colonnes régulières
- ◀ Réorganiser des objets

Combine boring with other techniques

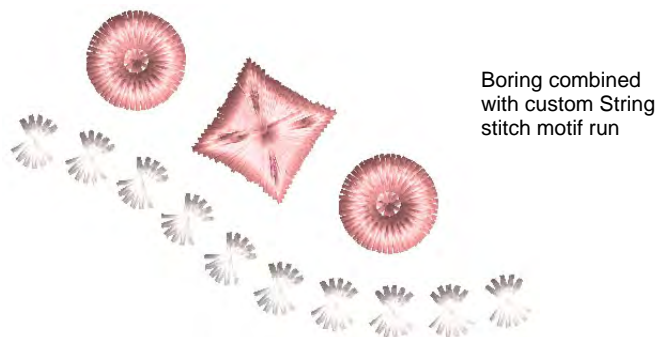
Here are a few tips for combining boring with other embroidery techniques...

- ◀ Typically you will want to combine boring holes with other stitch types and effects such as **Stemstitch**, **Contour**, and **Motif Run**.

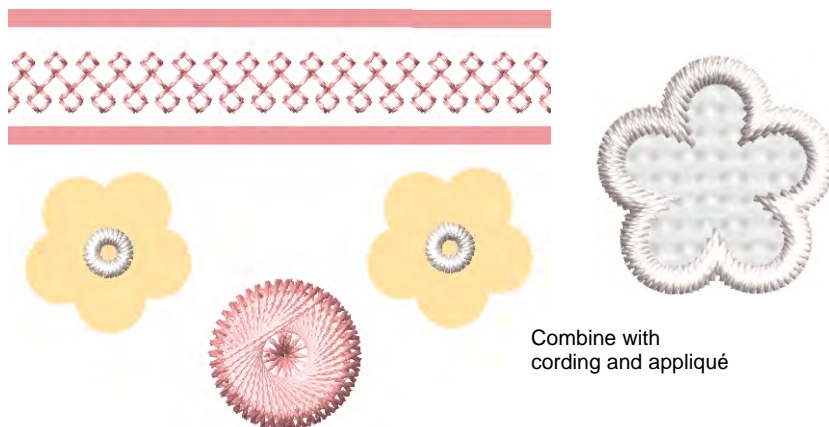


Boring combined with Stemstitch, Contour, and Motif Run

- ◀ **String** stitch can also be used to good effect with borer designs as custom motif runs.



- ◀ If your machine supports it, you can combine boring with cording or tape embroidery. You may also be able to combine borer holes with appliqué objects such as floral motifs.



Sujets connexes

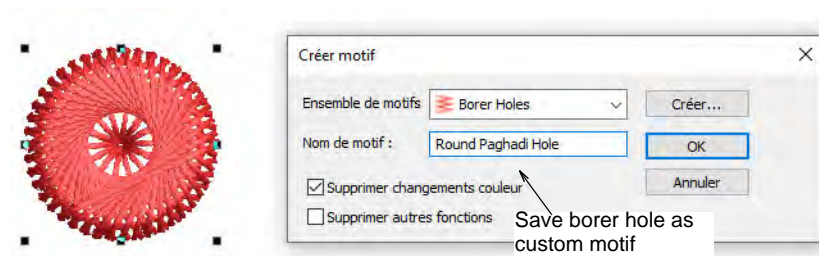
- ◀ [Remplissages contour](#)
- ◀ [Contours décoratifs](#)
- ◀ [Broderie Ficelle](#)
- ◀ [Cordage](#)
- ◀ [Créer de la broderie d'appliqué](#)

Techniques de productivité

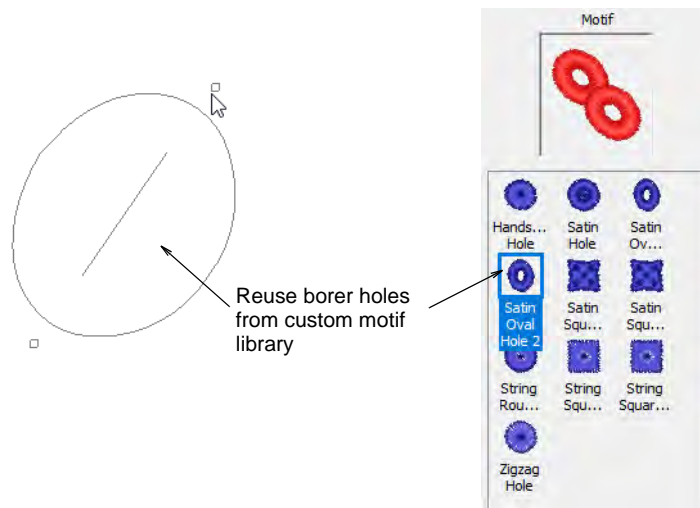
Here are a few tips for getting more out of your boring holes...

Recycling boring holes

Once you have designed and tested boring holes that work, you can save them as custom motifs for re-use. Make sure **Remove other functions** is turned off to preserve cutting lines.



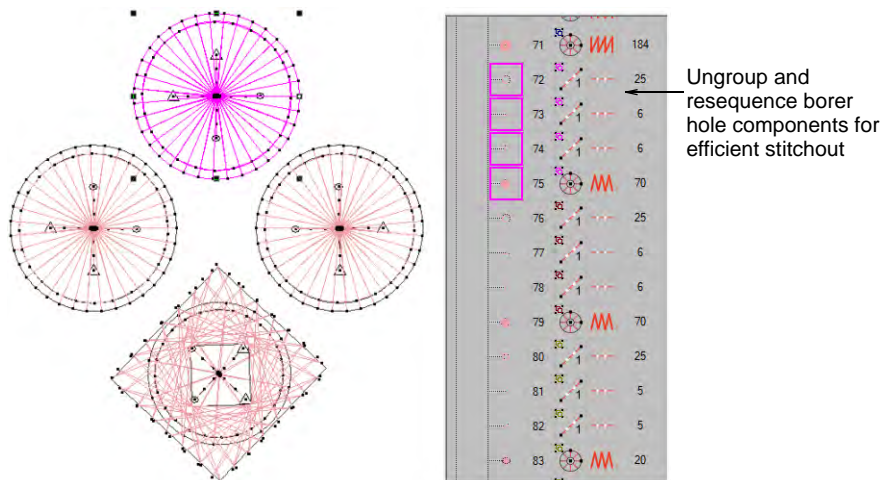
Once you have set up a library of borer holes, these are available for use with the **Use Motif** tool. The advantage of this technique is that boring holes can be easily scaled and rotated into position. Check, however, that scaling does not affect the ratio of knife cut to zigzag and cover stitching.



Resequencing boring holes for production

When it comes to actual production, borer holes are usually cut in groups for faster production. The components need to be sequenced for borer

cuts to occur in neat, close groupings. Since individual motifs appear as grouped objects, ungroup them and resequence components as needed.



Of course by cutting first and then applying tackdown and cover stitching, you risk registration errors. You need to decide between quality vs productivity. For large production runs, productivity is a high priority and constrained by production cost.



Attention : Depending on production type, you will again need to test the design sequence carefully before starting a production run.

Sujets connexes

- ◀ [Gérer les motifs](#)
- ◀ [Mettre en séquence des objets de broderie](#)

Boring output

Export the machine file corresponding to your selected machine format:

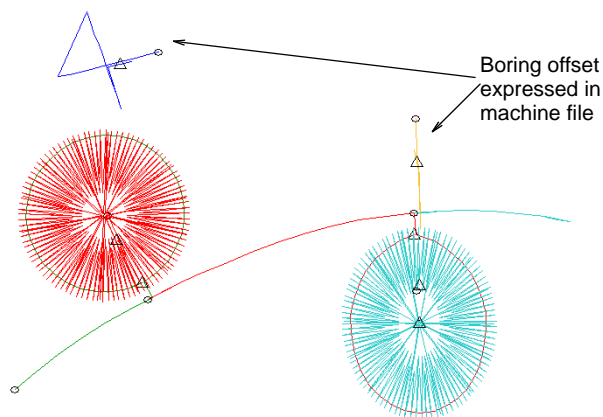
- ◀ Tajima - DST
- ◀ Barudan - U??
- ◀ SWF - EBD
- ◀ Dahao - DST
- ◀ Happy - TAP
- ◀ ZSK2 - Z??

When exporting to Tajima or Barudan machine file, boring functions are encoded as color changes. These allow the machine to switch to the boring attachment. La machine doit être programmée de façon.



In addition to color change codes, the software adds a vertical offset of $\pm 12\text{mm}$ as Jumps wherever it encounters a 'Borer In' or 'Borer Out' function. These are interpreted on the machine as:

- ◀ Perçoir entré : Stop code with -12mm off-set
- ◀ Perçoir sorti : Stop code with +12mm offset.



For Tajima DST, the needle bar sequence is set on the control panel by the machine operator. If the needle bar sequence is incorrect, the fabric is ruined. In the **Production Worksheet**, needle bars are indicated in the color sequence.

Sujets connexes

- ◀ [Exporter des dessins de broderie pour machine](#)
- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)

Chapitre 44

Broderie de paillettes

Certaines machines à broder sont équipées de distributeurs qui déposent les paillettes sur le vêtement durant le processus de broderie. EmbroideryStudio vous permet de numériser des dessins à paillettes pour des machines compatibles. There is also a dedicated tool for automatically converting sequin artwork to sequin runs.



Cette section décrit comment configurer les palettes de paillettes et comment visualiser les dessins de paillettes. Elle explique comment créer des passages à une ou plusieurs paillettes. Elle couvre également les fixations de paillettes ainsi que le remodelage et l'édition.

Sélectionner mode paillette

Before using the **Sequin** tools, you need a machine format that supports sequin output. You can then set up a dedicated sequin palette from a list of predefined or custom shapes and sizes.



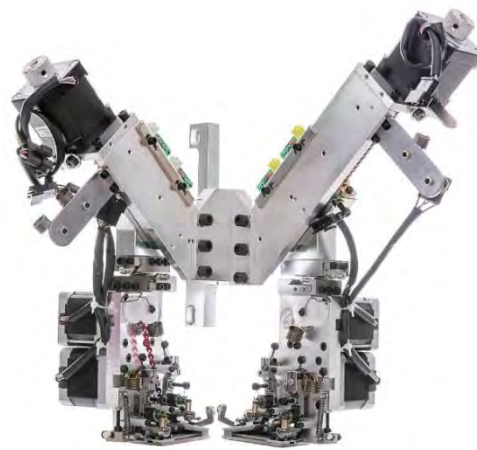
Machine capabilities

Machine capabilities vary widely. Some machines only support single-sequin devices. These may be mounted on the first or last needle, or sometimes both. Some machines support twin-sequin devices. These too can be mounted on first and last needles. Newer machines can support multi-sequin devices. These may perform consecutive sequin feeds – one at a time whilst stitching. Some may allow 'stack feeding',

where multiple sequins are dropped and secured with a single fixing stitch.



Multi-sequin device



Double twin-sequin device with stack sequin capability

In summary, the main sequin device configurations include...

- ◀ Machines supporting one sequin per device. These feed only one sequin at a time.
- ◀ Machines supporting one or two devices per machine head, usually on first or last needles.
- ◀ Machines supporting twin-sequin devices with no stack feeding – e.g. Barudan FDR-II Twin Sequin, Tajima TBF, SWF Twin Sequin.
- ◀ Machines supporting twin-sequin devices or even double twin-sequin devices with stack feeding – e.g. Dahao.
- ◀ Machines supporting multiple sequins per device – four, six, eight, and possibly more sequins – with or without stack feeding.



Note : An increasing number of machines support multiple decoration types including sequins in combination with chenille, beading, cording, and others.

Single- vs twin-sequins

Single and twin configurations still represent the most common type used in sequin production. Even then, different configurations and design types are possible:

Configuration	Type de dessin
Single-sequin device on one needle	The simplest configuration possible, this allows you to produce designs incorporating single-sequin fills, runs, and individual sequin drops.
Single-sequin device on two needles	Usually mounted on first and last needles, this setup allows you to incorporate two types of single-sequin fills, runs, and sequin drops.
Twin-sequin device on one needle	This configuration allows you to incorporate twin-sequin runs and fills. Some configurations (Dahao) also allow twin stacking.
Twin-sequin device on two needles	This configuration allows you to incorporate two types of twin-sequin runs and fills. Again, some may allow twin stacking.
Double twin-sequin device on one needle	This configuration allows you to incorporate two types of twin-sequin or quad-sequin runs and fills, as well as twin or quad stacking.



Note : The kinds of design work you can do with two single-sequin devices and a single twin-sequin device are different. The twin single-sequin setup will allow you to include runs and fills of either sequin, but not both together in the same run or fill.

Sequin machine formats

Before using the **Sequin** tools, you need to choose a suitable [machine format](#). Only some machine formats support beading – e.g. Barudan FDR-3, Dahao, Tajima TBF, and SWF Twin Sequin. Refer to your machine manual for information about support for this type of decoration.



Note : For machine formats that have no sequin capability, the sequin palette will display. However, if you attempt to create a sequin object, fixing stitches will be digitized without sequin drops.

Dahao machine format

EmbroideryStudio supports the Dahao machine format which in turn supports multi-sequin devices. Up to eight (8) sequins can be defined per device. The Dahao controller is used on many Chinese machines.

Lorsque vous sélectionnez Dahao pour votre type machine, le format de fichier Dahao paillettes jumelées DST est disponible en sortie. Les fonctions **Déposer paillette** sont insérées selon les prescriptions de Dahao multi-paillettes.

The actual Dahao definition for multi-sequin drops is this: one Jump signifies drop sequin A, two Jumps on the same spot mean drop sequin B, three Jumps signify a sequin C drop, and so on.

Dahao control panels include a protocol to interpret this encoding. Tajima machines, on the other hand, strictly follow the DST file specification. Namely, one Jump per sequin drop.



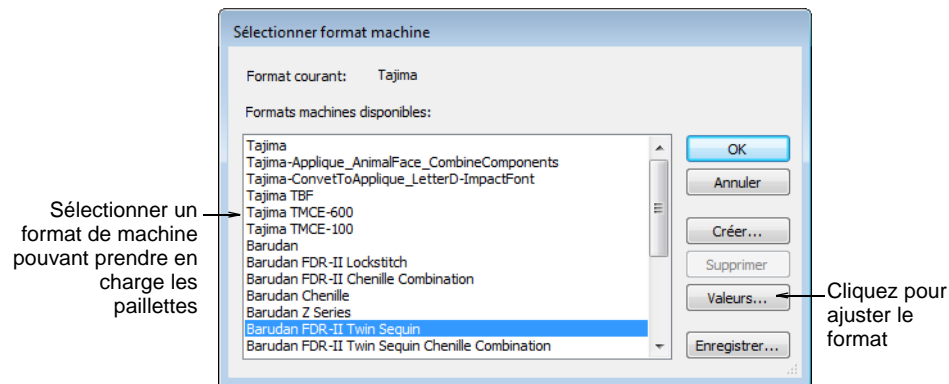
Note : The Dahao controller is configured according to the capabilities of the particular sequin device. The digitizer needs to know what the device is capable of – e.g. whether capable of sequin stacking, etc.

Select sequin-capable machines

Before you can use the **Sequin** tools, you need to choose a suitable machine format.

Marche à suivre pour sélectionner une machine pouvant prendre en charge les paillettes

- 1 Sélectionnez **Dessin de broderie > Sélectionner format machine**.

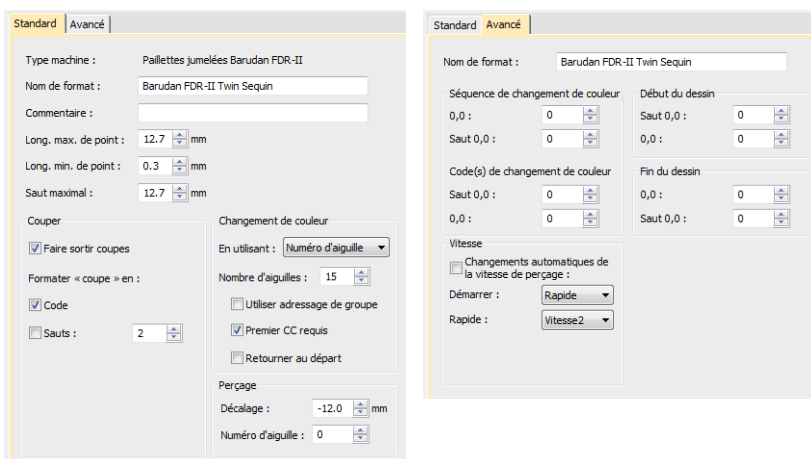


- 2 Sur la liste **Formats machines disponibles**, sélectionnez un format machine prenant en charge les paillettes – par exemple, Schiffli, Tajima, Barudan, SWF, ZSK, etc.
- 3 Cliquez sur **OK**. Default sequins appear in the sequin palette. It is ready to be configured. Si vous avez sélectionné une machine pouvant

prendre en charge les paillettes jumelées, des formes et des tailles de paillette sont affichées par paire.



Note : Les paramètres requis sont fonction de la machine utilisée. Les valeurs qui sont généralement modifiables comprennent les **longueurs de point** et de saut, les fonctions de coupe et les fonctions de changements de couleur. Utilisez le dialogue **Paramètres de format machine** pour personnaliser les valeurs requises si la sortie se fait dans un format machine particulier.



Sujets connexes

- ◀ [Formats des machines à broder](#)
- ◀ [Exporter des dessins de broderie pour machine](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)

Visualiser des dessins en paillettes



Cliquez sur Afficher > TrueView pour passer de TrueView™ à l'affichage normal, et vice versa. Cliquez à droite pour les paramètres.

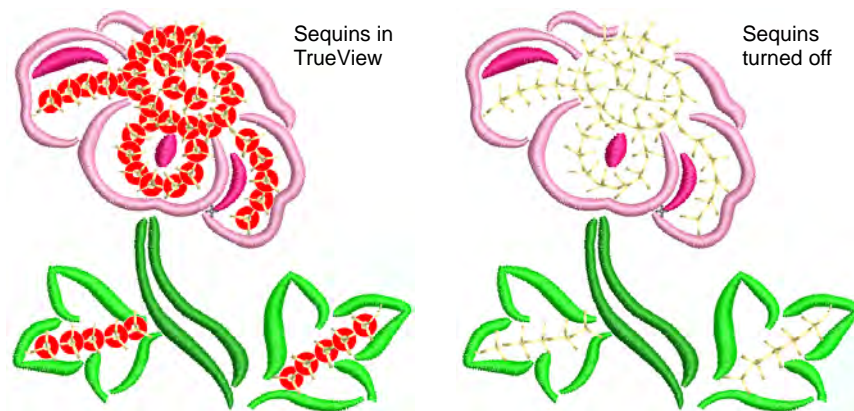


Utilisez Affichage > Afficher points de broderie pour basculer l'affichage des points de broderie. Cliquez à droite pour les paramètres.

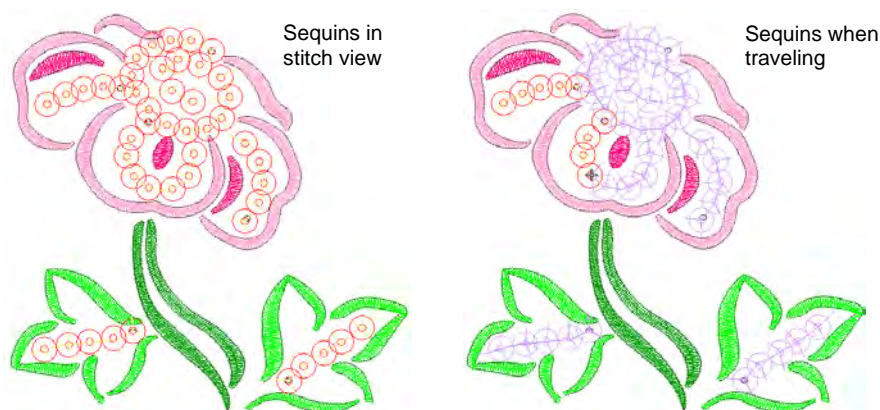


Utilisez Affichage > Afficher fonctions pour basculer l'affichage des symboles de fonctions machine. Cliquez à droite pour les paramètres.

Sequins can be viewed in **TrueView** or stitch view while **Show Functions** is toggled on.



Both sequins and fixing stitches appear in their selected colors and can be turned on or off via **Show Functions** and **Show Stitches** toggles.



Quand vous parcourez un dessin de paillettes, les paillettes « non déposées » apparaissent dans la couleur « non brodée » définie dans le dialogue **Arrière-plan et couleurs d'affichage**.

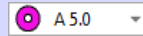


Suggestion : La fonction **Afficher répétitions** affiche des dessins se répétant, y compris des paillettes, en **TrueView** comme en affichage de points de broderie. Vous pouvez afficher un dessin, même pendant la numérisation, avec n'importe quel nombre de répétitions.

Sujets connexes

- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Afficher des répétitions de dessin](#)

Configurer des palettes de paillettes



Utilisez Paillettes > Palette de paillettes pour faire une sélection à partir d'une palette par défaut ou définie par l'utilisateur pour le dessin courant.

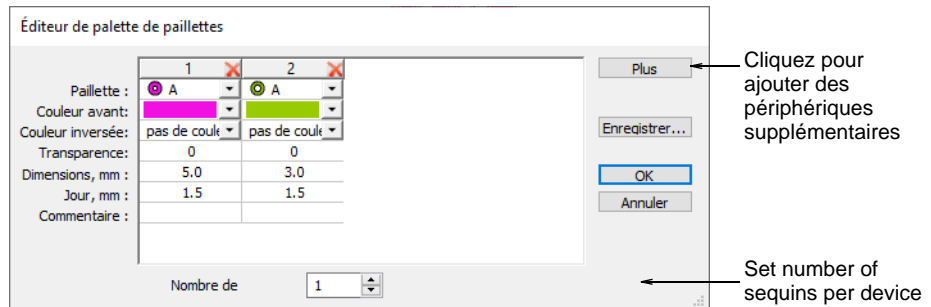


Utilisez Paillette > Editeur de palette de paillettes pour sélectionner des formes à partir d'une bibliothèque de paillettes, et définissez les couleurs et tailles de paillettes.

The **Sequin Palette Editor** lets you prepare a palette of sequins according to capabilities of your chosen machine. The palette editor lets you define as many devices as your machine supports or you require for the design. Choose sequins from a library of predefined shapes or define your own. Une fois configurée, la palette est disponible à l'utilisation dans la barre d'outils **Paillettes** ou dans le docker **Propriétés d'objet**.

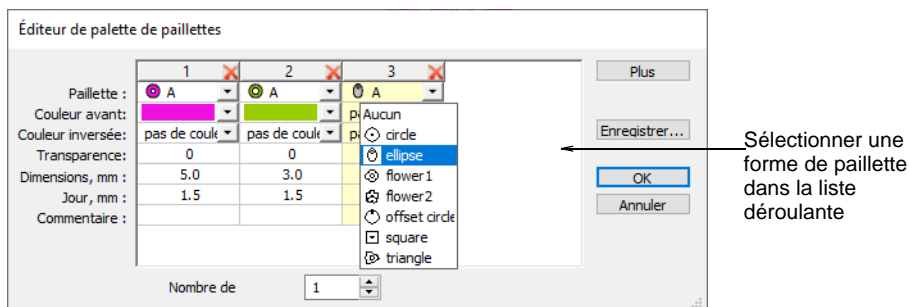
Marche à suivre pour configurer une palette de paillettes

- 1 Select the machine format that supports the machine you are using or the design type you want to create.
- 2 Cliquez sur l'icône **Editeur de palette de paillettes**. Fields are arranged so that parameters for each sequin can be viewed at once.



- 3 Set the number of sequins available per device. Depending on machine type, up to eight (8) sequins may be supported. If you have chosen a twin-sequin machine, this value is limited to 2.

- 4 Use the **More** button to add devices. Cliquez sur le bouton **X** dans l'en-tête de la colonne pour retirer.



Typical configurations include:

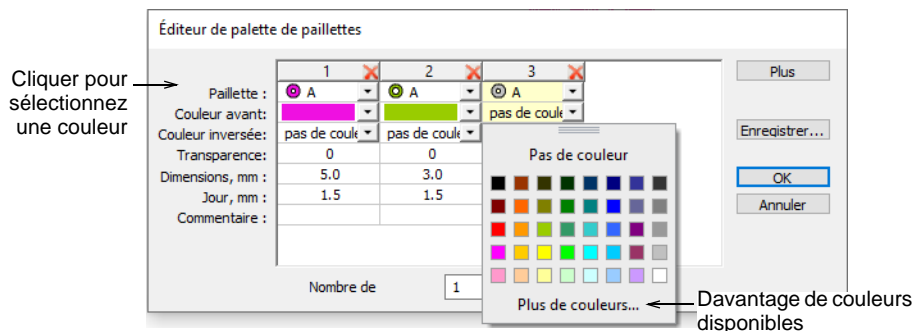
Périphérique	Configuration
1 x Single sequin	A
2 x Single sequin	A / A
1 x Twin sequin	AB
2 x Twin sequin	AB / AB
1 x Double twin (Dahao)	ABCD
2 x Double twin (Dahao)	ABCD / ABCD
1 x Multi-sequin (6, 8, 12, etc)	ABCDEF...



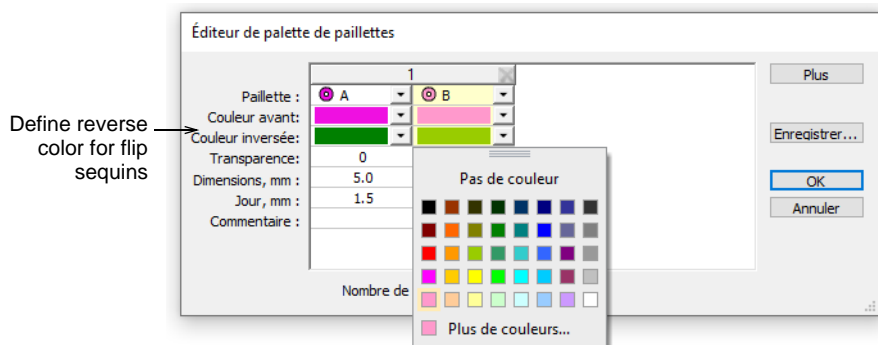
Note : Typically the machine operator will use Needle 1 to position the starting point. Thus single devices are usually mounted on the last needle. In terms of software configuration, it makes no difference.

- 5 Select predefined or custom sequin shapes from the droplist.

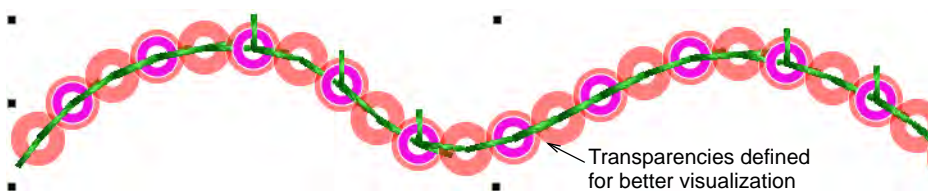
- 6 Vous pouvez définir la couleur et la taille de chaque paillette, ainsi que la taille des trous. Colors can be defined for front and reverse sides as well as a transparency factor for translucent sequins.



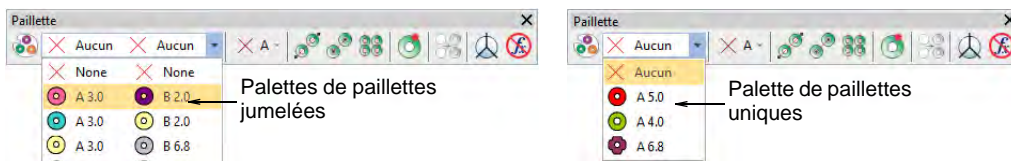
- 7 If you are using reversible or 'flip' sequins, define the reverse color as well. Flip sequins are generally used with twin- or multi-sequin machines, but may be used on their own.



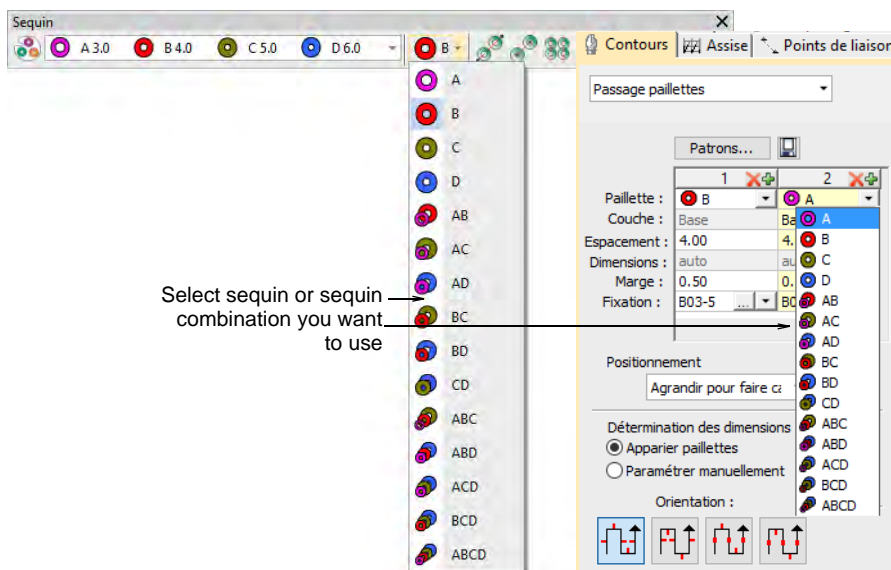
- 8 If you are using transparent sequins, define a transparency factor from 0 to 90 for each sequin.



- ◀ Cliquez sur **OK**. Sequins are available for selection.



- ◀ Permutations for sequin stacks are automatically calculated and displayed in the **Manual Sequin** droplist and **Object Properties**.



Suggestion : The digitizer needs to know the machine capabilities by heart. If an unsupported combination is selected – e.g. four sequin stack feeding – the drop code is ignored on the machine.

Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)

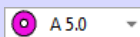
Numériser des passages de paillettes



Utilisez Paillettes > Passage paillettes automatique pour créer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.

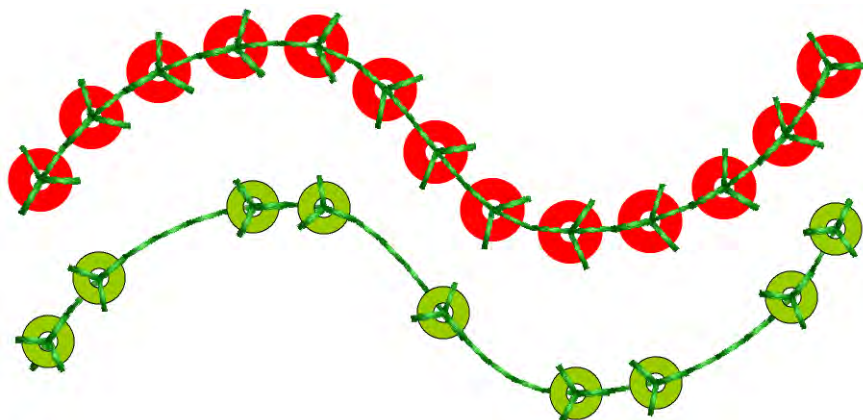


Utilisez Paillettes > Passage paillettes manuel pour numériser manuellement les dépôts de paillette le long d'une ligne numérisée.



Utilisez Paillettes > Palette de paillettes pour faire une sélection à partir d'une palette de formes de paillette définie par l'utilisateur pour le dessin courant.

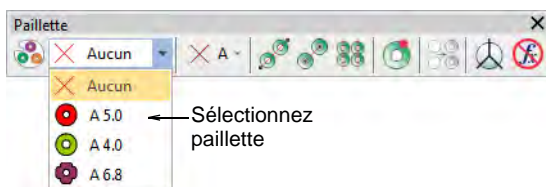
EmbroideryStudio offre des outils pour créer une chaîne de perles le long d'une ligne numérisée conformément à des espacements prédéfinis ou aux marques faites par le numériseur.



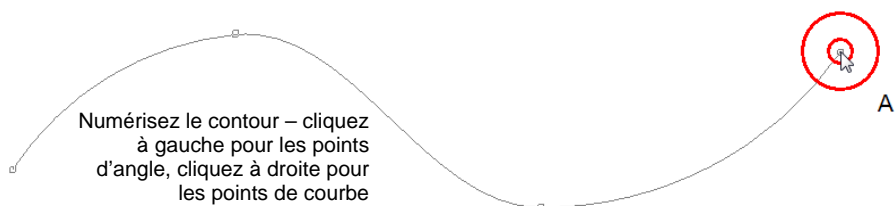
Numérisez les passages paillettes de la même façon que pour les passages de motif. Si vous utilisez la méthode manuelle, vous définissez les espacements entre les dépôts de paillettes à chaque fois que vous cliquez. Si vous utilisez la méthode automatique, les dépôts de paillettes sont calculés en fonction du paramètre d'espacement courant.

Marche à suivre pour numériser un passage de paillettes

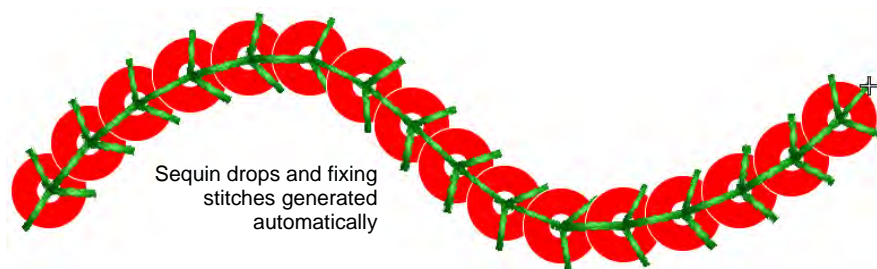
- ◀ Select a sequin-capable machine from the **Select Machine Format** dialog.
- ◀ Define your palette and select a sequin shape from the droplist. For simplicity, we show a single-sequin setup.



- ◀ To digitize a scalable sequin run, use the **Sequin Run Auto** tool. Entrer des points de référence – cliquez à gauche pour les points d'angle, à droite pour les points de courbe.

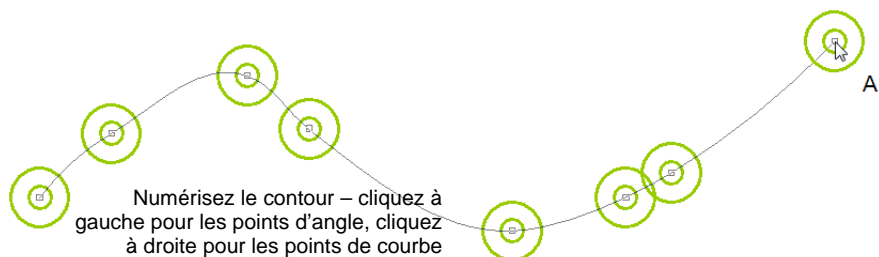


- ◀ Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Entrée**. Les dépôts de paillettes sont automatiquement générés avec les points de fixation. Automatic sequin runs can be scaled.

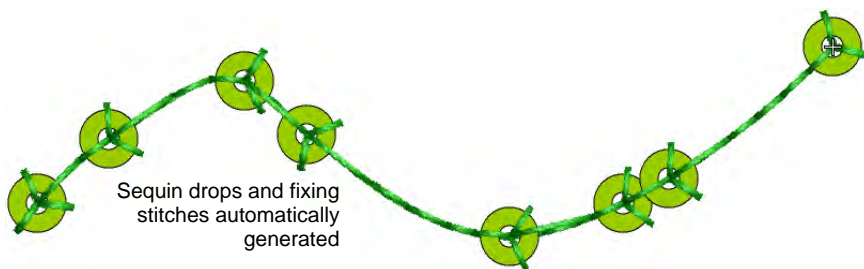


Suggestion : Vous pouvez convertir des objets de passage en Passage paillettes en sélectionnant et cliquant sur l'outil **Passage paillettes automatique**.

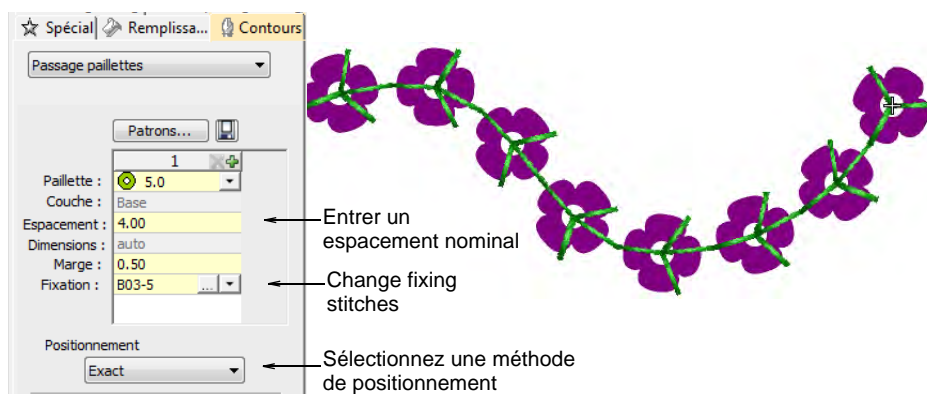
- ◀ Alternatively, to control the exact placement of your sequin drops, use the **Sequin Run Manual** tool. Digitize individual sequin drops with left and right mouse clicks.



- ◀ Lorsque le résultat convient, pressez la touche **Entrée**. Sequin drops are generated at each reference point. Les points de connexion et de fixation sont générés automatiquement.



- ◀ Cliquez deux fois pour accéder aux détails d'objet. Change sequins and adjust spacing properties as necessary.



- ◀ Entrez un espacement nominal dans le champ **Espacement**. This is measured from the center to center. Minimum spacing is automatically calculated.
- ◀ Sélectionnez une méthode de **Positionnement** dans la liste :

Option	Fonction
Exact	Uses nominal spacing. This may result in gap formation at the end of the path.
Agrandir pour faire cadrer	Expands nominal spacing to evenly spread sequin distribution.
Contracter pour faire cadrer	Contracts nominal spacing to evenly spread sequin distribution, resulting in an extra sequin.
Manuel	Turns any sequin run into a manual run so that the number of sequins won't change during editing.



Note : If you change a manual sequin run to exact spacing, all sequin drops are recalculated and manual placements lost.

- ◀ To change fixing stitches, click the button in the **Fixing** field. The docker expands to show a library of fixing stitch types. Voir plus loin.

Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)
- ◀ [Manual sequin digitizing](#)
- ◀ [Editing sequin runs](#)
- ◀ [Renforcer les contours](#)
- ◀ [Ajuster les points d'entrée et de sortie](#)

Fixations de paillette

EmbroideryStudio provides a library of predefined fixing stitches for use with sequin runs or fills. Just as you can digitize sequin drops manually or allow the system to calculate them for you, you can manually set fixing size or allow the system to determine it according to sequin shape. And just as you can define custom sequin shapes, you can also define custom fixing stitches to support multi-head sequin devices.

Fixing stitch color

Generally digitizers reserve a single thread color for all sequins, regardless of sequin color. Transparent thread is often used on the machine in order to avoid differences between thread color and sequin color.

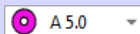
Type de fixation

The choice of fixing stitch really depends on customer requirements. Some may want sequin placements to withstand repeated washing. Others may want to save on stitches to reduce production costs. As the digitizer, you would typically consider the cost of embroidery production against sequin weight in order to find a balance.

Decorative fixings

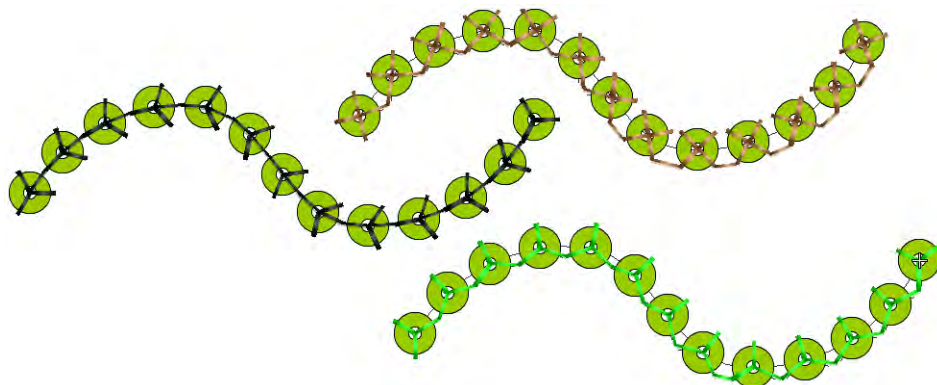
Fixing stitches are not generally part of the decoration. They are there simply to fix sequins to the fabric. Cela dit, le point **Passage paillettes** est en lui-même un point décoratif. A cette fin, vous pouvez sélectionner **Aucun** dans la **Palette de paillettes**. La meilleure façon d'utiliser cette option est quand **Direction dépôt paillette** est paramétrée à **N'importe lequel**.

Apply sequin fixings



Utilisez Paillettes > Palette de paillettes pour faire une sélection à partir d'une palette de formes de paillette définie par l'utilisateur pour le dessin courant.

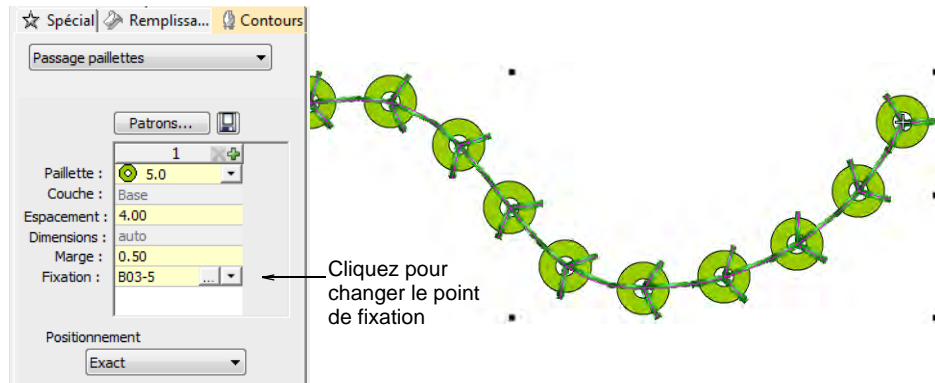
Vous pouvez sélectionner les paillettes avant ou après le processus de numérisation. De la même façon, vous pouvez prédéfinir les points de fixation ou les changer à tout moment.



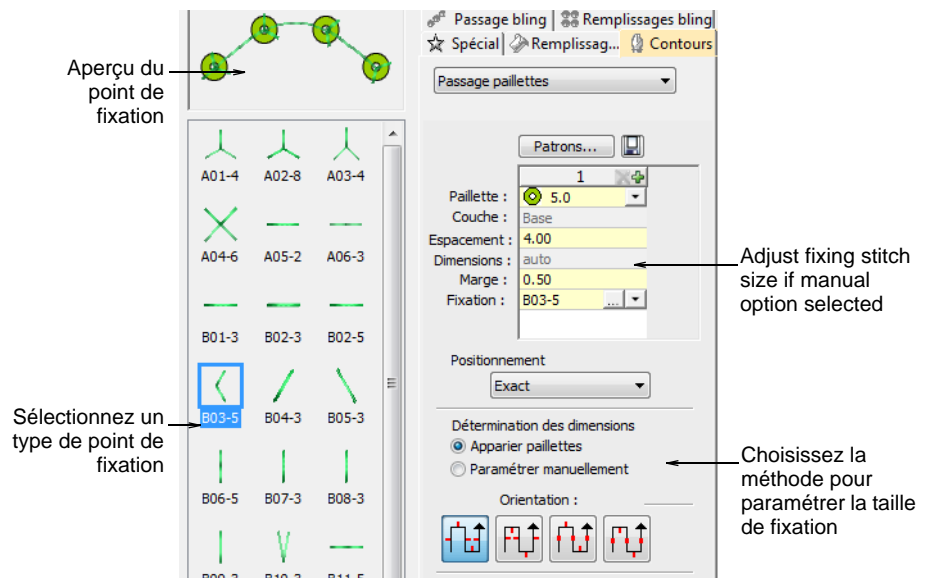
Suggestion : Les numérisateurs veulent parfois générer un passage de paillettes et le recouvrir avec un passage ordinaire pour que les paillettes soient fixées plus fermement. Une autre raison pour retourner en arrière est d'éviter les points de saut entre les objets. L'outil **Reculer/Répéter** est activé pour les objets de passage de paillettes. Lorsqu'il est appliqué, EmbroideryStudio génère des points de broderie manuel, mais laisse les autres fonctions non affectées. Voir également [Contrôler la direction des points](#).

To apply sequin fixing stitches

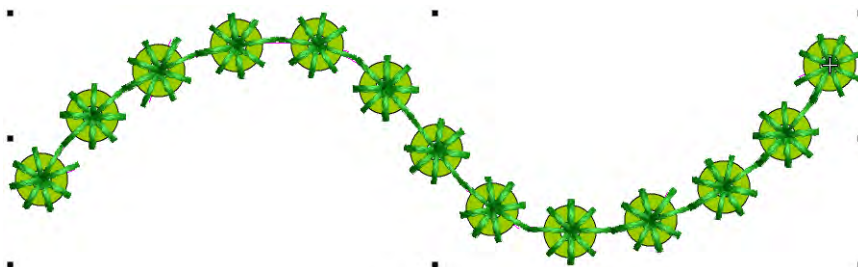
- ◀ To change fixing stitches, double-click to access object properties.



- ◀ Cliquez sur le bouton **Sélecteur** dans le champ **Fixation**. The docker expands to reveal a library of fixing stitch types.



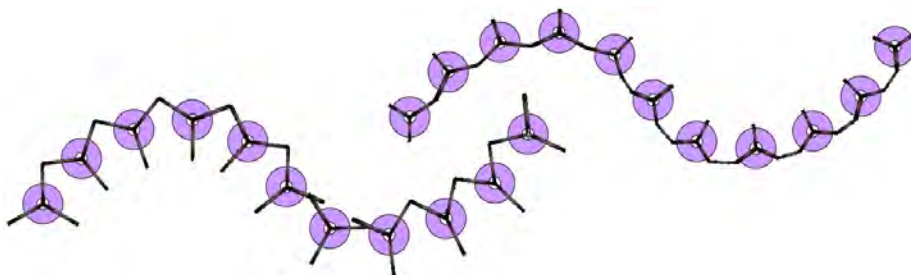
◀ Select the preferred type.



◀ Pour ajuster la taille des points de fixation, sélectionnez une méthode :

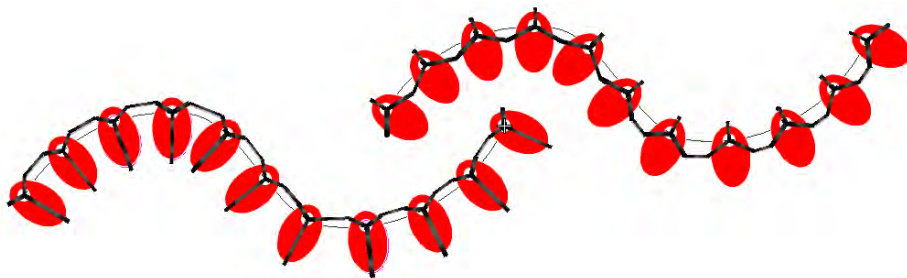
Méthode	Fonction
Apparier paillettes	Définit une marge automatiquement autour de la paillette pour que les points de fixation ne se fassent pas trop près.
Paramétrer manuellement	Enables the Size field and lets you set a fixing stitch size independent of sequin size.

◀ Si vous avez choisi l'option manuelle, spécifiez une valeur dans le champ **Dimensions**. La taille est mesurée à partir du centre de la paillette. Entrez une valeur entre 2,50 mm et 30,00 mm.

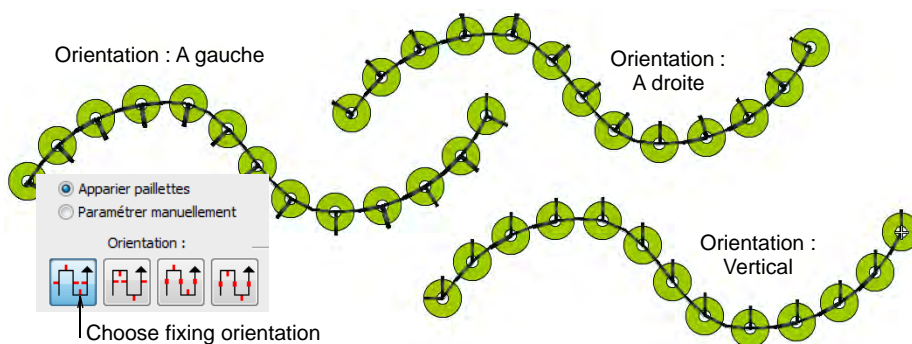


◀ Si vous avez choisi l'appariement automatique, spécifiez une marge pour le point de fixation dans le champ **Marge**. Entrez une valeur entre 0,20 mm et 2,00 mm. Cela fait en sorte que le point de fixation ne se fait pas trop près de la paillette.

- ◀ Si vous avez choisi une forme de paillette excentrique tel que « ellipse », les points de fixation s'y adapteront automatiquement.



- ◀ To adjust fixing orientation, choose one of the preset directions – left/right, up/down.



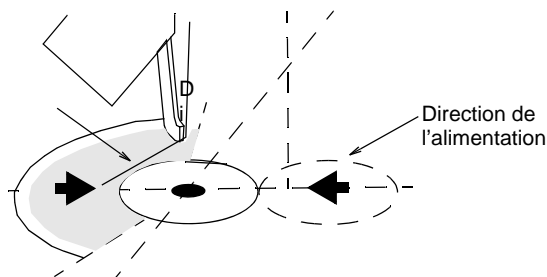
Sujets connexes

- ◀ [Créer fixation de paillette](#)

Set drop-stitch direction

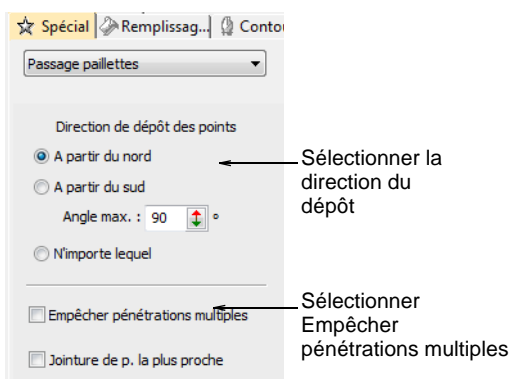
Il existe une option qui permet d'assurer que le point de fixation initial **avant** la paillette est placé dans le sens **inverse** de l'alimentation en paillettes, comme le recommande les fabricants de machines. Sinon, la paillette pourrait être déviée par le fil. Si l'aiguille n'atteint pas le centre de la paillette à cause d'un mauvais positionnement, le tissu de broderie, les aiguilles ou les plaques à aiguille pourraient s'endommager. Dans les machines à têtes multiples, les paillettes sont déposées à partir de l'avant, ou « sud », ce qui veut dire que le point de fixation initial, ou «

point de dépôt », doit être placé sur le côté « nord » (paramètre par défaut). Dans les machines Schiffl, c'est le cas contraire.



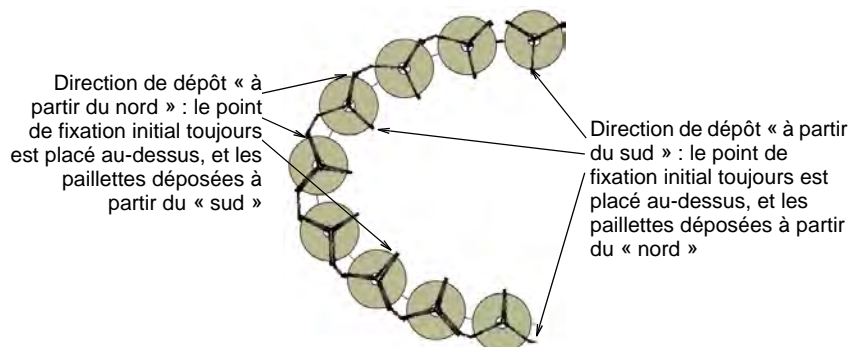
Marche à suivre pour paramétrer la direction du dépôt des paillettes

- 1 Sélectionnez un objet de passage paillettes et cliquez deux fois pour accéder aux propriétés d'objet.



- 2 Sélectionnez la direction de dépôt des points pour s'assurer que le point de fixation initial est à l'opposé de la direction d'alimentation :

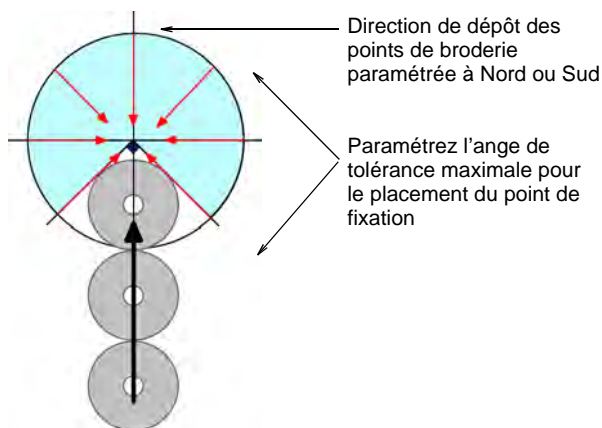
Direction du dépôt des points	Direction de l'alimentation
A partir du nord	Le devant ou « sud » – ce qui est le cas pour les machines à plusieurs têtes.
A partir du sud	Le haut ou « nord » – ce qui est le cas pour les machines Schiffli.



Attention : Avec l'option **N'importe lequel**, la direction n'a pas d'importance. Cette option génère le nombre le plus petit de points de fixation, mais ceci pourrait ne pas convenir à votre distributeur de paillettes. Consultez la documentation de votre machine.

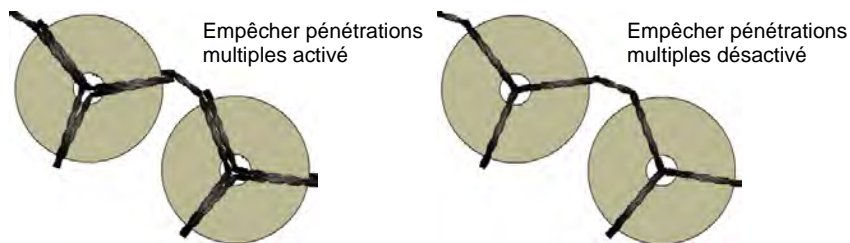
- 3 Saisissez un **Angle max.** pour spécifier une gamme angulaire à l'intérieur de laquelle le dépôt de point se fera.

Vous pouvez paramétrer la valeur des points de fixation Nord ou Sud. Le paramètre par défaut est 90°, mais il peut être augmenté ou diminué en fonction des capacités de votre machine.



4 Le cas échéant, sélectionnez l'option **Empêcher pénétrations multiples**.

Cette option est utilisée pour minimiser les pénétrations sur un même endroit, et pour générer une broderie de fixation compatible avec Schiffli. Si vous sélectionnez le modèle Schiffli, l'option est activée par défaut. Quand cette dernière est désactivée, certains points de fixation auront des pénétrations multiples au même endroit, au centre de la paillette et sur la périphérie.

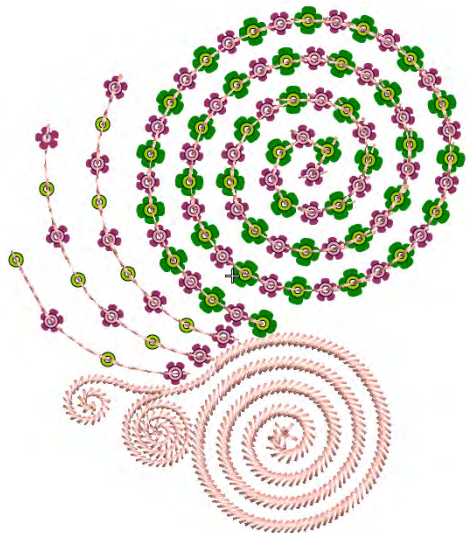


5 Le cas échéant, sélectionnez l'option **Jointure de point la plus proche**.

Par défaut, cette option est désactivée, ce qui veut dire que le système connecte l'étape de sortie du motif de point de fixation, où qu'elle se produise, à l'étape de sortie du motif de point de fixation suivant, de même où qu'elle se produise. A moins, bien sûr, que le point de liaison ne dépasse le point maximal de paillette. Choisissez l'option **Jointure de point la plus proche** si vous voulez **toujours** connecter les motifs de point de fixation de la distance la plus proche de la distance du motif de point de fixation suivant.

Créer des passages de paillettes multiples

EmbroideryStudio enables the creation of multi-sequin designs for supported machines. Créer et de visualiser des patrons prédéfinis de passages de paillettes. These may comprise multiple sequins of different size, color, and shape.



Suggestion : Le mode à paillettes jumelées vous permet aussi de convertir des objets vectoriels en contours de paillettes jumelées. Voir également [Convertissez des illustrations de paillettes](#).

Stacked sequins



Utilisez Paillettes > Paillette manuelle pour numériser des paillettes une par une.



Utilisez Paillettes > Passage paillettes automatique pour créer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.

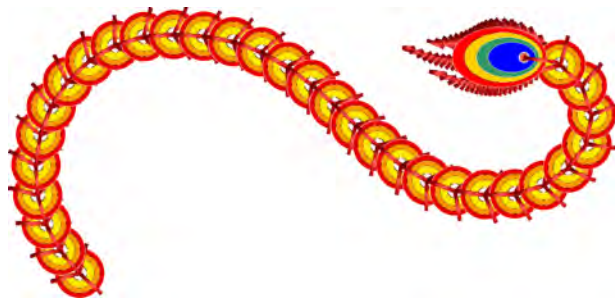


Utilisez Paillettes > Passage paillettes manuel pour numériser manuellement les dépôts de paillette le long d'une ligne numérisée.

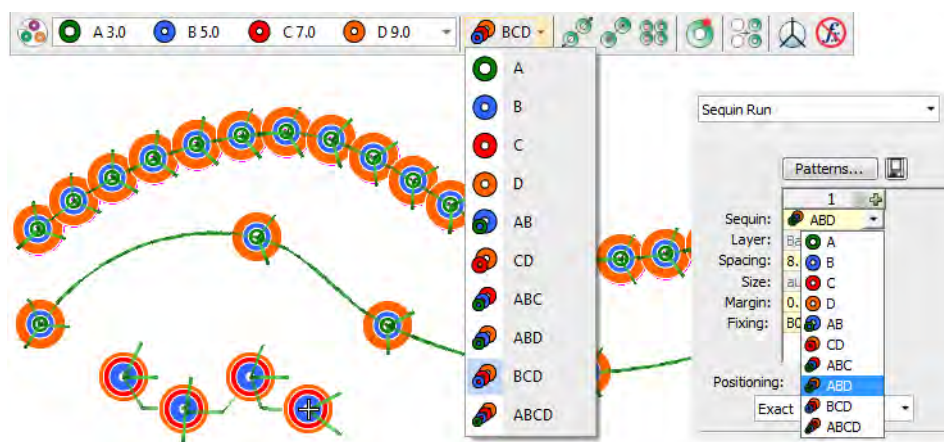


Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.

For those machines that support it, EmbroideryStudio allows you to define multiple sequin drops on the same needle.



Stacked sequins can be used with **Manual Sequin** and **Sequin Run** digitizing methods. Permutations are automatically defined according to the sequin palette.



For those machines that support it, fixing stitches are only applied after all sequins have been dropped. In the case of many twin-sequin machines, the first sequin is dropped, fixed in place, and another dropped on top and stitched again.



Note : If you choose a stacked sequin configuration that the sequin device does not support, the machine will simply ignore that particular drop code.

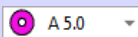
Sujets connexes

- ◀ [Configurer des palettes de paillettes](#)
- ◀ [Numériser des passages de paillettes](#)
- ◀ [Numériser des dépôts de paillettes avec des fixations](#)

Apply multi-sequin run patterns

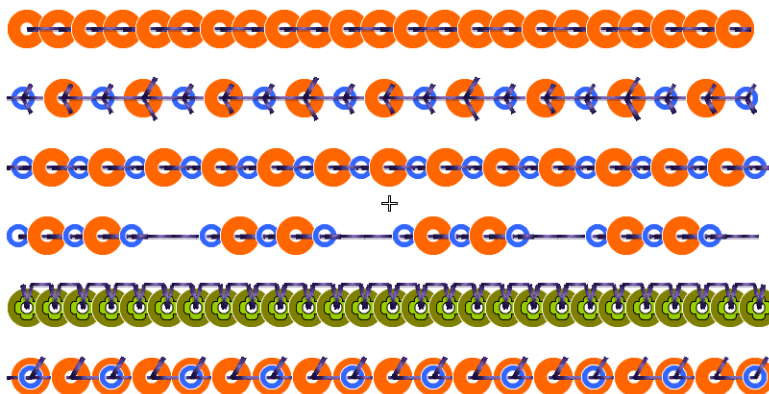


Utilisez Paillettes > Passage paillettes automatique pour créer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.



Utilisez Paillettes > Palette de paillettes pour faire une sélection à partir d'une palette de formes de paillette définie par l'utilisateur pour le dessin courant.

In EmbroideryStudio, you select multi-sequin patterns from a pattern library. While patterns can be used with single sequins, they make more sense when applied to multi-sequin palettes.



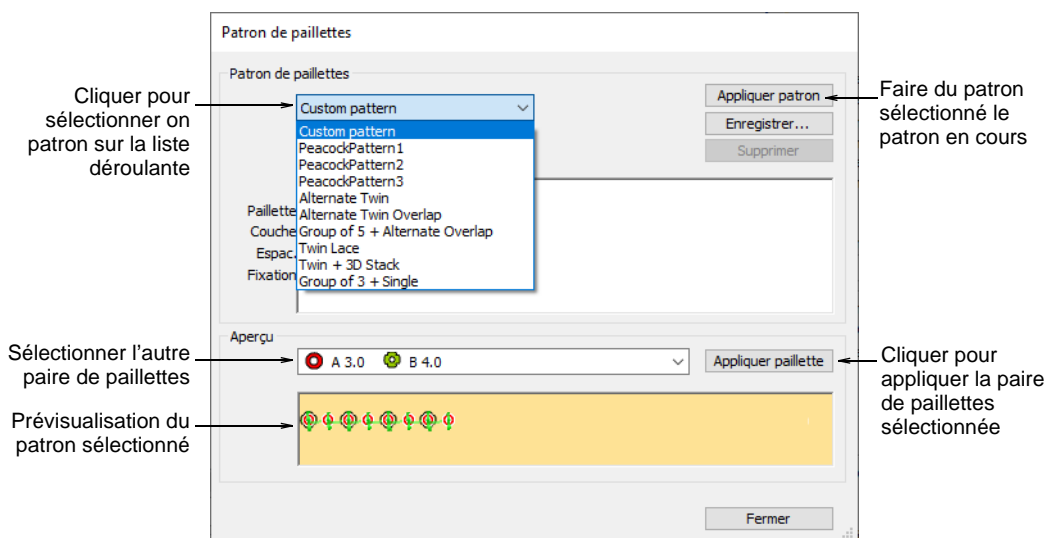
Marche à suivre pour créer un patron de paillettes multiples

- ◀ Optionally, choose an existing sequin run and open **Object Properties**.

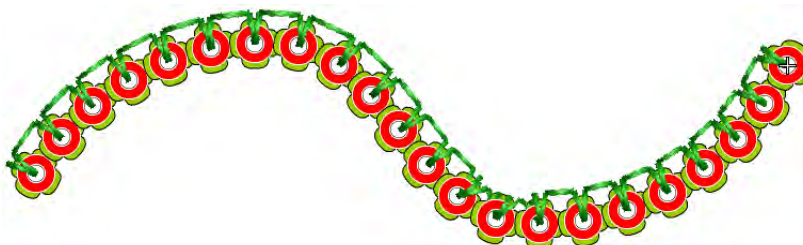


- ◀ Go to the **Outlines > Sequin Run** tab and click the **Patterns** button to access the library.

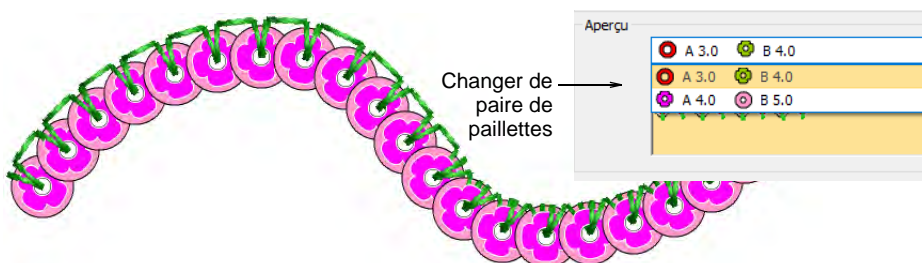
◀ Sélectionnez un patron sur le menu. Une prévisualisation s'affiche.



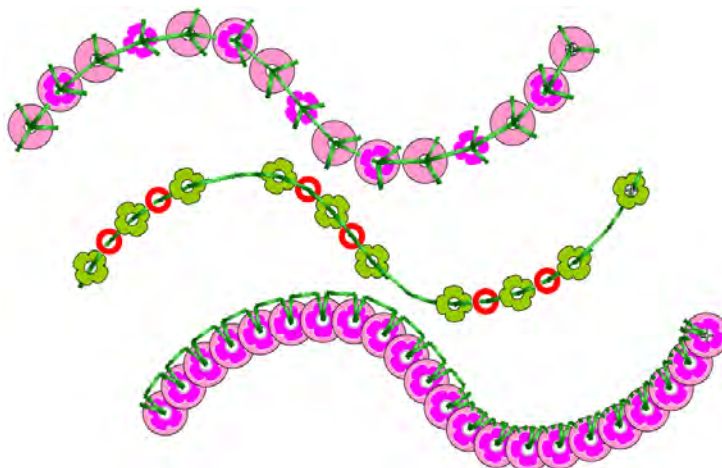
◀ Cliquez sur **Appliquer patron** pour faire du patron sélectionné le patron en cours. Le patron est immédiatement appliqué aux objets de passage de paillettes sélectionnés.



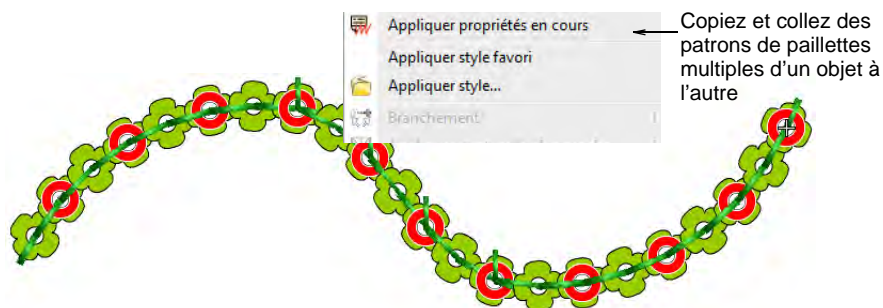
◀ Ou bien, sélectionnez une combinaison de paillettes différentes sur la liste déroulante **Panneau de prévisualisation** et cliquez sur **Appliquer paillette**.



- ◀ Using the **Sequin Run Auto** tool, create your runs. Le même patron sera appliqué jusqu'à ce que vous en changiez.



- ◀ Ou bien, utilisez le tableau de **patrons** en haut du docker **Propriétés d'objet** pour définir votre patron de paillettes. Voir plus loin.
- ◀ Éventuellement, vous pouvez rendre les propriétés d'un objet, y compris les patrons multi-paillettes, « courantes » pour tous les nouveaux objets et les appliquer à des objets existants..



Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Sélectionner mode paillette](#)
- ◀ [Numériser des passages de paillettes](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)
- ◀ [Copier propriétés](#)

Create multi-sequin run patterns



Utilisez Paillettes > Passage paillettes automatique pour créer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.



Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le docker. Définir les propriétés du dessin courant.

Avec EmbroideryStudio vous pouvez créer des patrons de paillettes jumelées personnalisés et de les sauvegarder dans une bibliothèque de patrons pour les utiliser plus tard. Depending on machine capabilities, patterns may involve twin- or multi-sequin drops, with or without sequin stacking.

Points de fixation

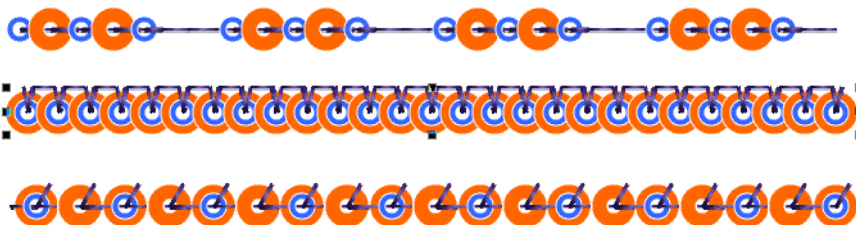
With sequin patterns, the software actually allows you to apply a different fixing type to each sequin. Normally however, you would use the same fixing for all sequins in the pattern. Typically you would consider the cost of embroidery production against sequin weight in order to find a balance. The fewer stitches used, the lower the production cost. At the same time, you want sequins to stay in place during use or washing.

Sequin stacks

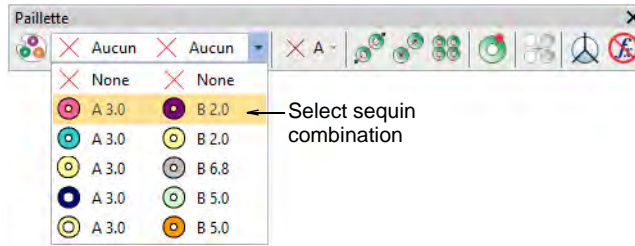
For stacked sequins, pattern setup depends on machine capabilities. With Dahao format, the sequin stack is dropped and secured with a single fixing stitch. For non-Dahao machine formats, the first sequin is dropped, secured, and another dropped on top and stitched again.

Marche à suivre pour créer un patron de paillettes multiples

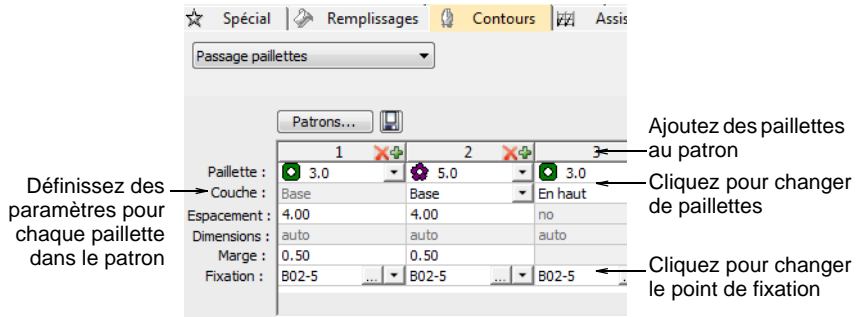
- ◀ Create a sequin-run object with **Sequin Run Auto** or select an existing object. This allows you to preview your pattern as you go.



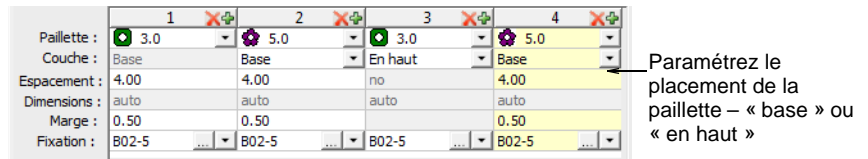
- ◀ Select the sequin combination you want to use.



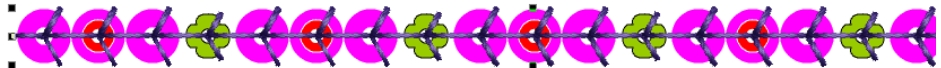
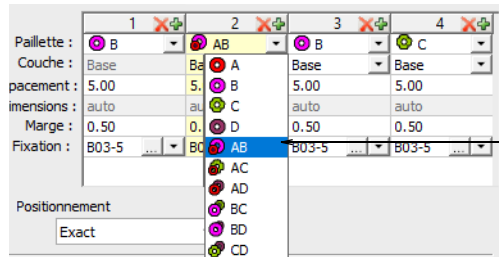
- ◀ Ouvrez **Propriétés d'objet**. The **Pattern** table displays sequins currently in use.



- ◀ Add or remove sequins via the + and X buttons in the column header.
- ◀ Sélectionnez un paillette dans la liste. The selected sample updates immediately.
- ◀ If your machine format supports it – e.g. Tajima TBF, Barudan FDR II or 3, SWF Twin Sequin, etc – you can set up stack sequins using the **Layer** field. Précisez si la paillette doit être empilée (« par-dessus ») ou former une nouvelle « base ».

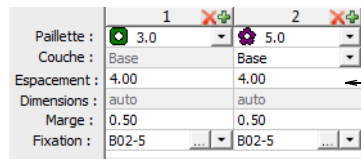


- ◀ With Dahao format, you can choose sequin stacks from the combinations in the droplist. In this case, two or even three sequins can be dropped simultaneously and locked with a single fixing stitch.



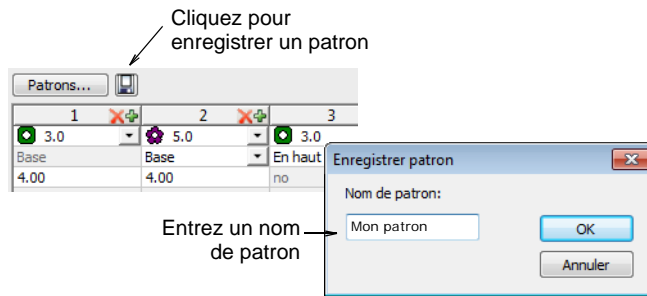
Suggestion : The digitizer needs to know the machine capabilities by heart. If an unsupported combination is selected – e.g. four sequin stack feeding – the drop code is ignored on the machine.

- ◀ Entrez un espacement nominal pour chaque paillette dans le champ **Espace**. L'espacement est mesuré du centre d'une paillette au centre de la suivante.



- ◀ Dans le champ **Fixation**, sélectionnez le type de fixation désiré. Generally you'll use the same fixing for all sequins in the pattern.

- ◀ When satisfied with the sequin-run pattern, click **Save** to record the pattern for future use.






- ◀ Entrez un nom pour le patron et cliquez sur **OK**. It is now available in the **Sequin Pattern** dialog.

Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Numériser des passages de paillettes](#)
- ◀ [Apply multi-sequin run patterns](#)

Editing sequin runs

-  Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour redimensionner des objets en utilisant les poignées de sélection.
-  Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour refaçonner les objets de passage de paillettes sélectionnés.
-  Utilisez Paillettes > Édition paillettes pour ajuster avec précision le placement de paillettes individuelles.

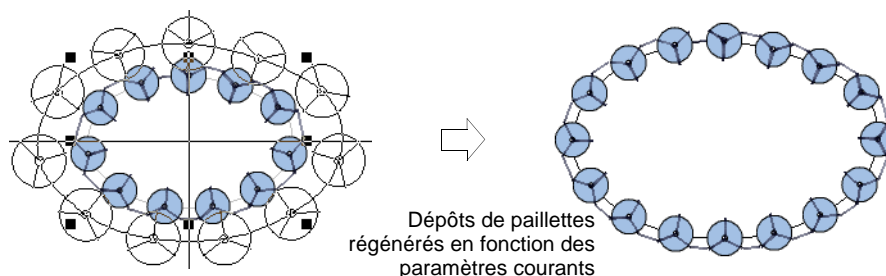
Vous disposez d'un contrôle total sur le redimensionnement et le refaçonnage des objets de passage de paillettes. You can also manually fine-tune sequin spacings as well as remove or add individual sequins. Vous pouvez même éditer des points de fixation un par un.



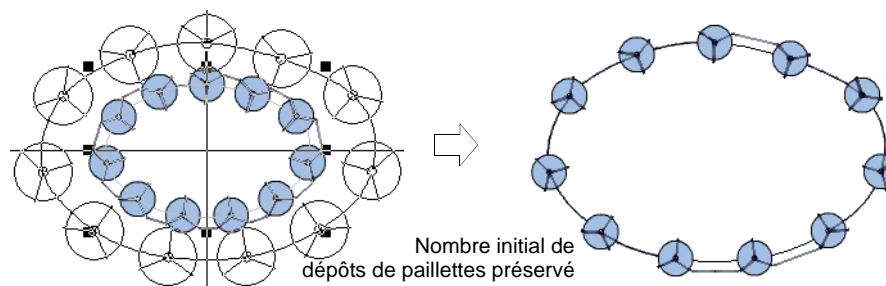
Note : Editer manuellement des objets de passage de paillettes désélectionne automatiquement toutes les options. Si vous reparamétrez à **Exact**, **Contracter pour faire cadrer** ou **Agrandir pour faire cadrer**, toutes les éditions manuelles seront perdues et les gouttes de paillettes sont recalculées.

Marche à suivre pour éditer un passage de paillettes

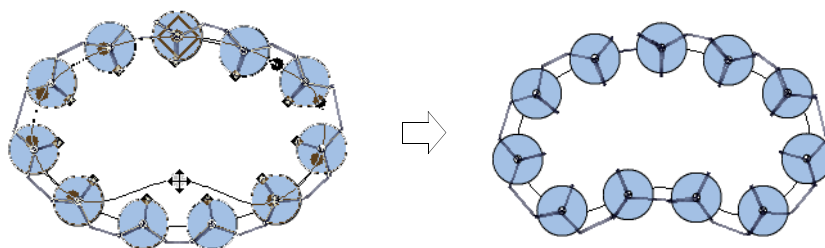
- ◀ Redimensionnez les objets de passage de paillettes de la façon habituelle en cliquant et faisant glisser les poignées de sélection, ou en ajustant les propriétés générales.
- ◀ Si l'objet est créé avec l'outil **Passage paillettes automatique**, les dépôts de paillettes sont automatiquement recalculés.



- ◀ Si l'objet est créé avec l'outil **Passage paillettes manuel**, le nombre initial de dépôts de paillettes est préservé.

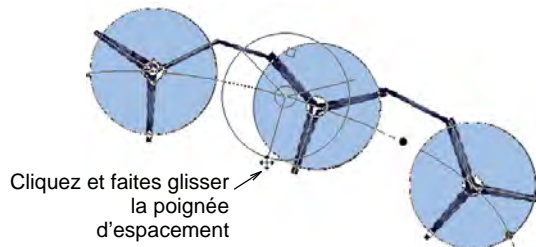


- ◀ Refaçonnez les lignes de passage paillettes avec l'outil **Refaçonner**. Ajoutez des nœuds de refaçonnage en cliquant à gauche ou à droite sur le contour.



- ◀ Réglez avec précision les espacements de paillettes prises individuellement avec l'outil **Edition paillettes** – en cliquant et faisant glisser un **point de contrôle** en losange. Maintenez la touche

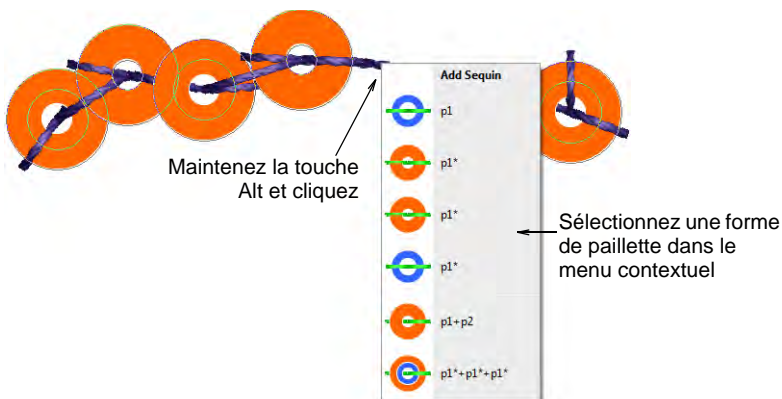
Maj ou la touche **Ctrl** pour sélectionner une série de points de contrôle ou plusieurs points de contrôle.



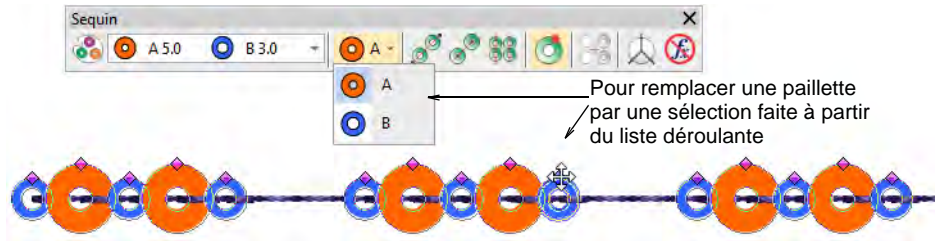
- ◀ Supprimez les paillettes sélectionnées en pressant la touche **Supprimer**.



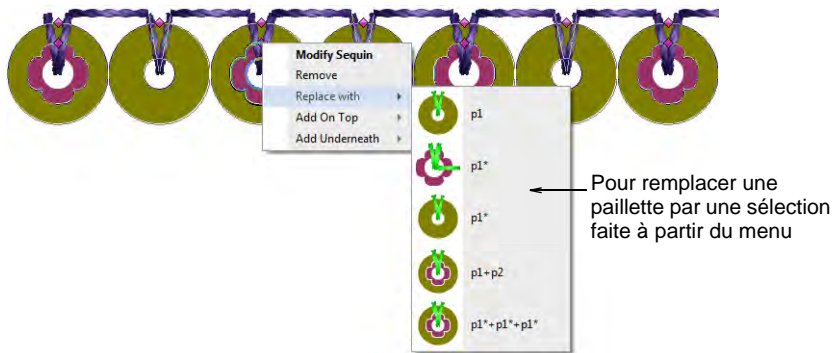
- ◀ Ajoutez des paillettes en maintenant la touche **Alt** et en cliquant sur la ligne de passage. If you are in multi-sequin mode, select options, including stack sequins, from the popup menu.



- ◀ To replace a sequin in multi-sequin mode, click a diamond control point and select an alternative from the **Manual Sequin** droplist.



- ◀ En mode multi-paillettes, cliquez à droite sur un point de contrôle en losange pendant que vous modifiez une paillette particulière. Les options comprennent : Supprimer la paillette, la remplacer, ajouter une autre paillette par-dessus ou par-dessous :



Sujets connexes

- ◀ [Redimensionner des objets](#)
- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Chapitre 45

Paillettes avancées

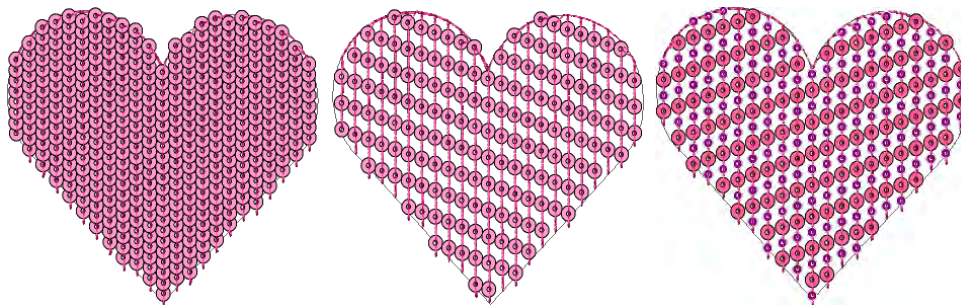
Certaines machines à broder sont équipées de distributeurs qui déposent les paillettes sur le vêtement durant le processus de broderie. Machine capabilities vary widely. Some machines only support single-sequin devices. Some machines support twin-sequin devices. Newer machines can support multi-sequin devices. These may perform consecutive sequin feeds – one at a time whilst stitching. Some may allow ‘stack feeding’, where multiple sequins are dropped and secured with a single fixing stitch.



Cette section décrit comment créer des remplissages de paillettes, qu'il s'agisse de paillettes simples ou multiples, avec ou sans bordures. Elle aborde les remplissages de paillettes fantaisie ainsi que les paillettes flip. Elle traite également de l'édition des remplissages de paillettes et de la conversion d'objets en paillettes. Il traite de la numérisation de paillettes simples et de paillettes personnalisées ainsi que de la sortie de dessins de paillettes.

Créer des remplissages de paillettes

La fonctionnalité **Remplissage paillettes** procure un moyen de remplir des formes complexes avec les paillettes arrangées en une série de colonnes. Le remplissage peut aussi comprendre une bordure, avec ou sans marge. La bordure de l'objet peut être faite avec des paillettes différentes ou identiques et est une propriété de l'objet.



Les remplissages de paillettes sont reliés entre eux par une série de points de passage et de passages de parcours. Les parcours entre les colonnes sont placés le long du contour d'objet. Les centres des paillettes ne se trouvent jamais en dehors du contour de l'objet. Cependant, les points de fixation de paillettes peuvent se situer en dehors du contour d'objet en fonction des paramètres en cours.



Suggestion : La fonction **Afficher répétitions** affiche des dessins se répétant, y compris des paillettes, en **TrueView** comme en affichage de points de broderie. Vous pouvez afficher un dessin, même pendant la numérisation, avec n'importe quel nombre de répétitions. Voir également [Afficher des répétitions de dessin](#).

Numériser des remplissages de paillettes

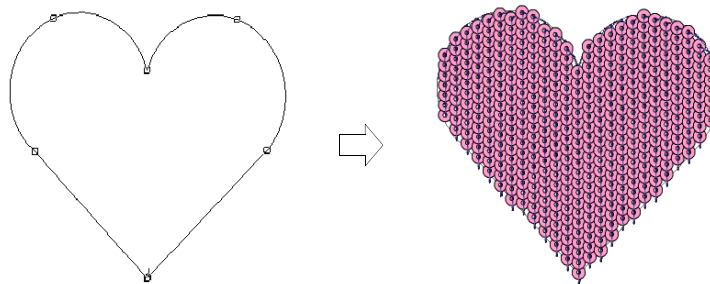


Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.

Before you can use the **Sequin** tools, you need to choose a suitable machine format. Similarly, you need to prepare a palette of sequins according to capabilities of your chosen machine. Pour plus amples informations, voir [Sélectionner mode paillette](#).

Une fois configurée, la palette est disponible à l'utilisation dans la barre d'outils **Paillettes** ou dans le docker **Propriétés d'objet**. Numériser des

objets remplis de paillettes est essentiellement identique au procédé de numérisation des objets de remplissage complexe.



Double-clicking the object will invoke **Object Properties** similar to sequin run properties. Pour plus amples informations, voir [Numériser des passages de paillettes](#).

☆ Spécial Remplissages Con

Remplissage colonne de paillettes

Paramètres d'agencement des paillettes

Angle : 90 °

Espacement : 2.70 mm

Colonnes : Contracter pou

Rangs : Contracter pou

Décalage : 2.50 mm

Direction : [Icons]

Ajouter marge de remplissage

2.50 mm

Ajouter bordure

Sél. Bordure paillett

Patron

Paillette : 5.0

Base

Couche : 4.00

Espacement : auto

Dimensions : 0.50

Marge : C01-1

Fixation :

Sequin layout settings control overall appearance of sequin fills

Contrôler marge de remplissage avec ou sans bordure

Ajouter une bordure selon préférences

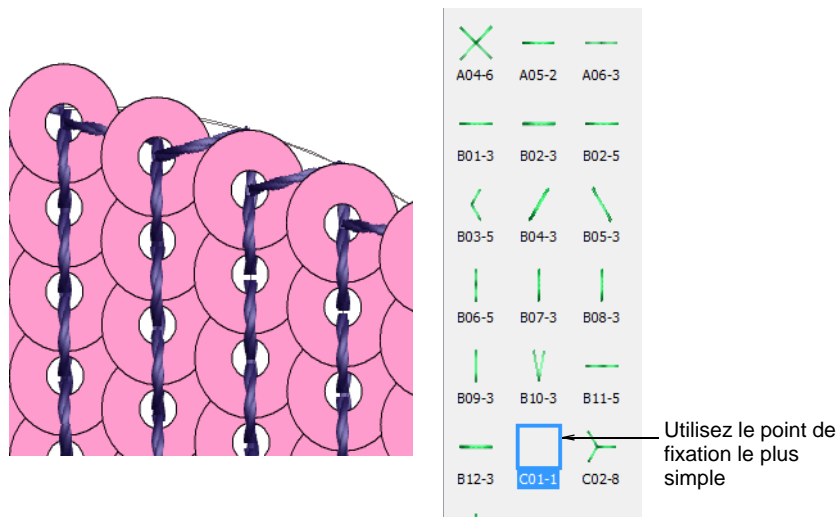
Contrôler paramètres paillettes pour remplissages et bordures

Contrôler fixations pour remplissages et bordures

Les contrôles disponibles sur l'onglet **Remplissages > Remplissage colonne de paillettes** pour les patrons et les points de fixation sont résumés dans le tableau ci-dessous.

Contrôle	Description
Paramètres de disposition des paillettes	Utilisez ces paramètres pour contrôler l'ensemble de l'agencement de la grille de remplissage, comprenant l'angle, les espacements de paillettes et les décalages à l'intérieur de la grille. Pour plus amples informations, voir Ajuster la disposition des paillettes .
Marge de remplissage	Inclut ou non une marge de remplissage, comme requis. Aucune paillette n'aura son centre placé à l'extérieur de la marge de remplissage. Généralement utilisée avec une bordure, mais pas nécessairement. Pour plus amples informations, voir Ajuster la disposition des paillettes .
Ajouter bordure	Les remplissages de paillettes peuvent comprendre une bordure, avec ou sans marge. La bordure est une propriété de l'objet. Pour plus amples informations, voir Fancy sequin fills .
Sélectionnez	Détermine quels patrons sont affichés : <ul style="list-style-type: none"> • Remplissage paillettes : Affiche le patron de remplissage • Passage paillette : Affiche le patron de bordure Tous les autres contrôles fonctionnent de la même façon que pour Passage paillettes.

Les points de fixation sont sélectionnés de la même façon que les passages de paillettes. Pour les remplissages de paillettes, nous vous recommandons d'utiliser le point de fixation disponible le plus simple – C01-1.



Sujets connexes

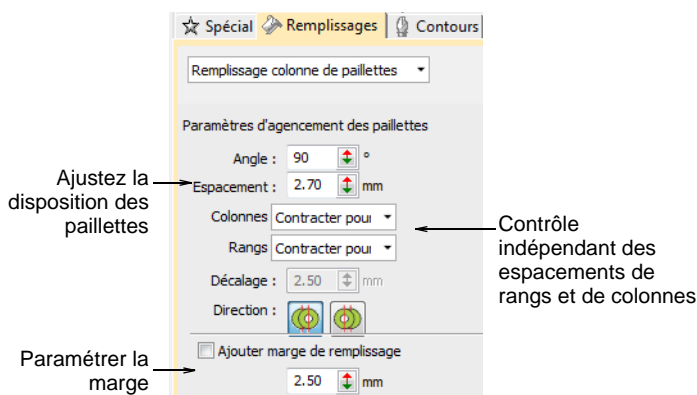
- ◀ Sélectionner mode paillette
- ◀ Numériser des passages de paillettes
- ◀ Fixations de paillette
- ◀ Créer des formes libres

Ajuster la disposition des paillettes



Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.

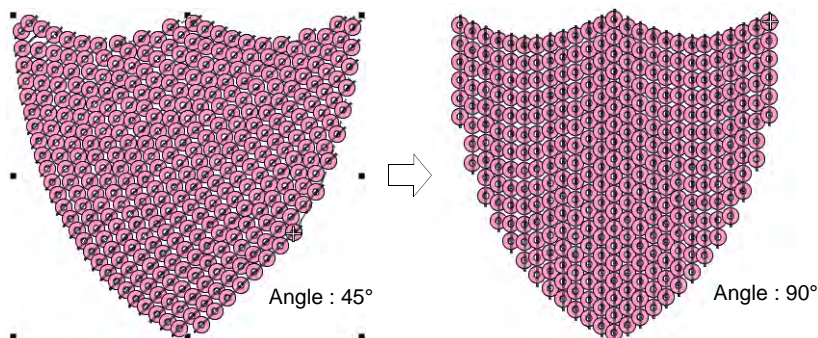
Utilisez ces paramètres pour contrôler l'ensemble de l'agencement de la grille de remplissage, comprenant l'angle, les espacements de paillettes et les décalages à l'intérieur de la grille.



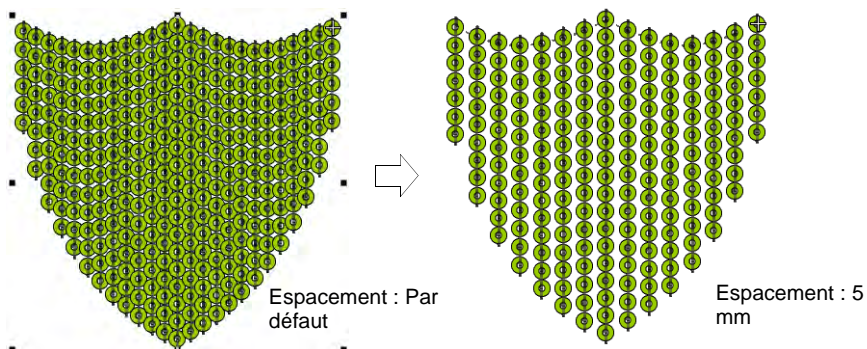
Remplissage paillettes offre un contrôle indépendant des espacements de colonne et de rangs. Paramétrer l'espacement nominal dans le champ **Espacement**. Vous avez l'option d'élargir ou de contracter les espacements dans les rangs ou les colonnes. Chaque ligne est ajustée séparément. Le but est de faire suivre les paillettes jusqu'au bord de la forme le plus près possible.. Cela est moins important si vous ajouter une bordure au remplissage.

Marche à suivre pour ajuster la disposition des paillettes

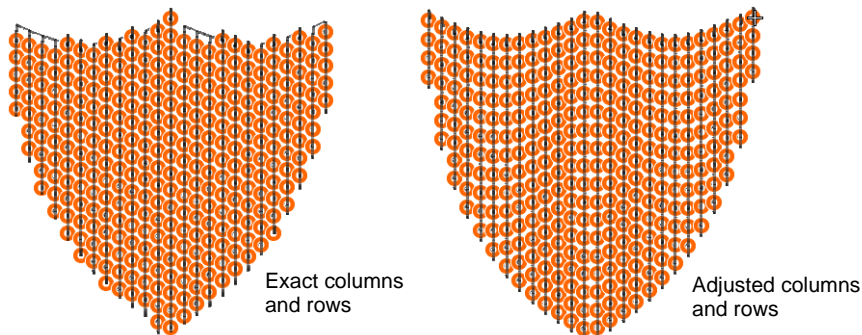
- ◀ Ajustez l'**Angle** comme indiqué.



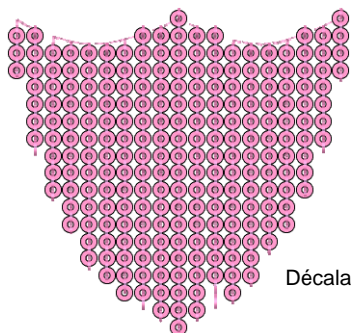
- ◀ Ajustez l'**Espacement** comme indiqué. Ce paramètre contrôle l'espacement des colonnes, pas l'espacement des rangs.



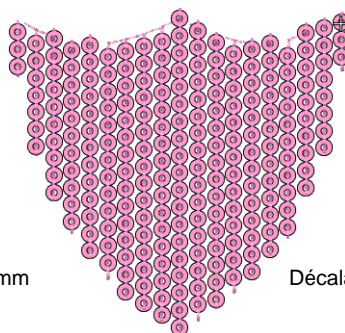
- ◀ Use **Columns** and **Rows** settings to make sequins fit the grid or adjust line-by-line to fit the shape. Cela est moins important si vous ajoutez une bordure au remplissage.



- ◀ Ajustez le **Décalage** comme indiqué. This only works if you have set **Rows** to 'exact' spacing.

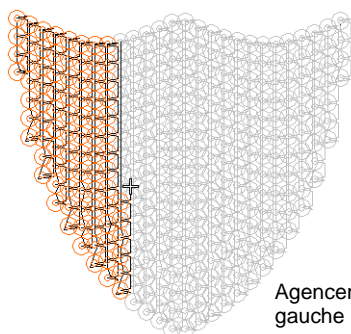


Décalage : 0 mm

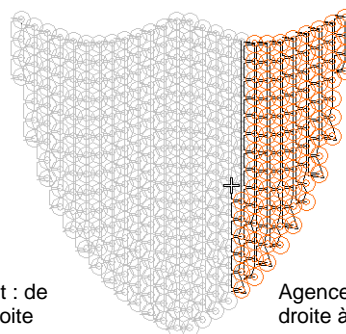


Décalage : 5 mm

- ◀ Ajustez la **Direction** comme indiqué. This does not affect sequin layout, but it does affect stitching order, whether left-to-right or right-to-left. It may affect the appearance of fixing stitches.

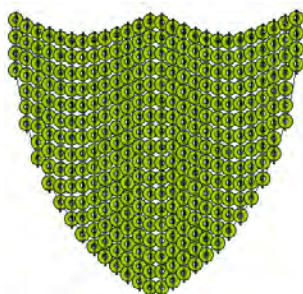


Agencement : de gauche à droite

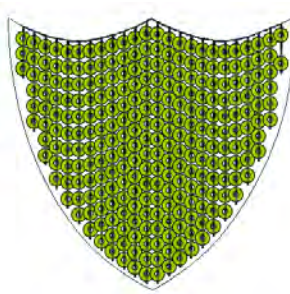


Agencement : de droite à gauche

- ◀ Activez **Ajouter marge de remplissage** et ajustez le paramètre de marge comme désiré. This is generally used in conjunction with the **Add border** option. Voir plus loin.



No margin



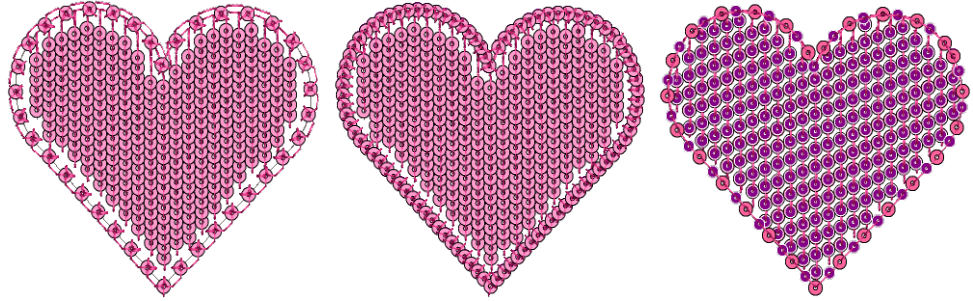
Margin added



Margin with border

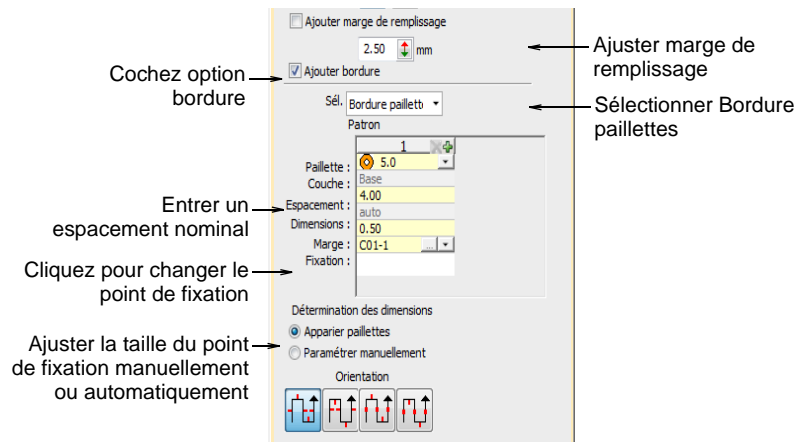
Ajouter des bordures de paillettes

Les remplissages de paillettes peuvent comprendre une bordure, avec ou sans marge. La bordure est une propriété de l'objet. If a twin-sequin capable machine is selected, the border and fill can differ. They can be comprised of single sequins or sequin patterns.



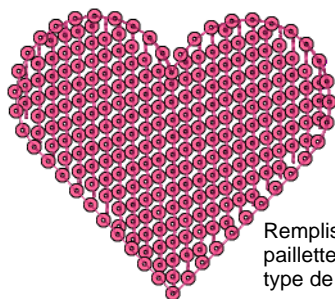
Marche à suivre pour ajouter une bordure de paillettes

- ◀ Sélectionnez un objet de remplissage paillettes et cliquez deux fois pour accéder aux propriétés d'objet.

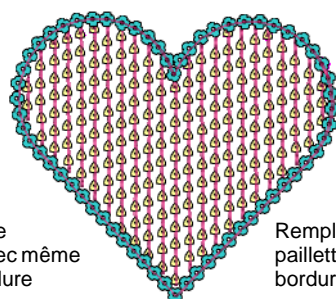


- ◀ Cochez la case **Ajouter bordure** et sélectionnez **Bordure paillettes** sur la liste déroulante.

- ◀ Ajustez la forme de paillette comme indiqué. Cela peut être pareil ou différent du remplissage paillettes si vous avez une machine prenant en charge les paillettes jumelées.

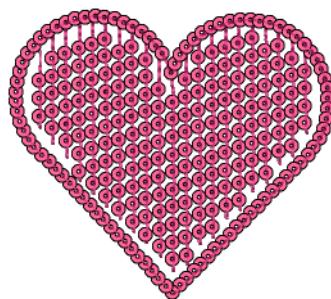
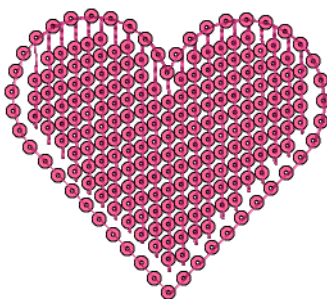


Remplissage paillettes avec même type de bordure

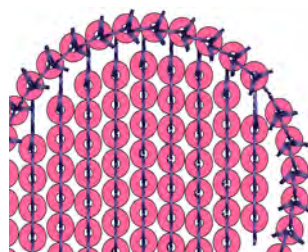


Remplissage paillettes avec type de bordure différent

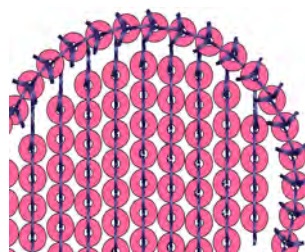
- ◀ Ajustez la marge de remplissage et l'espacement de bordure comme indiqué.



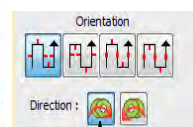
- ◀ Paramétrez la direction des points de fixation de la bordure de paillettes.



Direction des points de fixation : dans le sens horaire



Direction des points de fixation : dans le sens inverse



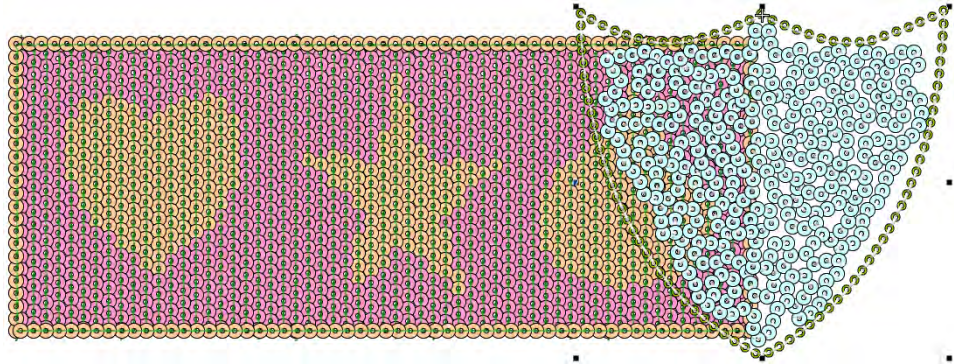
Ajustez le direction des points de fixation

Sujets connexes

- ◀ [Numériser des passages de paillettes](#)
- ◀ [Fixations de paillette](#)

Special sequin fills

EmbroideryStudio provides techniques for creating special sequin fills, including reversible or 'flip' sequins and scalable sequin stipple fill.



Fancy sequin fills



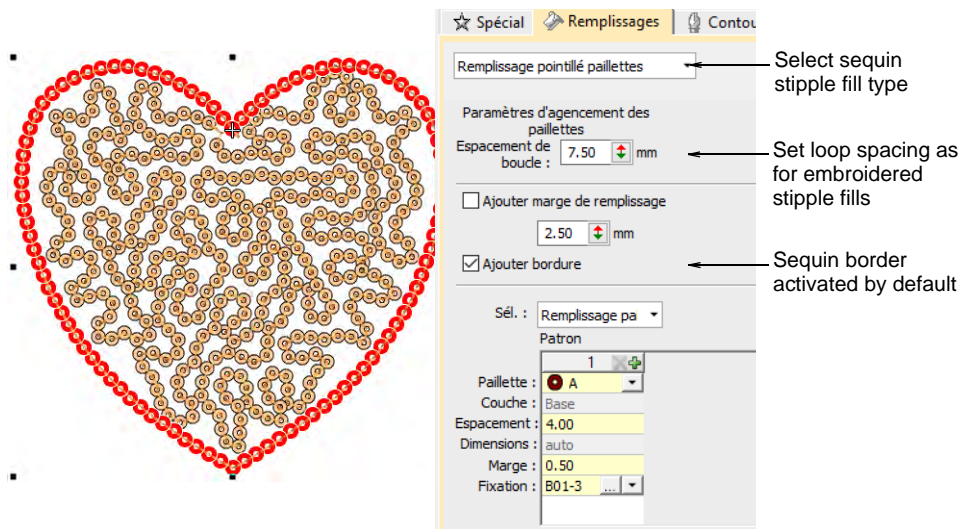
Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.

EmbroideryStudio allows you to create fancy sequin fills by a variety of methods.

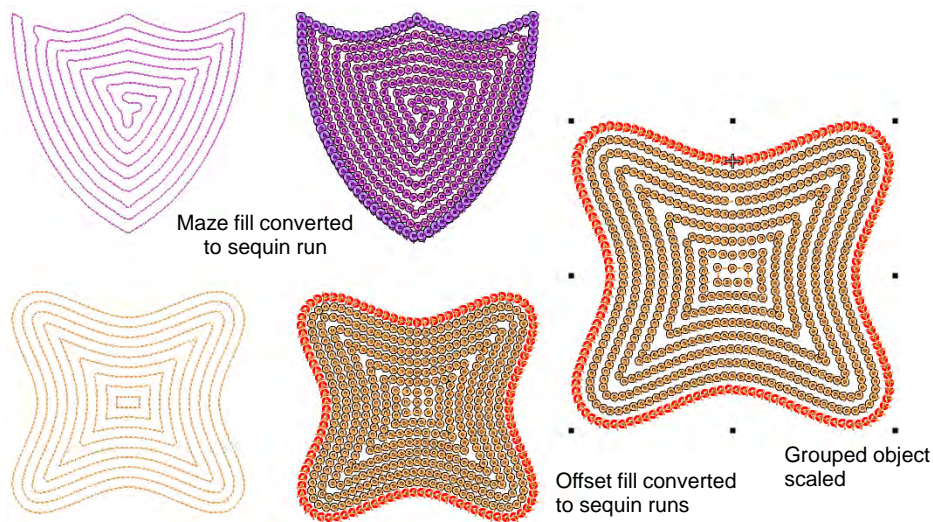


Create variegated stipple fills automatically with single or multi-color sequin patterns. Ces objets peuvent être redimensionnés et refaçonnés

comme tout autre objet de broderie. For stipple fills, sequin borders are activated by default.



You can create other fancy sequin fills by the conversion method. This is technically a 'workaround' since it does not produce a scalable sequin object. However, if your design requires it, you can first create the desired shape using, for example, **Maze** or **Offset** fill. Set spacing sufficient to accommodate the sequins you want to use. Then break apart and convert the resulting run objects to sequin runs. These can be grouped. But note what happens when you scale the object – sequins are recalculated for each run, but the gap between lines increases.



Sujets connexes

- ◀ Convertir des objets avec Espace de travail Wilcom
- ◀ Désassembler des objets composés
- ◀ Effets de pointillage
- ◀ Remplissages dédales
- ◀ Remplissages décalés

Retourner les paillettes



Utilisez Affichage > Afficher fonctions pour basculer l'affichage des symboles de fonctions machine. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Affichage > Afficher points de broderie pour basculer l'affichage des points de broderie. Cliquez à droite pour les paramètres.



Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.



Utilisez Dockers > Gravure de l'estampille pour définir un patron de pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.

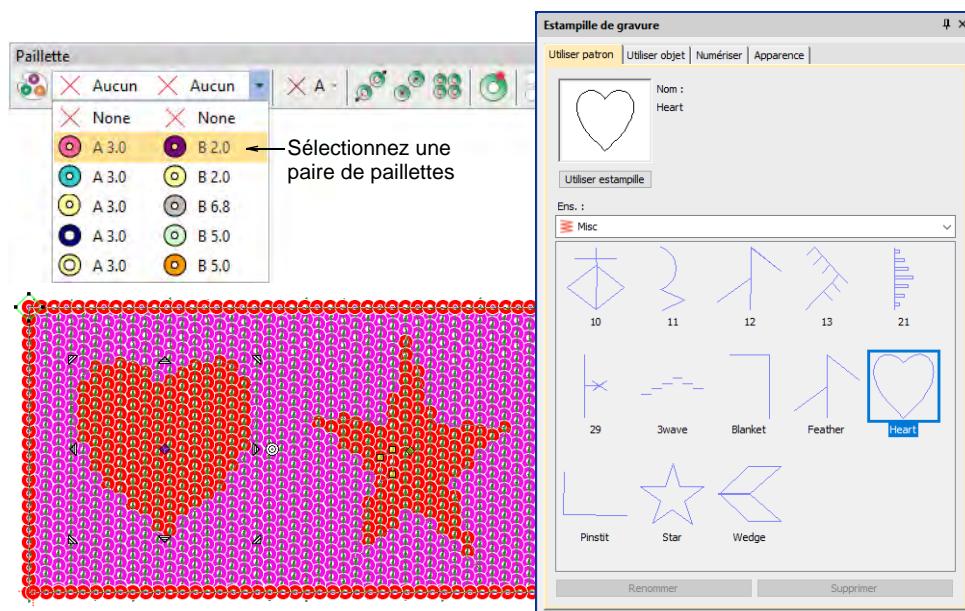


Utilisez Afficher > Retourner les paillettes pour basculer entre le recto et le verso des passages et des remplissages de paillettes dans les dessins de paillettes réversibles. Définir les couleurs dans le Sequin Palette Editor.

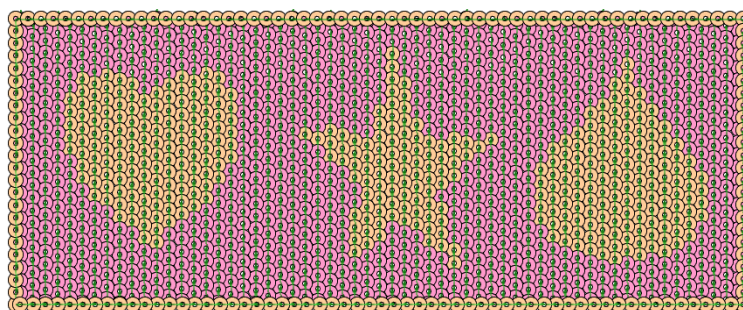
Flip sequins, also known as reversible sequins, create a color-changing effect which is very fashionable. Beginning with children's wear, flip sequins have found a wide variety of applications, from reversible sequin shirts, pillow cases, bags, cases, note books, and more. Their use is simple – swipe up or down to reveal the reverse side with sometimes surprising effects. Flip sequins have also found their way into high fashion.



Remplissage paillettes peut maintenant être utilisé en combinaison avec **Gravure de l'estampille** pour numériser et faire des remplissages de paillettes jumelées prédéfinies. Le patron d'estampille prend la couleur de l'autre paillette dans la paire sélectionnée. Use the **Reshape** tool to size, rotate and reshape stamp patterns.



If you have defined reversible or 'flip' sequins, click the **Flip Sequin** control to view the reverse image as it will appear on stitchout.



Sujets connexes

- ◀ [Configurer des palettes de paillettes](#)
- ◀ [Créer des patrons de points avec des estampillages](#)

Creating multi-sequin fills



Utilisez Dockers > Propriétés d'objet pour activer-désactiver le docker. Définir les propriétés du dessin courant.

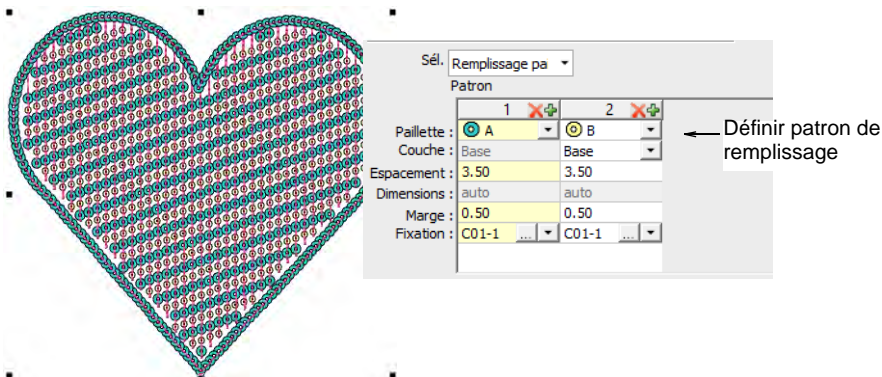
Si vous possédez une machine pouvant prendre en charge des paillettes jumelées ou multi-paillettes, vous pouvez utiliser la commande **Patrons** pour créer des bordures et/ou des remplissages à patrons. Utilisez-la également pour contrôler l'espacement des paillettes indépendamment de l'espacement des lignes. Tous les autres contrôles fonctionnent de la même façon que pour **Passage paillettes**. Le processus est essentiellement le même que pour créer un patron de passage de paillettes multiples, sauf que vous ne pouvez l'enregistrer pour utilisation ultérieure.



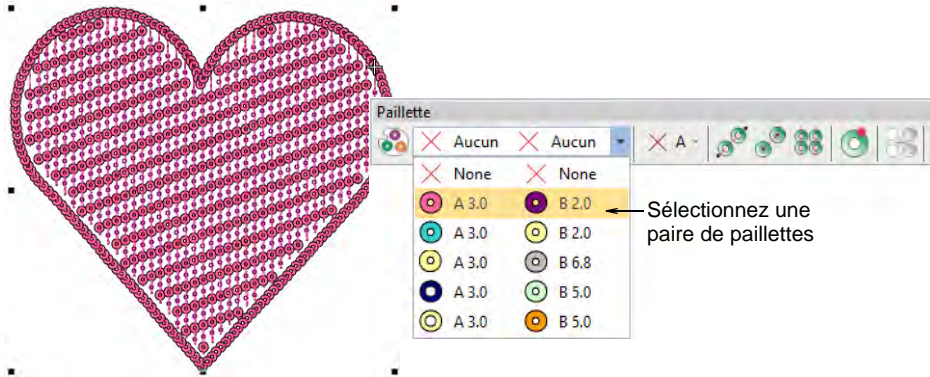
Suggestion : Le mode à paillettes jumelées vous permet aussi de convertir des objets vectoriels en contours de paillettes jumelées. Voir également [Convertissez des illustrations de paillettes](#).

To create multi-sequin fill patterns

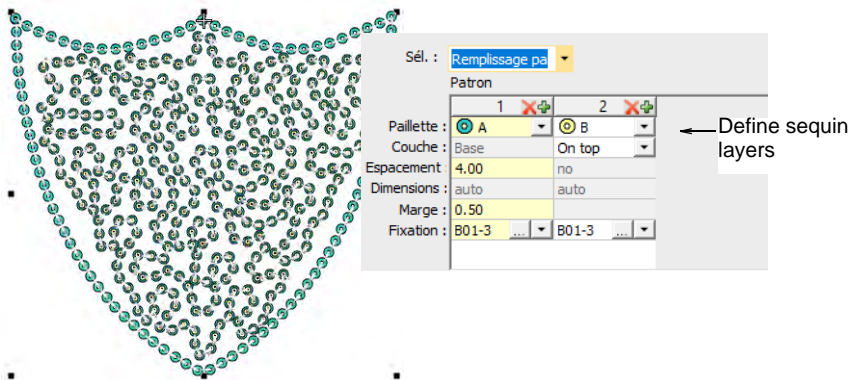
- ◀ Ouvrez **Propriétés d'objet** et définissez un patron de remplissage comme vous le feriez pour un passage de paillettes.



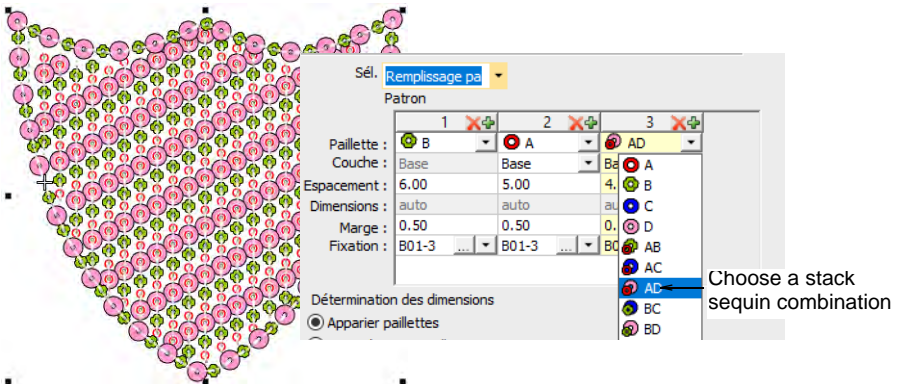
- ◀ Changez les combinaisons de paillettes si souhaité.



- ◀ If your machine format allows it, define sequin layers as you would for a sequin run, one sequin serving as the 'base', and the other dropped 'on top'.



- ◀ With Dahao format, choose sequin stacks from the combinations in the droplist.





Note : If you choose a stacked sequin configuration that the sequin device does not support, the machine will simply ignore that particular drop code.

- ◀ Éventuellement, vous pouvez rendre les propriétés d'un objet, y compris les patrons multi-paillettes, « courantes » pour tous les nouveaux objets et les appliquer à des objets existants..



Sujets connexes

- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)
- ◀ [Fixations de paillette](#)

Editing sequin fills



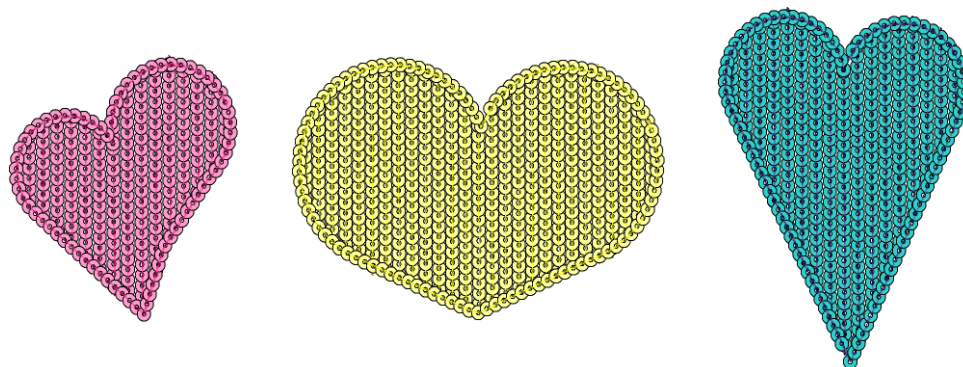
Utilisez **Refaçonner** > **Refaçonner objet** pour refaçonner des objets sélectionnés à l'aide de points de contrôle.



Utilisez **Paillettes** > **Édition paillettes** pour ajuster avec précision le placement de paillettes individuelles.

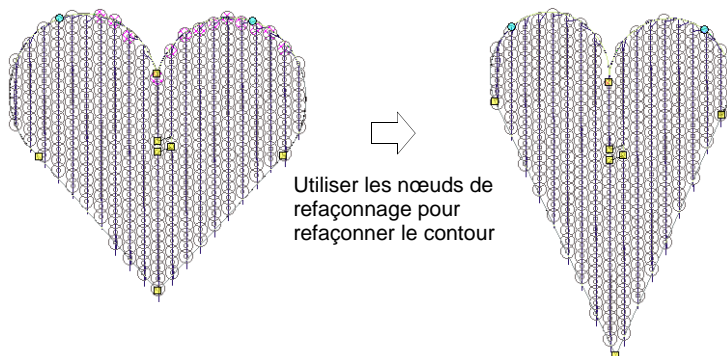
En vous servant des propriétés d'objet ou de l'outil **Refaçonner objet**, vous pouvez contrôler la forme globale de remplissages paillettes ainsi

que leur agencement. Vous pouvez aussi paramétrer des points d'entrée et de sortie pour éviter des pénétrations d'aiguille trop nombreuses.



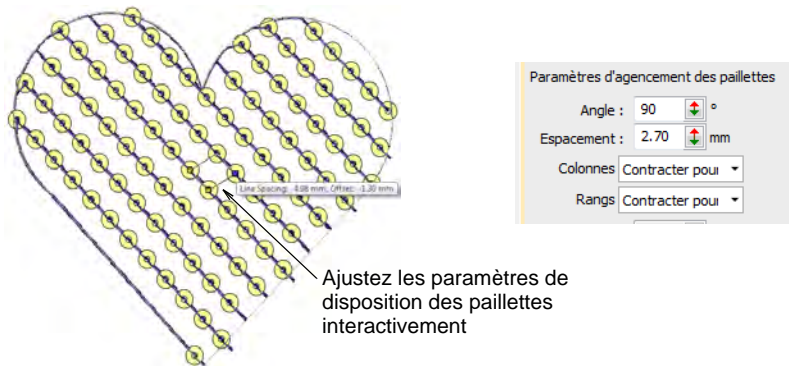
Marche à suivre pour refaçonner et éditer un remplissage de paillettes

- ◀ Sélectionnez un objet rempli de paillettes et cliquez sur l'icône **Refaçonner**.

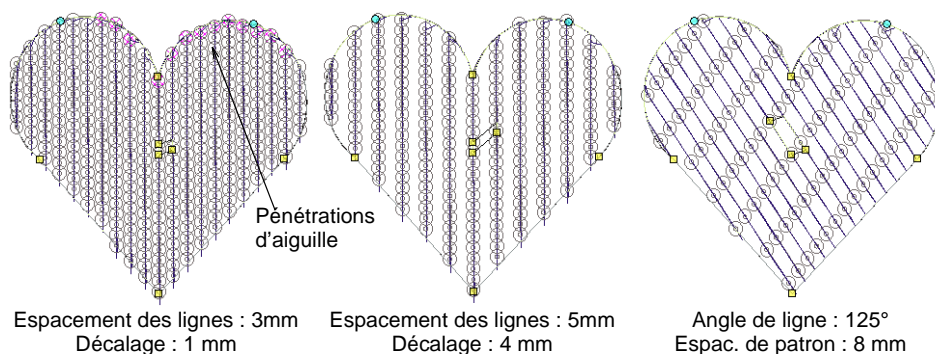


- ◀ Ajustez l'ensemble de la forme comme vous le feriez pour un objet de broderie.
- ◀ Utilisez les trois points de contrôle centraux pour ajuster interactivement les paramètres de disposition des paillettes. Ils

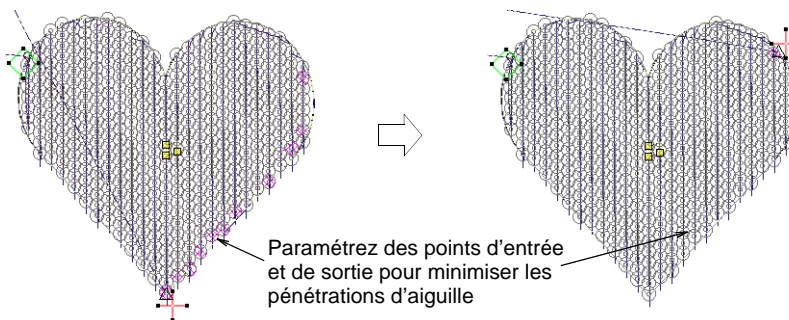
contrôles les paramètres **Angle de direction**, **Espacement** et **Décalage**. Cela influe aussi sur l'espacement de patron.



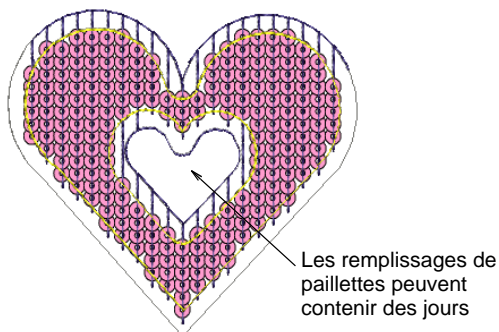
L'espacement des patrons est aussi contrôlé numériquement par le biais du panneau **Patrons**.



- ◀ Les ajustements peuvent entraîner des pénétrations d'aiguille à l'intérieur des paillettes. Les paillettes affectées sont contrastée en rose. Ajustez l'agencement et/ou les points d'entrée/de sortie pour minimiser les pénétrations d'aiguille indésirables.



- ◀ Réglez avec précision les espacements de paillettes prises individuellement avec l'outil **Edition paillettes** – en cliquant et faisant glisser un [point de contrôle](#) en losange.
- ◀ Des jours peuvent être numérisés dans des objets remplis de paillettes de la même façon que pour toute forme libre.



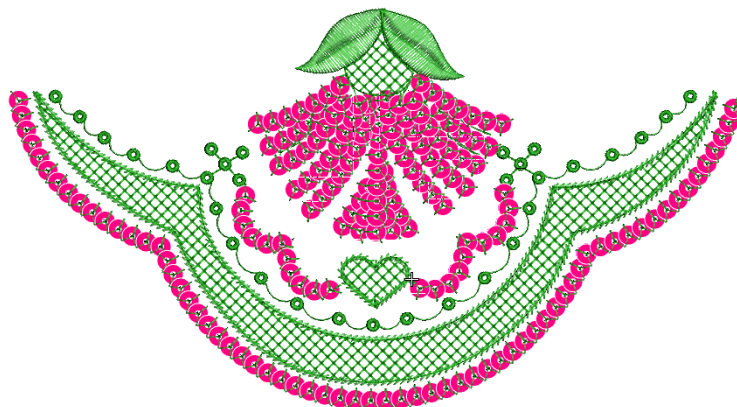
Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)
- ◀ [Editing sequin runs](#)
- ◀ [Créer des formes libres](#)

Convertir des objets en paillettes

La plupart des objets dans EmbroideryStudio sont interconvertibles. Les objets de paillettes ouverts et fermés ne font pas exception. Tout objet ouvert – Passage, Point de tige, Passage de motif, A main levée, Colonne C, Vectoriel – peut être rapidement converti en passage de paillettes. De même, tout objet fermé – Colonne A/B, Remplissage tournant ou Complexe – peut être converti en remplissage paillettes. EmbroideryStudio procure aussi un outil dédié pour convertir

automatiquement des illustrations paillettes sous la forme d'un fichier vectoriel en passages paillettes.



Convertir des objets de broderie en paillettes



Utilisez Paillettes > Passage paillettes automatique pour créer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.

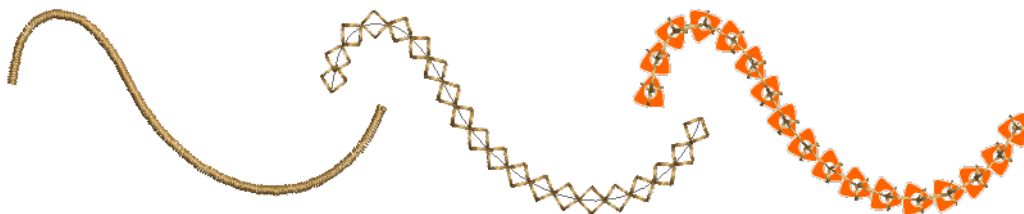


Utilisez Paillettes > Remplissage paillettes pour numériser et remplir les formes irrégulières de grande taille avec des paillettes.

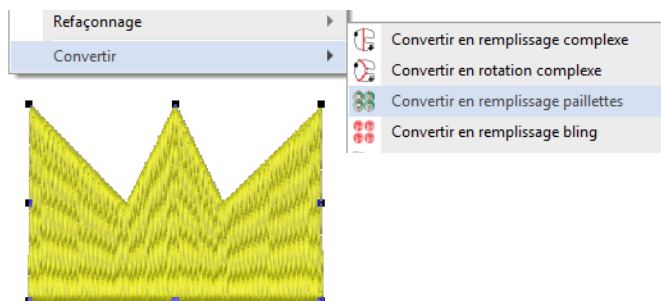
Vous pouvez convertir tout objet ouvert – Passage, Point de tige, Passage de motif, A main levée, Colonne C, Vectoriel – en passage de paillettes.



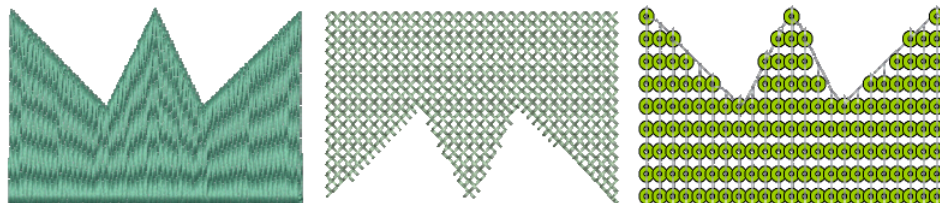
Cliquez à droite et sélectionnez **Convertir > Convertir en passage paillettes**. Ou bien, cliquez sur l'icône **Passage paillettes automatique**.



De même, vous pouvez convertir tout objet fermé – Colonne A/B, Remplissage tournant, ou complexe – en remplissage de paillettes.



Cliquez à droite et sélectionnez **Convertir > Convertir en remplissage paillettes**. Ou cliquez sur l'icône **Remplissage paillettes**.



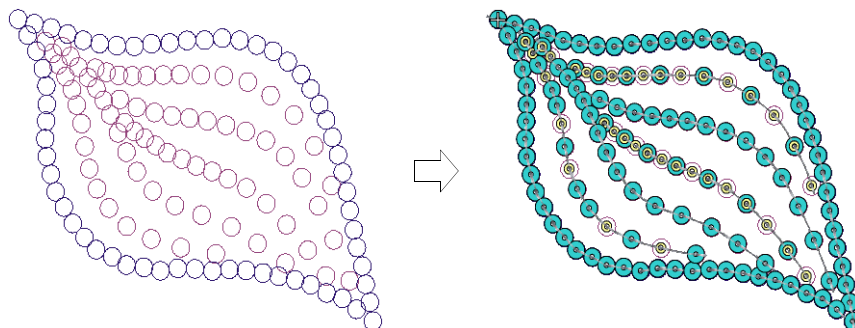
Convertissez des illustrations de paillettes



Utilisez Paillettes > Vecteurs vers paillettes pour créer un passage de paillettes à partir d'un ensemble d'objets vectoriels de paillettes sélectionnées par une ligne d'intersection.

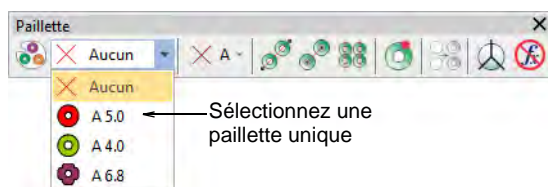
Les illustrations pour les dessins de paillettes sont souvent créées de façon indépendante par un numériseur spécialisé et fournis au numériseur de broderie en fichier vectoriel. C'est pour cette raison que l'outil **Vecteurs vers paillettes** a été conçu. Un passage de paillettes est automatiquement créé à partir d'un ensemble d'objets vectoriels représentant des paillettes. Des points de fixation sont générés

automatiquement en fonction des paramètres en cours. Si vous êtes en train de numériser des passages de paillettes jumelées, EmbroideryStudio générera des dépôts de paillettes conformément au patron de passage de paillettes actuellement sélectionné.



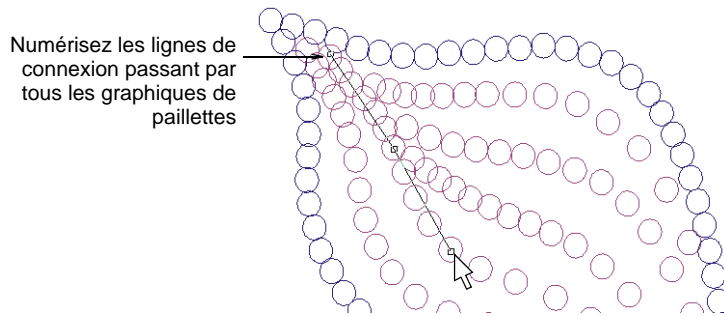
Marche à suivre pour convertir des illustrations de paillettes

- 1 Sélectionnez un format machine qui soit compatible avec le mode Paillettes par le biais du dialogue **Sélectionner format machine**.
- 2 Insérez l'illustration paillettes dans le dessin de broderie.
Les illustrations bien conçues contiendront des objets vectoriels centrés sur les emplacements exacts requis pour les paillettes dans le dessin de broderie.
- 3 Sélectionnez la forme de paillette que vous voulez utiliser sur la liste déroulante dans la **Palette de paillettes**.



- 4 Sélectionnez l'icone **Vecteurs vers paillettes**.

- 5 Cliquez sur le graphique de paillettes, ce qui démarrera le passage de paillettes.

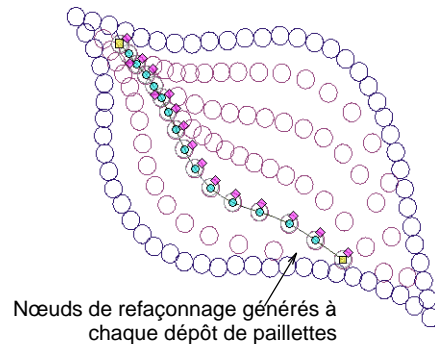
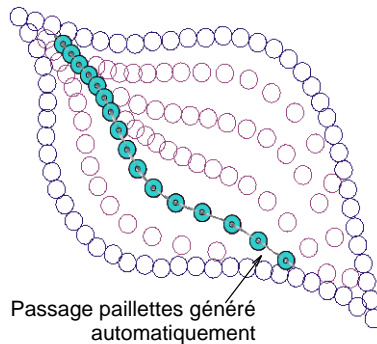


- 6 Numériser une ligne connectant toutes les paillettes à inclure dans passage de paillettes.

La ligne n'a besoin que de toucher l'objet paillettes quelque part sur sa bordure. Cliquez à gauche pour les points d'angle, à droite pour les points de courbe.

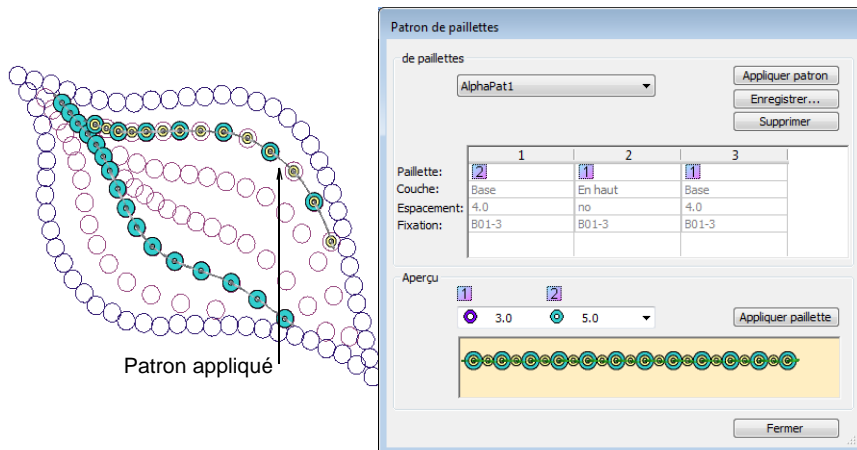
- 7 Pressez la touche **Retour**.

Un passage de paillettes est généré le long d'une courbe qui traverse le centre de chaque graphique de paillettes, avec les objets de paillettes positionnés sur ces centres. Les propriétés courantes sont appliquées et l'objet est paramétré à « manuel » par défaut. La courbe générée contient un nœud de refaçonnage à chaque position de paillette



Suggestion : Si vous êtes en mode à paillettes jumelées et prédéfinissez un patron de paillettes dans **Propriétés d'objet**, ce

patron est appliqué aux objets de paillettes convertis alors que l'espacement des paillettes est préservé conformément à l'illustration.



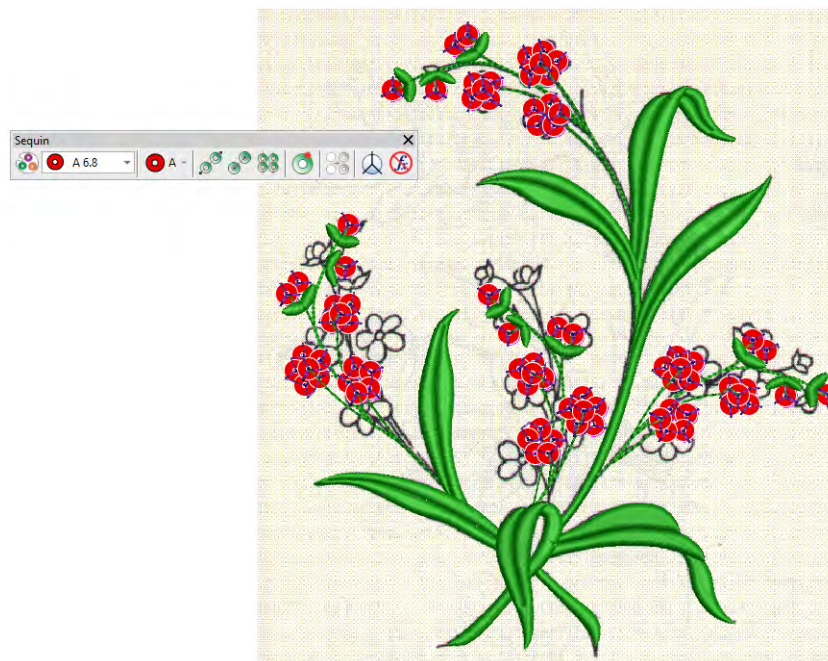
Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)

Manual sequin digitizing

S'il vous faut un contrôle de précision sur le positionnement et l'encodage de vos dépôts de paillettes, EmbroideryStudio offre des techniques manuelles à ces fins. Numériser des dépôts de paillettes avec des

fixations. Or even insert individual sequin-drop functions while traveling through the design.



Numériser des dépôts de paillettes avec des fixations

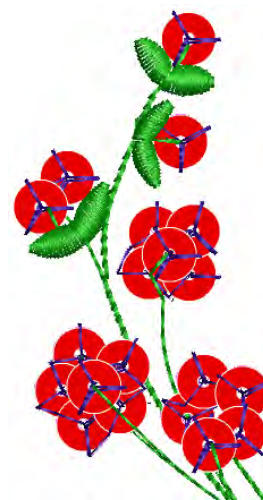


Utilisez Paillettes > Paillette manuelle pour numériser des paillettes une par une.

La méthode d'entrée **Paillette manuelle** vous permet de contrôler le placement des paillettes et les points de fixation. Vous pouvez créer des contours et des patrons décoratifs en utilisant les paillettes de la liste de sélection. Pour ajouter une paillette à la séquence de broderie, déposer-la tout simplement sur le dessin, et fixez-la avec des points manuels. Il faut beaucoup de dextérité pour numériser des points manuels de paillette, et il vous faut organiser la séquence de broderie avec soin afin de réduire le nombre de points inutiles. Faites des essais avec votre machine, variez les paramètres de longueur de point et d'espacement pour obtenir le résultat désiré.



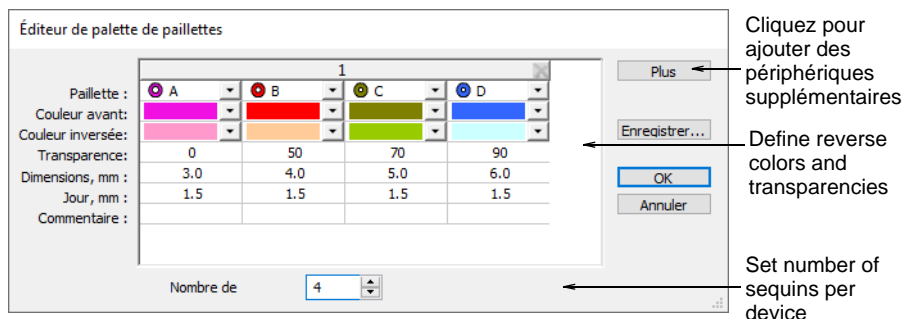
Note : Le mode Paillette est compatible avec les [formats machines](#) de broderie Schiffl, Tajima, Barudan et ZSK. Avant



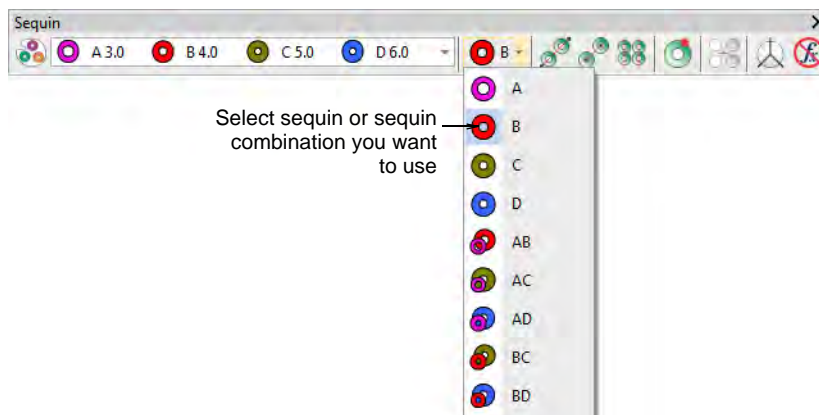
d'utiliser le mode **Paillettes**, vous devez sélectionner un format machine compatible. De même, avant d'utiliser le mode **Paillettes jumelées**, vous devez sélectionner un format machine approprié.

Marche à suivre pour numériser un dépôt de paillette avec des points de fixation

- ◀ Sélectionnez un format machine qui soit compatible avec le mode Paillettes par le biais du dialogue **Sélectionner format machine**.
- ◀ Set up your palette in the **Sequin Palette Editor** according to the machine type – single, twin, multi-sequin – that you have selected.



- ◀ Select a color for the fixing stitching from the **Color** toolbar.
- ◀ Cliquez sur l'icône **Paillette manuelle**. If your machine format supports it, stack sequin permutations are displayed in the droplist.

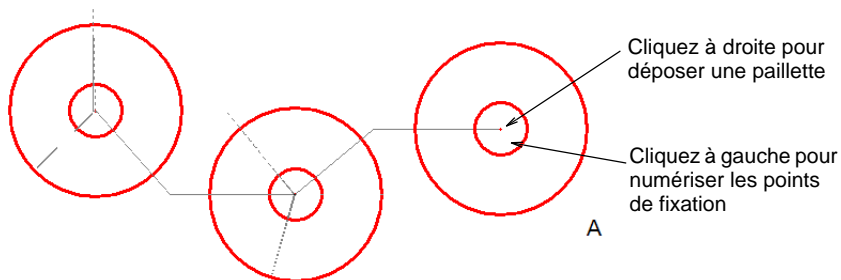


- ◀ Select the sequin or combination you want to use.
- ◀ Cliquez à gauche pour commencer votre placement manuel de paillettes. Il doit démarrer avec au moins un point.



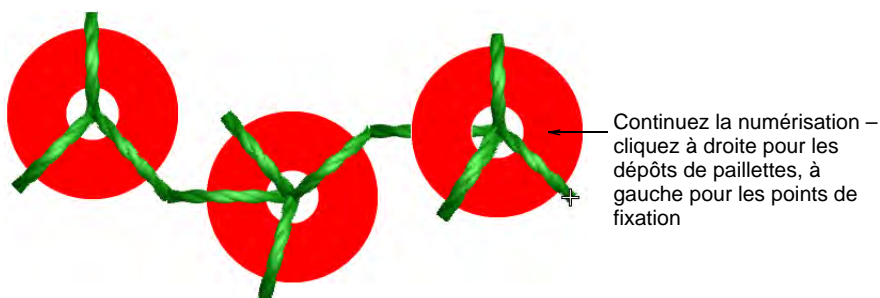
Suggestion : Pour une numérisation plus minutieuse, faites un zoom avant.

- ◀ Cliquez à droite pour déposer une paillette Un contour en paillettes apparaît.



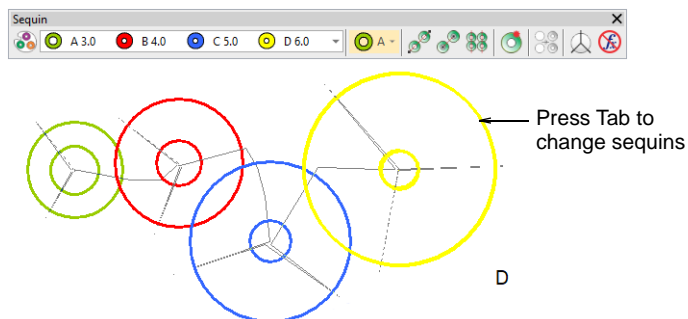
- ◀ Cliquez à gauche pour numériser les points de fixation autour de la paillette et fixer cette dernière.

Trois points de broderie formant un « Y » sont généralement utilisés. Les points d'aiguille de chaque point de broderie doivent être placés avec précision pour éviter que les paillettes ne soient percées par l'aiguille durant la broderie.

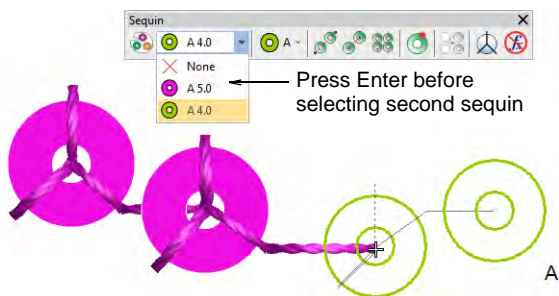


Suggestion : If you make a mistake while digitizing, press **Backspace** to retrace your steps.

- ◀ If you have activated twin- or multi-sequin mode, press the **Tab** key to switch between available sequin shapes while digitizing.



- ◀ If you have set up a palette for a machine with two single-sequin devices, you need to press **Enter** before changing sequins in the palette droplist.



- ◀ Continuez de numériser manuellement de la même façon – cliquez à droite pour ajouter une paillette, cliquez à gauche pour numériser des points de fixation. Pressez la touche **Retour** pour terminer.

Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Configurer des palettes de paillettes](#)
- ◀ [Créer des passages de paillettes multiples](#)

Insérer des fonctions Déposer paillette



Utilisez Contours > Numériser passage pour placer un rang de points de passage triple le long d'une ligne numérisée.



Utilisez Points de contour > Passage de motifs pour créer une succession de motifs le long d'une ligne numérisée.



Utilisez Dockers > Liste des points de broderie pour activer/désactiver l'affichage de la Liste des points de broderie. Utilisez-la pour sélectionner des points de broderie individuels.



Utilisez Parcourir > Parcourir d'1 point pour déplacer le curseur de point en avant/arrière point par point. Cliquer à gauche/droite.



Utilisez Paillettes > Déposer paillette pour déposer une paillette à la position d'aiguille en cours. Pour les machines à paillettes doubles, cliquer à gauche pour déposer une paillette gauche et à droite pour déposer une paillette droite.



Cliquez sur Fonction > Insérer fonction pour insérer une fonction machine à la position courante du curseur de point.

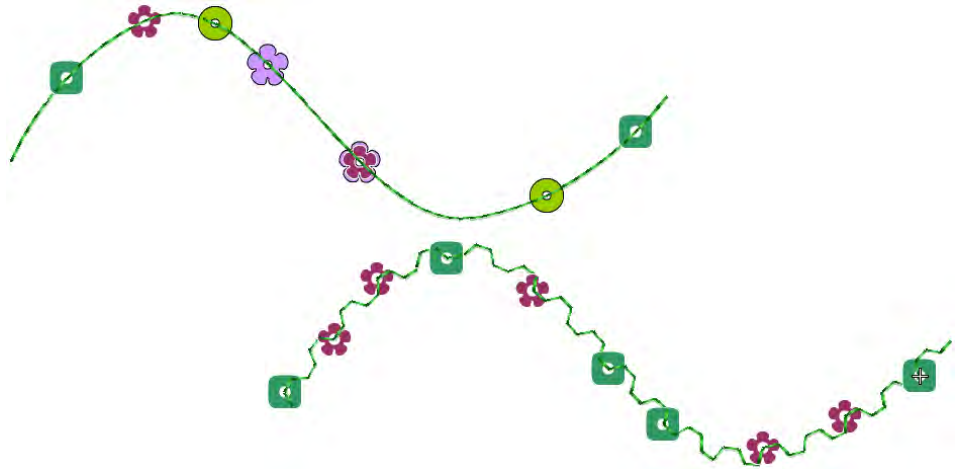


Utiliser Paillettes > Effacer fonction pour supprimer des fonctions paillettes de la position d'aiguille en cours.



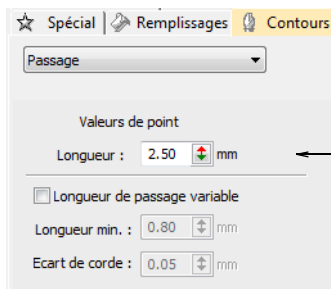
Utilisez Numérisation traditionnelle > Retour arrière pour renforcer un contour, le brochant en sens inverse de l'original.

In preference to the **Manual Sequin** tool, some digitizers flesh out designs using **Run** or **Triple Run** or even **Motif Run** and then travel through it, dropping sequins manually as and where required. The running stitch itself works as fixing stitch. It can be reinforced with **Backtrack**. Cette technique peut être utilisée avec des paillettes simples ou multiples.



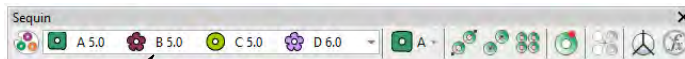
Marche à suivre pour insérer des fonctions Déposer paillette

- 1 Sélectionnez un format machine qui soit compatible avec le mode Paillettes par le biais du dialogue **Sélectionner format machine**.
- 2 Set up your sequin palette – single, twin, quad, etc – according to machine capabilities.
- 3 Paramétrez une longueur de passage fixe ou variable pour convenir au type de paillette(s) que vous utilisez.

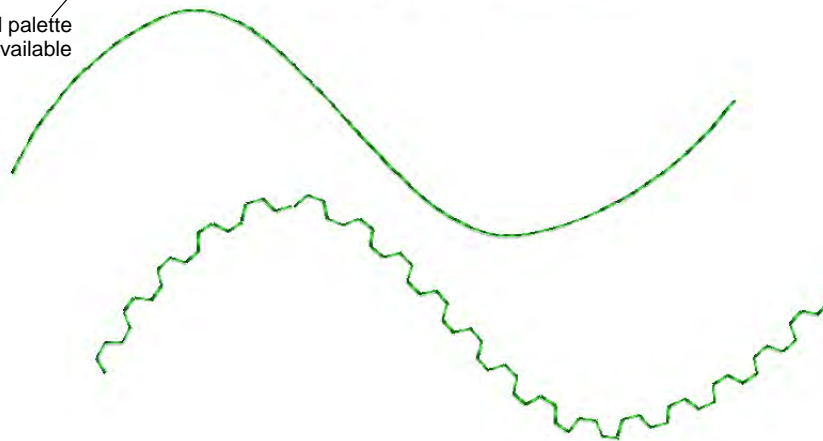


← Paramétrer la longueur de passage pour convenir aux paillettes

- 4 Choisissez une méthode numérisation pour créer le dessin ou patron que vous voulez.



Quad palette
available



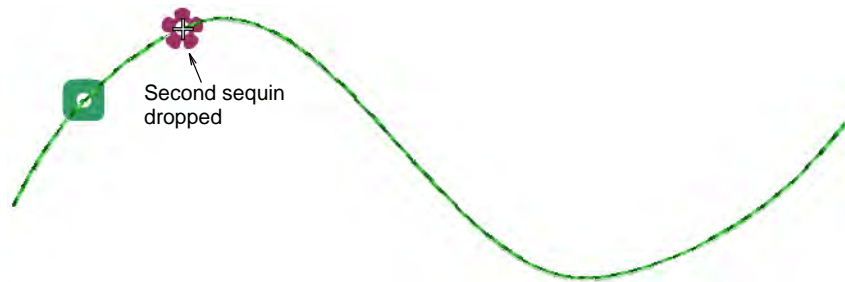
- 5 En option, ouvrez la **Liste des points de broderie**.
- 6 Pressez le bouton **Début** et parcourez le dessin en utilisant les flèches de direction ou les outils **Parcourir**.
- 7 Travel to the insertion point and press the 'hotkey' **5**. Ou bien, cliquez sur le bouton **Déposer paillette**.



Drop Sequin
function inserted

...	X	Y	L	Func
15	1.19	2.17	2.47	
16	1.29	2.11	2.47	
17	1.44	2.02	2.48	
18	0.00	0.00	0.00	(Sel Seq 1) (empty)
19	1.52	1.96	2.47	Drop Sequin (A)
20	1.63	1.86	2.47	
21	1.76	1.74	2.47	
22	1.73	1.56	2.32	
23	1.94	1.54	2.47	
24	2.06	1.37	2.47	
25	1.83	1.10	2.13	
26	2.21	1.13	2.47	
27	1.98	0.74	2.12	
28	1.74	0.31	1.77	
29	1.62	0.02	1.62	
30	1.63	-0.23	1.64	
31	1.66	-0.48	1.72	
32	1.78	-0.77	1.93	
33	2.14	-1.24	2.47	
34	2.00	-1.47	2.48	
35	1.88	-1.61	2.47	

- 8 Si vous utilisez des paillettes jumelées, pressez la touche de raccourci **6** pour déposer l'autre paillette. Ou bien, cliquez à droite sur le bouton **Déposer paillette**.

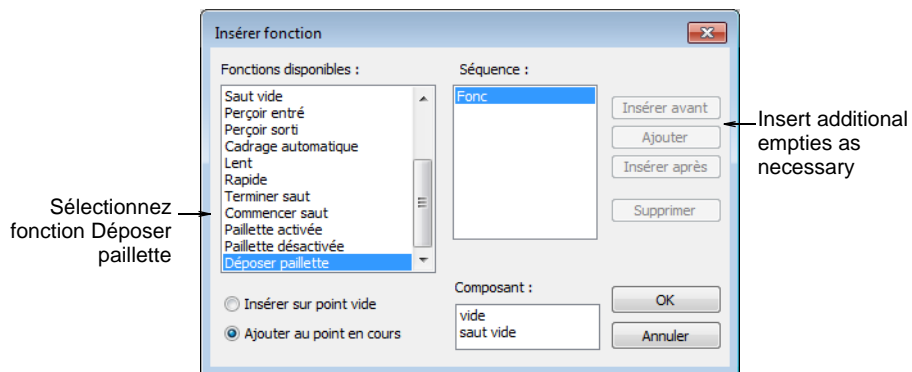


- 9 If you are using a multi-sequin palette, select **Insert Function** from the toolbar or the **Stitch List** popup menu.

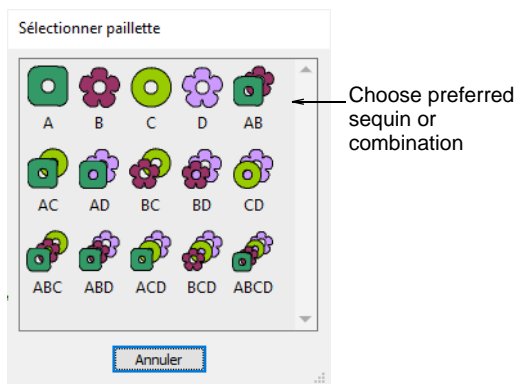
#	X	Y	L	Func
162	1.63	1.86	2.47	Déposer paillette (A)
163	1.76	1.74	2.47	
164	1.73	1.56	2.32	
165	1.94	1.54	2.47	
166	2.06	1.37	2.47	
167	1.83	1.10	2.13	
168	2.21	1.13	2.47	Déposer paillette (B)
169	1.98	0.74	2.12	
170	1.74	0.31	1.77	
171	1.62	0.02	1.62	
172	1.63	-0.23	1.64	
173	1.66	-0.48	1.72	
174	1.78	-0.77	1.93	
175	2.14	-1.24	2.41	Texte noir
176	2.00	-1.47	2.48	Texte multicolore
177	1.88	-1.61	2.41	Arrière-plan
178	1.83	-1.67	2.41	
179	1.73	-1.76	2.41	Afficher tout
180	1.72	-1.78	2.41	Afficher fonctions...
181	1.68	-1.83	2.48	Afficher points de broderie...
182	1.67	-1.83	2.41	
183	1.66	-1.84	2.48	Insérer Arrêt
184	1.68	-1.82	2.41	Insérer Point d'arrêt
185	1.69	-1.81	2.41	Insérer Coupe
186	1.76	-1.74	2.41	Insérer Point vide
187	1.79	-1.71	2.41	Insérer Saut vide
188	1.88	-1.61	2.41	
189	1.90	-1.59	2.41	Insérer fonction...
190	2.08	-1.34	2.41	Éditer fonction...
191	2.07	-1.03	2.31	Effacer fonction

- 10 Dans la liste **Fonctions**, sélectionnez la fonction **Déposer paillette**. Selon le type de machine utilisé, vous ajouterez la fonction au point de broderie courant, ou vous l'insérerez sur un **point vide** ou un **saut**

vide. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

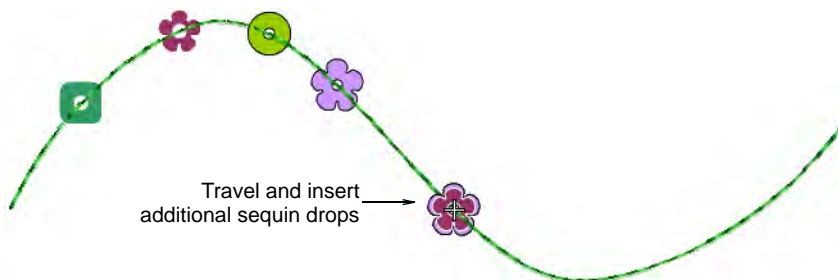


- 11 When the **Drop Sequin** function is correctly defined, click **OK**. The **Select Sequin** dialog opens showing available sequins.



- 12 Choose a preferred sequin. La fonction **Déposer paillette**, de même que tous les points vides ou sauts vides supplémentaires, est ajoutée à la position d'aiguille courante.

- 13 Continue traveling and inserting sequins by the same methods.



- 14 Pour supprimer un dépôt de paillette, allez jusqu'à l'emplacement et pressez la touche **4**. Ou bien, cliquez sur le bouton **Effacer paillette**.



Suggestion : Si vous utilisez **Passage triple**, le point répété maintiendra en place votre dépôt de paillette. Si vous utilisez **Passage simple**, vous pourrez utiliser l'outil **Retour arrière** pour maintenir en place les dépôts de paillette.

Sujets connexes

- ◀ [Select sequin-capable machines](#)
- ◀ [Parcourir les dessins](#)
- ◀ [Insérer des fonctions machines manuellement](#)

Paillettes personnalisées

EmbroideryStudio prend en charge des formes de paillettes avec trous décalés. Ces formes de paillettes peuvent être utilisées pour retourner des paillettes sur le tissu afin de former deux patrons de remplissage de paillettes différents. Alternativement, vous pourriez travailler avec des paillettes qui n'apparaissent pas dans la liste de paillettes standard. Définissez vos propres paillettes en utilisant des cercles, ovales, rectangles et autre formes.



Créer forme de paillette



Utiliser Numérisation graphique > Ellipse pour numériser des contours vectorielles ellipsoïdaux ou circulaires.



Utilisez Numérisation graphique > Formes de base pour numériser des formes de base. Presser la touche <Ctrl> pour préserver le rapport largeur/hauteur. Presser la touche <Maj> pour centrer au premier point.

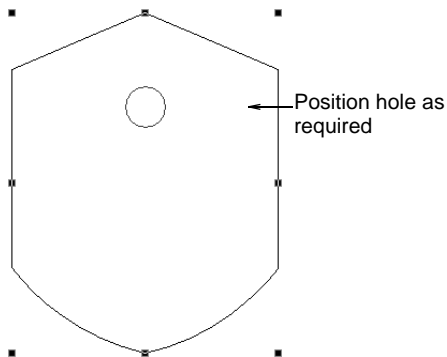


Utilisez Points de contour > Contour vectoriel pour créer des contours vectoriels sans application de propriétés de point de broderie.

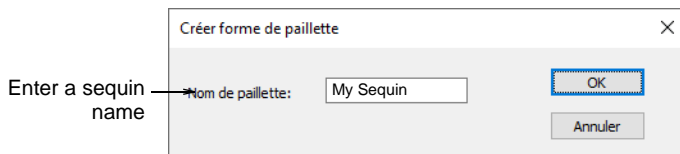
Le logiciel vous permet de définir vos propres formes de paillettes avec leur propre position de trou.

Marche à suivre pour créer des paillettes personnalisées

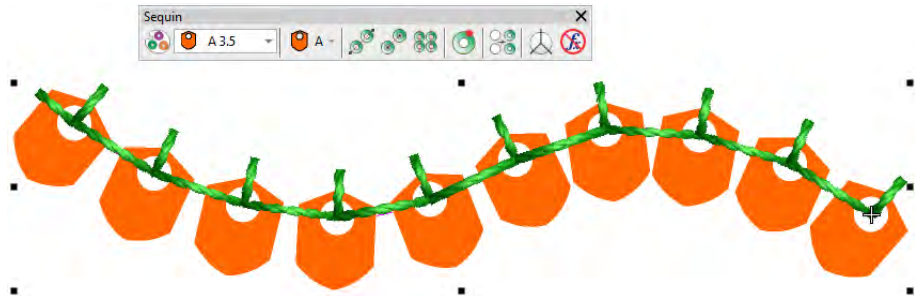
- 1 Create a sequin shape using vectors only. The **Ellipse** or even **Basic Shapes** tools can be useful. Outline and hole must be digitized as separate objects.



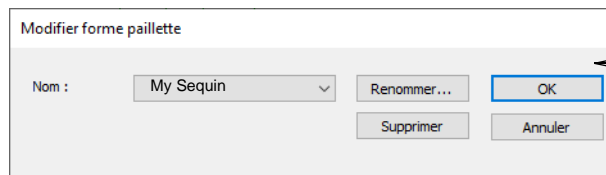
- 2 Position the hole.
- 3 Size the sequin shape to a nominal size – e.g. 1.5mm.
- 4 Select both objects and choose **Object > Create Sequin Shape**.



- 5 Give your sequin a name and click **OK** to save. The custom shape is available from the sequin droplist for use in sequin palettes. Use it in sequin runs or fills.



Suggestion : Use the **Setup > Manage Sequin Shape** command to rename or delete custom sequin shapes from the library.



← Renommer ou supprimer des formes de paillettes personnalisées.

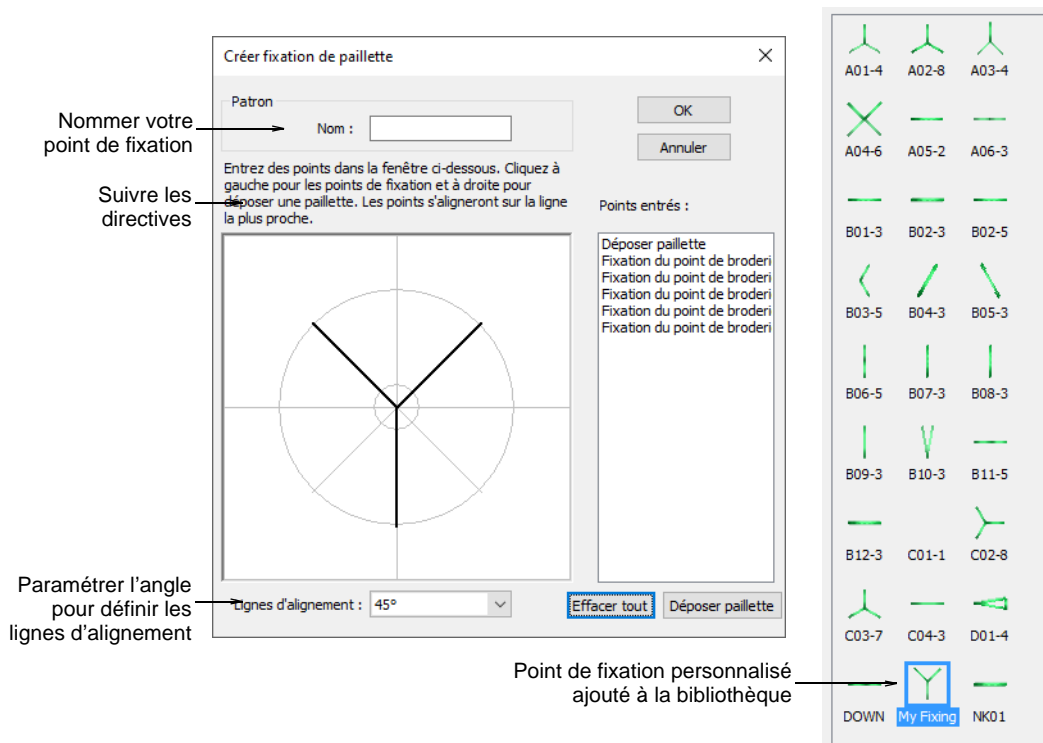
Sujets connexes

- ◀ [Créer des vecteurs](#)
- ◀ [Numérisez les étoiles et les anneaux](#)
- ◀ [Numériser des formes de base](#)
- ◀ [Gérer des ensembles de motifs](#)

Créer fixation de paillette

Just as you can define custom sequin shapes, you can define custom fixing stitches to support multi-head sequin devices. Il pourrait y avoir des limitations pour les appareils à paillettes plus anciens et plus

compliqués. Access the dialog via the **Object > Create Sequin Fixing** command.

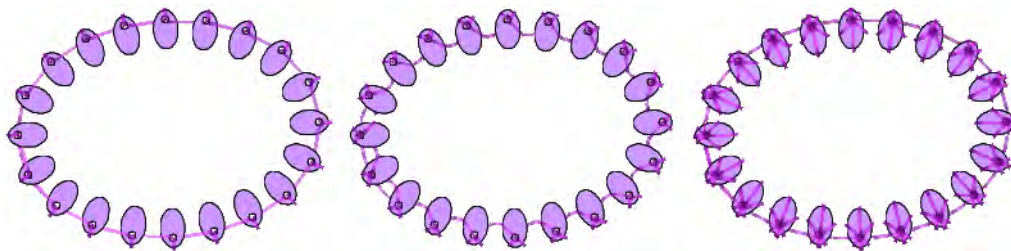


Custom sequin fixings mean you can:

- ◀ Créer des couches multiples de broderie pour produire des effets décoratifs, parfois en couleurs de fil différentes (Barudan)
- ◀ Réduire les nombres de points dans les dessins paillettes de grande taille
- ◀ S'adapter aux nécessités de fixation spécifique
- ◀ S'adapter aux nouvelles capacités – par exemple, les trous décalés.



Suggestion : Si vous avez choisi une forme de paillette excentrique tel que « ellipse », les points de fixation s'y adapteront automatiquement.





Suggestion : Use the **Setup > Manage Sequin Fixing** command to rename or delete custom sequin fixings from the library.

Outputting sequin designs



Utiliser Dockers > Informations relatives au dessin pour afficher et modifier des Informations relatives au dessin avant l'approbation ou la broderie du dessin.



Cliquez sur Standard > Aperçu avant impression pour prévisualiser la feuille de programmation de production à l'écran.



Utilisez Standard > Exporter fichier machine pour exporter le dessin pour exporter le dessin en cours dans un fichier machine pour la broderie.

Once your sequin design is ready for production, check all design details via the **Design Information** docker. The **Design** tab provides a summary of all sequins used in the design creation.

Informations relatives au dessin

Récapitulatif | Dessin de broderie | Commande | Couleurs de fil | Brode <

Nom de fichier : Quad Sequin Oriental Flowers.EMB

Titre :

Hauteur : 227.0 mm

Largeur : 258.1 mm

Points de broderie : 37,922

Couleurs : 4

Arrêts : 4

Coloris : 1

Coupes : 24

Change. de couleur : 3

Niveau EMB : A (Explication)

EMB version: e4.5

Format machine : Dahao

Objets : 77

Appliqué : 0

Bling : 0

Paillettes : 1347

Perles : 0

Palette	Dimensions	Numération
A	3.0	767
B	5.0	263
C	4.0	228
D	3.0	89

Sequin details listed on Design tab

When you come to output your design to machine file, make sure you are using the correct file format. EmbroideryStudio currently supports the following...

Format machine	Format de fichier
Barudan FDR-3	U??
Barudan FDR-3 Chenille Combination	U??
Barudan FDR-II Twin Sequin	U??
Barudan FDR-II Twin Sequin Chenille Combination	U??
Dahao	DST (Dahao)
Schiffli	ESS
SWF	DST
SWF Twin Sequin	EBD
Tajima	DST
Tajima TBF	TBF
ZSK	ZSK

When you select Dahao multi-sequin DST as you output file format, the **Drop Sequin** functions are inserted according to Dahao multi-sequin requirements. Dahao control panels include a protocol to interpret this encoding. Tajima machines, on the other hand, strictly follow the DST file specification.



Note : For machine formats that have no sequin capability, the sequin palette will display. However, if you attempt to create a sequin object, fixing stitches will be digitized without sequin drops. No sequins appear.

Create a hard copy of your production worksheet to provide thread and sequin information for the machine operator.

Production Worksheet
 Wilcom EmbroideryStudio – Designing

Design: **Quad Sequin Oriental Flowers**
 Title: **TW-Sample-FL**

Stitches: 37,922
 Height: 227.0 mm
 Width: 250.1 mm
 Colors: 4
 Colorway: Colorway 1
 Zoom: 0.63

Machine format: DaHao
 Color changes: 3
 Stops: 4
 Trims: 24
 Appliqués: 0
 Left: 129.1 mm
 Right: 129.1 mm
 Up: 113.5 mm
 Down: 113.5 mm
 EndX: 0.0 mm
 EndY: 0.0 mm
 Area: 58599.1 mm²
 Max stitch: 12.1 mm
 Min stitch: 0.1 mm
 Max jump: 7.0 mm
 Total thread: 257.83m
 Total bobbin: 107.61m

Stop Sequence:

#	No	Color	St	Code	Name	Chart	Sequin
1	3		7	406	Magenta	Wilcom	
2	18		10,308	1072	Cocunut Cream	Madeira Classic 4D	
3	6		12,791	6	Dark Magenta	Default	#1 (767)
4	12		7,417	12	Orange	Default	#2 (263) #3 (228) #4 (89)

Sequins:

#	Sequin	Size	Count	Comment
1	A	3.0	767	
2	B	5.0	263	
3	C	4.0	228	
4	D	3.0	89	

Sujets connexes

- ◀ [Imprimer des rapports de dessin](#)
- ◀ [Exporter des dessins de broderie pour machine](#)

Chapitre 46

Numérisation bling

Le bling désigne les objets décoratifs placés sur des vêtements ou des modèles, seuls ou en combinaison avec d'autres éléments de dessin. Le bling est fourni en différentes tailles, formes, couleurs et matières. Il peut désigner diverses choses, telles que diamanté, faux diamants, œillets, rubans, charmes, cristaux, glitz, clous à griffes, rivets, etc. EmbroideryStudio vous permet de créer du bling et des dessins de broderie multidécoration avec l'ensemble d'outils **Bling**. Cet outil vous permet de créer et de visualiser des embellissements bling combinés avec d'autres éléments décoratifs.



Procédés de production bling

La fonctionnalité **Bling** permet aux numérisateurs de créer des patrons de passages ou remplissages bling avec des capacités d'édition similaires à celles de l'ensemble d'outils **Paillette**. La différence la plus importante entre **Paillette** et **Bling** est qu'il n'est pas permis aux faux diamants de se chevaucher ou d'être trop rapprochés les uns des autres. Une autre différence est qu'il n'y a pas de broderie liée au bling.

Bling, faux diamants, cristaux et glitz sont des termes interchangeables se rapportant aux objets décoratifs placés sur des vêtements ou des modèles. Ils sont fournis en différentes tailles, formes, couleurs et matières.



Il y a deux procédés de base pour créer des dessins bling :

- ◀ Production modèle de fixation à chaud
- ◀ Production directement-sur-vêtement

Production modèle de fixation à chaud

Les modèles de fixation à chaud peuvent se produire de deux façons :

- ◀ **Modèle bling** : C'est l'agencement du dessin sur lequel des faux diamants sont initialement placés avant le transfert. Le modèle est créé au moyen de coupoirs ou de graveurs. Les faux diamants sont placés sur le modèle par un procédé manuel de remplissage par inondation, puis sont transférés manuellement sur bande de transfert.
- ◀ **Transfert bling** : Dans un procédé semi-automatique, le bling est placé directement sur bande (ou fiche) de transfert par la machine. Des exemples en sont les machines IOline CrystalPress et CAMS. Le dessin bling est prêt pour un transfert à chaud sur le produit fini – par ex. : un T-shirt.

Production directement-sur-vêtement

La production directe sur vêtement de bling est prise en charge par de nombreuses machines. Les machines à transfert automatique de diamants fantaisie sont conçues pour une production à haute vitesse et à grand volume. Elles permettent aux utilisateurs de fixer n'importe quel type de faux diamants, de clous décoratifs, etc. directement sur du tissu de n'importe quel type.

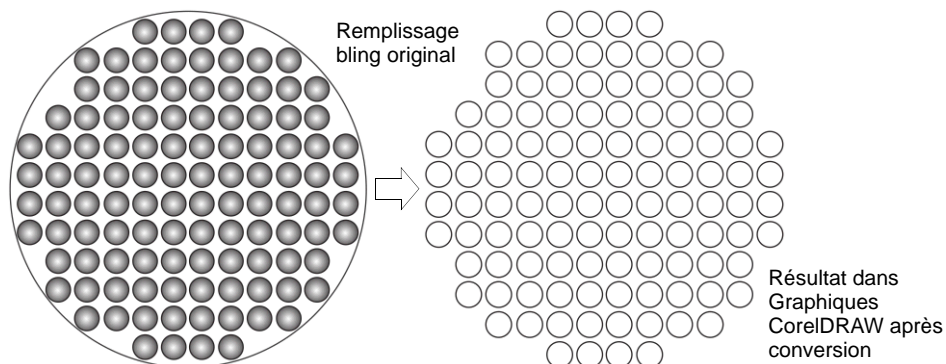


Suggestion : Si vous n'avez ni machine CAMS à placement automatique de faux diamants ni machine de découpe à connexion directe, vous pouvez utiliser la commande **Convertir bling pour la production** pour convertir des objets bling en formes vectorielles. Elles peuvent alors être sorties en fichier vectoriel pour être utilisé par des applications tiers. Pour plus amples informations, voir [Faire sortir du bling](#).

Données de coupe

Les données de coupe envoyées sur machine consistent uniquement en vecteurs qui décrivent l'emplacement, les dimensions et la forme du bling

dans le modèle. Il n'y a aucune ligne connectée ou donnée qui ne se rapportent directement au placement du bling. Par exemple :



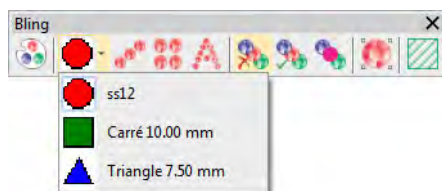
Modèles bling

Les modèles bling doivent être perforés de trous adaptés à la taille du bling à utiliser. Un tableau de correspondance entre la taille de bling et la taille de trou est reproduit ci-dessous. « SS » signifie « Stone Size » (taille de l'élément de bling).

Taille de l'élément de bling	Taille de trou (mm)
SS04	1.7
SS05	1.9
SS06	2
SS07	2.3
SS08	2.5
SS09	2.7
SS10	2.9
SS12	3.2
SS16	4
SS20	5
SS30	6.5
SS34	7.3
SS40	8.7
SS48	11.4
SS60	14.3

Panoplie d'outils Bling

La barre **Bling** contient les outils suivants :



Les objets bling ont des propriétés, tout comme un objet de broderie normal. Le docker **Propriétés d'objet** contient deux onglets appelés **Remplissage bling** et **Passage bling** pour prendre en charge ces propriétés. Les propriétés de bling éditables comprennent type – dimensions, forme, couleur, facettes – patrons, densité de remplissage, angle et agencement. Les fonctionnalités **Bling** comprennent :

- ◀ Fonctionnalité similaire à l'outil **Paillette**.
- ◀ Bibliothèque prédéfinie de formes de faux diamants.
- ◀ Outils pour créer des patrons de contour et de remplissage.
- ◀ Commandes pour ajuster le placement des faux diamants pour éviter les chevauchements.
- ◀ Outils pour convertir des contours vectoriels en patrons de bling.
- ◀ Commandes pour créer des fichiers de coupe pour envoyer sur machine à couper – similaires à celles des appliqués.
- ◀ Inclusion d'une numération bling par taille et par couleur sur la feuille de programmation de production.

Configurer des palettes de blings



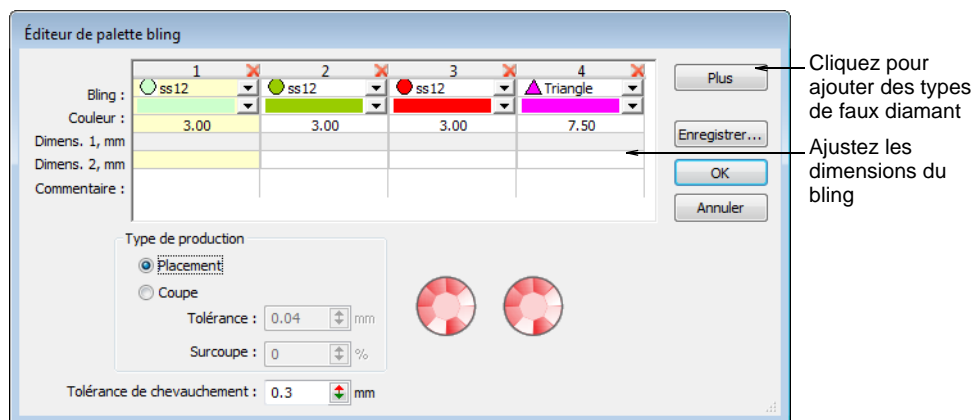
Utilisez Bling > Editeur de palette bling pour sélectionner et configurer des formes de faux diamants dans une bibliothèque de patrons.

L'**Editeur de palette bling** vous permet de préparer une palette de faux diamants pour utiliser dans votre dessin courant. Une fois configurée, la palette est disponible à l'utilisation dans **Propriétés d'objet** ou dans la barre d'outils **Bling**.

Marche à suivre pour définir une palette de blings

- ◀ Cliquez sur l'icône **Editeur de palette bling**.

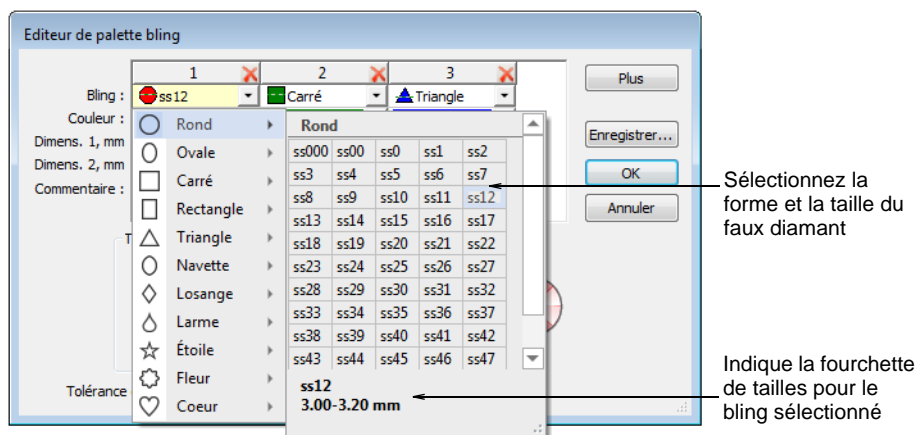
Les champs sont disposés sous forme d'onglets de façon à ce que les paramètres de chaque type de faux diamant puissent être visualisés immédiatement.



Note : Les commandes disponibles dans l'**Editeur de palette bling** sont similaires à celles disponibles dans l'**Editeur de palette de paillettes**.

- ◀ Cliquez sur le bouton **Plus** pour ajouter de nouvelles entrées si nécessaire.
- ◀ Utilisez la liste déroulante **Bling** pour sélectionner un type et une taille de faux diamant – par ex. 'Round ss12'.

La liste déroulante affiche les faux diamants disponibles pour utiliser dans les passages et les remplissages. Le code spécifie une fourchette de tailles affichées au bas du menu contextuel – par ex. : « ss12 » se situe dans une plage de tailles de 3,00 à 3,20 mm.

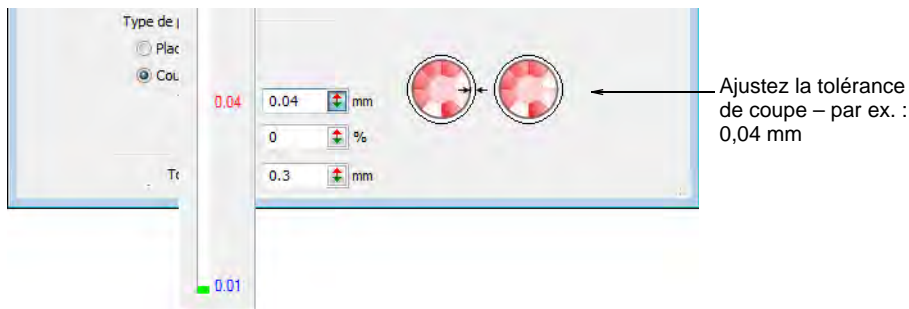


- ◀ Le cas échéant, éditez les couleurs et les tailles de bling. Les commandes sont répertoriées ci-dessous.

Commande	Fonction
Couleur	Changez de couleur en cliquant sur la flèche déroulante et en accédant à la palette de sélection des couleurs. Faites un choix parmi une série de couleurs standards et non standard, ou mélangez votre propre couleur.
Taille 1/Taille 2	Ce sont des champs modifiables qui contrôlent les dimensions de bling. Pour les cercles, carrés, étoiles, fleurs et triangles (équilatéraux), on peut modifier la largeur. Pour toutes les autres formes, on peut éditer la largeur et la hauteur. Les unités de mesure sont déterminées par l'utilisateur. Voir également Paramétrage des unités de mesure .
Commentaire	Commentaire est un champ de texte libre limité à un maximum de 128 caractères.
Type de production	Si vous utilisez une machine à couper, vous pouvez ajuster la valeur de tolérance de coupe pour que les faux diamants rentrent facilement dans les trous faits dans le stencil. Voir plus loin.
Tolérance de chevauchement	Cela définit la distance minimale admise entre les éléments de bling. Une fois cette tolérance paramétrée, le logiciel contrôle les placements de façon à ce qu'aucun élément de bling soit placé plus près que cette valeur. Voir également Editer des objets de remplissage bling .
Enregistrer	Enregistre la palette dans le système de fichiers pour l'utiliser lors d'une autre session.

- ◀ Définir un **Type de production** pour la palette de blings.
 - ◀ **Placement** : Option que vous choisissez si vous avez une machine automatique ou semi-automatique.
 - ◀ **Coupe** : Si vous avez une machine à couper, vous devrez faire des trous dans le tissu modèle un peu plus grands que la taille des faux diamants que vous voulez utiliser. Vous pouvez paramétrer une

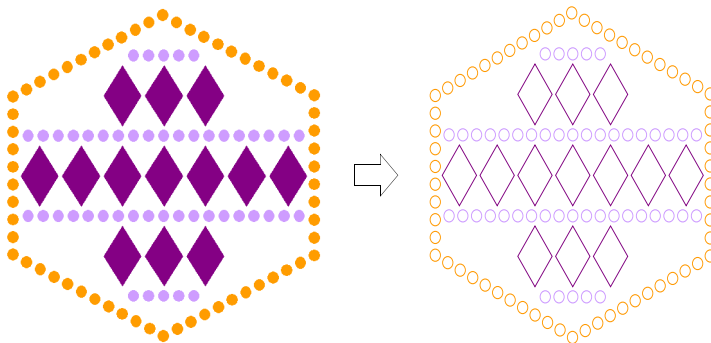
valeur de **tolérance**, disons 0,04 mm, pour que les faux diamants rentrent facilement dans les trous faits dans le stencil.



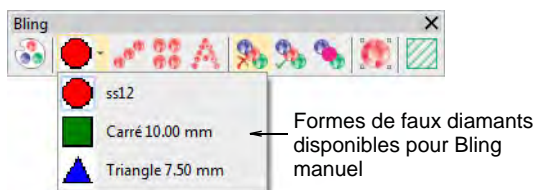
- ▣ Paramétrez une tolérance de **surcoupe** (en pourcentage) si nécessaire. Cela déterminera la distance supplémentaire que le couteau devra parcourir pour garantir une coupe nette. Il vous faudra peut-être faire des essais avec ce paramètre en fonction de la machine à couper que vous utiliserez.



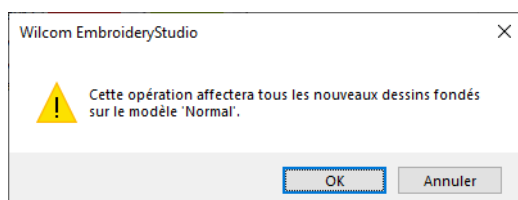
Note : Les objets de bling exportés vers un découpeur conservent leurs informations de couleur et les contours de découpe ont une largeur très fine.



- ◀ Cliquez sur **OK** pour confirmer. Des formes de faux diamants sont maintenant disponibles pour utilisation dans **Propriétés d'objet** ou dans la palette **Bling manuel**.



Suggestion : Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer la palette de blings dans le modèle courant. Vous pourrez alors envisager de configurer un modèle de bling dédié.

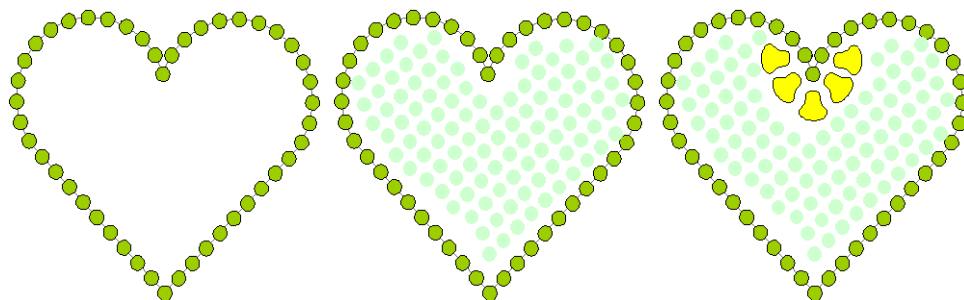


Sujets connexes

- ◀ [Configurer des palettes de paillettes](#)
- ◀ [Procédés de production bling](#)
- ◀ [Créer des remplissages bling](#)
- ◀ [Travailler avec des modèles](#)

Créer des passages et des remplissages bling

La fonctionnalité **Bling** offre des outils pour créer des passages et des remplissages bling. Le remplissage peut comprendre une bordure, avec ou sans marge. Vous pouvez choisir de numériser manuellement chaque faux diamant.



Numériser des passages bling



Utilisez **Bling > Passage bling automatique** pour créer une chaîne de faux diamants le long d'une ligne numérisée en fonction des paramètres courants.

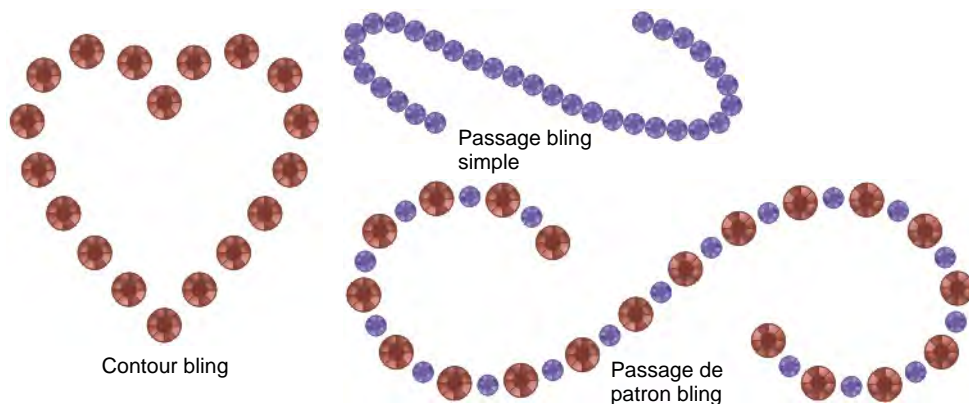


Utilisez **Afficher > Afficher bling** pour activer/désactiver l'affichage du bling.



Utilisez **Bling > Afficher aire de travail bling** pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.

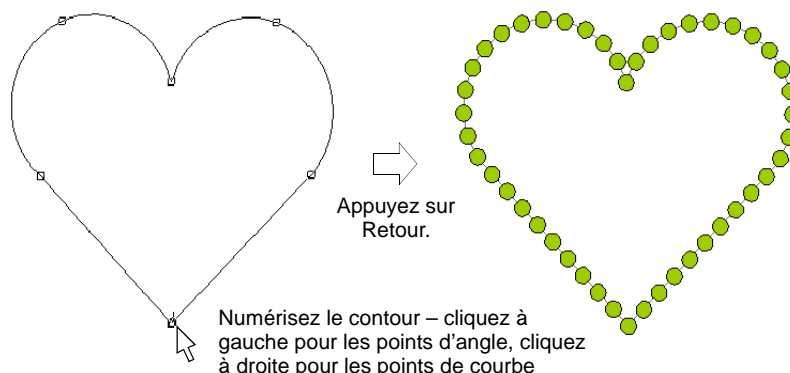
Utilisez la méthode **Passage bling automatique** pour créer une chaîne de faux diamants le long d'une ligne numérisée. Il existe deux types de passage: **Passage simple** (éléments de même taille) et **Passage patron** (différentes tailles suivant un patron régulier). Le système génère automatiquement des droppages en fonction des paramètres courants.



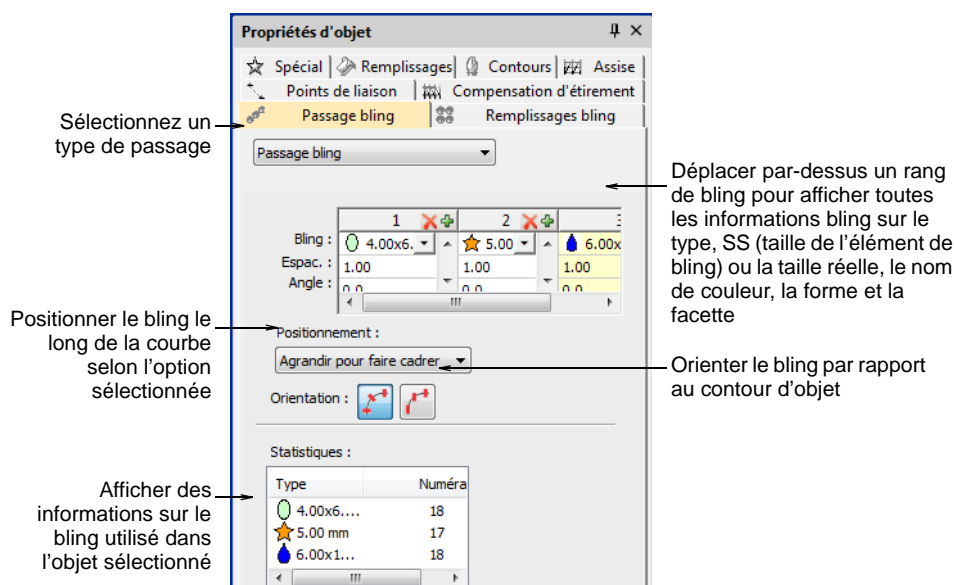
Marche à suivre pour numériser un passage bling

- 1 Configurez une palette de blings pour votre dessin si vous ne l'avez pas encore fait.
- 2 Ou bien, basculez vers **Afficher aire de travail bling** pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.
- 3 Cliquez sur l'icône **Passage bling automatique**.

- Numérisez la ligne comme vous le feriez pour un objet de passage normal – cliquez à gauche pour les points de coin, cliquez à droite pour les points de courbe.



- Pressez la touche **Retour** pour terminer. Les faux diamants sont générés automatiquement. Les espacements peuvent être ajustés individuellement.
- Cliquez deux fois sur l'objet pour voir les propriétés. Le docker **Propriétés d'objet** s'ouvre à l'onglet **Passage bling**.

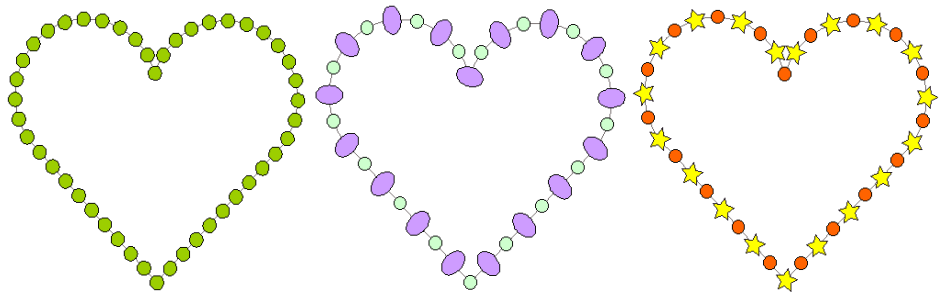


Les commandes disponibles sont répertoriées ci-dessous.

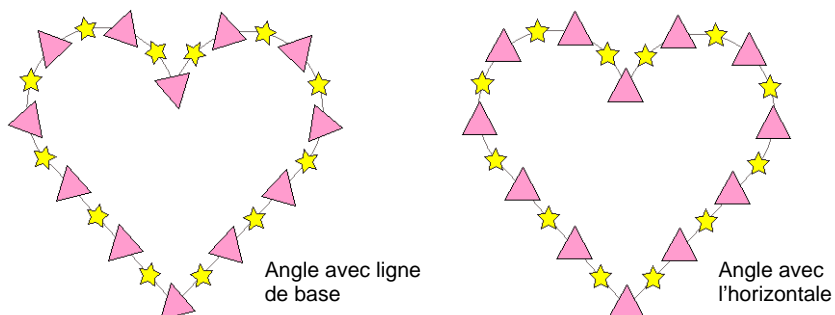
Commande	Fonction
Editeur patron	Utilisé pour créer des patrons de passage bling. Cliquez sur + dans l'éditeur de patron et sélectionnez la forme de faux diamant désirée dans la liste déroulante.

Commande	Fonction
Positionnement	Placer des faux diamants le long de la courbe et ajuster le placement pour satisfaire aux critères sélectionnés :
	Exact : Place le bling le long d'une courbe en fonction d'un espacement déterminé.
	Agrandir pour faire cadrer : Place autant de blings que possible le long de chaque segment de courbe où l'espacement n'est jamais inférieur à la valeur spécifiée. Lorsque cette option est sélectionnée, il y a toujours des faux diamants à chaque point de cuspide.
	Compact : Des faux diamants non circulaires sont placés de telle sorte que la distance minimale entre eux est égale à un espacement déterminé.
	Manuel : Permet la distribution manuelle de faux diamants le long de la courbe.
Orientation	Placer des faux diamants soit par rapport à une ligne de base d'objet soit en orientation absolue (nord fixe).
Statistiques	Informations sommaires : Type, SS (taille de l'élément de bling), couleur, forme, numération (pour l'objet sélectionné). Si plusieurs objets sont sélectionnés, les informations bling seront alors affichées pour tous les objets sélectionnés.

- 7 Utilisez des paramètres de patron comme pour les passages paillettes pour créer des passages blings simples ou panachés.



- 8 Paramétrez l'orientation du bling par rapport à la ligne de base ou à un angle fixe.



Suggestion : L'outil **Reculer/Répéter** est activé pour les objets de passage bling.

Sujets connexes

- ◀ [Configurer des palettes de blings](#)
- ◀ [Envoyer sur machine CAMS](#)
- ◀ [Numériser des passages de paillettes](#)
- ◀ [Numériser les contours et les détails](#)
- ◀ [Renforcer les contours](#)

Placer des faux diamants manuellement

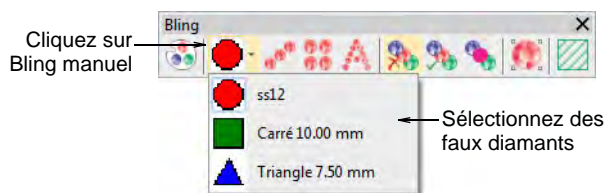


Utilisez **Bling > Bling manuel** pour numériser manuellement des éléments de faux diamants individuellement. Sélectionnez-les dans une palette de formes bling définie par l'utilisateur.

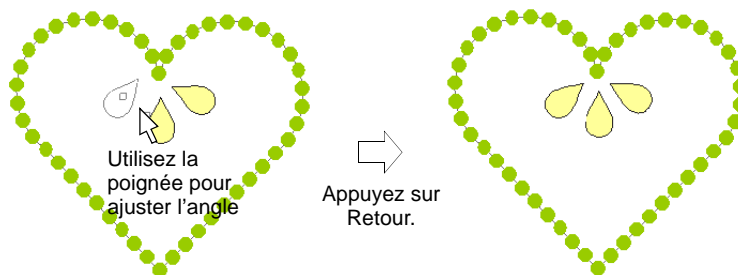
Vous pouvez choisir de numériser manuellement chaque faux diamant.

Marche à suivre pour placer des faux diamants manuellement

- ◀ Cliquez sur **Bling manuel** et sélectionnez le type de bling désiré sur la liste déroulante.









- ◀ Numérisez des faux diamants un par un en cliquant à gauche. Si vous faites une erreur, pressez la touche **Espacement arrière**.



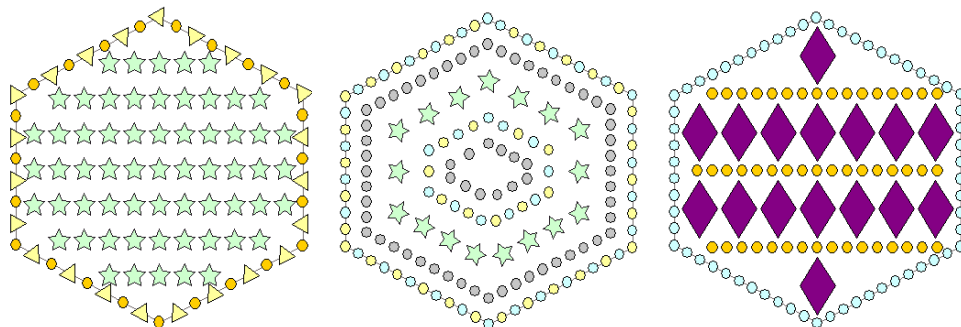
- ◀ En maintenant la touche **Maj**, utilisez la poignée pour ajuster l'orientation des faux diamants à mesure que vous numérisez.
- ◀ Pressez la touche **Retour** pour terminer.

Créer des remplissages bling

	Utilisez Bling > Remplissage bling pour numériser des formes complexes (avec ou sans jours) remplies de bling.
	Activez Bling > Suppression automatique des chevauchements si vous voulez supprimer automatiquement les éléments de bling se chevauchant d'un objet bling.
	Activez Bling > Pas de suppression automatique des chevauchements si vous ne voulez pas supprimer automatiquement les éléments de bling se chevauchant d'un objet bling.
	Activez Bling > Mettre en surbrillance chevauchements bling si vous voulez mettre en surbrillance les éléments de bling se chevauchant dans un objet bling – c'est-à-dire, si vous voulez éditer manuellement.
	Utilisez Afficher > Afficher bling pour activer/désactiver l'affichage du bling.
	Utilisez Bling > Afficher aire de travail bling pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.

La fonctionnalité **Remplissage bling** procure un moyen de remplir des formes complexes avec le bling arrangé en une série de colonnes. Les

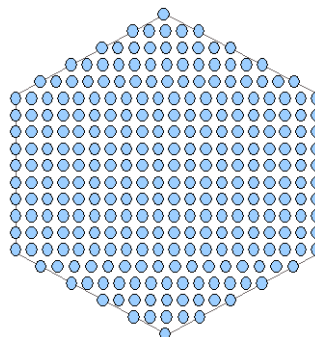
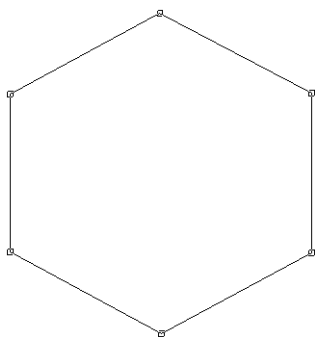
types de remplissage bling comprennent **Remplissage colonne** (grille droite, grille inclinée) et **Remplissage contour**.



Suggestion : Vous pouvez créer des objets de décalage à partir d'objets de remplissage bling. Les mêmes options que pour les objets de broderie sont disponibles, mais vous avez en plus la capacité de créer des remplissages et des passages bling.

Marche à suivre pour créer un remplissage bling

- 1 Ou bien, basculez vers **Afficher aire de travail bling** pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.
- 2 Cliquez sur le bouton **Remplissage bling**.
- 3 Numérisez des points de contrôle pour une objet fermé de la même manière que **Remplissage complexe**.



Objet de remplissage bling avec type Remplissage colonne et Suivre contours activés

- 4 Pressez la touche **Entrée** pour fermer la forme. Vous êtes invité à créer une autre bordure.
- 5 Pressez la touche **Retour** deux fois pour finir l'objet.

6 Cliquez deux fois sur l'objet pour voir les propriétés. Le docker **Propriétés d'objet** s'ouvre à l'onglet **Remplissages bling**.

Sélectionnez le type de remplissage

Déplacez le remplissage par rapport au contour d'objet

Sélectionnez un type de patron de remplissage

Ajustez l'angle de remplissage

Forcez le remplissage à suivre les contours d'objet

Éditeur de remplissage bling : Déplacer par-dessus un rang de bling pour afficher toutes les informations bling sur le type, SS (taille de l'élément de bling) ou la taille réelle, le nom de couleur, la forme et la facette

Ajoutez une bordure à l'objet de remplissage bling sélectionné

Paramétrez la marge entre la bordure bling et le remplissage

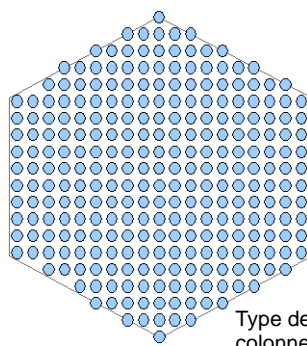
Éditeur de patron de bordure : Déplacer par-dessus un rang de bling pour afficher toutes les informations bling sur le type, SS (taille de l'élément de bling) ou la taille réelle, le nom de couleur, la forme et la facette

Orientier le bling par rapport au contour d'objet

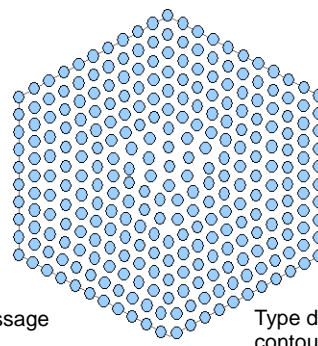
Afficher des informations sur le bling utilisé dans l'objet sélectionné

Type	Numeration
4,00x6...	88
5,00 mm	59
6,00x1...	10

7 Sélectionner un type de remplissage – **Remplissage colonne** ou **Remplissage contour**.

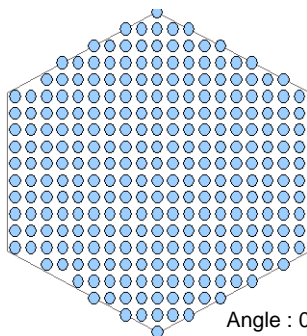


Type de remplissage colonne

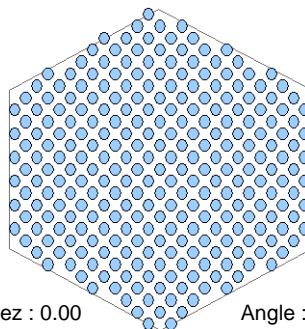


Type de remplissage contour

- 8 Ajustez les angles et déplacez si nécessaire – ces paramètres ne sont disponibles qu’avec **Remplissage colonne**.



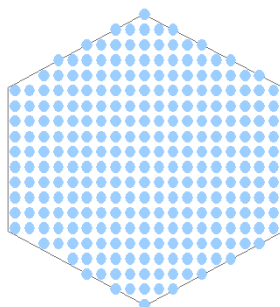
Angle : 0°, déplacez : 0.00



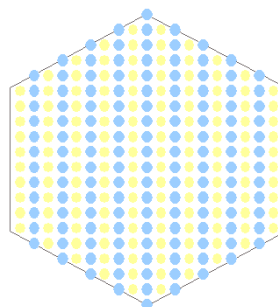
Angle : 45°, déplacez : 0.00

- 9 Utilisez des paramètres de patron comme pour les remplissages paillettes pour créer des remplissages blings simples ou multilignes.

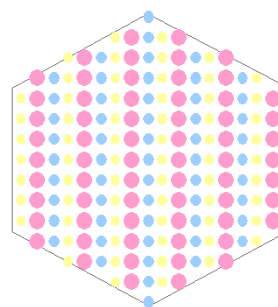
- ◀ Pour un remplissage simple, paramétrez le type de remplissage à **Simple** et ajustez le patron le cas échéant.



Remplissage simple – 1 forme



Remplissage simple – 2 formes



Remplissage simple – 3 formes

- ◀ Pour un remplissage plus complexe aux couleurs variées, paramétrez le type de remplissage à **Multiligne** et, au besoin, ajustez le patron de chaque.

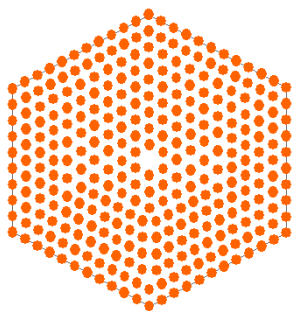
Suivre contours
 Simple
 Multiligne 3

Ligne 1

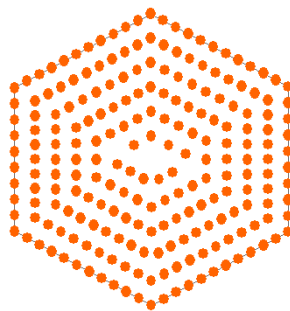
	1	2	3
Bling :	4.00x6.00	5.00	6.00x10
Espac. :	2.00	2.00	2.00
Angle :	0.0	0.0	0.0

Paramétrez le nombre requis de lignes de patron
 Faites défiler les lignes
 Le cas échéant, éditez le patron de lignes

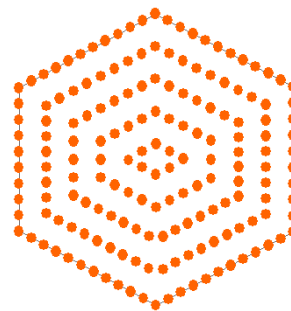
10 Ajustez les paramètres d'espacement de lignes selon les besoins.



Remplissage contour
Espacement des lignes : 5
mm1 mm



Remplissage contour
Espacement des lignes : 5
mm3 mm

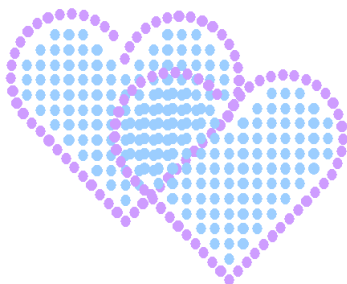


Remplissage contour
Espacement des lignes : 5
mm5 mm

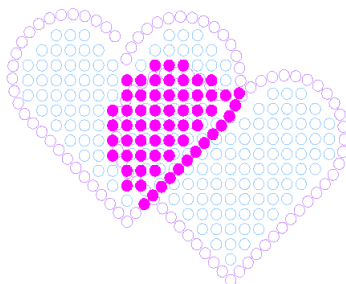
11 Ajoutez les bordures le cas échéant. Voir plus loin.



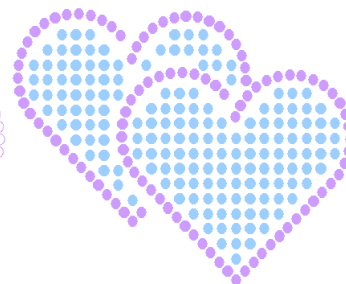
Suggestion : Suppression automatique des chevauchements est sélectionnée par défaut pour supprimer automatiquement les éléments indésirables des objets de bling se chevauchant. Choisissez une autre option si vous voulez éditer manuellement les chevauchements de faux diamants.



Pas de suppression automatique
des chevauchements



Mettre en surbrillance
chevauchements bling



Suppression automatique des
chevauchements



Note : Les chevauchements de blings sont déterminés par le paramètre **Tolérance de chevauchement**. Cela définit la distance minimale admise entre les éléments de bling.

Récapitulatif des remplissages blings

Les commandes disponibles sur l'onglet **Remplissage bling** sont résumées ci-dessous.

Commande	Description
Type de remplissage	Les types de remplissage disponibles comprennent : Remplissage colonne, Remplissage contour. Respectivement, ils remplissent une forme avec des colonnes, le long desquelles des patrons sont répétés ou des contours où des patrons sont répétés le long d'un chemin délinéé.
Agencer	Les objets de remplissage bling se présentent sous deux états « d'agencement » possibles : Automatique et Manuel. Dans l'état Automatique, les remplissages bling sont automatiquement régénérés à chaque fois qu'un objet est redimensionné ou refaçonné. Dans l'état Manuel, la numération bling ne change pas durant les transformations. Voir également Modifier des objets de bling .
Angle	Change l'angle du remplissage de colonne. Cela ne s'applique qu'à Remplissage colonne.
Déplacer	Déplace tout le patron de remplissage par rapport au contour d'objet. Peut être utilisé pour faire un placement de remplissage plus régulier. Les valeurs acceptables se situent entre $\pm 0,5$.
Suivre contours	Elargit l'espace entre les blings dans chaque ligne de remplissage pour suivre le contour de l'objet. Cela se traduit par une délimitation plus nette du contour. N'est applicable qu'au Remplissage colonne et fonctionne en combinaison avec les bordures. Pour plus amples informations, voir Ajouter des bordures bling .
Editeur patron	Utilisé pour créer des patrons de bling sur une ou plusieurs lignes. On crée des patrons en cliquant sur + dans l'éditeur de patron et en sélectionnant un bling sur la palette. Les patrons multilignes sont créés de façon similaire, mais, à chaque fois que le nombre de lignes augmente, un nouvel onglet est ajouté à l'éditeur de patron. Cela permet d'ajouter un nouveau patron. Voir également Créer des remplissages de paillettes .
Espacement des lignes	Paramètre la distance entre l'onglet de la ligne actuellement active et la ligne suivante dans le patron. Elle peut être la même ou varier à chaque ligne. Par défaut, cette valeur est la même pour chaque ligne.
Bordure	Lorsqu'elle est cochée, une bordure est ajoutée à tout objet de remplissage bling sélectionné. Vous pouvez aussi créer un patron pour la bordure de la même façon que pour les patrons à ligne unique pour les remplissages bling.

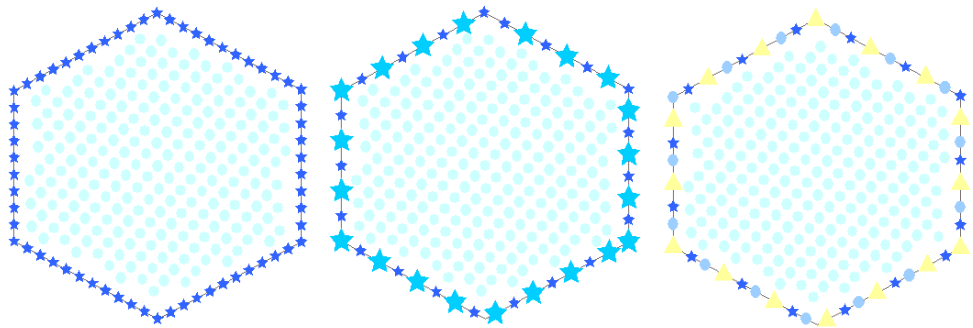
Commande	Description
Marge	Ajoute une marge aux faux diamants formant la bordure. Des marges de bordure plus petites se traduisent par un plus grand nombre de faux diamants dans le remplissage.
Orientation	Placer des faux diamants dans la bordure, soit par rapport à la ligne de base de l'objet soit à une orientation absolue (« nord » fixe).
Statistiques	Afficher les informations suivantes : Type, SS (taille de l'élément de bling), couleur, forme, numération (pour l'objet sélectionné). Si plusieurs objets sont sélectionnés, les informations bling seront alors affichées pour tous les objets sélectionnés. Vous pouvez réordonner les colonnes selon vos besoins.

Sujets connexes

- ◀ [Envoyer sur machine CAMS](#)
- ◀ [Configurer des palettes de blings](#)
- ◀ [Créer des remplissages de paillettes](#)
- ◀ [Creating multi-sequin fills](#)

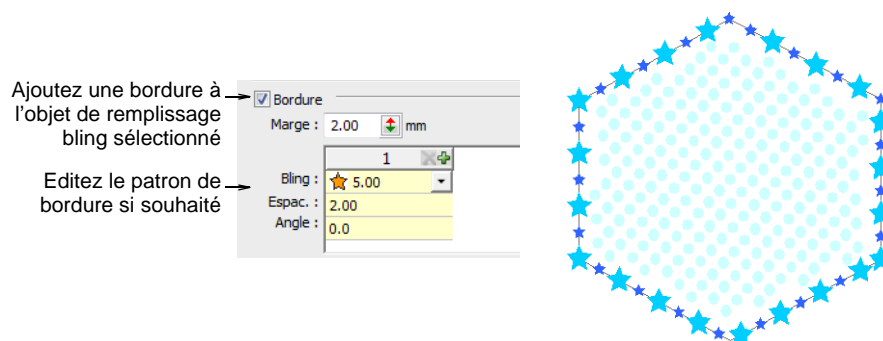
Ajouter des bordures bling

Comme les remplissages paillettes, les remplissages bling peuvent aussi comporter une bordure, avec ou sans marge. La bordure peut être faite avec des faux diamants différents ou identiques et est une propriété de l'objet de remplissage bling.



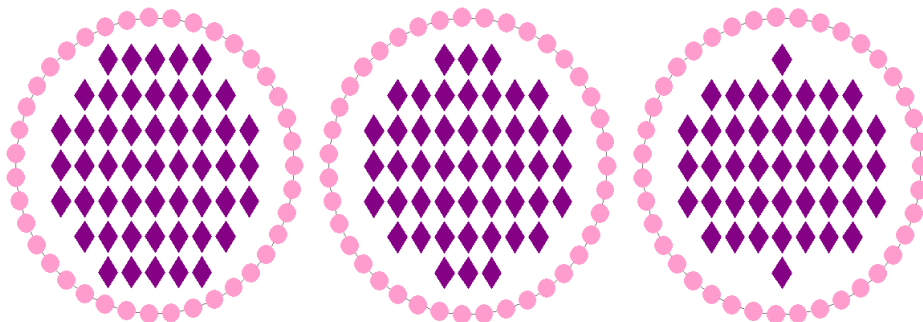
Marche à suivre pour ajouter une bordure ou changer les propriétés de bordure

- 1 Sélectionnez l'objet de remplissage bling et cochez le paramètre **Bordure**.



- 2 Utilisez les paramètres de patron pour créer des bordures bling simples ou bigarrés.
- 3 Sélectionnez la marge de bling requise.

Une marge de bordure est créée en ajoutant un « décalage » à chaque élément de bling dans la bordure. Des marges de bordure plus petites se traduisent par un plus grand nombre de faux diamants dans le remplissage, comme indiqué.



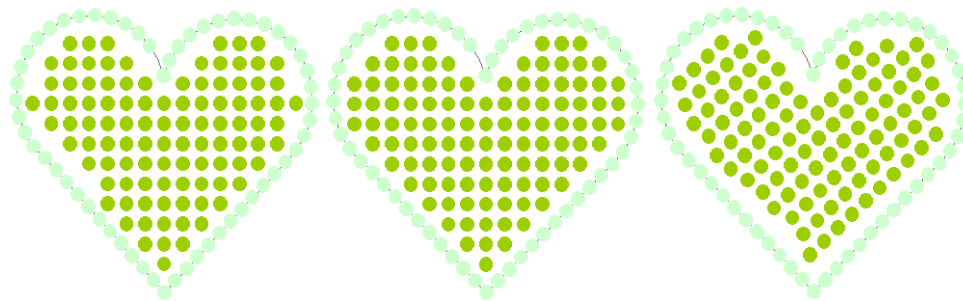
Sujets connexes

- ◀ [Ajouter des bordures de paillettes](#)

Modifier des objets de bling

Les objets de remplissage bling peuvent être redimensionnés et refaçonnés comme tout autre objet de broderie. Lorsqu'un objet/dessin est refaçonné, redimensionné ou édité, le logiciel recalcule automatiquement le nombre d'éléments de bling mais ne les

redimensionne pas. L'ensemble d'outils **Bling** offre également des outils pour l'édition de faux diamants pris isolément.



Suggestion : Les propriétés d'objet pour les objets de passage et de remplissage bling peuvent être copiés et appliqués à d'autres objets. Cela se fait par le biais des commandes **Actualiser propriétés** et **Appliquer propriétés courantes**.

Transformer des objets de remplissage bling

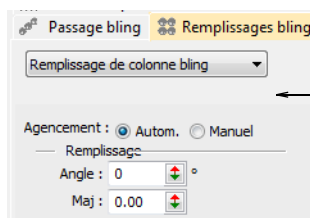
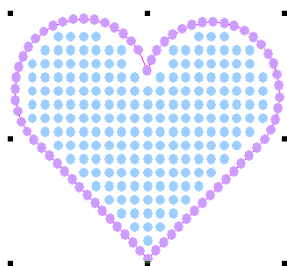


Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour redimensionner des objets en utilisant les poignées de sélection.

Les objets de remplissage bling peuvent être redimensionnés et transformés comme tout autre objet de broderie, avec cependant une différence. Les objets de remplissage bling se présentent sous deux états « d'agencement » possibles : **Automatique** et **Manuel**. Dans l'état **Automatique**, les remplissages bling sont automatiquement régénérés à chaque fois qu'un objet est redimensionné ou refaçonné. Dans l'état **Manuel**, la numération bling ne change pas durant les transformations.

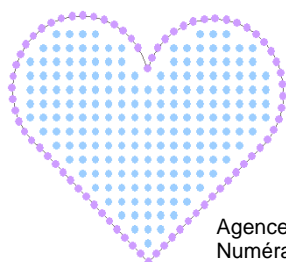
Marche à suivre pour transformer un objet de remplissage bling

- ◀ Sélectionnez l'objet de remplissage bling et cochez le paramètre **Agencer**.



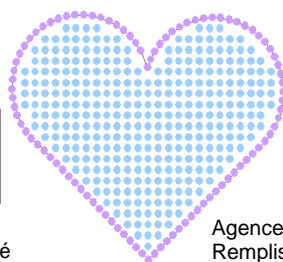
Cochez l'état d'agencement

◀ Redimensionnez comme vous le souhaitez.



Type	Count
● 3.00 mm	74
● 3.00 mm	192

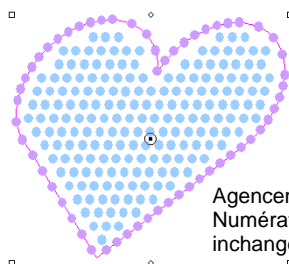
Agencement : Manuel
Numération bling inchangé



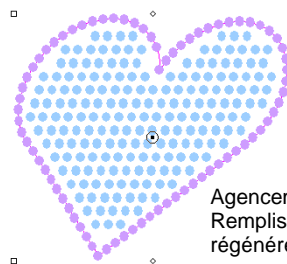
Type	Count
● 3.00 mm	95
● 3.00 mm	327

Agencement : Automatique
Remplissage bling régénéré

◀ De même, inclinez comme souhaité.



Agencement : Manuel
Numération bling
inchangé



Agencement : Automatique
Remplissage bling
régénéré

Sujets connexes

◀ [Transformer des objets](#)

Refaçonner des objets de remplissage bling



Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour redimensionner des objets en utilisant les poignées de sélection.

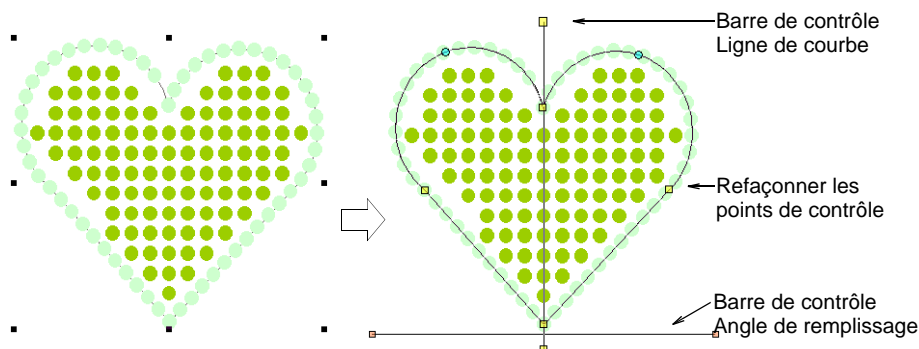


Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour refaçonner les objets de passage de bling sélectionnés.

Lorsque vous refaçonnez un objet de remplissage bling, vous pouvez refaçonner les contours d'objet de la manière normale. Quand **Remplissage colonne** est appliqué, vous pouvez aussi changer graphiquement l'angle de remplissage et la ligne de courbe.

Marche à suivre pour refaçonner un objet de remplissage bling

- ◀ Sélectionnez l'objet de remplissage bling.

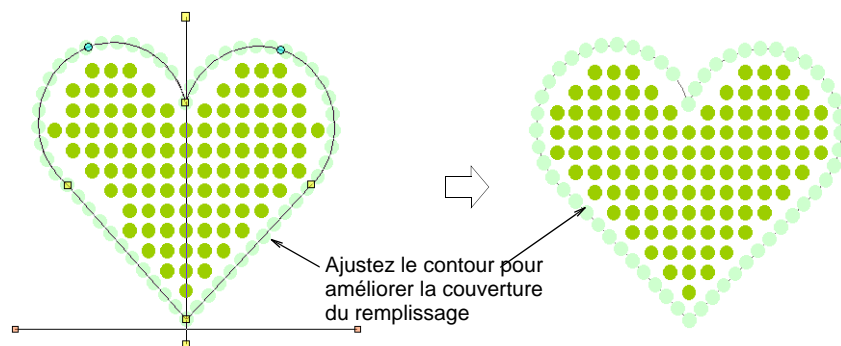


- ◀ Cliquez sur l'icône **Refaçonner** ou pressez la touche **H**.

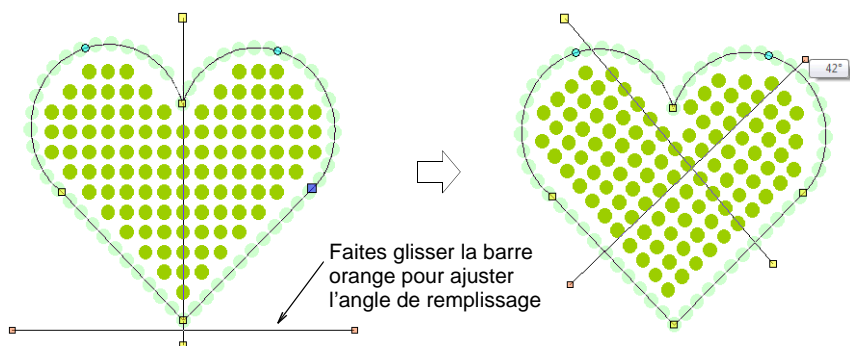
Des points de contrôle apparaissent autour du contour d'objet. Si Remplissage colonne est sélectionné, deux autres barres de contrôle apparaissent – une (poignées orange) pour contrôler l'angle de remplissage, l'autre (poignées jaunes) pour contrôler les lignes de courbe.

- ◀ Refaçonnez de la façon habituelle.

Dans ce cas, nous n'ajustons le contour que légèrement pour améliorer la couverture du remplissage bling.

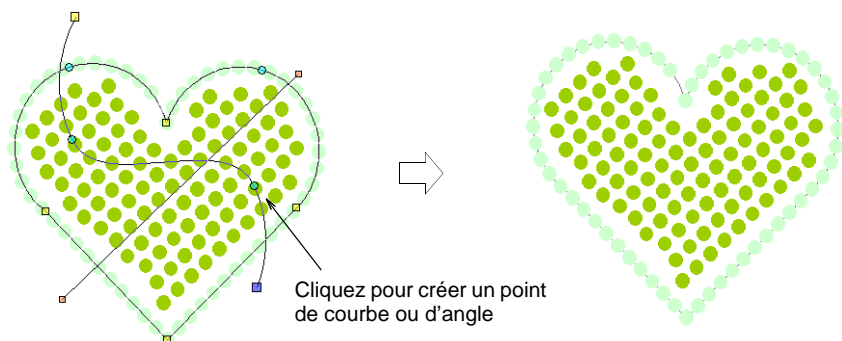


◀ Ajustez le contrôle de l'angle de remplissage comme souhaité.



◀ Ajustez le contrôle de la ligne de courbe comme souhaité.

Cliquez à droite ou à gauche n'importe où le long de la ligne pour ajouter des points de courbe ou d'angle. Les ajustements faits aux lignes de courbe n'ont aucune incidence sur les propriétés d'objet.



Editer des objets de remplissage bling



Utiliser Bling > Edition bling pour éditer des éléments de bling pris isolément.



Activez Bling > Suppression automatique des chevauchements si vous voulez supprimer automatiquement les éléments de bling se chevauchant d'un objet bling.



Activez Bling > Pas de suppression automatique des chevauchements si vous ne voulez pas supprimer automatiquement les éléments de bling se chevauchant d'un objet bling.

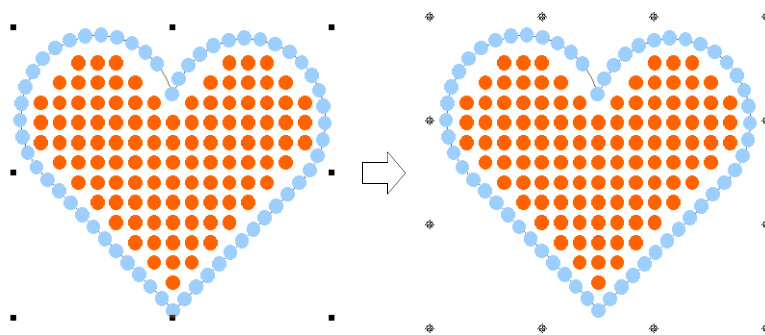


Activez Bling > Mettre en surbrillance chevauchements bling si vous voulez mettre en surbrillance les éléments de bling se chevauchant dans un objet bling – c'est-à-dire, si vous voulez éditer manuellement.

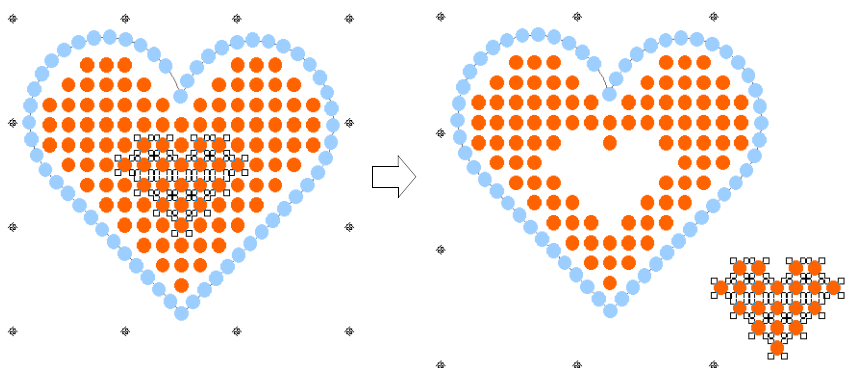
L'ensemble d'outils **Bling** offre des outils pour l'édition de faux diamants pris isolément. Les opérations sont applicables aux objets de passage bling, de remplissage bling et de bling manuel.

Marche à suivre pour éditer un objet de remplissage bling

- ◀ Sélectionnez l'objet de remplissage bling et cliquez sur l'icône **Edition bling**. Les poignées de sélection changent.

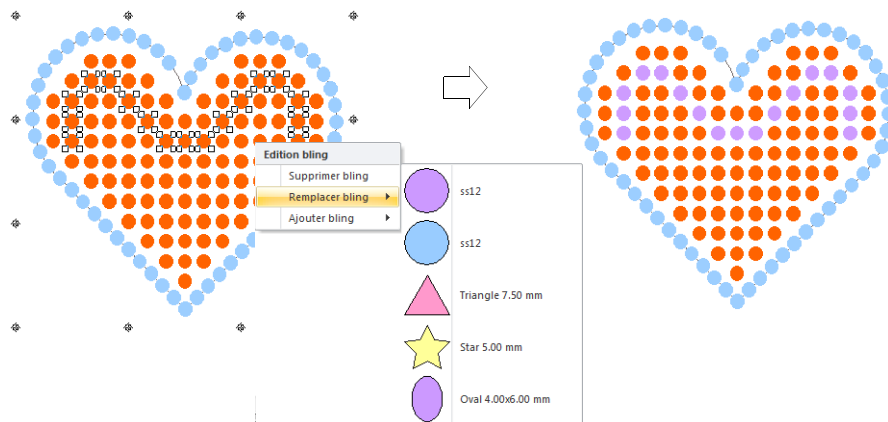


- ◀ Sélectionnez des faux diamants individuellement à l'intérieur de l'objet.
Utilisez la touche **Ctrl** pour sélectionner plusieurs faux diamants.



- ◀ Supprimez ou repositionnez les faux diamants sélectionnés selon vos besoins.

- ◀ Sélectionnez les faux diamants et cliquez à droite pour les remplacer au moyen du menu contextuel.

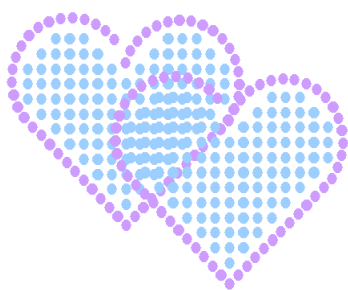


- ◀ Utilisez le même menu contextuel pour supprimer ou ajouter des faux diamants.

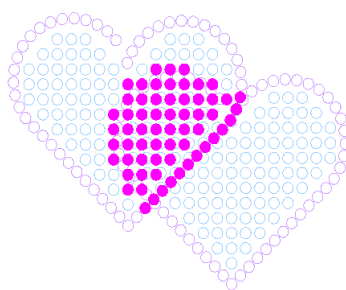
Ces opérations sont traitées comme des éditions manuelles. Le statut d'agencement de l'objet est automatiquement changé en **Manuel**. Ce qui signifie que la Numération bling ne change pas lors des transformations de l'objet.



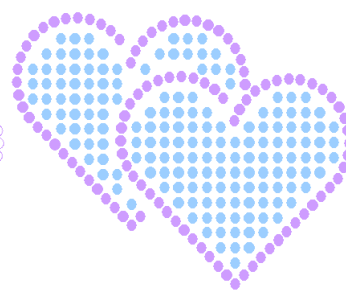
Suggestion : Suppression automatique des chevauchements est sélectionnée par défaut pour supprimer automatiquement les éléments indésirables des objets de bling se chevauchant. Choisissez une autre option si vous voulez éditer manuellement les chevauchements de faux diamants.



Pas de suppression automatique des chevauchements



Mettre en surbrillance chevauchements bling



Suppression automatique des chevauchements



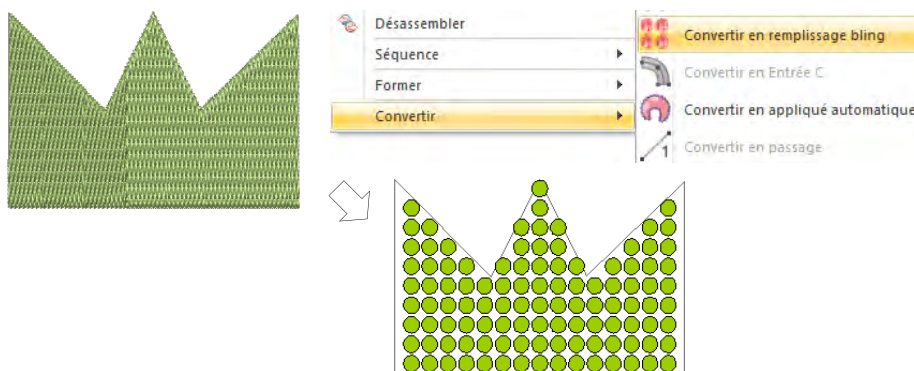
Note : Les chevauchements de blings sont déterminés par le paramètre **Tolérance de chevauchement**. Cela définit la distance minimale admise entre les éléments de bling.

Convertir des objets en bling

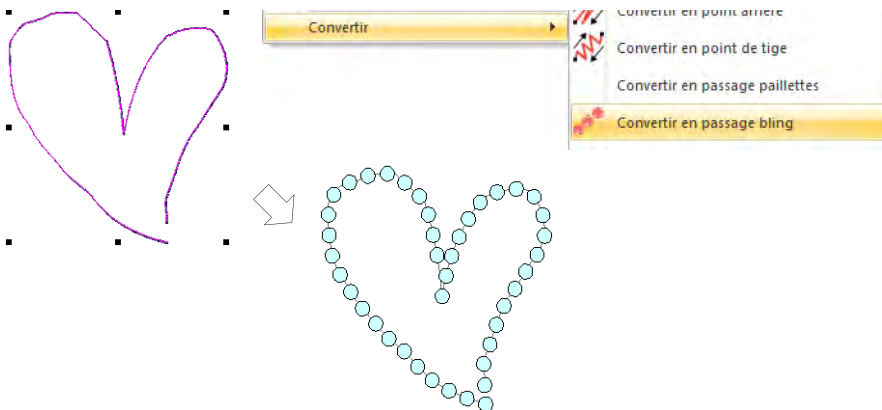
Tout objet fermé peut être converti en objet de remplissage bling. De même, tout objet de contour – fermé ou ouvert – peut être converti en passage bling.

Marche à suivre pour convertir un objet en bling

- ◀ Cliquez à droite sur un objet de remplissage et sélectionnez **Convertir > Convertir en remplissage bling**.

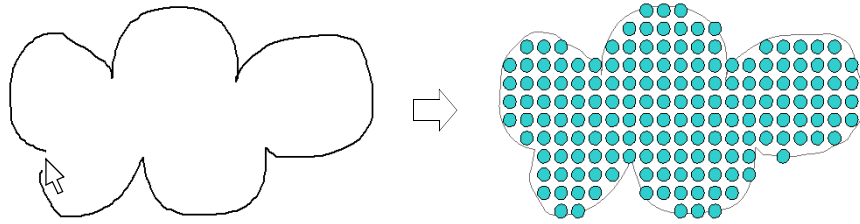


- ◀ Ou bien, cliquez sur le bouton **Remplissage bling** sur la barre d'outils **Bling**.
- ◀ De la même façon, cliquez à droite sur un objet de passage et sélectionnez **Convertir > Convertir en passage bling**.





Suggestion : Vous pouvez aussi créer des objets avec les outils **Broderie à main levée** qui peuvent être convertis en objets de remplissage bling.



Créer lettre bling



Utilisez **Bling > Lettrage bling** pour créer du lettrage bling à l'écran en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType. Cliquez à droite pour les paramètres.

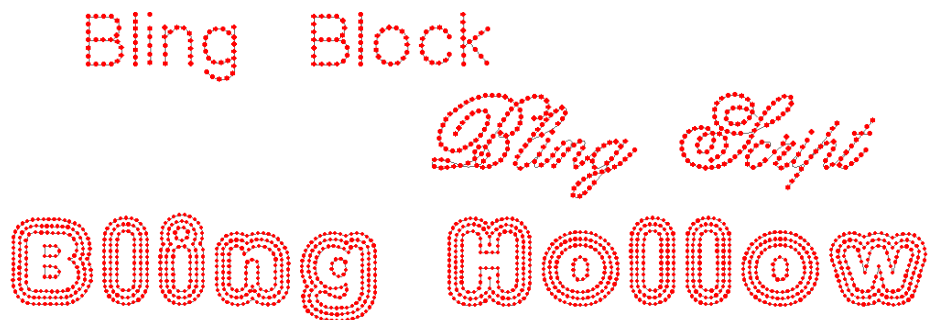
Utilisez l'outil dédié **Lettrage bling** pour créer un lettrage de la même façon que le lettrage de broderie. Utilisez les mêmes propriétés que pour le lettrage de broderie. Selon les alphabets, vous pouvez aussi avoir accès aux propriétés de **Passage bling** ou de **Remplissage bling**. Il existe également diverses techniques pour créer du texte bling sans propriétés de lettrage.

Marche à suivre pour créer un lettrage bling

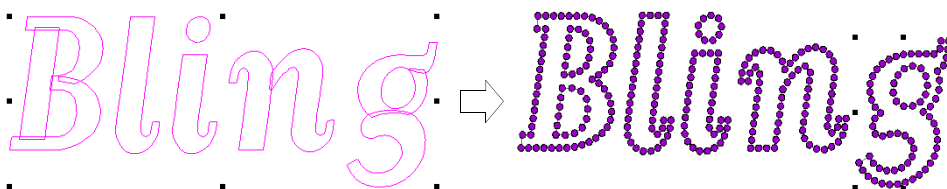
- ◀ Sélectionnez l'outil **Lettrage bling**, puis sélectionnez un alphabet sous l'onglet **Spécial > lettrage**. Les meilleurs résultats seront obtenus avec des alphabets blings natifs.



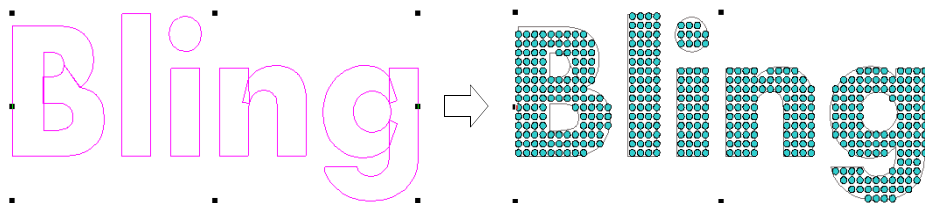
- ◀ Numérisez le lettrage bling comme vous le feriez pour du lettrage de broderie.



- ◀ Ajustez les propriétés de la même façon que pour le lettrage de broderie, y compris la taille, l'inclinaison, etc.
- ◀ Changez de type de police. Vous pouvez utiliser des alphabets de broderie ou des polices TrueType avec du bling.
- ◀ Ou bien, sélectionnez un objet de lettrage de broderie et convertissez-le en **Passage bling** ou en **Remplissage bling**.

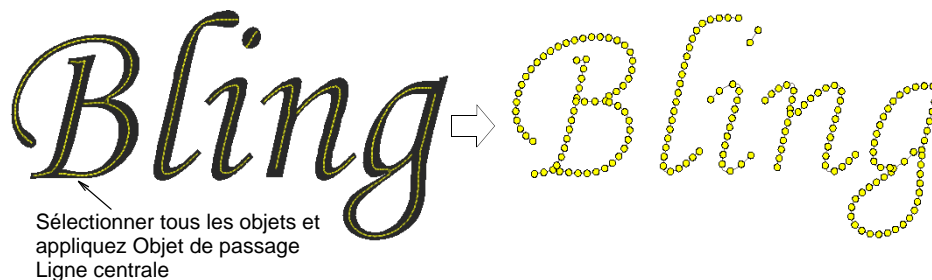


- ◀ Créez un objet TrueType et convertissez-le en **Passage bling** ou en **Remplissage bling**.



- ◀ Créez un objet de lettrage en mode **Graphiques CoreIDRAW**, changez en mode **Espace de travail Wilcom**, utilisez **Objet de**

passage **Ligne centrale** pour tracer les lettres et convertissez en **Passage bling**.



- ◀ Selon le type d'alphabet que vous utilisez, ajustez les remplissages ou contours blings automatiques pour **Remplissage bling** ou **Passage bling**.



Sujets connexes

- ◀ [Créer un lettrage de broderie](#)
- ◀ [Editer du texte](#)
- ◀ [Créer des passages et des remplissages bling](#)

Faire sortir du bling

EmbroideryStudio prend en charge un certain nombre de méthodes d'exportation de bling pour la production. Les options comprennent :

Méthode de sortie	Détails
Machine CAMS	Si vous disposez d'une machine de placement automatique de strass CAMS, utilisez la connexion CAMS dédiée.
Fichier d'emplacement	Vous pouvez également exporter votre dessin bling au format YNG pour qu'il soit lu par votre machine de placement.
Découpeur de bling	Envoyez des formes bling directement à n'importe quelle machine de découpe prise en charge.
Fichier vectoriel	Convertissez des formes bling en vecteurs afin de couper des modèles bling.

La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de produire des fichiers de sortie pour les dessins multi-décoration. Le système reconnaît si un composant de dessin est de broderie, graphique, d'appliqué ou bling.

Sujets connexes

- ◀ [Faire sortir le bling pour la production](#)
- ◀ [Exporter fichiers multi-décorations](#)

Chapitre 47

Broderie d'appliqué

Créez automatiquement toute la broderie dont vous avez besoin pour les [appliqués](#) en utilisant la méthode d'entrée **Appliqué**. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – [passages de guidage](#), [lignes de coupe](#), [points de bâti](#) et [points de recouvrement](#) – pour tout objet d'appliqué.



Imprimez une copie des patrons d'appliqué pour utiliser dans la découpe des pièces de tissu. Chaque pièce est numérotée en fonction de la séquence de broderie. Vous pouvez aussi faire sortir des formes d'appliqué sur découpeur ou fichier séparé.

Créer de la broderie d'appliqué

Utilisez les outils **Appliqué** pour générer toutes les coutures dont vous avez besoin pour les objets [appliqué](#).



Suggestion : Si vous voulez prédéfinir les paramètres d'appliqué, cliquez à droite sur l'icone **Appliqué**, aucun objet n'étant sélectionné. Quand les valeurs de propriété sont changées, les paramètres s'appliquent à tous les objets d'appliqué nouvellement créés dans la session courante. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec des propriétés d'objet](#).

Convertir des graphiques vectoriels en appliqué



Utilisez Modes > Taguer comme appliqué pour référencer un objet vectoriel pour conversion en appliqué.



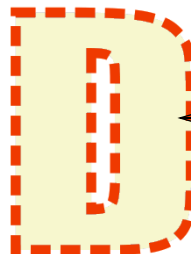
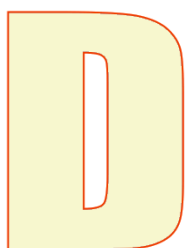
Utilisez Modes > Convertir graphiques en broderie pour convertir les graphiques sélectionnés en broderie et basculer vers Espace de travail Wilcom.

En **Graphiques CorelDRAW**, le bouton **Taguer comme Appliqué** vous permet de référencer des objets vectoriels sélectionnés pour convertir en appliqué.



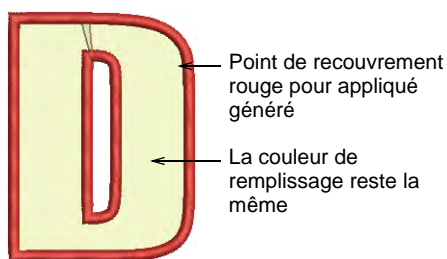
Marche à suivre pour convertir un graphique vectoriel en un objet d'appliqué

- 1 Créez ou ouvrez un graphique vectoriel dans **Graphiques CorelDRAW** et sélectionnez-le.
- 2 Cliquez sur **Taguer comme appliqué**. L'objet est référencé pour conversion avec un épais contour en pointillé. Le Gestionnaire d'objets de CorelDRAW® Suite graphique indique également quels objets ont été tagués comme objets d'appliqué.

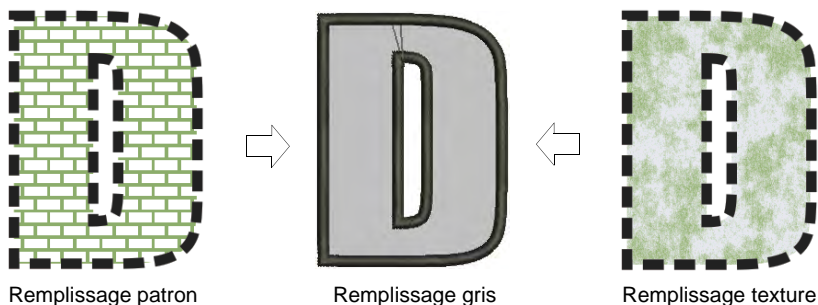


L'objet apparaît avec un épais contour en pointillé

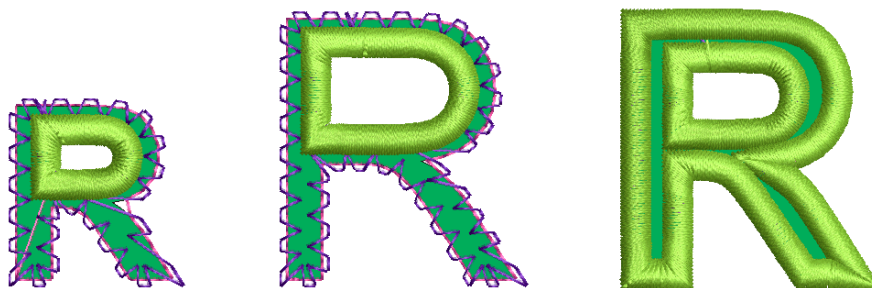
- 3 Cliquez sur **Convertir graphiques en broderie**. EmbroideryStudio convertit automatiquement l'objet vectoriel en appliqué et bascule vers **Espace de travail Wilcom**.



Note : Lorsqu'elles sont présentes, les propriétés de remplissage vectoriel sont maintenues dans **Espace de travail Wilcom** pour donner l'apparence d'une pièce de tissu. Sinon, les remplissages sont rendus en gris.



Note : La réussite de la conversion peut être affectée par la taille de la police par rapport à la largeur du point de recouvrement. Si le point de recouvrement est trop épais pour l'objet résultant, il pourrait être ignoré.



Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les paramètres d'appliqué](#)

Numériser les objets d'appliqué



Utilisez Appliqué > Appliqué pour numériser des objets d'appliqué comportant jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement.



Utilisez Appliqué > Appliqué sans jours pour numériser des objets d'appliqué comportant jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement.

Utilisez **Appliqué** pour produire la broderie dont vous avez besoin pour les objets **appliqués**. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement. Quand vous brodez un objet d'appliqué, la machine s'arrête après chaque couche. **Appliqué** vous permet également de prédéfinir un mouvement de **retrait du cadre** qui enlève le cadre d'en dessous de l'aiguille, rendant plus facile le placement et le découpage des formes d'appliqué.



Marche à suivre pour numériser des objets d'appliqué

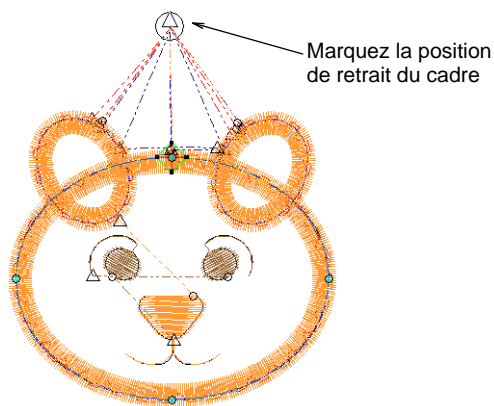
- 1 Cliquez sur l'icône **Appliqué** et numériser la bordure de la forme. Conformez-vous aux messages d'invite. Si vous faites une erreur, pressez la touche **Espacement arrière** pour supprimer le dernier point de référence.



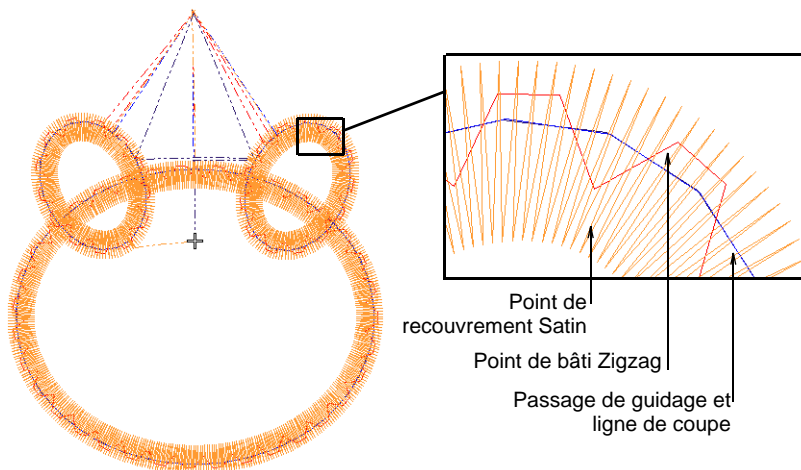
Suggestion : Si vous n'avez qu'à créer un objet appliqué à limite unique, vous préférerez peut-être utiliser l'outil **Appliqué sans jours**.

- 2 Pressez la touche **Entrée** pour fermer la forme. Vous pouvez créer un autre objet d'appliqué à ce stade.
- 3 Pressez de nouveau la touche **Retour**.
- 4 Cliquez sur le contour pour définir les points d'entrée et de **sortie** ou pressez la touche **Retour** pour accepter les paramètres par défaut.
- 5 Si on vous en fait la demande, marquez la position de **retrait du cadre** ou pressez la touche **Retour** pour accepter les paramètres par défaut.

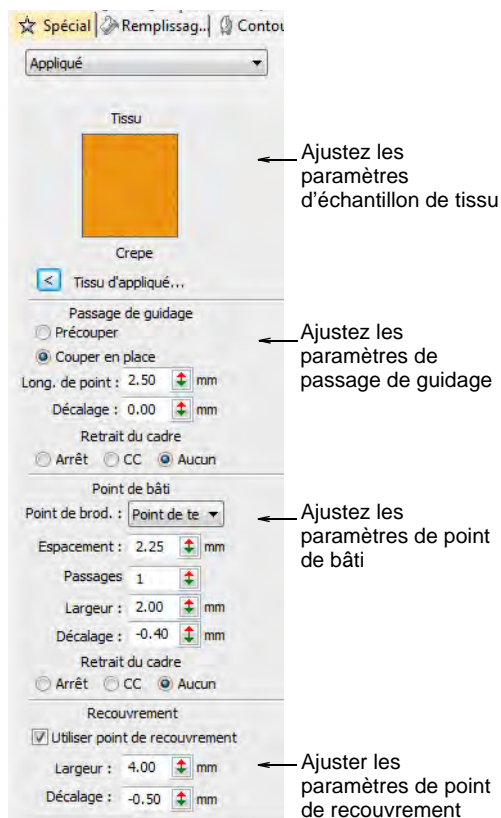
Les commandes de retrait du cadre sont spécifiées comme fonction d'arrêt ou **Changement de couleur** respectivement. Elles peuvent être paramétrées après le passage de guidage et/ou le point de bâti.



- 6** Pressez la touche **Retour**. Jusqu'à quatre couche de broderie – **passage de guidage**, ligne de coupe, point de bâti et recouvrement – sont générées, selon les paramètres en cours.



7 Cliquez deux fois sur l'objet d'appliqué pour vérifier ses paramètres.



8 Le cas échéant, ajustez les paramètres.

- ◀ Echantillon de tissu : Pour plus amples informations, voir [Ajouter des échantillons de tissu aux appliqués](#).
- ◀ Passage de guidage: Pour plus amples informations, voir [Ajustez les paramètres de passage de guidage](#).
- ◀ Point de bâti : Pour plus amples informations, voir [Ajustez les paramètres de point de bâti](#).
- ◀ Point de recouvrement : Pour plus amples informations, voir [Ajuster les paramètres de point de recouvrement](#).

9 Éventuellement, appliquez [Coins intelligents](#) aux objets d'appliqué.

10 Éventuellement, utilisez **Simulateur de broderie** ou les outils de parcours pour vérifier la séquence de broderie de l'appliqué.

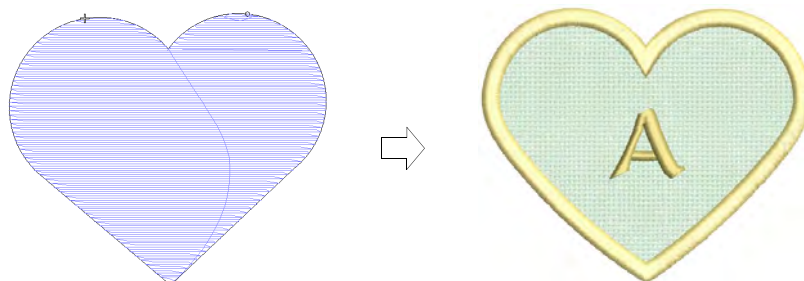
Sujets connexes

- ◀ [Numérisation de broderie](#)
- ◀ [Ajuster les positions de retrait du cadre](#)
- ◀ [Contrôler la broderie en coin](#)

- ◀ Afficher la séquence de broderie
- ◀ Couper des formes d'appliqué

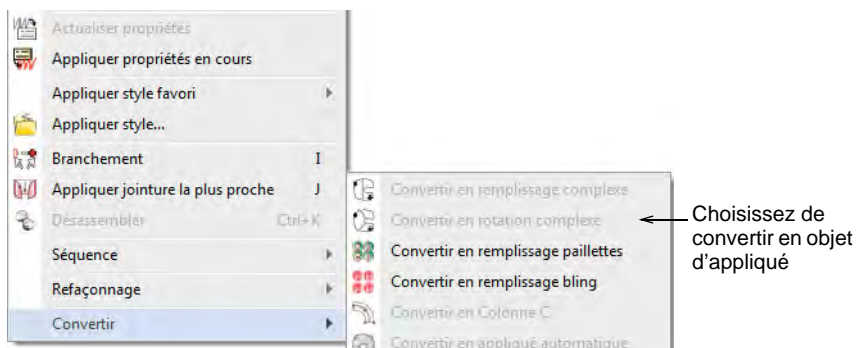
Convertir des objets de broderie en appliqué

Vous pouvez convertir des objets de remplissage complexe en appliqué en ajoutant les points d'entrée et de sortie et la position de retrait du cadre.



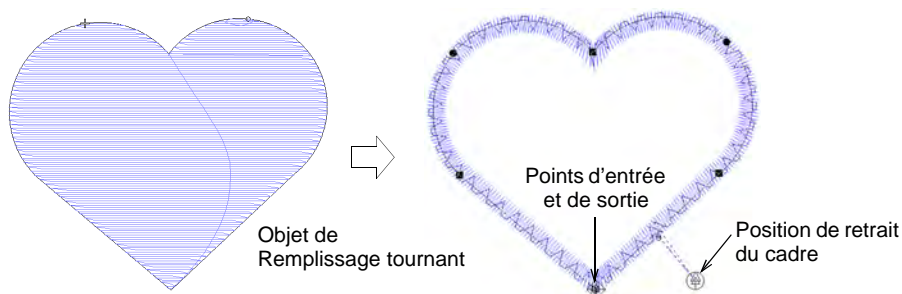
Marche à suivre pour convertir des objets de broderie en appliqué

- 1 Cliquez à droite un objet et sélectionnez **Convertir** et l'icône sur le menu contextuel.



- 2 Cliquez sur le contour pour définir les points d'entrée et de sortie ou pressez la touche **Retour** pour accepter les paramètres par défaut.
- 3 Marquez une position ou pressez la touche **Retour** pour accepter les paramètres par défaut.

L'objet est converti et les points de broderie sont générés.

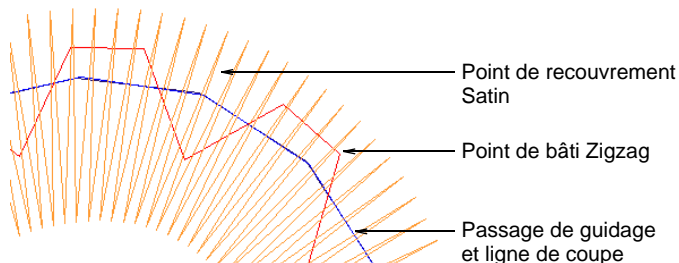


Sujets connexes

◀ [Couper des formes d'appliqué](#)

Ajuster les paramètres d'appliqué

Que vous créiez un appliqué en partant de zéro en utilisant l'outil **Appliqué** ou que vous convertissiez des graphiques vectoriels existants ou des objets de Remplissage tournant, EmbroideryStudio produit toute la broderie dont vous avez besoin. Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – [passages de guidage](#), [lignes de coupe](#), [points de bâti](#) et [points de recouvrement](#). Chacune de ces couches peut être ajusté à l'aide du dialogue **Propriétés d'objet**.



Quand vous brodez un objet d'appliqué, la machine s'arrête après chaque couche. EmbroideryStudio vous permet également de prédéfinir un mouvement de [retrait du cadre](#) qui enlève le cadre d'en dessous de l'aiguille, rendant plus facile le placement et le découpage des formes d'appliqué.



Suggestion : Si vous voulez prédéfinir les paramètres d'appliqué, cliquez à droite sur l'icone **Appliqué**, aucun objet n'étant sélectionné. Quand les valeurs de propriété sont changées, les paramètres s'appliquent à tous les objets d'appliqué nouvellement créés dans la session courante. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec des propriétés d'objet](#).

Ajouter des échantillons de tissu aux appliqués

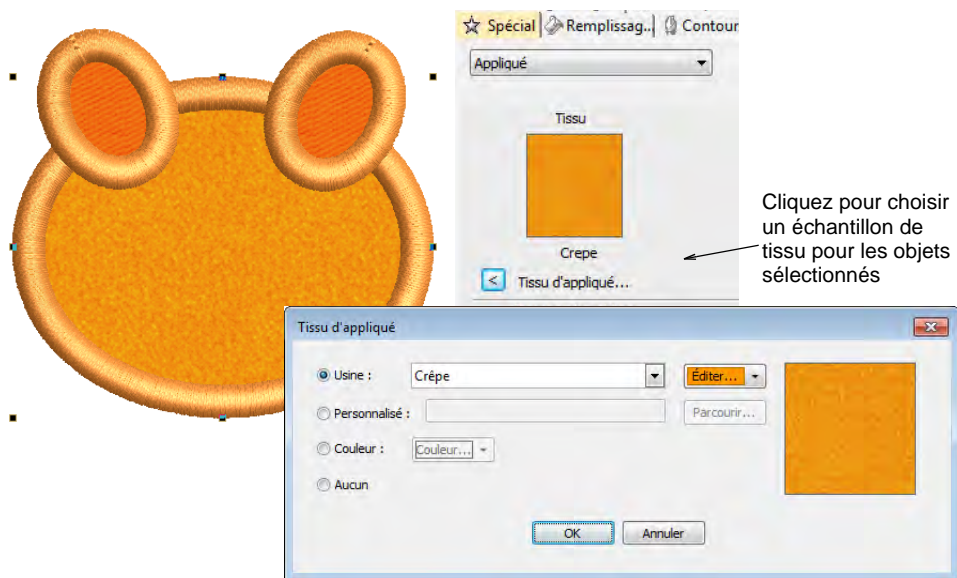


Cliquez à droite Appliqué > Appliqué pour choisir un échantillon de tissu les objets d'appliqué sélectionnés.



Utilisez Afficher > Afficher tissu d'appliqué pour activer/désactiver l'affichage du tissu d'appliqué.

EmbroideryStudio vous permet maintenant de sélectionner un échantillon de tissu pour les objets d'appliqué. L'échantillon devient une propriété de l'objet. Choisissez parmi les échantillons « usine » ou choisissez un échantillon scanné du tissu que vous voulez utiliser. Utilisez la bascule **Afficher tissu d'appliqué** l'activer ou le désactiver.



Ajustez les paramètres de passage de guidage



Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué pour ajuster les paramètres de passage de guidage.

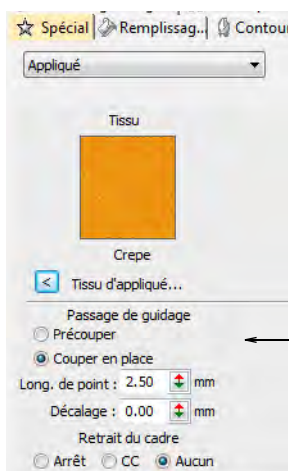


Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué sans jours pour ajuster les paramètres de passage de guidage.

Le passage de guidage est la première couche à broder ; elle sert à positionner le tissu d'appliqué sur le tissu d'arrière-plan. Une [ligne de coupe](#) supplémentaire peut être ajoutée si le tissu doit être coupé position. Vous pouvez également spécifier un mouvement de [retrait du cadre](#) pour placer la pièce d'appliqué.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de passage de guidage

- ◀ Cliquez deux fois sur les objets de appliqué pour accéder à Propriétés d'objet.

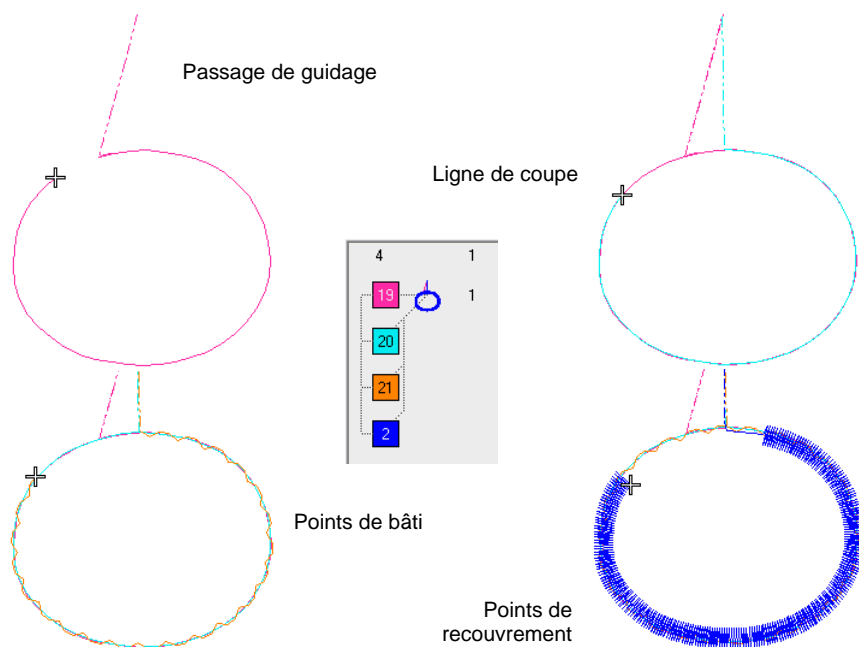


← Sélectionner une méthode de coupe

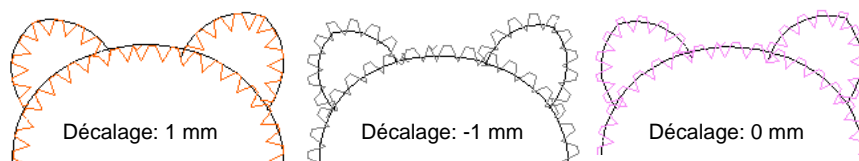
- ◀ Sélectionner une méthode de coupe

Option	Fonction
Précouper	Aucune ligne de coupe n'est générée. Cette option présume que vous avez une pièce d'appliqué précoupée prête à être placée en position.
Couper en place	Une ligne de coupe supplémentaire est générée.

Une **ligne de coupe** permet la découpe du tissu après que la ligne de coupe à été brodée.



- ◀ Éventuellement, ajustez les valeurs de **Longueur de point** et de **Décalage** dans le panneau **Passage de guidage**. Une valeur négative de décalage déplace le passage de guidage à l'intérieur du contour, une valeur positive le déplace à l'extérieur.



- ◀ Ou bien, vous pouvez paramétrer un **retrait du cadre** après le passage de guidage afin de placer la pièce d'appliqué. Selon la machine avec laquelle vous travaillez – têtes multiples ou tête unique – la commande de retrait du cadre doit être spécifiée comme fonction d'**arrêt** ou **changement de couleur** respectivement.

Sujets connexes

- ◀ [Ajuster les positions de retrait du cadre](#)
- ◀ [Numériser les objets d'appliqué](#)

Ajustez les paramètres de point de bâti



Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué pour ajuster les paramètres de point de bâti.

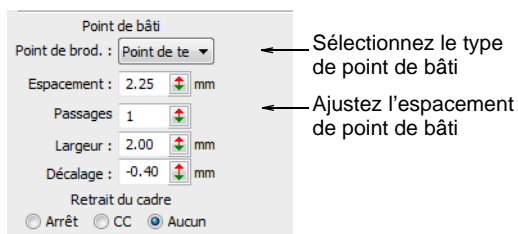


Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué sans jours pour ajuster les paramètres de points de bâti.

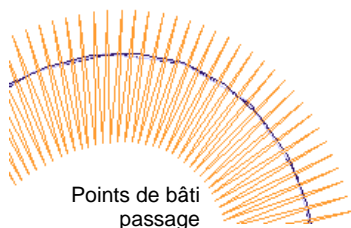
Le point de bâti sert à fixer des formes d'**appliqué** sur un tissu d'arrière-plan avant l'application de la **broderie de recouvrement**. Vous pouvez ajuster des paramètres ou omettre totalement cette couche. Vous pouvez également spécifier un mouvement de **retrait du cadre** pour couper la pièce d'appliqué.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de point de bâti

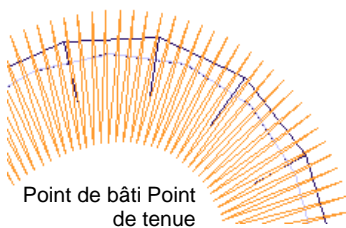
- ◀ Cliquez deux fois sur les objets de appliqué pour accéder à Propriétés d'objet.



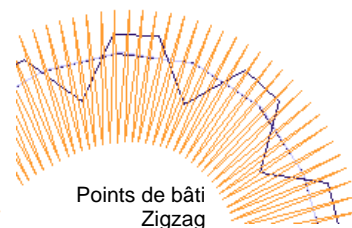
- ◀ Dans le panneau **Point de bâti**, sélectionnez un type de point de bâti à partir de la liste déroulante. Ou bien, sélectionnez **Aucun**.



Points de bâti passage



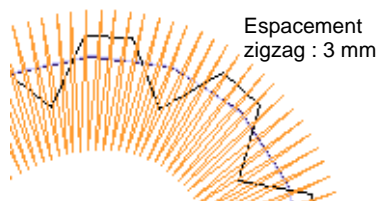
Point de bâti Point de tenue



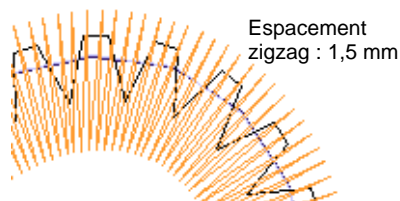
Points de bâti Zigzag

- ◀ Ajustez les paramètres de point de bâti en fonction des types de point sélectionnés :

Option	Fonction
Longueur	Valeur de longueur de point pour Point de passage.
Passages	Point de tenue uniquement. Nombre de passages entre les points de broderie.
Espacement	Valeur d'espacement de point pour Point de tenue et Zigzag.
Numération	Nombre de répétitions de point Zigzag uniquement.
Largeur	Largeur de colonne pour Zigzag et Point de tenue.
Décalage	Point de passage uniquement. Une valeur négative de décalage déplace la broderie de bâti à l'intérieur du contour, une valeur positive la déplace à l'extérieur.

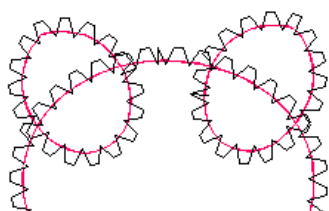


Espacement zigzag : 3 mm

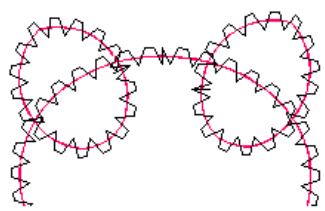


Espacement zigzag : 1,5 mm

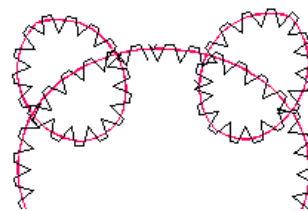
- ◀ Ou bien, ajustez les valeurs de **décalage**. Un décalage négatif déplace le point de bâti vers l'intérieur par rapport au passage de guidage. Une valeur positive le déplace vers l'extérieur.



Décalage négatif



Pas de décalage



Décalage positif

- ◀ Ou bien, vous pouvez paramétrer un **retrait du cadre** après la broderie en points de bâti afin de découper la pièce d'appliqué. Selon la machine avec laquelle vous travaillez – têtes multiples ou tête unique – la commande de retrait du cadre doit être spécifiée comme fonction d'**arrêt** ou **changement de couleur** respectivement.

Ajuster les paramètres de point de recouvrement



Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué pour ajuster les paramètres de point de recouvrement.

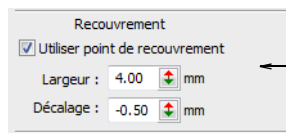


Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué sans jours pour ajuster les paramètres de point de recouvrement.

Le point de recouvrement est généralement la bordure Satin autour de la forme **appliquée**. Cependant, vous n'êtes pas obligé de l'inclure. Ou bien, vous pouvez changer le type de point de recouvrement zigzag, point de tenue ou satin en relief. Vous pouvez aussi ajuster la largeur et le décalage par rapport à d'autres composants d'appliqué.

Marche à suivre pour ajuster les paramètres de point de recouvrement

- ◀ Cliquez deux fois sur les objets de appliqué pour accéder à propriétés d'objet.
- ◀ Vous pouvez également désactiver la broderie de recouvrement au moyen de la case à cocher.



← Ajuster les paramètres de point de recouvrement

- ◀ Ajustez la **Largeur** du point de recouvrement selon vos préférences.

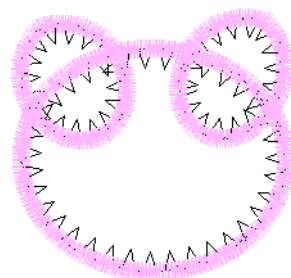


Largeur du point de recouvrement : 3,0 mm

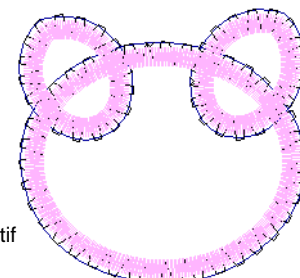


Largeur du point de recouvrement : 1,5 mm

- ◀ Ou bien, ajustez les valeurs de **décalage**. Un décalage négatif déplace la bordure vers l'intérieur par rapport au point de bâti. Une valeur positive le déplace vers l'extérieur.

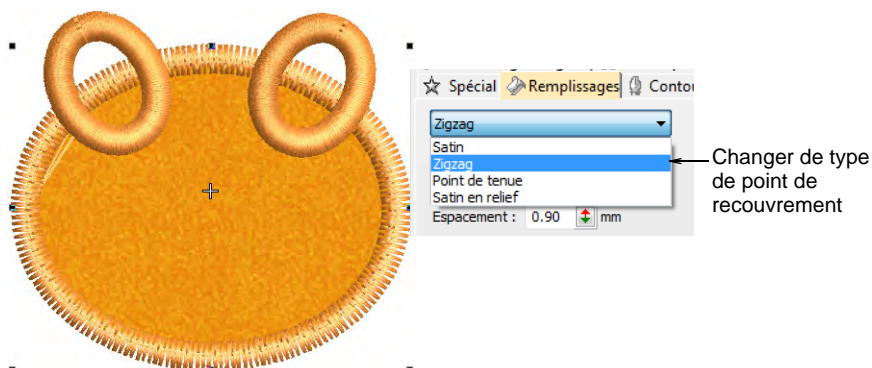


Décalage positif



Décalage négatif

- ◀ Pour une broderie de recouvrement plus ou moins dense, changez de type de point via l'onglet **Propriétés d'objet** > **Remplir**. Ajustez les valeurs d'**espacement** en conséquence.



Ajuster les positions de retrait du cadre



Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué pour ajuster les paramètres de retrait du cadre.



Cliquez à droite sur Appliqué > Appliqué sans jours pour ajuster les paramètres de retrait du cadre.



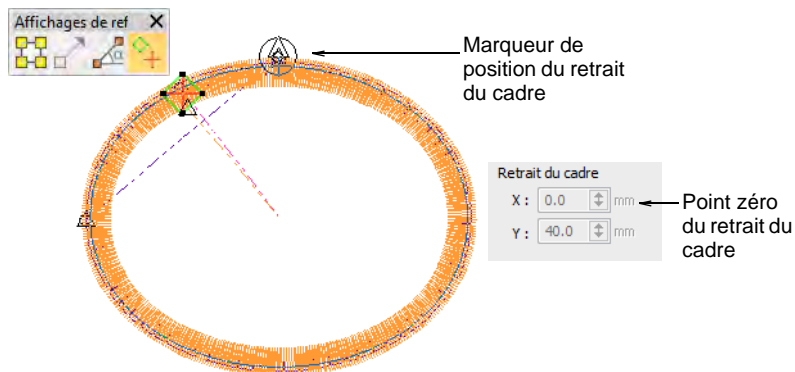
Utilisez Refaçonner > Refaçonner objet pour repositionner le marqueur de retrait du cadre.

Lorsque vous brodez des objets d'**appliqué**, vous pouvez paramétrer une position de **retrait du cadre** après le passage de guidage et/ou le point de bâti. Ceci éloigne le cadre de l'aiguille pour faciliter le placement et le découpage des formes d'appliqué. Selon la machine avec laquelle vous travaillez – têtes multiples ou tête unique – la commande de retrait du cadre doit être spécifiée comme fonction d'**arrêt** ou **changement de couleur** respectivement.

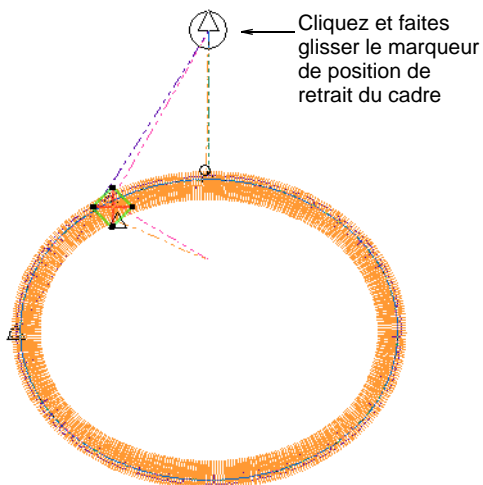
Marche à suivre pour ajuster la position de retrait du cadre

- ◀ Sélectionnez l'objet et cliquez sur l'icône **Refaçonner objet**. Des points de contrôle apparaissent avec la barre d'outils **Refaçonner**. Les objets d'appliqué comprennent un marqueur de

position de retrait du cadre spécial. **Afficher les points d'entrée/de sortie** doit être activé pour le visualiser.



- ◀ Cliquez et faites glisser le marqueur de position de retrait du cadre sur la position requise.



- ◀ Si vous utilisez **Propriétés d'objet**, le panneau **Retrait du cadre** vous permet de spécifier des coordonnées de retrait du cadre par rapport au centre supérieur du dessin, qui est le point zéro.

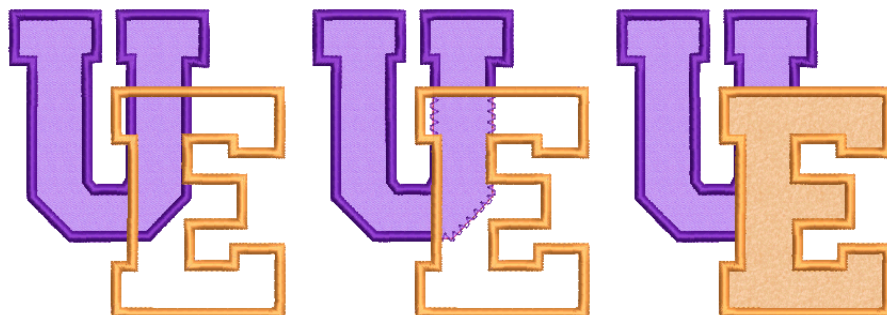
Sujets connexes

- ◀ [Refaçonner des objets de broderie](#)

Combiner des appliqués

Si vous combinez plusieurs objets d'appliqué dans un même dessin, vous ferez face à des problèmes concernant des objets se chevauchant et la

mise en séquence. EmbroideryStudio offre des outils pour vous assister en la matière.



Créer un appliqué à recouvrement partiel



Utiliser Appliqué > Appliqué pour numériser les objets d'appliqué à recouvrement partiel.



Cliquez à droite Appliqués > Appliqué sans jours pour numériser les objets appliqués de couverture partielle.



Utilisez Appliqué > Appliqué partiel pour créer une broderie de recouvrement partiel pour les objets d'appliqué se chevauchant.

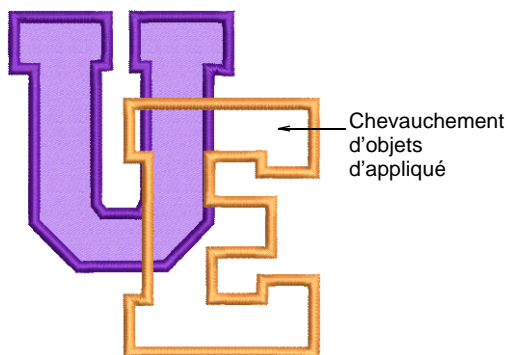


Utilisez Appliqué > Supprimer chevauchements pour supprimer la couche sous-jacente de broderie dans les objets se chevauchant en utilisant l'objet sélectionné comme « découpeur ». Cliquez à droite pour les paramètres.

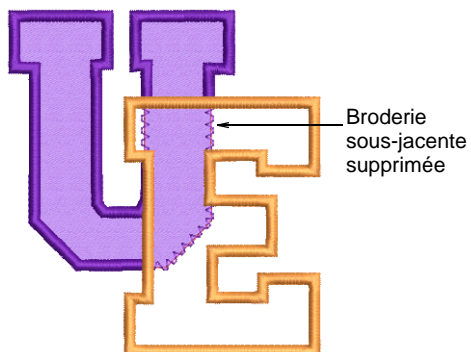
Vous pouvez créer des objets d'appliqué avec une broderie de recouvrement partiel sans doubler les bordures avec **Appliqué partiel**. En combinaison avec l'outil **Supprimer chevauchements**, vous pouvez supprimer toute la broderie sous-jacente.

Marche à suivre pour créer un appliqué à recouvrement partiel...

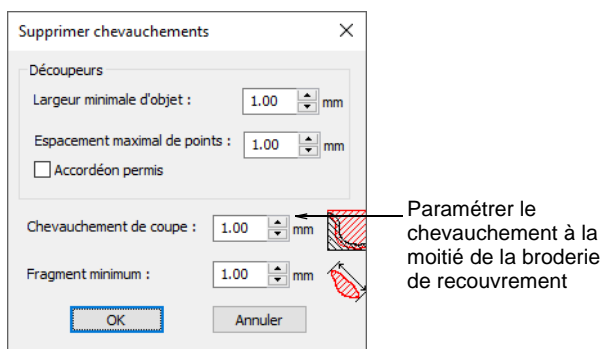
- ◀ Numérisez des formes d'appliqué avec **Appliqué**.



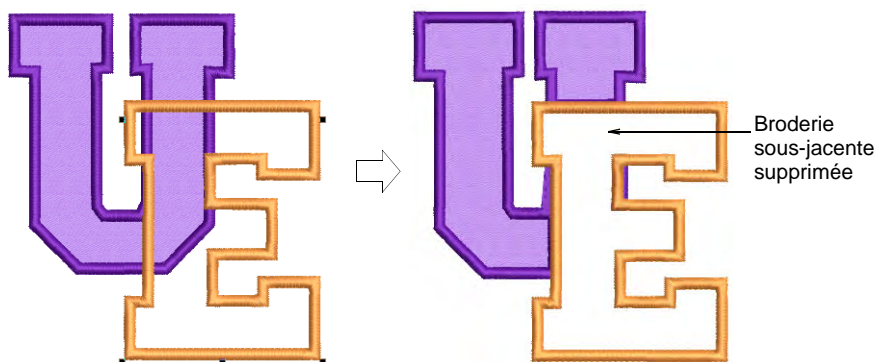
- ◀ Si vous ne voulez supprimer que la broderie de recouvrement sous-jacente, sélectionnez **les deux** objets et cliquez sur **Appliqué partiel**. Les points de recouvrement sont générés dans le sens des aiguilles d'une montre entre les points de démarrage et de fin, laissant le reste de la bordure non brodée.



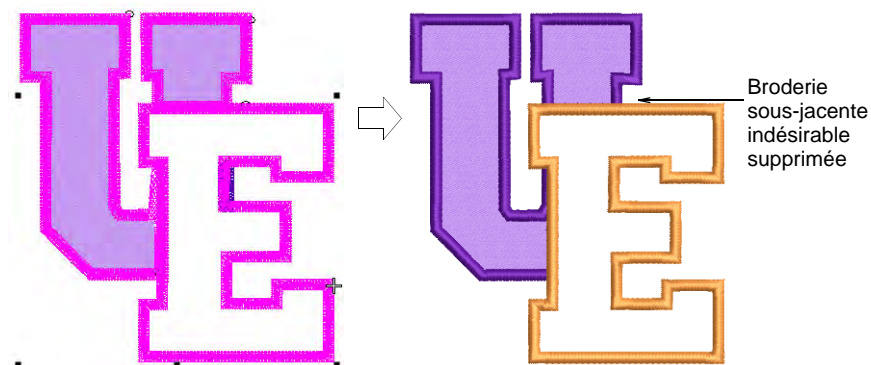
- ◀ Si vous souhaitez supprimer toutes les coutures sous-jacentes, sélectionnez d'abord l'objet 'coupeur' et sélectionnez **Réorganiser > Retirer chevauchements** ou cliquez à droite sur l'outil.



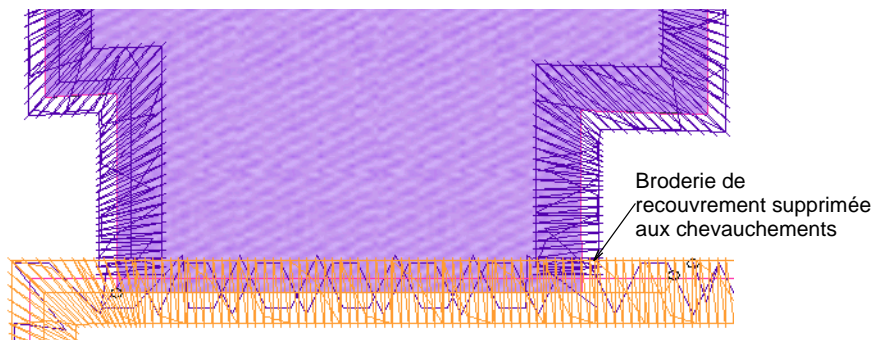
- ◀ Réglez le chevauchement de coupe sur la moitié de la largeur de la broderie de recouvrement – par ex. 2 mm – et cliquez sur **OK**.



- ◀ Sélectionnez **tous** les objets et cliquez sur **Appliqué partiel** pour supprimer la broderie de recouvrement se chevauchant par en dessous.



- ◀ Supprimez les fragments indésirables et faites un zoom avant pour examiner les chevauchements.



Sujets connexes

- ◀ [Numériser les objets d'appliqué](#)
- ◀ [Retirer la broderie sous-jacente](#)

Remettre en séquence des composants d'appliqué

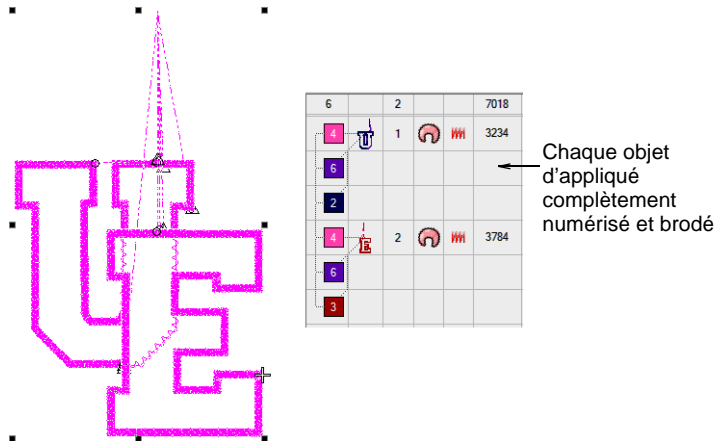


Utilisez Appliqués > Combiner composants d'appliqué pour dissocier des objets d'appliqué multiples en objets composants et les combiner et les remettre en séquence pour une broderie plus efficace.

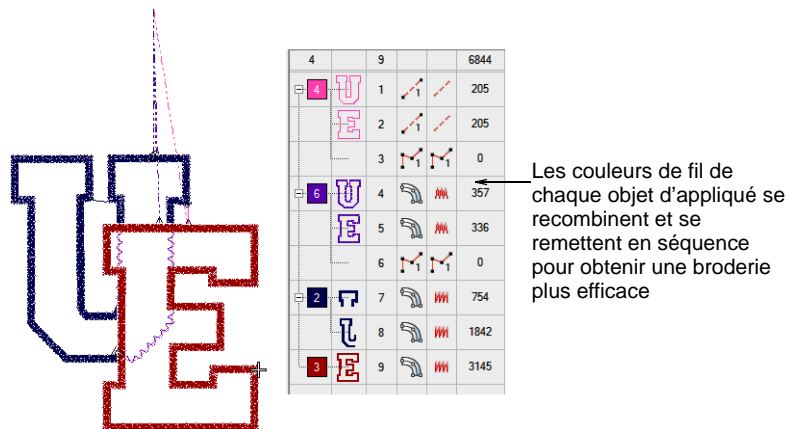
L'outil **Combiner composants d'appliqué** décompose des objets d'appliqué multiples en leur composants – [passages de guidage](#), [lignes de coupe](#), [points de bâti](#) et [points de recouvrement](#) – et les combine et les remet en séquence pour une broderie plus efficace. Le résultat est que le passage de guidage de tous les objets d'appliqué est brodé en un seul passage, suivi du point de bâti et ensuite du point de recouvrement. Un seul mouvement de retrait du cadre se produit après les composants passage de guidage et point de bâti.

Marche à suivre pour remettre en séquence des composants d'appliqué

- 1 Sélectionnez un groupe d'objets d'appliqué. L'outil **Combiner composants d'appliqué** est activé.



- 2 Cliquez sur **Combiner composants d'appliqué**. Une boîte de messages prévient que les objets d'appliqué seront décomposés et recommande que vous sauvegardiez le dessin avant de continuer.
- 3 Cliquez sur **OK** pour confirmer. Les objets d'appliqué sélectionnés sont décomposés et les composants en résultant – [passages de guidage](#), [lignes de coupe](#), [points de bâti](#) et [points de recouvrement](#) – sont combinés et remis en séquence.



Faire sortir un appliqué

Imprimez une copie des patrons d'appliqué pour utiliser dans la découpe des pièces de tissu. Ou bien, utilisez **Couper appliqué** pour envoyer des formes d'[appliqué](#) d'un fichier dessin à une machine à couper laser.



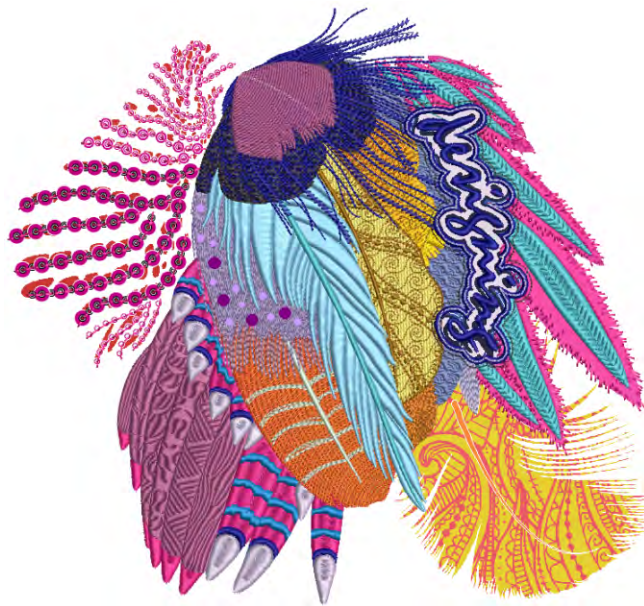
Suggestion : Graphiques CorelDRAW vous permet aussi de faire sortir des objets en fichier vectoriel. Cela peut ensuite être téléchargé sur un découpeur laser à l'aide de 'CorelDRAW® Suite graphique. Pour une description complète des outils de CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide à l'écran disponible à partir du menu **Aide**.

Sujets connexes

- ◀ [Imprimer des patrons d'appliqué](#)
- ◀ [Couper des formes d'appliqué](#)

Multi-Decoration Output

Designs digitized in EmbroideryStudio and CorelDRAW® can be output in a variety of ways, both via the **Espace de travail Wilcom** and **Graphiques CorelDRAW**.



Firstly, EmbroideryStudio provides a 'one-stop-shop' for the output of mixed decoration. La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de produire avec efficacité des fichiers de sortie pour les dessins multi-décoration. Elle peut fournir :

- ◀ Une entrée directe aux machines requises, cela étant la méthode la plus efficace, ou
- ◀ Un format de fichier qui peut être utilisé par le logiciel d'exécution de la machine.

On accède à cette fonctionnalité par une commande de menu dans **Espace de travail Wilcom** comme dans **Graphiques CorelDRAW – Fichier > Exporter fichiers multi-decoration**.

Pour les machines en connexion directe, il y a deux commandes :

◀ Fichier > Envoyer sur découpeur d'appliqué

◀ Fichier > Envoyer sur découpeur de bling

Pour faire sortir tous les composants d'un dessin multi-décoration, il pourrait être nécessaire d'utiliser plusieurs de ces commandes.

Multi-décoration types

In addition to normal embroidery (including sequins), the mixed decoration export capability supports all the following types of media, both singly and in combination.



Imprimer des dessins

Dans le contexte d'un dessin multidécoration, il peut s'avérer nécessaire d'en faire sortir une portion sur in procédé d'impression pour l'inclure dans l'article. Ce composant peut être désigné comme « impression » ou « graphique ». Les procédés d'impression commerciaux les plus utilisés sont :

- ◀ Sérigraphie
- ◀ Sublimation
- ◀ Directement-sur-vêtement (DTG)
- ◀ Impression par transfert à chaud

Directement-sur-vêtement

L'impression directe sur vêtement (DSV) se traite comme la plupart des autres formes d'impression à partir d'un ordinateur : L'image de l'impression est envoyée à l'imprimante IDV par le gestionnaire d'impression MS Windows® en utilisant un pilote d'impression. L'image aura un fond transparent pour l'impression directe sur vêtement. L'impression directe sur vêtement nécessite une fixation à chaud pour que le vêtement sera lavable.

Sublimation

L'impression par sublimation est similaire à l'impression directe sur vêtement, mais le procédé utilise des encres solides qui donne une gradation de couleur plus régulière par comparaison avec les encres liquides utilisées en impression directe sur vêtement. Avec l'impression par sublimation, les encres sont imprimées sur un papier antiadhésif, puis sont transférées sur un tissu ou une autre surface.

Sublimation signifie passage de l'état solide à l'état gazeux puis de nouveau à l'état solide sans passer par l'état liquide. Ainsi, les particules de teinture quitte le papier sous forme de gaz, pour se lier avec un polymère – tissu ou autre matériau – et se resolidifier. Le transfert se fait sous haute température (205°C) et haute pression, garantissant ainsi que l'image pénètre le substrat et en devienne partie intégrante.

Sérigraphie

La sérigraphie est un procédé plus complexe nécessitant la création d'un écran pour chacune des couleurs d'appoint qui constituent le dessin. Les couleurs Spot ou couleurs « directes » peuvent être identifiées comme une encre spéciale ou Pantone ou autre. Il peut même y avoir plusieurs écrans par couleur d'appoint, en fonction du nombre de couches dans le dessin.

Impression par transfert à chaud

Un quatrième procédé, qui est moins susceptible d'être utilisé dans l'industrie du vêtement, emploie du papier à transfert thermique. Les graphiques sont imprimés et ensuite fixés à chaud sur un support en utilisant un fer à repasser ou une presse à chaleur. Les imprimantes compatibles avec le transfert thermique ont généralement une fonction miroir automatique, car l'image doit être inversée pour être transférée à chaud sur le support. Le transfert thermique est le procédé préféré pour les supports merchandising tels que les tasses, les stylos, etc.

Sujets connexes

- ◀ [Faire sortir des dessins de broderie en graphiques](#)
- ◀ [Broderie virtuelle](#)

Dessins d'appliqué

Un appliqué est une décoration ou un ornement constitué de pièces coupées dans un tissu pour être appliqués à la surface d'un autre. Les pièces peuvent être fixées à une autre en utilisant une bordure brodée de Satin, Satin en relief ou aucune. Le découpage d'appliqué est pris en charge dans EmbroideryStudio en faisant sortir des vecteurs qui décrivent le tissu d'appliqué. Les informations peuvent être envoyées directement à un découpeur MS Windows® compatible ou sorties sur des modèles imprimés pour le découpage manuel des formes d'appliqué.

Sujets connexes

- ◀ [Broderie d'appliqué](#)

Dessins de bling

Bling, faux diamants, cristaux et glitz sont des termes interchangeables se rapportant aux objets décoratifs placés sur des vêtements ou des modèles. Ils sont fournis en différentes tailles, formes, couleurs et matières. Il y a deux procédés de base pour créer des dessins bling :

- ◀ Production modèle de fixation à chaud
- ◀ Production directement-sur-vêtement

Production modèle de fixation à chaud

Les modèles de fixation à chaud peuvent se produire de deux façons :

- ◀ **Modèle bling** : C'est l'agencement du dessin sur lequel des faux diamants sont initialement placés avant le transfert. Le modèle est créé au moyen de coupeurs ou de graveurs. Les faux diamants sont placés sur le modèle par un procédé manuel de remplissage par inondation, puis sont transférés manuellement sur bande de transfert.
- ◀ **Transfert bling** : Dans un procédé semi-automatique, le bling est placé directement sur bande (ou fiche) de transfert par la machine. Des exemples en sont les machines IOline CrystalPress et CAMS. Le dessin bling est prêt pour un transfert à chaud sur le produit fini – par ex. : un T-shirt.

Production directement-sur-vêtement

La production directe sur vêtement de bling est prise en charge par de nombreuses machines. Les machines à transfert automatique de diamants fantaisie sont conçues pour une production à haute vitesse et à grand volume. Elles permettent aux utilisateurs de fixer n'importe quel type de faux diamants, de clous décoratifs, etc. directement sur du tissu de n'importe quel type.



Suggestion : Si vous n'avez ni machine CAMS à placement automatique de faux diamants ni machine de découpe à connexion directe, vous pouvez utiliser la commande **Convertir bling pour la production** pour convertir des objets bling en formes vectorielles. Elles peuvent alors être sorties en fichier vectoriel pour être utilisé par des applications tiers. Pour plus amples informations, voir [Faire sortir du bling](#).

Sujets connexes

- ◀ [Numérisation bling](#)
- ◀ [Envoyer sur machine CAMS](#)

Imprimer des dessins dans CoreIDRAW Graphics

Pour envoyer un dessin à décorations multiples à la production, vous imprimez généralement le dessin d'art numérique avant de procéder à la broderie. Pour ce faire, vous devez d'abord masquer la broderie pour ne pas qu'elle s'imprime sur l'imprimante numérique.



Note : EmbroideryStudio comprend en standard toute la série d'outils de dessin de CoreIDRAW® Suite graphique qui proposent de nombreuses techniques pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe de **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Marche à suivre pour imprimer un dessin dans CoreIDRAW Graphics

- 1 Passer à **CoreIDRAW Graphics**.
- 2 Désactivez **Afficher broderie** pour masquer des objets de broderie.
- 3 Cliquez sur l'icône **Imprimer** dans la barre d'outils **Standard**. Le dialogue **Imprimer** s'ouvre.
- 4 Ajustez les paramètres d'impression et cliquez sur le bouton **Aperçu avant impression** pour prévisualiser. Sinon, cliquez sur le bouton **Imprimer** pour imprimer.

Le dessin est imprimé avec ou sans affichage des objets de broderie, selon que le bouton **Afficher broderie** est ou non activé.

- 5 Pour broder le dessin par-dessus la partie imprimée, basculez vers le mode **Espace de travail Wilcom** et désactivez **Afficher graphiques**.



La broderie devrait s'aligner sur le vêtement sur le vêtement avec la partie du dessin imprimée numériquement



Suggestion : Assurez-vous d'aligner l'aiguille sur un point de démarrage et de fin numérisé manuellement, afin de faire en sorte que la broderie s'aligne avec la partie du dessin imprimée numériquement.

Sujets connexes

- ◀ [Modes d'exploitation](#)
- ◀ [Afficher les composants de dessin de broderie](#)
- ◀ [Envoyer dessins à Gestionnaire de points](#)
- ◀ [Paramétrer Démarrage et fin automatiques](#)

Exporting embroidery as vectors

Une fois numérisés dans EmbroideryStudio, les dessins de broderie peuvent être édités sous forme de vecteurs. Ceux-ci peuvent être ouverts dans **Graphiques CorelDRAW**. Les applications en sont variées : coupage [appliqué](#), multimédia, sérigraphie, et ainsi de suite. The **Export Design as Vector** command exports whole designs or selected objects only. Included bitmaps will remain as bitmaps in the resultant file.

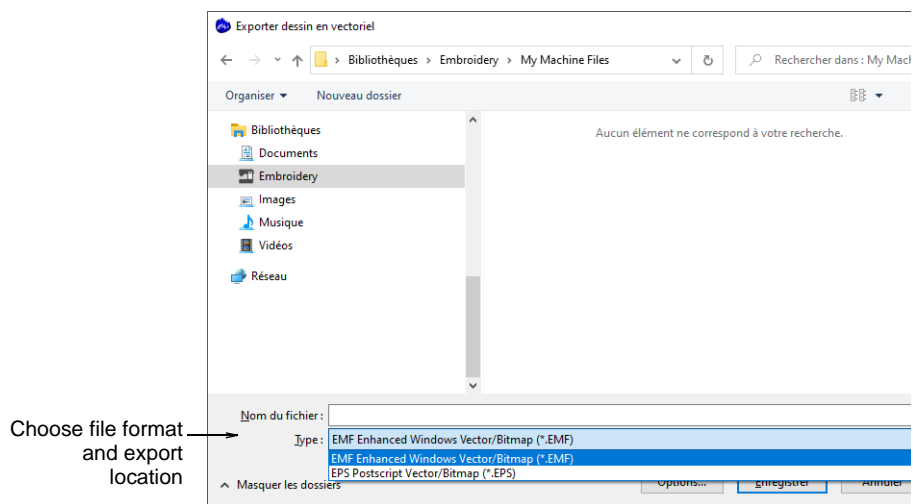
To export embroidery as vectors

- 1 Open the embroidery design for export.

2 Optionally, select particular objects for export.



3 Choose **File > Export Design as Vector**.



4 Choose a file format – EPS or EMF – and export location.

- 5 Once saved, open in **CoreIDRAW Graphics** or third-party application for further processing.



Sujets connexes

- ◀ [Créer des formes vectorielles dans EmbroideryStudio](#)
- ◀ [Charger des illustrations vectorielles](#)
- ◀ [Visualiser des graphiques vectoriels](#)

Exporter fichiers multi-décorations

EmbroideryStudio permet d'exporter tous les composants multi-décoration en formats de fichier convenant à processus ou à la machine concernés. Hormis la broderie, EmbroideryStudio prend en charge la sortie de dessins pour un certain nombre de procédés de

décoration connexes et parfois complémentaires. A savoir, les dessins de bling (faux diamant), les dessins imprimés et les dessins d'appliqué.



Export design components



Utilisez Standard > Exporter fichiers multi-décoration pour exporter tous les composants de dessin nécessitant différents procédés de production.

La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de produire des fichiers de sortie pour les dessins multi-décoration. Le système reconnaît si un composant de dessin est de broderie, graphique, d'appliqué ou bling. Cela, à son tour, aide à augmenter la rentabilité des articles de « quantité 1 ». Elle peut fournir :

- ◀ Une entrée directe aux machines compatibles, cela étant la méthode la plus efficace, ou
- ◀ Un format de fichier qui peut être utilisé directement par le logiciel d'exécution de la machine.

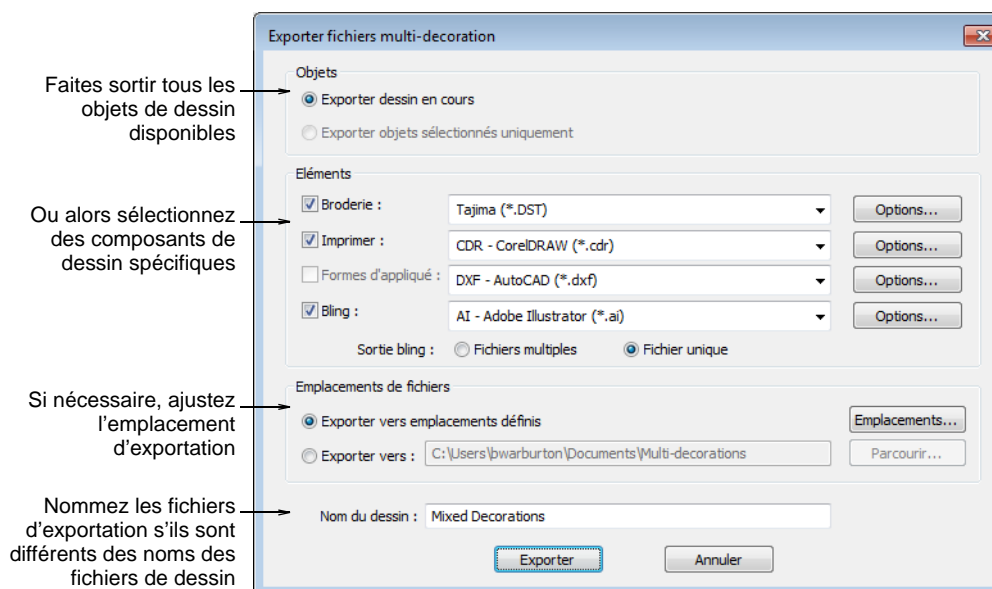


Note : Si l'imprimante, l'appliqué ou la machine bling est directement pris en charge, cette façon de procéder n'est pas nécessaire. Par exemple, le découpage d'appliqués ou la sortie de modèles bling ont leurs propres procédures.

Marche à suivre pour exporter des composants de dessin

- 1 Ouvrez le fichier de dessin multi-décoration que vous voulez faire sortir.

2 Cliquez sur l'icône **Exporter fichiers multi-décoration**.



3 Sélectionnez **Exporter dessin courant** si vous voulez faire sortie tous les objets de dessin.

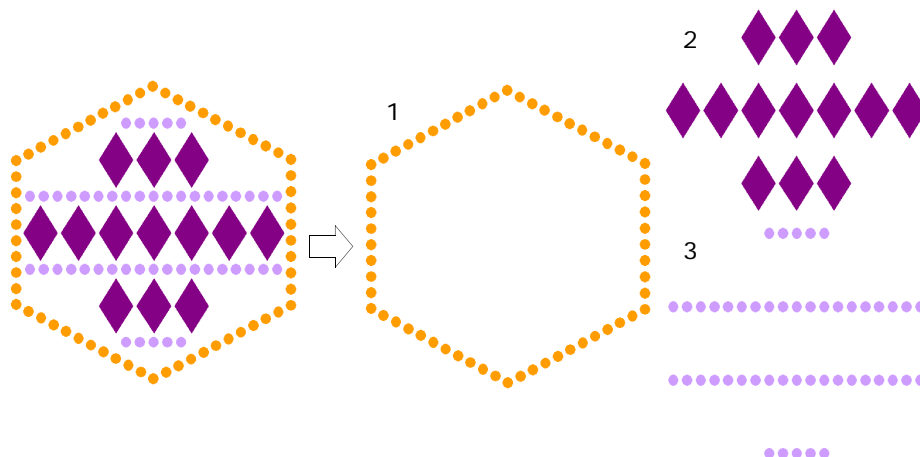
C'est l'option par défaut et, à moins que vous n'ayez présélectionné certains objets pour inclusion, la **seule** option.

4 Une autre option est de sélectionner les composants multi-décorations que vous voulez faire sortir en cochant la case appropriée dans le panneau **Eléments**.

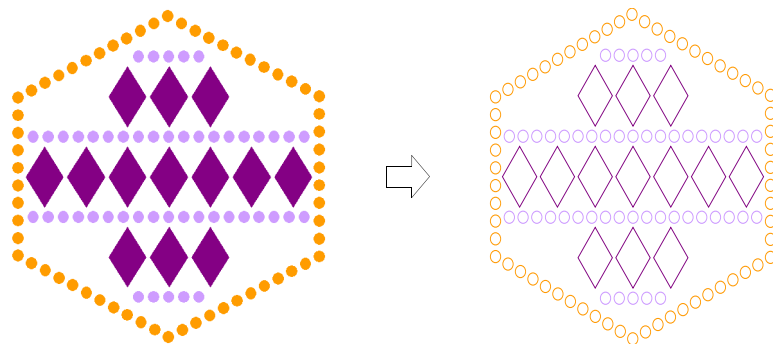
5 Si vous avez sélectionné **Bling** comme l'un de vos composants à exporter, vous pouvez aussi sélectionner **Fichiers multiples** ou **Fichier unique**.

Lorsque **Fichiers multiples** est sélectionné, différents types de bling – c'est-à-dire par dimensions, couleur, et/ou forme – sortiront sur fichiers séparés. La sortie de fichiers multiples est importante dans le

contexte de la méthode manuelle de remplissage par inondation pour créer des modèles de faux diamants.



Suggestion : Selon votre machine à couper, vous pourrez choisir de n'exporter que des contours de découpe. Préparamétrez dans l'**Editeur de palette bling**. Les objets de bling exportés de cette façon conservent leurs informations de couleur et les contours de découpe ont une largeur très fine.



- 6 Pour chaque composant, sélectionnez les types de fichier requis sur la liste déroulante associée.

Si vous sélectionnez un format de broderie, un bouton **Options** associé peut s'activer. Pour le bling, vous pouvez choisir le format AI pour machines semi-automatiques. Pour toutes autres machines à couper, vous pouvez enregistrer directement en format CDR.

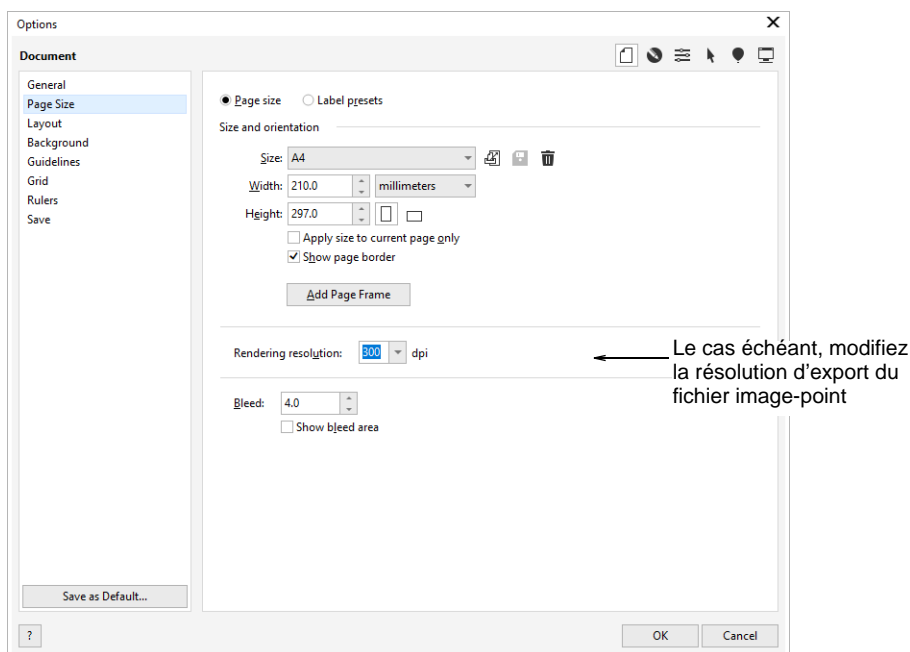
- 7 Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Options** si disponible.

Si aucune option n'est paramétrée, le système utilise les options par défaut pour chaque format de fichier. Si un type de fichier sélectionné est PNG, les composants de dessin doivent être exportés avec la

transparence activée. Les paramètres définis par défaut sont comme suit :

- ◀ Mode couleur : Couleurs RVB (24 bits)
- ◀ Transparence : Activé
- ◀ Anticrénelage : Activé
- ◀ Maintien du rapport hauteur/largeur : Activé
- ◀ Résolution : 300 PPP

Le paramètre PPP par défaut peut être changé au moyen du dialogue **Options** de CoreIDRAW.



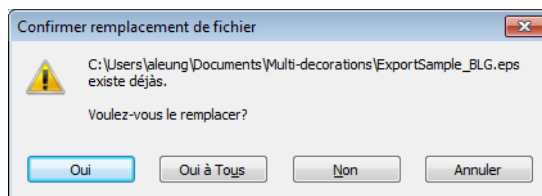
8 Sélectionnez un emplacement d'exportation :

- ◀ **Exporter vers emplacements définis** (par défaut) : préparamétrer des emplacements pour différents fichiers. Dans certains milieux de production, chaque fichier est placé dans un emplacement réseau où il peut être utilisé par l'opérateur de ce procédé.
- ◀ **Exporter vers** : spécifier un emplacement pour tous les fichiers – par exemple, une clé USB externe. Les dossiers sont rarement changés une fois établis, mais on doit parfois les ajuster ou les remplacer temporairement.

9 Vous pouvez également saisir un nom de fichier pour être utilisé par tous les composants multi-décoration sélectionnés. Si aucun nom de fichier n'est saisi, le système utilisera le nom de fichier dessin par défaut.

10 Cliquez sur **Exporter**. Le système écrit les composants sélectionnés dans le ou les emplacements sélectionnés.

- ◀ Si aucun type de fichier n'a été sélectionné, le dialogue **Emplacements** s'affichera. Vous pouvez paramétrer des types de fichier par défaut à ce stade ou annuler.
- ◀ Si des fichiers ont la même extension de fichier et le même emplacement, des noms de fichier seront créés avec un suffixe composant, et une boîte de message s'affichera.
- ◀ Si un fichier existe dans un dossier cible, le système vous donnera l'option de remplacer, passer ou annuler le processus.



- ◀ Si la sortie du fichier de broderie contient des noms d'équipe, le système affichera le dialogue **Option de sortie** des noms d'équipe.

Sujets connexes

- ◀ [Exporter fichiers multi-décorations](#)
- ◀ [Paramétrer des emplacements d'exportation](#)
- ◀ [Conventions de nommage des fichiers](#)
- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)
- ◀ [Types de machine compatibles](#)
- ◀ [Envoyer sur découpeur de bling](#)
- ◀ [Couper des formes d'appliqué](#)
- ◀ [Configurer des palettes de blings](#)
- ◀ [Faire sortir des dessins de noms d'équipe](#)

Paramétrer des emplacements d'exportation



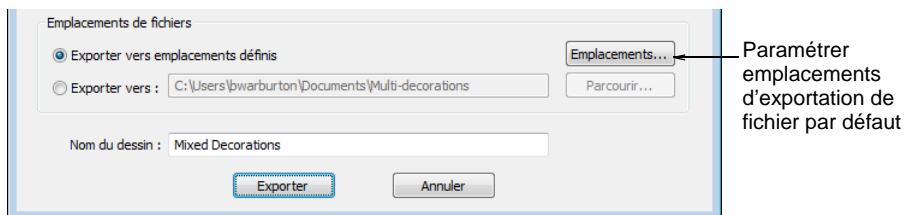
Utilisez Standard > Exporter fichiers multi-décoration pour exporter tous les composants de dessin nécessitant différents procédés de production.

Dans certains milieux de production, chaque fichier est placé dans un emplacement particulier où il peut être utilisé par l'opérateur de ce procédé. Par exemple, le réseau de machines Tajima nécessite que tous les fichiers soient placés dans un dossier spécifique pour qu'ils puissent être vus directement par la machine. De même, les formats de fichier utilisés dans un procédé donné ne changent pas à moins que le procédé ne change – par exemple, si une machine est remplacée. Utilisez la procédure ci-dessous lorsque vous voulez définir des paramètres

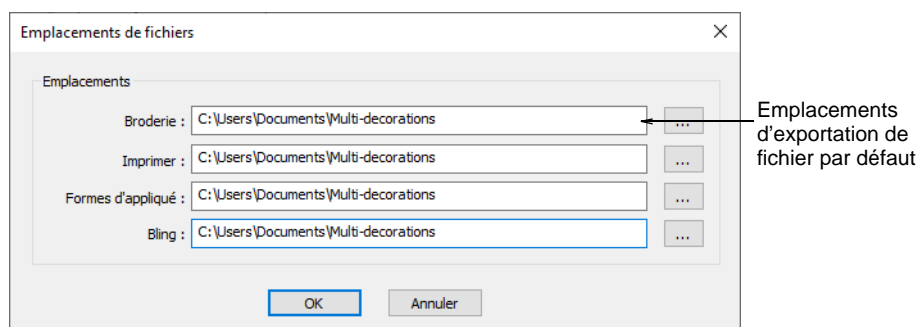
d'export par défaut pour le processus d'**exportation de fichiers multi-décoration**.

Marche à suivre pour paramétrer des emplacements d'exportation

1 Exécutez la procédure **Exporter fichiers multi-décorations**.



2 Pour paramétrer ou changer les paramètres par défaut d'exportation de fichiers multidécorations, cliquez sur le bouton **Emplacements**.



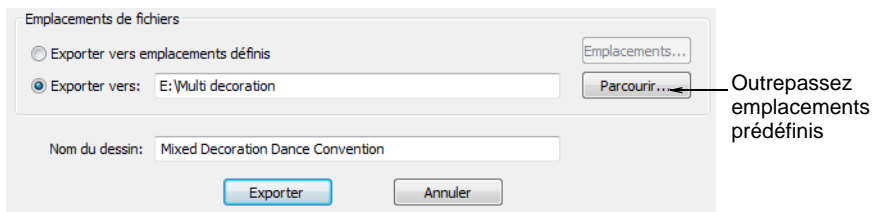
3 Sélectionnez les emplacements de fichiers avec le bouton de navigation (...) pour chaque composant de dessin.

4 Cliquez sur **OK** pour finir.

Une fois définis, vos paramètres sont inchangés à chaque session successive.



Suggestion : Les emplacements prédéfinis peuvent être passés outre pour des exportations exceptionnelles – par exemple, sur clé USB – en utilisant l'option **Exporter vers**.



Sujets connexes

◀ Export design components

Exporter des objets sélectionnés



Utilisez Standard > Exporter fichiers multi-décoration pour exporter tous les composants de dessin nécessitant différents procédés de production.

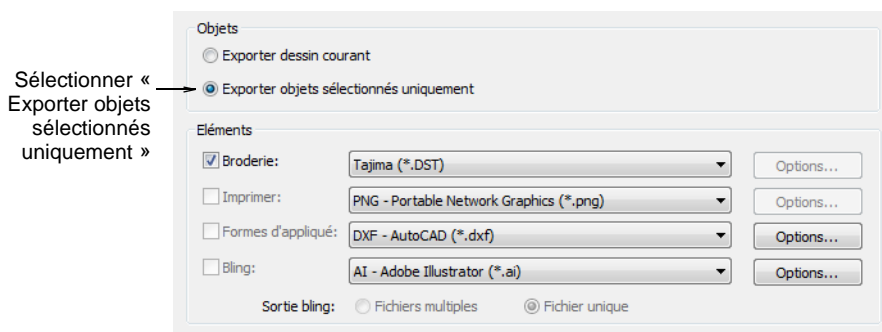
Parfois, vous ne voudrez exporter que des objets sélectionnés de votre dessin multidécoration. La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de présélectionner des objets dans la fenêtre dessin.

Marche à suivre pour exporter des objets sélectionnés

- 1 Ouvrez ou créez un dessin multidécoration.
- 2 Sélectionnez les objets individuels que vous voulez exporter. In the example below, we will export the word 'Cheerleading' only.



- 3 Cliquez sur l'icône **Exporter fichiers multi-décoration**.



- 4 Sélectionner l'option **Exporter objets sélectionnés uniquement**. Cette case à cocher apparaîtra si vous avez sélectionné un objet dans la fenêtre dessin.
- 5 Faites les ajustements d'emplacement nécessaires et cliquez sur **Exporter**. Seuls les objets sélectionnés sont exportés dans le fichier.

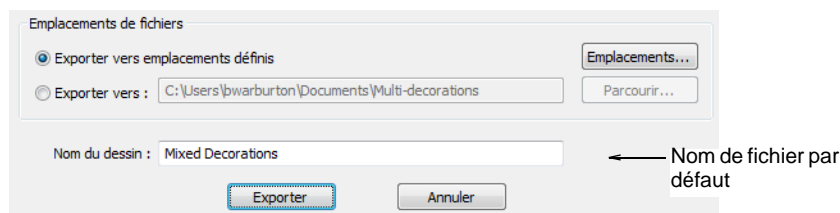


Sujets connexes

- ◀ [Export design components](#)

Conventions de nommage des fichiers

Par défaut, le champ **Nom de dessin** prendra le nom du dessin courant – par ex. : 'Design1'. Vous pouvez le changer si vous voulez. Ce nom est appliqué à tous les fichiers exportés avec le dialogue **Exporter fichiers multi-décoration**.



Si des fichiers exportés pour des composants ont la même extension de fichier et le même emplacement, le nom de fichier prendra automatiquement les suffixes suivants :

Élément de dessin	Suffixe
broderie	_EMB
Graphiques	_GFX
Appliqués	_APQ
Bling	_BLG (pour un fichier unique)

Exemple

Le fichier multi-décoration unique – Dessin1.EsMB – contient des composants broderie, de graphique, d'appliqué et de bling. Selon les

types de fichier choisis, vous verrez des noms de fichier du genre suivant :

Élément de dessin	Type de fichier	Nom de fichier
Broderie	Wilcom EMB	Dessin 1_EMB.EMB
Graphique	CorelDRAW	Dessin 1_GFX.CDR
Appliqués	AutoCAD	Dessin 1_APQ.PLT
Bling	Adobe Illustrator	Dessin1_BLG.AI

Sortie de fichiers multiples bling

Quand des objets de bling dans un dessin contiennent des faux diamants de tailles, formes et/ou couleurs différentes, et que l'option de sortie **Fichiers multiples** est sélectionnée dans le dialogue **Paramètres**, les files prendront un suffixe de la forme suivante :

- ◀ <nom de fichier>_SSx_<couleur>
- ◀ <nom de fichier>_SSx_<couleur>_<nom_forme>
- ◀ <nom de fichier>_<couleur>_<nom_forme>_<XxY>

Par exemple, considérons un dessin avec les types de bling suivants :

Type de bling	Nom de fichier de sortie
Navette 8 x 4 mm avec couleur Emeraude	Dessin1_Emeraude_Navette_8x4.PLT
Fleur SS16 avec couleur Cristal	Dessin1_SS16_Cristal_Fleur.PLT
SS04 avec couleur Aquamarine	Dessin1_SS04_Aquamarine.PLT



Suggestion : L'aperçu avant impression montre quels faux diamants sont dans quels fichier.

Sujets connexes

- ◀ [Formats de fichier de broderie compatibles](#)
- ◀ [Envoyer sur découpeur de bling](#)

Faire sortir les appliqués pour la production

Imprimez une copie des patrons d'appliqué pour utiliser dans la découpe des pièces de tissu. Ou bien, utilisez **Envoyer sur découpeur d'appliqué** pour envoyer des formes d'[appliqué](#) d'un fichier dessin à une machine à couper laser.



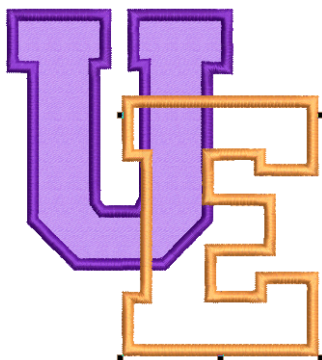
Suggestion : Graphiques CorelDRAW vous permet aussi de faire sortir des objets en fichier vectoriel. Cela peut ensuite être téléchargé sur un découpeur laser à l'aide de 'CorelDRAW® Suite graphique. Pour une description complète des outils de CorelDRAW® Suite graphique, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide à l'écran disponible à partir du menu **Aide**.

Imprimer des patrons d'appliqué

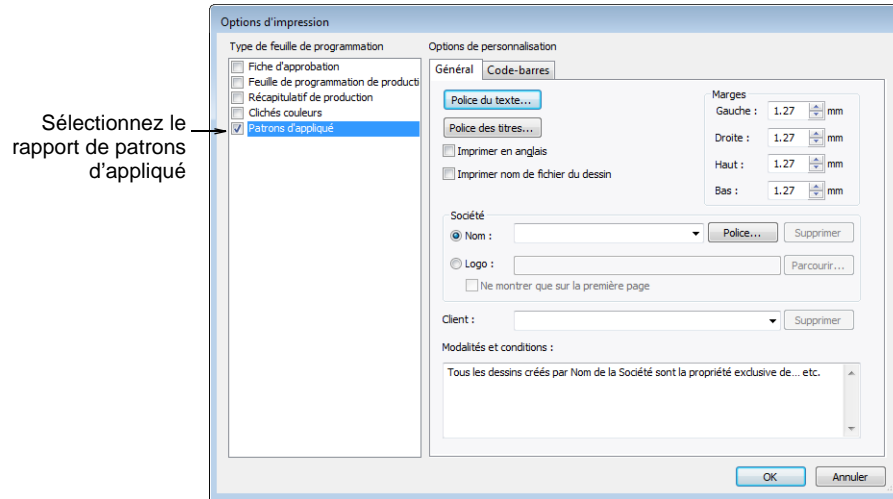
Imprimez les patrons d'appliqué pour les utiliser pour découper des pièces de tissu. Chaque pièce est numérotée en fonction de la séquence de broderie. Une copie des contours de placement est imprimée en taille réelle, chaque contour étant séparé pour le découpage du tissu.

Marche à suivre pour imprimer un patron d'appliqué

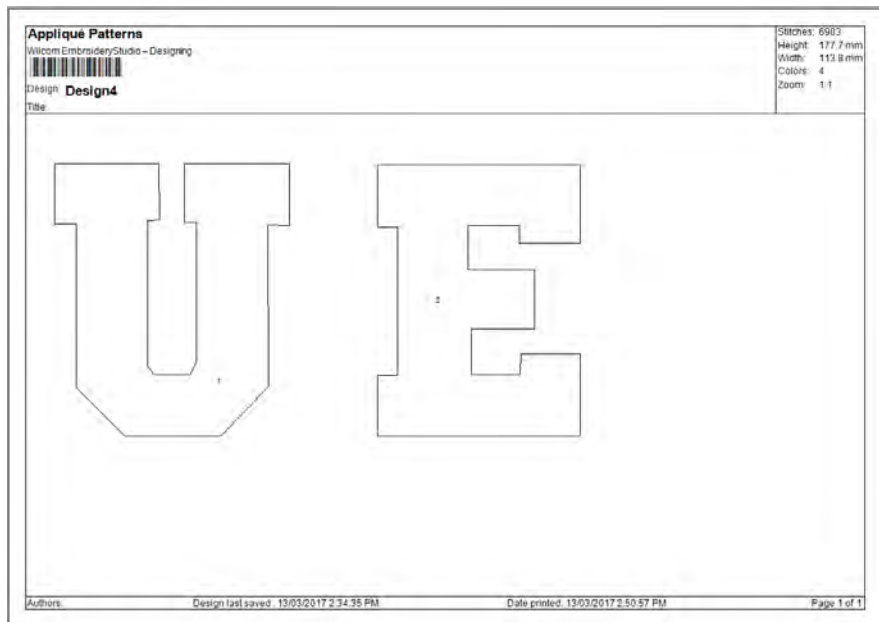
- 1 Créez ou ouvrez un dessin d'appliqué.



- 2 Sélectionnez **Fichier > Aperçu avant impression** et cliquez sur l'icône **Options**.



- 3 Sélectionnez le type de rapport **Patrons** d'appliqué.
- 4 Paramétrez les options **Général** and cliquez sur **OK**. Chaque patron d'appliqué est numéroté en fonction de la séquence de broderie. La numérotation de points et les couleurs sont affichées.



- 5 Cliquez sur **Imprimer maintenant** pour faire sortir les formes d'appliqué.

Sujets connexes

- ◀ [Personnaliser les rapports de dessins de broderie](#)

Couper des formes d'appliqué



Utilisez Standard > Envoyer sur découpeur d'appliqué pour envoyer des formes d'appliqué d'un fichier dessin à un découpeur laser.

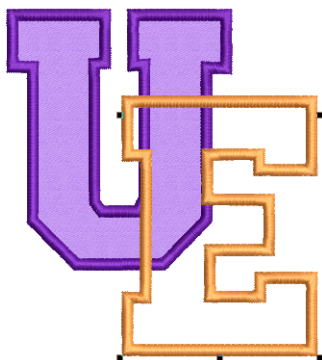
EmbroideryStudio peut extraire des contours d'un dessin et les envoyer à un découpeur au laser. Cette procédure est employée lorsque le découpeur est pris en charge directement par un lecteur de MS Windows®. Seules sont envoyées les formes définissant le tissu d'appliqué proprement dit.



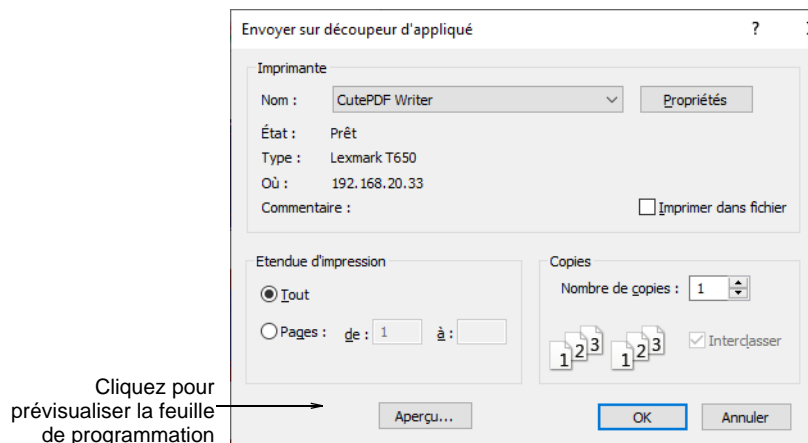
Note : Avant d'envoyer des formes appliquées à une machine à couper, assurez-vous que cette dernière a été installée sur votre système avec le pilote MS Windows® (d'imprimante) correct. Quelques découpeurs – par ex. Ioline – utilisent un programme pilote standard pour traceurs HP-7475. Une fois que le pilote est installé dans MS Windows®, il n'y a plus besoin d'avoir de configuration matérielle séparée dans EmbroideryStudio.

Marche à suivre pour faire sortir des formes d'appliqué

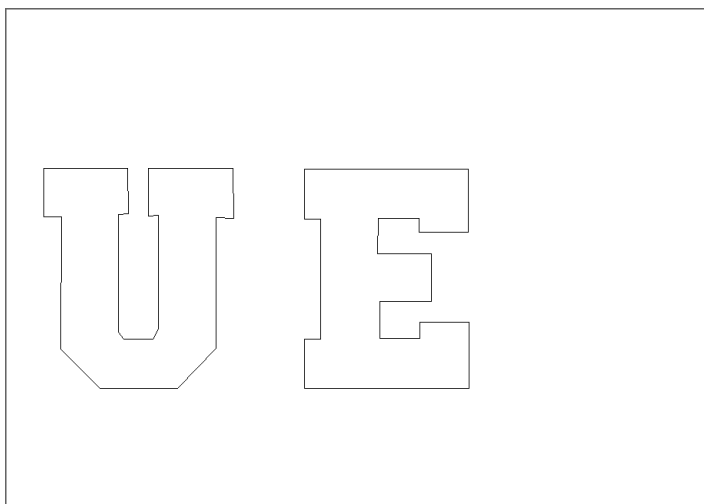
- 1 Créez ou ouvrez un dessin d'appliqué.



- 2 Cliquez sur l'icône **Envoyer sur découpeur d'appliqué** ou sélectionnez **Fichier > Envoyer sur découpeur d'appliqué**.



- 3 Sur la liste **Nom**, sélectionnez la machine à couper pour appliqué. Pour plus amples informations, référez-vous au Manuel de l'utilisateur pour le coupoir particulier que vous utilisez.
- 4 Cliquez sur **Aperçu** pour prévisualiser le patron. Le dialogue **Aperçu avant impression** s'ouvre, avec toutes les formes d'appliqué du dessin dans l'ordre de la séquence de broderie.



- 5 Cliquez sur **Imprimer maintenant** pour faire sortir les formes d'appliqué.

Faire sortir le bling pour la production

EmbroideryStudio supports a number of methods for exporting bling for production. Les options comprennent :

Output method	Détails
Machine CAMS	If you have a CAMS automatic rhinestone placement machine, use the dedicated CAMS connection.
Placement file	Alternatively, export your bling design to YNG format to be read by your placement machine.
Découpeur de bling	Send bling shapes direct to any supported cutting machine.
Fichier vectoriel	Convert bling shapes to vectors in order to cut bling templates.



Note : La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de produire des fichiers de sortie pour les dessins multi-décoration. Le système reconnaît si un composant de dessin est de broderie, graphique, d'agglomé ou bling. Voir également [Exporter fichiers multi-décorations](#).



Attention : Les dessins de bling peuvent être enregistrés dans les versions précédentes de EMB. However, bling objects will convert to vector objects.

Envoyer sur machine CAMS



Utiliser Bling > Afficher aire de travail bling pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.



Utilisez Standard > Envoyer à Gestionnaire de connexions pour vous connecter aux machines compatibles au moyen d'un logiciel machine de marque déposée.

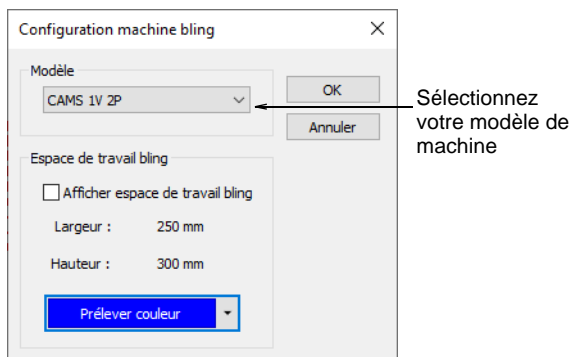
EmbroideryStudio prend en charge la connexion directe aux machines CAMS de placement automatique de faux diamants. Une procédure générale est décrite ci-dessous.



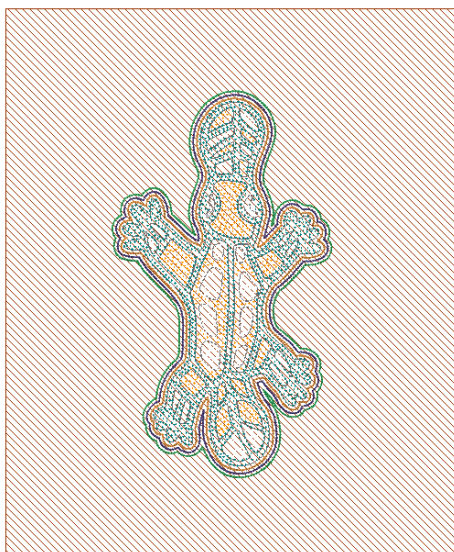
Note : Avant d'exécuter la procédure, il est important que les pilotes de votre machine CAMS soient correctement installés. Il faut qu'ils soient installés et que la machine soit connectée avant de configurer le port COM. Référez-vous aux manuels de votre machine.

Marche à suivre pour sélectionner une machine bling

- 1 Sélectionnez la machine à laquelle vous voulez vous connecter au moyen de la commande **Configuration > Configuration machine bling**.

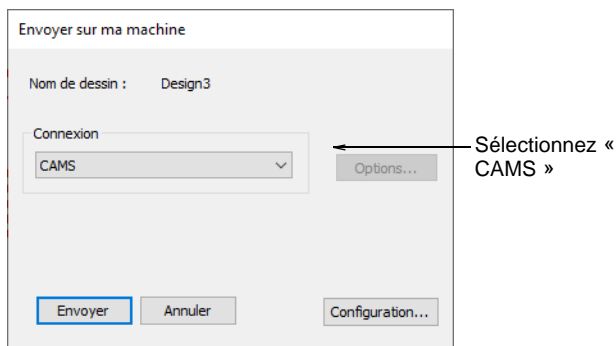


- 2 Dans le panneau **Modèle**, sélectionnez le modèle de machine que vous utilisez.
- 3 Activez **Aire de travail bling** pour visualiser le dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné.
- 4 Paramétrez la couleur désirée pour l'aire de travail.

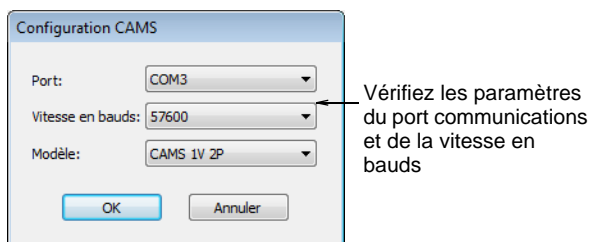


Marche à suivre pour envoyer à Gestionnaire de connexions

- 1 Dans la barre d'outils **Standard**, cliquez sur le bouton **Envoyer à Gestionnaire de connexions**.



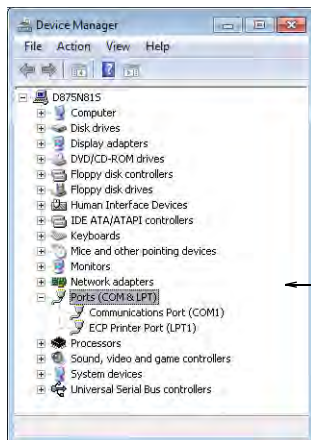
- 2 Sur la liste déroulante **Gestionnaire de connexions**, sélectionnez « CAMS ».
- 3 Cliquez sur le bouton **Configuration**. Le dialogue **Configuration CAMS** s'ouvre.



- 4 Vérifiez les paramètres du port communications et de la vitesse en bauds

Si vous utilisez une connexion série de la « vieille école », le port COM dans le logiciel devrait correspondre au port auquel est relié le câble. Si vous utilisez une connexion USB, le port COM dans EmbroideryStudio doit correspondre au port COM « virtuel » qui lui est

attribué. Vous pouvez trouver cela dans **Panneau de configuration Windows > Gestionnaire de périphériques**.



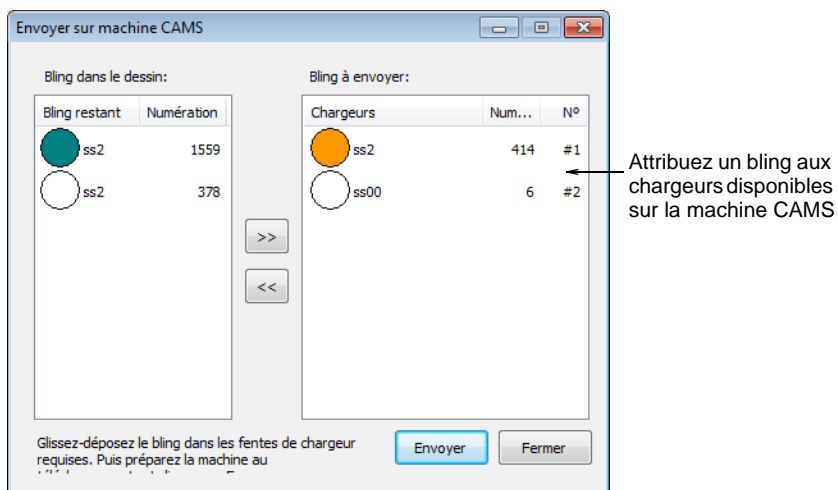
Si vous utilisez une connexion USB, le paramètre de port COM doit correspondre au port COM « virtuel » qui lui est attribué.

Si vous utilisez une connexion USB et que le port COM n'est pas sélectionnable dans EmbroideryStudio, assurez-vous que vos pilotes matériels ont été correctement installés et sont mis à jour. Pour plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à broder.

La vitesse en bauds dans EmbroideryStudio doit correspondre à la vitesse en bauds à laquelle la machine a été configurée pour pouvoir lire les données. Elle est normalement de 57 600 (paramètre par défaut du système). Toutefois, vous pouvez confirmer la valeur lorsque vous préparez la machine au téléchargement. La vitesse en bauds sera affichée sur la console de la machine.

Par défaut, le modèle prendra la valeur de la machine sélectionnée au moyen de la fonction **Configuration > Configuration machine bling**. Vous pouvez la changer ici si nécessaire.

5 Cliquez sur **OK**. Le dialogue **Envoyer sur machine CAMS** s'ouvre.



6 Utilisez ce dialogue pour attribuer un bling dans le dessin aux chargeurs disponibles sur la machine CAMS.

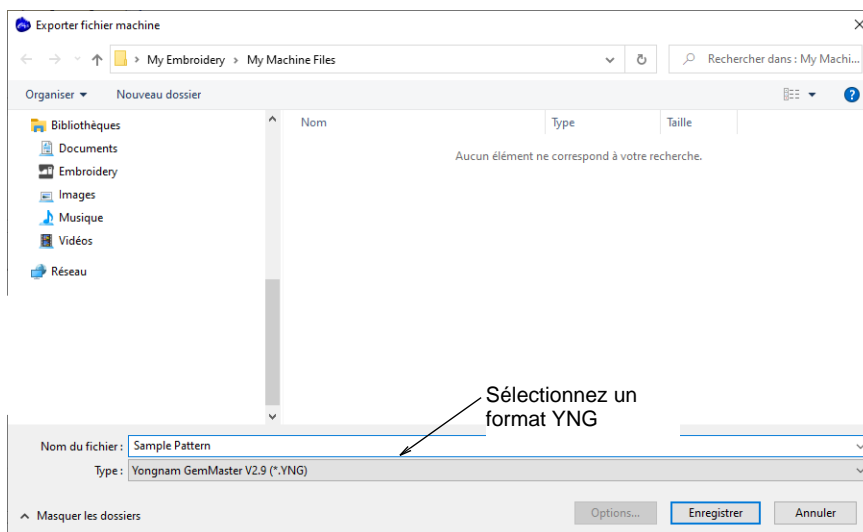
7 Préparez la machine au téléchargement et cliquez sur le bouton **Envoyer**.



Attention : Si vous essayez d'envoyer quelque chose avant que la machine ne soit « prête », elle pourrait ne pas être en mesure de lire le dessin suivant.

To export to bling placement file

- ◀ If your placement machine is not directly connected to the PC, use the **Export Machine File** option to output to Yongnam YNG format. This can be loaded onto the machine via memory stick.



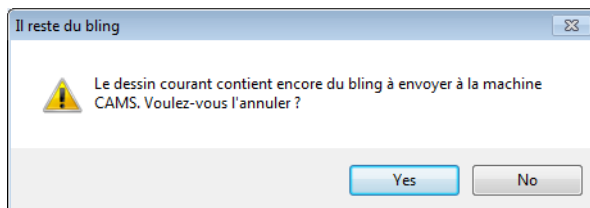
Flux de travail proposé

Le flux de travail précis que vous suivrez dépendra de nombre de chargeurs disponibles sur la machine sélectionnée. Par exemple, si votre machine a deux chargeurs configurés pour charger SS6 sur le Chargeur No 1 et SS10 sur le Chargeur No 2, et si vous désirez faire sortir un dessin qui contient SS6, SS8 et SS10, vous devriez procéder comme suit :

- ◀ Faites glisser SS6 jusqu'au chargeur No 1.
- ◀ Faites glisser SS10 jusqu'au chargeur No 2.
- ◀ Préparez la machine au téléchargement.
- ◀ Quand la machine est « prête » au téléchargement, cliquez sur **Envoyer**.
- ◀ Quand la machine a fini de recevoir le fichier, faites fonctionner la machine pour placer toutes les pierres SS6 et SS10.
- ◀ Une fois le passage terminé, remplacez le chargeur de SS6 sur la machine par le chargeur de SS8.
- ◀ Dans le logiciel, faites glisser SS8 jusqu'au Chargeur No 1 Feeder (où vous aviez précédemment fait glisser SS6).
- ◀ Préparez à nouveau la machine au téléchargement.
- ◀ Quand la machine est à nouveau « prête » au téléchargement, cliquez sur **Envoyer**.

- ◀ Quand la machine a fini de recevoir le fichier, faites-la fonctionner pour ajouter les pierres SS8 au dessin contenant déjà les pierres du passage précédent.

Selon le nombre de types de bling utilisés dans le dessin et le nombre de chargeurs disponibles, il vous faudra peut-être envoyer du bling plus d'une fois. Vous recevrez un message d'invite si vous quittez avant que tous les blings n'aient été envoyés à la machine.



Sujets connexes

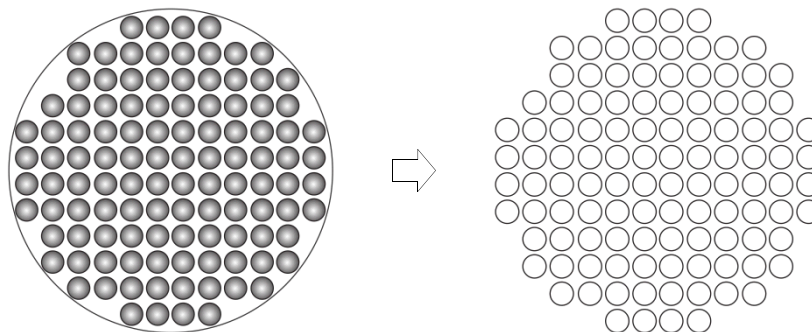
- ◀ [Envoyer des dessins à Gestionnaire de connexions](#)

Envoyer sur découpeur de bling



Utiliser Standard > Envoyer sur découpeur de bling pour envoyer des vecteurs pour n'importe quel bling dans un dessin multidécoration à une machine à découper compatible.

La fonction **Envoyer sur découpeur de bling** envoie des vecteurs pour n'importe quel bling dans un dessin multidécoration directement à une machine à couper. Utilisez-la avec n'importe quel découpeur de modèle bling compatible avec MS Windows®.

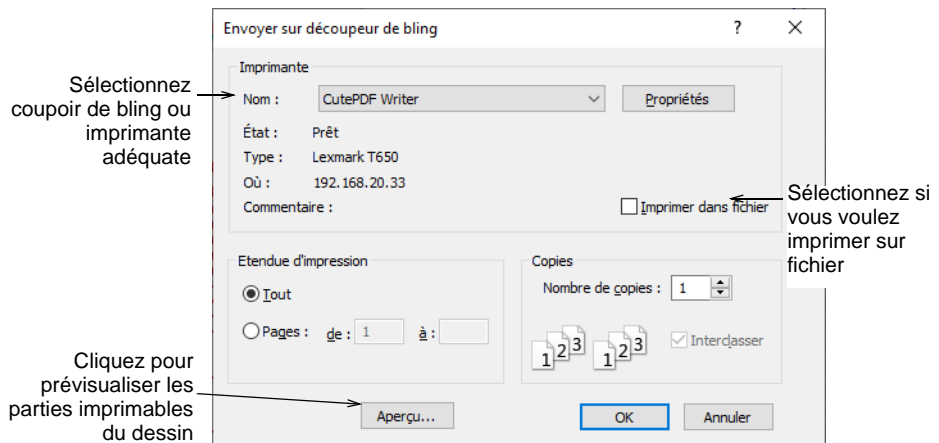


Marche à suivre pour envoyer sur découpeur de bling

- 1 Ouvrez ou créez un dessin multidécoration. Une machine à couper ou à graver doit être connectée à l'ordinateur et configurée pour recevoir des données.

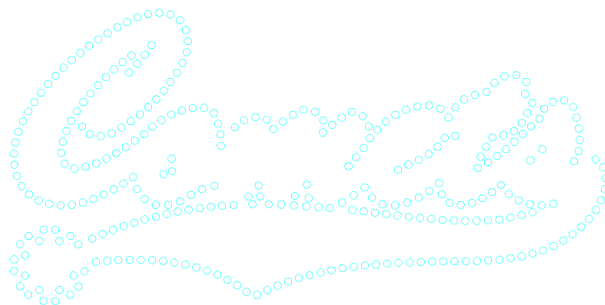


- 2 Cliquez sur l'icône **Envoyer sur découpeur de bling** ou sélectionnez **Fichier > Envoyer sur découpeur de bling**. Le dialogue **Envoyer sur découpeur de bling** s'ouvre.



- 3 Sélectionnez votre coupoir de bling cutter sur la liste déroulante ou sélectionnez une imprimante appropriée.
- 4 Sélectionnez l'option **Imprimer dans fichier** si vous voulez imprimer le dessin sur fichier.
- 5 Cliquez sur **Propriétés** et vérifiez vos paramètres de sortie.

6 Pour un aperçu réaliste, cliquez sur le bouton **Aperçu**.



Note : Dans les dessins multiblins, chaque couleur est séparée en modèles distincts pour un remplissage par inondation.



7 Cliquez sur **OK** pour envoyer les modèles de bling au coupeur de bling ou sur fichier.

Les informations de coupe/gravure de bling sont envoyées sur machine dans le format requis. La machine coupe le ou les modèles désirés. Les données de coupe consistent uniquement en vecteurs qui décrivent l'emplacement, les dimensions et la forme du bling dans le modèle. Il n'y a aucune ligne connectée ou donnée qui ne se rapportent directement au placement du bling.



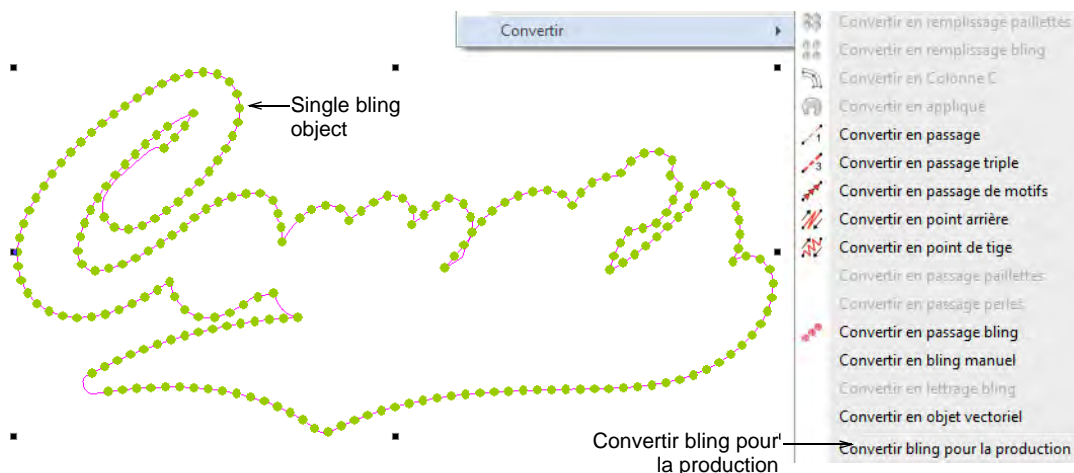
Suggestion : Un récapitulatif de production de bling montre les couleurs, tailles et quantités des éléments, ainsi qu'un résumé à la première page.

Sujets connexes

- ◀ Configurer des machines
- ◀ Imprimer des rapports
- ◀ Personnaliser les rapports de dessins de broderie

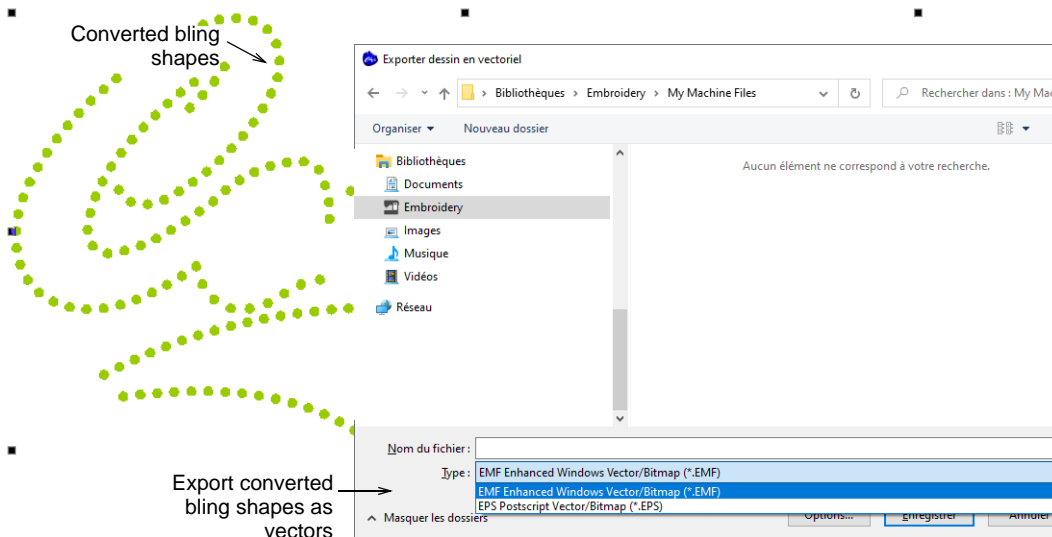
Convertir bling pour la production

Si vous n'avez ni machine CAMS à placement automatique de faux diamants ni machine de découpe à connexion directe, vous pouvez utiliser la commande **Convertir bling pour la production** pour convertir des objets bling en formes vectorielles. Elles peuvent alors être sorties en fichier vectoriel pour être utilisé par des applications tiers.

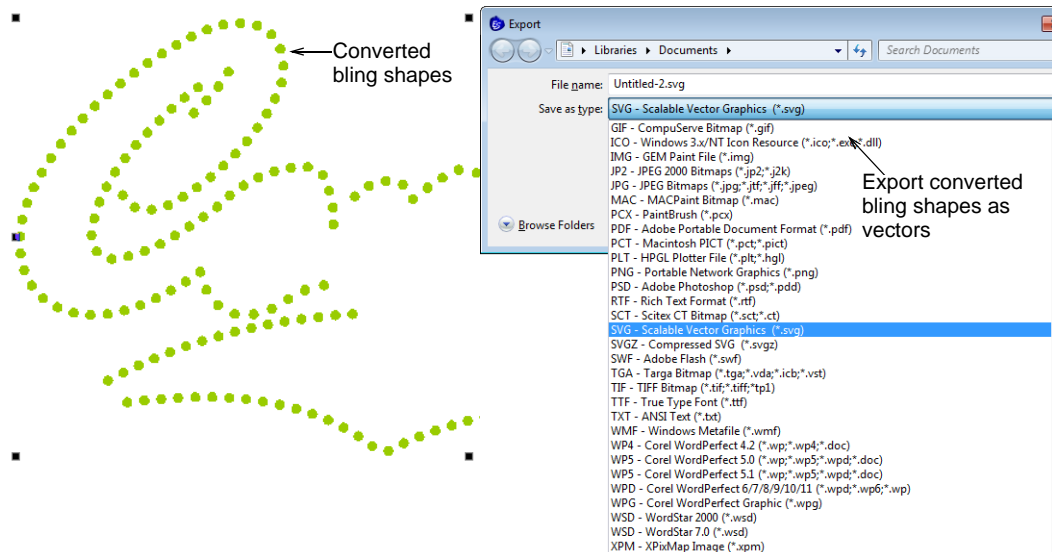


Once converted, individual bling shapes can be exported as a printable file – for example, EMF or EPS – via the **File > Export Design as Vector**

command. This in turn can be imported into cutting software as a bling template.



If your software level supports Graphiques CorelDRAW, you can export the vector shapes to other formats, including SVG, FCM, DXF, and many others. These too can be used to cut a template sheet for bling design. Switch to Graphiques CorelDRAW and use the **File > Export** command.



Note : La capacité **Exporter fichiers multi-décoration** vous permet de produire des fichiers de sortie pour les dessins multi-décoration. Le

Le système reconnaît si un composant de dessin est de broderie, graphique, d'appliqué ou bling. Voir également [Exporter fichiers multi-décorations](#).

PARTIE XII

TABLEAU DE DIFFÉRENCIATION DES PRODUITS

Tableau de différenciation des produits

Le tableau de différenciation des produits ci-dessous détaille les fonctionnalités qui sont pertinentes pour chaque niveau de produit. La suite de produits EmbroideryStudio e4 est composée des modèles de produit suivants :

Modèles de produits	Capacités	Applications
1 ES Designing	^ Numérisation professionnelle et conception graphique, lettrage et édition. Prend en charge toute la gamme des éléments optionnels ES. Certains sont inclus en standard.	Entreprises de broderie de logos de grande taille avec numérisation.
2 ES Digitizing	* Numérisation de broderie professionnelle.	Numérisation pour la confection et la production de textile.
3 ES Decorating	^ Lettrage, personnalisation et édition professionnels. Numérisation automatique et simple numérisation manuelle. Inclut des éléments ES.	Petits magasins de broderie – remplace DecoStudio
4 ES Editing	Lettrage, personnalisation et édition complets, avec connexions machine.	Logos, détaillants, commerces de production
5 ES Lettering	Lettrage et personnalisation complets, avec connexions machine.	Logos, détaillants

^ Comprend en standard CorelDRAW® Suite graphique. * Disponible uniquement dans certains pays.

Nous avons tout mis en œuvre pour actualiser ce tableau par rapport à la version en cours, cependant, des changements de dernière minute pourraient ne pas y être exactement reflétés. Pour des conseils d'achat, veuillez consulter le [site web](#) ou vous adresser à un représentant de Wilcom.

● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Fonctions essentielles							Procédures de base
Passer d'un mode de dessin à l'autre	Graphiques CorelDRAW	*	●	●			Modes d'exploitation
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Accéder à Bibliothèque de dessins	Bibliothèque de dessins	^	●	●	●	●	●	Bibliothèque de dessins
Afficher les propriétés d'objet	Propriétés d'objet		●	●	●	●		Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet
Sélectionnez format machine		*	●	●	●	●	●	Formats des machines à broder
Ouvrez le fichier dessin		*	●	●	●	●	●	Ouvrir dessins de broderie
Créer un dessin fondé sur un modèle	Nouveau à partir du modèle		●	●	●	●	●	Créer des dessins à partir de modèles
Enregistrer le fichier dessin	Enregistrer dessin	*	●	●	●	●	●	Enregistrer et fermer dessins de broderie
Envoyer un dessin en fichier joint par messagerie électronique.			●	●	●	●	●	Marche à suivre pour envoyer électroniquement des dessins en fichiers joints
Sélectionner objets de dessin		*	●	●	●	●		Sélectionner des objets
Affichez les grilles, les règles et les guides	Afficher règles et guides	*	●	●	●	●	●	Afficher les grilles, les règles et les guides
Paramétrage des unités de mesure			●	●	●	●	●	Paramétrage des unités de mesure
Mesurer les distances à l'écran			●	●	●	●	●	Mesurer les distances à l'écran
Afficher dessin de broderie							Afficher des dessins	
Afficher les composants de broderie			●	●	●	●	●	Afficher les composants de broderie
Afficher les composants graphiques		*	●	●	●	●	●	Afficher les composants graphiques
Faire des zooms et des panoramiques sur des dessins	Zoom	*	●	●	●	●	●	Faire un zoom ou un panoramique sur un dessin
Afficher plusieurs dessins		*	●	●	●	●	●	Configurer des affichages multiples
Afficher dessin de broderie dans fenêtre Vue d'ensemble	Fenêtre Vue d'ensemble		●	●	●	●	●	Travailler avec la fenêtre Vue d'ensemble
Simuler le processus de broderie	Simulateur de broderie	*	●	●	●	●	●	Simuler le processus de broderie
Parcourir les dessins	Outils de parcours		●	●	●	●	●	Parcourir les dessins
Afficher coloris multiples	Coloris courant		●	●	●	●	●	Changer de coloris
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Changer d'arrière-plan et de couleurs d'affichage	Couleurs d'arrière-plan et d'affichage	*	●	●	●	●	●	Changer d'arrière-plan
Afficher en séquence les blocs de couleur et les objets	Liste Couleurs-objets		●	●	●	●		Afficher les blocs de couleur sélectionnés
Afficher répétitions de dessin	Afficher répétitions		●	●	●	●	●	Afficher des répétitions de dessin
Afficher détails de dessin	Informations relatives aux dessins	*	●	●	●	●	●	Afficher les informations relatives aux dessins
Afficher rapport du dessin de broderie	Aperçu avant impression	*	●	●	●	●	●	Prévisualiser les rapports de dessin
Gérer fils								Fils et nuanciers
Sélectionner des couleurs de fil	Palette de couleurs	*	●	●	●	●	●	Sélectionner des couleurs de fil
Attribuer des couleurs de fil		*	●	●	●	●	●	Attribuer des couleurs de fil
Editer des couleurs de fil			●	●	●	●	●	Éditer des couleurs de fil
Créer et modifier des nuanciers de fils			●	●	●	●	●	Gérer nuanciers de fils
Paramètres système								Paramètres système
Définir les options d'affichage			●	●	●	●	●	Options d'affichage
Définir options de grille			●	●	●	●	●	Options d'affichage de grille
Contrôle défilement souris/zoom			●	●	●	●	●	Options de défilement
Définir des options de refaçonnage			●	●	●	●	●	Options de refaçonnage
Définir les options d'enregistrement automatique et de sauvegarde			●	●	●	●	●	Enregistrement automatique et options de sauvegarde
Définir l'affichage de position du pointeur			●	●	●	●	●	Affichage de position du pointeur
Définir les options de fichiers de broderie insérés			●	●	●	●	●	Définir le maniement des couleurs de fil pour fichiers insérés
Paramétrer des options coller et dupliquer		*	●	●	●	●	●	Options de coller et dupliquer
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Paramétrer des options d'outil de numérisation	*	●	●	●	●	●	Numeriser des paramètres prédéfinis
Paramétrer les options d'affichage de barre d'outils	^	●	●	●	●	●	Options d'affichage des barres d'outils
Définir les options « appliquer » des propriétés d'objet		●	●	●	●	●	Définir les options « appliquer » des propriétés d'objet
Définir d'autres options d'utilité courante		●	●	●	●	●	Autres options générales
Paramétrer les options d'avertissement		●	●	●	●	●	Options d'avertissement
Matériel						Configuration matérielle	
Connecter sur machine via Gestionnaire de connexions	Gestionnaire de connexions	●	●	●	●	●	Configurer les machines pour Gestionnaire de connexions
Connecter sur machine via Gestionnaire de points	Gestionnaire de points	●	●	●	●	●	Configurer les machines pour Gestionnaire de points
Exécuter l'estimation de la durée d'exécution	Analyste de durée d'exécution	●	●	●	●	●	Faire une estimation de la durée d'exécution
Connecter au scanner		●	●	●			Configurer le scanner
Connecter à la tablette de numérisation		●	●				Connecter des tablettes de numérisation
Formats machines						Formats machines	
Modification des formats machines standard		●	●	●	●	●	Formats machine standards
Ajuster les paramètres des formats machines avancés (séquence de changement de couleur, début/fin du dessin, vitesse)		●	●	●	●	●	Formats machine avancés
Créer formats machines personnalisés		●	●	●	●	●	Formats machines personnalisés
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence	
		1	2	3	4	5		
Types de point							Types de point	
Créer de la broderie de contour simple	Passage, etc	*	●	●	●	●		Contours simples
Créer des passages Sculpture (broderie de perles)	Passage sculpture	*	●	●				Paramètres de Passage sculpture
Créer des contours décoratifs	Point arrière, Point de tige	*	●	●				Contours décoratifs
Créer des bordures et des remplissages satin	Satin, Satin en relief	*	●	●				Broderie satin
Créer des bordures et des remplissages tatami	Tatami	*	●	●	●			Broderie tatami
Numériser des formes							Numérisation des formes	
Numériser avec des outils graphiques	Numérisation de graphiques	*	●	●	●			Numériser avec des outils graphiques
Numérisation des contours et des détails	Numériser un passage, etc	*	●	●	●	●	●	Numériser les contours et les détails
Numériser des colonnes régulières	Colonne C	*	●	●				Numériser des colonnes régulières
Numériser des colonnes irrégulières	Colonne A/B	*	●	●				Numériser des colonnes irrégulières
Créer des formes libres	Remplissage tournant / Remplissage complexe	*	●	●				Créer des formes libres
Propriétés d'objet							Propriétés d'objet	
Modifier les paramètres de propriétés courants			●	●	●	●	●	Modifier paramètres en cours
Changer les propriétés d'objet			●	●	●	●	●	Changer les propriétés d'objet
Actualiser les propriétés des objets sélectionnés	Actualiser propriétés		●	●	●			Copier propriétés
Changer et gérer les tissus	Tissu automatique		●	●	●	●	●	Travailler avec les tissus
Définir et appliquer des styles	Styles		●	●				Travailler avec des styles
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Créer modèles de dessins	Enregistrer comme modèle	*	●	●	●	●	●	Créer modèles de dessins
Coloris			Coloris					
Ajouter des coloris	Editeur de coloris	*	●	●	●	●	●	Ajouter des coloris
Changer de combinaison de couleurs	Roue des couleurs	^	●	●				Changer de combinaison de couleurs
Nommer éléments de dessin			●	●	●	●	●	Nommer éléments de dessin
Fractionner les blocs de couleur	Fractionner couleur de palette		●	●	●	●	●	Fractionner les blocs de couleur
Paramétrer des arrière-plans	Couleurs d'arrière-plan et d'affichage	*	●	●	●	●	●	Définir des fonds de tissu
Visualisation des produits	Visualiseur de produits	*	●	●	●	●	●	Visualiser produits
Outils de productivité			Techniques de productivité					
Ajouter des bordures décoratives aux dessins	Ajouter des bordures	*	●	●	●	●	●	Ajouter bordures de dessin
Créer des étoiles et des anneaux brodés	Étoile/Anneau		●	●				Numérisez les étoiles et les anneaux
Numériser des formes de base	Formes de base	^	●	●				Numériser des formes de base
Ajouter ou supprimer des jours dans des objets	Ajouter jours	^	●	●	●			Ajouter et supprimer jours
Remplir des jours à l'intérieur d'objets	Remplir jours		●	●	●			Remplir jours
Créer des décalages simples	Décalages simples		●	●	●			Décalages simples
Créer des contours à décalages multiples et des décalages	Contours & décalages	*	○	○	○			Créer des contours et décalages
Créer des décalages avec des objets ouverts	Décalages ouverts	^	○	○				Créer des décalages avec des objets ouverts
Créer des couronnes automatiques	Refléter-fusionner	*	○	○				Refléter des sélections
Créer des séries de dessins	Série Refléter-fusionner	*	○	○				Créer des déploiements de dessins
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence	
		1	2	3	4	5		
Combiner et mettre en séquence des objets							Combiner et mettre en séquence des objets	
Combiner des objets et des dessins— copier, coller, cloner, etc.		*	●	●	●	●	●	Combiner des objets et des dessins de broderie
Grouper et verrouiller des objets	Grouper/Verrouiller		●	●	●	●	●	Grouper/verrouiller des objets
Sélectionner des objets par couleur ou type de point		*	●	●	●	●	●	Sélectionner des objets par couleur ou type de point
Remettre en séquence des objets de broderie			●	●	●	●	●	Mettre en séquence des objets de broderie
Mettre en séquence automatiquement tout le dessin	Optimiser les changements de couleur	^	●	●	●	●	●	Mettre en séquence automatiquement des dessins tout entiers
Transformer des objets							Transformer des objets	
Positionner, aligner et répartir des objets			●	●	●	●	●	Réorganiser des objets
Mettre objets à échelle			●	●	●	●	●	Redimensionner des objets
Faire pivoter objets	Faire pivoter		●	●	●	●	●	Faire pivoter des objets
Incliner objets	Incliner		●	●	●	●	●	Incliner des objets
Refléter objets	Outil Refléter		●	●	●	●	●	Refléter des objets
Refaçonnez les objets							Refaçonner des objets	
Refaçonner des objets de broderie	Refaçonner objet		●	●	●	●		Refaçonner des objets de broderie
Refaçonner des objets étoiles ou anneaux	Refaçonner objet		●	●	●	●		Refaçonner étoiles et anneaux
Appliquer des enveloppes é des objets de broderie	Enveloppes	*	●	●	●	●	●	Appliquer des enveloppes
Désassembler des objets branchés	Désassembler		●	●	●	●		Désassembler des objets composés
Couper des formes manuellement	Couteau		●	●	●			Couper des formes manuellement
Couper des formes automatiquement	Couteau automatique		●	●	●			Couper des formes automatiquement
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Façonner des objets vectoriels/de broderie – fusionner, fractionner, couper, etc.	Outils de façonnage	○	○				Façonner des objets
Points de broderie & fonctions machines						Points de broderie & fonctions machines	
Insertion, déplacement ou suppression de points de broderie individuels	Edition de points	●	●	●	●	●	Sélectionner et éditer des points de broderie
Fractionner des objets de broderie	Objet fractionné	●	●	●	●		Fractionner des objets
Insérer/éditer/effacer fonctions machines	Insérer fonction	●	●	●	●	●	Editer des fonctions machines
Editer points de broderie et fonctions avec Liste des points de broderie	Liste des points de broderie	●	●	●	●		Éditer des fonctions machines manuellement
Numériser des points de broderie un par un	Manuel	●	●				Numériser des points de broderie manuel
Convertir points de broderie sélectionnés en objets	Traiter points de broderie	●	●				Convertir des points de broderie en objets
Assises et compensation d'étirement						Assise et compensation d'étirement	
Application automatique de doublure	Assise automatique *	●	●	●	●	●	Stabiliser avec assise automatique
Appliquer assise par forme	Assise automatique	●	●	●	●	●	Assise par segment ou par forme
Créer une assise en zigzag oblique et en zigzag double		●	●	●	●	●	Paramètres d'assise Zigzag
Appliquer compensation d'étirement	Compensation d'étirement	●	●	●	●	●	Compenser l'extension du tissu
Qualité du point de broderie						Optimiser la qualité des points de broderie	
Inverser la direction des points	Inverser courbes	●	●				Inverser la direction des points
Renforcer les contours	Retourner en arrière / Répéter *	●	●				Renforcer les contours
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Retirer la broderie sous-jacente	Retirer chevauchements	*	●	●	●			Retirer la broderie sous-jacente
Ajuster les angles de point	Angles de point	*	●	●	●			Ajuster les angles de point
Ajuster densité de point	Traiter points de broderie		●	●				Ajuster les densités de points
Suppression automatique des petits points	Petits points		●	●	●	●	●	Eliminer les petits points
Contrôler broderie de coin	Coins intelligents	*	●	●				Contrôler la broderie en coin
Réduire concentration de points	Raccourcissement		●	●	●	●	●	Réduire la concentration des points
Fractionner les longs points	Fractionnement automatique		●	●	●	●	●	Fractionner des points satin
Conserver les longs points	Saut automatique		●	●	●	●	●	Conserver les longs points
Connecteurs de broderie							Connecteurs de broderie	
Appliquer points de liaison automatiques	Points de liaison		●	●	●	●	●	Utiliser des points de liaison automatiques
Ajout manuel de points d'arrêt et de garnitures	Point d'arrêt	*	●	●	●	●	●	Ajouter des points de liaison manuellement
Conserver / omettre les derniers points de broderie	Conserver / omettre le dernier point de broderie		●	●				Conserver ou omettre les derniers points de broderie
Ajuster points d'entrée / sortie	Afficher Entrée/Sortie		●	●	●	●		Ajuster les points d'entrée et de sortie
Appliquer jointure la plus proche	Jointure la plus proche		●	●	●	●		Appliquer la jointure la plus proche
Mise en séquence automatique des objets	Branchement		●	●				Minimiser les points de liaison avec des branchements automatiques
Broderie de patron							Remplissages de patrons	
Créer des textures avec décalages Tatami	Décalage Tatami		●	●	●	●		Créer des textures avec des décalages Tatami
Créer des textures avec des fractionnements de programme	Fractionnement de programme		●	●				Créer des textures avec fractionnement de programme
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Créer fractionnements personnalisés	Fractionnement défini par l'utilisateur		○	○				Créer des fractionnements définis par l'utilisateur
Créer des patrons de points personnalisés	Estampillage		○	○				Créer des patrons de points avec des estampillages
Broderie courbée								Broderie courbée
Créer de la broderie de contour	Contour	*	○	○				Remplissages contour
Créer des remplissages décalés	Remplissage décalé	^	○	○				Remplissages décalés
Créer remplissages spirale	Remplissage spirale	^	○	○				Remplissages spirale
Créer remplissages radial	Remplissage radial	^	●	●				Remplissages radiaux
Créer des textures avec des fractionnements flexi	Fractionnement flexible		○	○				Fractionnements flexibles
Créer des remplissages courbés	Effet florentin / Effet liquide		○	○				Remplissages en courbe
Broderie de motifs								Passages et remplissages de motifs
Placer des motifs simples	Utiliser motif		○	○				Sélectionner et placer des motifs
Créer des passages de motifs	Passage de motif		○	○				Créer des passages de motif
Créer des passages de motifs dégradés	Passage de motif	^	○	○				Creating graded motif runs
Création de remplissages de motifs	Remplissage motifs							Créer des remplissages motifs
Créer des effets 3D avec remplissages motifs	Distortion en 3D		○	○				Creating enveloped motif fills
Créer des colonnes de motifs dégradées	Colonne de motifs	^	○	○				Créer des colonnes de motifs en dégradé
Créer des motifs et des ensembles de motifs			○	○				Gérer les motifs
Broderie spécialisée								Broderie spécialisée
Créer de la broderie à main levée	Broderie à main levée	*	●	○				Broderie à main levée
Créer des bords dentelés	Bord dentelé		●	●				Bords dentelés
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence	
		1	2	3	4	5		
Créer des remplissages et des bordures en Zigzag et en Points de tenue	Zigzag, point de tenue	*	●	●	●			Bordures décoratives
Créer des textures avec pointillage	Pointillé		○	○				Effets de pointillage
Créer une broderie ouverte avec Trapunto	Trapunto		●	●	●			Trapunto broderie ouverte
Créer des effets d'espacement en accordéon	Espacement en accordéon		○	○				Espacement en accordéon
Créer des effets de mélange de couleurs	Mélange couleurs		○	○				Mélanges de couleurs
Créer de la broderie Ficelle	Ficelle	^	○	○				Broderie Ficelle
Créer des patrons de type chenille	Carré, Spire	*	●	●				Chenille patterns
Créer des remplissages en points de croix	Point de croix		○	○				Remplissages en points de croix
Lettrage de broderie							Lettrage de broderie	
Créer un lettrage avec Graphiques CoreIDRAW	Graphiques CoreIDRAW		●		●			Créer du lettrage avec Graphiques CoreIDRAW
Créer un lettrage avec Espace de travail Wilcom	Lettrage	*	●	●	●	●	●	Créer un lettrage de broderie
Formater le lettrage—italiques, caractères gras, justification, etc			●	●	●	●	●	Ajuster les propriétés de lettrage
Ajouter des lignes de base—horizontale, verticale, en arc, circulaire, personnalisée			●	●	●	●	●	Travailler avec des lignes de base
Editer texte du lettrage	Lettrage		●	●	●	●	●	Editer du texte
Mettre à échelle et transformer objets de lettrage			●	●	●	●	●	Modifier le lettrage
Ajuster lettres individuelles—repositionner, transformer, refaçonner, recolorier			●	●	●	●	●	Ajuster des lettres individuellement
Ajuster et refaçonner lignes de base			●	●	●	●	●	Ajuster les lignes de base
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité		Modèles de produits					Référence
			1	2	3	4	5	
Désassembler un lettrage	Désassembler		●	●	●	●		Désassembler un lettrage
Ajouter des caractères spéciaux	Insérer symbole		●	●	●	●	●	Ajouter des caractères spéciaux
Paramétrer les types de point de lettrage – Satin, Tatami, etc	Types de point		●	●	●	●	●	Appliquer des types de point et des effets au lettrage
Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage	Art du lettrage	^	●	●	●	●	●	Créer des effets spéciaux avec Art du lettrage
Ajustement de la séquence des points de broderie du lettrage	Séquence de caractères		●	●	●	●	●	Mise en séquence des lettres
Changer méthode de bordure du lettrage	Séquence de caractères		●	●	●	●	●	Changer méthode de bordure du lettrage
Crénage de lettres automatique	Crénage automatique		●	●	●	●	●	Paramétrer le crénage automatique des lettres
Appliquer l'espacement de lettres automatique	Espacement de lettres automatique		●	●	●	●	●	Paramétrer l'espacement automatique des lettres
Appliquer assise de lettrage	Assise automatique		●	●	●	●	●	Paramétrer l'assise de lettrage
Noms d'équipe & Monogramme							Noms d'équipe & Monogrammes	
Ajouter des noms multiples aux dessins de broderie	Noms multiples	*	●	●	●	●	●	Créer des dessins simples de noms d'équipe
Créer des modèles de nom d'équipe	Noms multiples	*	○	○	○			Modèles de noms d'équipe
Faire sortir des dessins de noms d'équipe	Noms multiples		●	●	●	●	●	Faire sortir des dessins de noms d'équipe
Créer des monogrammes	Monogrammes	*	●	●	●	●	●	Monogrammes
Lettrage personnalisé							Lettrage personnalisé	
Convertir des polices TrueType en alphabets de broderie	Convertir police vectorielle True Type	*	○	○				Convertir TrueType en polices de broderie
Lettres affinées par l'utilisateur			●	●	●	●	●	Créer les lettres affinées par l'utilisateur
Créer des polices personnalisées			○	○				Créer des polices personnalisées
Fusionner des polices			●	●	●	●	●	Fusionner des polices
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Kiosque lettrage							Kiosque de lettrage
Options de configuration pour les superviseurs		●	●	●	○	○	Options de configuration pour les superviseurs
Créer des agencements de dessins personnalisés		●	●	●	○	○	Créer de agencements de dessin personnalisés
Numériser avec des images en mode point							Numériser avec des images en mode point
Insérer / coller images en mode point	Importer graphique	●	●	●	●	●	Insérer des images bitmap
Détourer des images en mode point	Détourer image-point	* ●	●	●			Détourer des images en mode point
Editer des images en mode point dans d'autres applications		●	●	●			Retoucher images-points
Lissage d'images en mode point		●	●	●	●	●	Lissage d'images en mode point
Enregistrer illustration	Graphiques CorelDRAW	●		●			Enregistrer illustration
Préparer les illustrations pour la numérisation automatique	Préparer couleurs d'image-point	* ●	●	●			Préparer les images pour la numérisation automatique
Ajouter et faire correspondre des couleurs d'image	Ajouter des couleurs d'image-point	●	●	●	●	●	Ajouter et faire correspondre les couleurs d'image
Numériser avec des images vectorielles							Numériser avec des vecteurs
Créer des contours et des remplissages vectoriels	Outils Dessins vectoriels	* ●	●	●			Créer des formes vectorielles dans EmbroideryStudio
Colorier objets vectoriels		●	●	●			Colorier des vecteurs
Insérer / coller des graphiques vectoriels	Importer graphique	●	●	●			Charger des illustrations vectorielles
Convertir des illustrations en graphiques vectoriels	Traçage automatique vers vecteurs	●	●	●			Traçage automatique des illustrations image-point
Lisser les courbes	Lissez les courbes	●	●				Lisser des courbes
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Afficher/masquer des graphiques vectoriels		●	●	●	●	●	Visualiser des graphiques vectoriels
Numérisation automatique							Numérisation automatique
Interconvertir des objets graphiques et de broderie	Graphiques CorelDRAW	●		●			Convertir des objets avec Graphiques CorelDRAW
Convertir des objets de broderie – Passage, Colonne C, etc.	Convertir	●	●	●			Convertir dessins avec Graphiques CorelDRAW
Numériser des formes avec Numérisation automatique	Numérisation automatique	●	●	●			Numériser automatiquement des formes individuelles
Faire correspondre les couleurs de la palette à celles d'une image	Méthode Appariement de couleurs	*	●	●	●		Numériser automatiquement des formes individuelles
Convertir des images-points avec Dessin futé	Dessin futé	*	●	●	●		Numériser automatiquement des dessins tout entiers
Numérisation vectorielle et image-point automatique	Numérisation automatique	●	●	●			Numériser automatiquement des formes individuelles
Convertir des photos en broderie au trait	Photo Flash	○	○	○			Numériser automatiquement avec Photo Flash
Convertir des photos en broderie « récif »	Reef PhotoStitch	^	○	○	○		Numériser automatiquement avec PhotoStitch récif
Convertir des photos en broderie couleur	PhotoStitch couleur	^	○	○	○		Numériser automatiquement avec PhotoStitch couleur
Gestion des dessins							Gestion des dessins
Afficher des dessins dans les dossiers réseau		^	●	●	●	●	Afficher des dessins dans les dossiers du réseau
Ouvrir des dessins de la Bibliothèque de broderie	Bibliothèque de dessins	^	●	●	●	●	Ouvrir des dessins de broderie à partir de Bibliothèque de dessins
Insérer des dessins avec Clipart de broderie	Clipart de broderie	^	●	●			Insérer des dessins de broderie avec Embroidery Clipart
Rechercher des dessins		^	●	●	●	●	Faire des recherches dans la bibliothèque
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence	
		1	2	3	4	5		
Gérer les dossiers		^	●	●	●	●	●	Ajouter des dossiers à la bibliothèque
Gérer les informations relatives au dessin		^	●	●	●	●	●	Afficher et gérer les informations relatives au dessin
Gérer les commandes de travail		^	●	●	●	●	●	Gérer les devis et les commandes
Convertir des dessins de broderie		^	●	●	●	●	●	Convertir dessins
Faire sortir des dessins sélectionnés		^	●	●	●	●	●	Faire sortir des dessins sélectionnés
Encadrement des dessins							Encadrement des dessins	
Configurer une liste personnalisée			●	●	●	●	●	Configurer une liste
Paramétrez les points de démarrage et de fin			●	●	●	●	●	Paramétrer Démarrage et fin automatiques
Sélectionner des cadres automatiquement	Encadrement automatique		●	●	●	●	●	Sélectionner des cadres automatiquement
Sélectionner des cadres manuellement	Montrer cadre	*	●	●	●	●	●	Sélectionner des cadres manuellement
Créer cadres personnalisés			●	●	●	●	●	Créer cadres personnalisés
Production de broderies							Production de broderies	
Envoyer dessins Marche à Gestionnaire de connexions	Gestionnaire de connexions		●	●	●	●	●	Envoyer dessins à Gestionnaire de connexions
Mise en réseau USB wifi des machines	EmbroideryConnect	^	●	●	●	●	●	Envoyer dessins à EmbroideryConnect
Envoyer dessins Marche à Gestionnaire de points	Gestionnaire de points		●	●	●	●	●	Envoyer dessins à Gestionnaire de points
Exporter des dessins de broderie pour machine		*	●	●	●	●	●	Exporter des dessins de broderie pour machine
Lire/écrire disque de broderie			●	●	●	●	●	Utiliser des disques de broderie
Envoyer dessins à Gestionnaire de machines			●	●	●	●	●	Supplément Gestionnaire de machines
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering								
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4								

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Rapports sur le dessin						Rapports sur le dessin	
Faire sortir des dessins en images		●	●	●	●	●	Faire sortir des dessins de broderie en graphiques
Imprimer/tracer des rapports de dessins	*	●	●	●	●	●	Imprimer des rapports de dessin
Enregistrer ou envoyer un dessin en PDF	^	●	●	●	●	●	Imprimer des rapports de dessin
Personnaliser les informations de rapport	*	●	●	●	●	●	Personnaliser les rapports de dessins de broderie
Impression de combinaisons de couleurs multiples		●	●	●	●	●	Personnaliser les rapports de dessins de broderie
Imprimer blocs de couleur		●	●	●	●	●	Personnaliser les rapports de dessins de broderie
Fichiers machine						Fichiers machine	
Convertir des fichiers machine en format EMB		●	●	●	●	●	Ouvrir des fichiers machine dans
Ouvrir/enregistrer dessins en format Melco CND		●	●	●	●	●	Lecture des fichiers de dessin Melco CND
Fusionner couleurs fichiers CND Melco		●	●	●	●	●	Créer un fichier TXT de fusion de couleurs
Réattribuer couleurs aux fichiers points de broderie/CND		●	●	●	●	●	Réattribuer des couleurs, aux fichiers machine
Réseau de machines	EmbroideryConnect						Machine Networking
Configuration de EmbroideryConnect		●	●	●	●	●	EmbroideryConnect setup
Paramètres de base de l'appareil		●	●	●	●	●	Basic device settings
Paramètres avancés de l'appareil		●	●	●	●	●	Advanced device settings
Envoyer dessins à EmbroideryConnect		●	●	●	●	●	Sending designs to EmbroideryConnect
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Décoration mixte						Décoration mixte	
Enregistrer des dessins comme « décoration virtuelle »	Broderie virtuelle	●	○	●			Broderie virtuelle
Ajouter un cordage	Cordage	^	●	●			Cordage
Perçage	Manuel	●	●				Perçage
Paillettes						Broderie de paillettes	
Sélectionner mode paillettes		○	○				Sélectionner mode paillette
Visualiser dessins paillettes		○	○				Visualiser des dessins en paillettes
Configurer une palette de paillettes personnalisée		○	○				Configurer des palettes de paillettes
Créer des passages paillettes	Passage paillette	○	○				Numériser des passages de paillettes
Modifier fixations de paillette		○	○				Fixations de paillette
Créer passages paillettes multiples	Passage paillette	○	○				Créer des passages de paillettes multiples
Créer des remplissages de paillettes	Remplissage paillettes	*	○	○			Créer des remplissages de paillettes
Créer remplissages paillettes multiples	Remplissage paillettes	*	○	○			Creating multi-sequin fills
Redimensionner et refaçonner des remplissages paillettes		○	○				Editing sequin fills
Recoloriage des patrons d'estampille pour les remplissages de paillettes jumelées		^	○	○			Retourner les paillettes
Convertir des objets en paillettes		○	○				Convertir des objets en paillettes
Numériser des paillettes une par une	Paillette manuelle	○	○				Manual sequin digitizing
Créer des paillettes personnalisées		^	○	○			Paillettes personnalisées
Perlage						Bead Embroidery	
Configurer mode perlage		^	○	○			Beading mode
Créer passages perles	Passage perles	^	○	○			Creating bead runs
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Changer les fixations des perles		^	o	o			Bead fixings
Modifier les passages de perles		^	o	o			Editing bead runs
Numérisez des perles individuelles	Perle manuelle	^	o	o			Manual bead digitizing
Bling						Numérisation bling	
Configurer des palettes de blings	Bling	●	o	●			Configurer des palettes de blings
Créer des passages et des remplissages bling	Bling	●	o	●			Créer des passages et des remplissages bling
Ajouter des bordures bling	Bling	●	o	●			Ajouter des bordures bling
Placer des faux diamants manuellement	Bling	●	o	●			Placer des faux diamants manuellement
Modifier des objets de bling	Bling	●	o	●			Modifier des objets de bling
Créer lettre bling	Bling	●	o	●			Créer lettre bling
Appliqués						Broderie d'appliqué	
Convertir des graphiques vectoriels en appliqué	Convertir broderie en graphiques		●		●		Convertir des graphiques vectoriels en appliqué
Créer des dessins appliqués	Appliqués	*	●	●	●		Créer de la broderie d'appliqué
Ajouter des échantillons de tissu aux objets d'appliqué	Appliqués		●	●	●		Ajouter des échantillons de tissu aux appliqués
Créer des formes appliquées à recouvrement partiel	Appliqué partiel		●	●			Créer un appliqué à recouvrement partiel
Recombinaison et remettre en séquence des appliqués multiples pour une broderie efficace	Combiner composants d'appliqué		●	●	●		Combiner des appliqués
Sortie multi-décoration						Multi-Decoration Output	
Imprimer des dessins dans Graphiques CorelDRAW	Graphiques CorelDRAW		●	o	●		Imprimer des dessins dans CorelDRAW Graphics
Exporter la broderie sous forme de vecteurs			●	●	●		Exporting embroidery as vectors
Exporter des fichiers multidécorations			●				Exporter fichiers multi-décorations
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering							
● Inclus en standard o Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

Capacité	Fonctionnalité	Modèles de produits					Référence
		1	2	3	4	5	
Imprimer / couper des patrons d'appliqué	Appliqués	●	●	●			Faire sortir les appliqués pour la production
Faire sortir de bling pour la production	Bling	●	○	●			Faire sortir le bling pour la production
1 ES Designing 2 ES Digitizing 3 ES Decorating 4 ES Editing 5 ES Lettering ● Inclus en standard ○ Élément modulaire L Fonctionnalité limitée ^ Nouveauté dans ES e4 * Amélioré dans ES e4							

PARTIE XIII

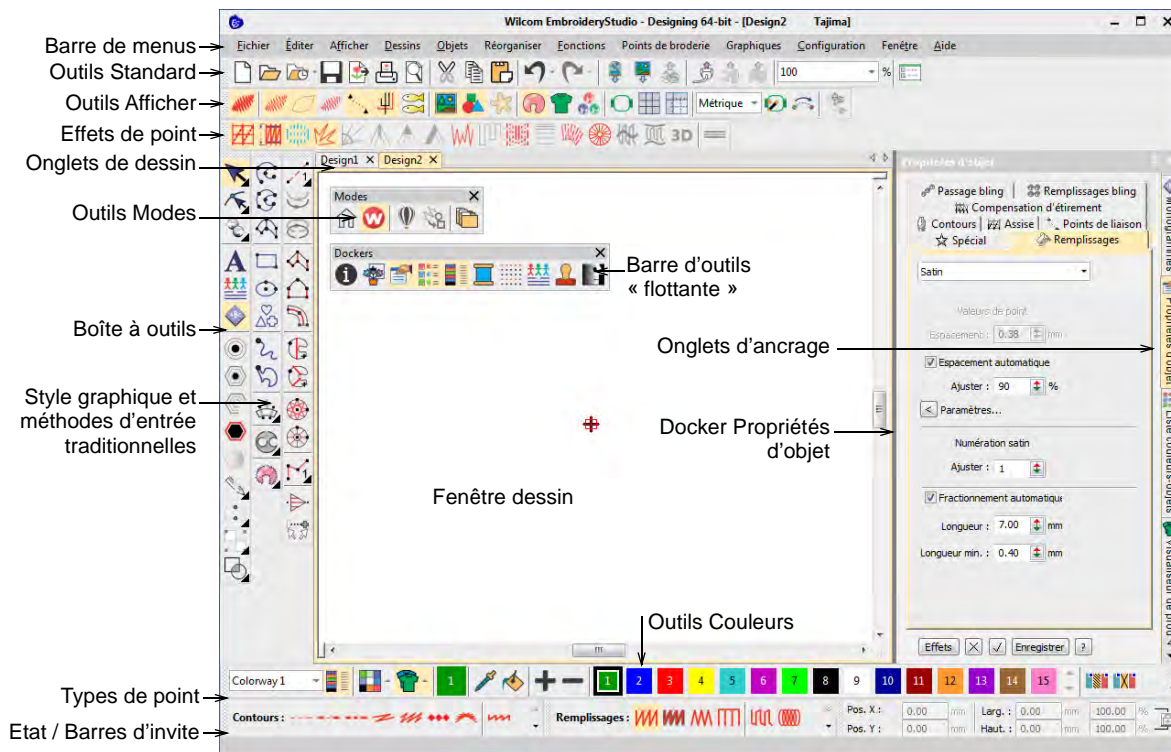
RÉFÉRENCES RAPIDES

Références rapides

Il existe deux modes fondamentaux dans EmbroideryStudio :

Espace de travail Wilcom

Ce mode vous permet de créer et d'éditer des **objets de broderie** en utilisant le jeu d'outils de numérisation de broderie.



Graphiques CoreIDRAW

Ce mode vous permet de créer et d'éditer des objets vectoriels en utilisant le jeu d'outils de CoreIDRAW® Suite graphique. Pour une description détaillée de l'interface **Graphiques CoreIDRAW**, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe **Démarrer > Programmes** de MS Windows®. Ou bien, utilisez l'aide en ligne disponible à partir du menu **Aide**.

Menus EmbroideryStudio

La barre de menus de la fenêtre dessin EmbroideryStudio contient les menus déroulants décrits plus bas. Certaines

commandes sont également disponibles en boutons de barre d'outils.



Suggestion Les raccourcis clavier standards MS Windows® **Alt** sont applicables. Utilisez la touche **Alt** avec la lettre soulignée dans le menu. Pour annuler une opération, pressez deux fois la touche **Echap**.

Menu Fichier

- | | |
|---|---|
| New design | Créer un nouveau dessin vierge fondé sur un tissu ou un modèle. |
| Nouveau à partir du modèle d'un modèle. | |
| Ouvrir dessin | Ouvrir un dessin existant. |

Ouvrir dessin récent	Liste des fichiers les plus récemment utilisés – sélectionner pour ouvrir fichier.	Importer graphique	Importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour numérisation manuelle ou automatique.
Ouvrir dessin de sauvegarde	S'ouvre directement dans le dossier de sauvegarde pour un accès rapide aux fichiers de sauvegarde en cas de panne de logiciel.	Scanner graphique	Scanner des images directement dans EmbroideryStudio.
Fermer	Fermer la fenêtre dessin en cours.	Exporter dessin en vectoriel	Enregistrer un dessin en format vectoriel EMF ou WMF.
Fermer tout	Fermer toutes les fenêtres dessins.	Exporter fichiers multi-décoration	Exporter des composants de dessin à décoration mixte comme format de fichier pour utilisation par un logiciel ou une machine de contrôle.
Enregistrer	Enregistrer le dessin en cours.	Enregistrer dans la base de données	Si DesignWorkflow a été installé, enregistrer un dessin ouvert dans la base de données.
Enregistrer sous	Enregistrer le dessin en cours avec un nom, un emplacement ou un format de fichier dessin.	Saisir image-point de dessin	Enregistrer une image de dessin en mode point exactement comme il apparaît à l'écran.
Enregistrer comme modèle	Enregistrer le dessin en cours comme modèle de dessin pour utilisation ultérieure.	Saisir image-point de décoration virtuelle	Faire sortir TrueView en haute résolution d'impression numérique pour de la « décoration virtuelle ».
Enregistrer comme modèle de monogramme	Enregistrer le dessin en cours comme modèle de monogramme pour utilisation ultérieure avec l'outil Monogrammes.	Envoyer par message électronique	Envoyer un dessin en fichier joint par messagerie électronique.
Enregistrer comme modèle de nom d'équipe	Enregistrer le dessin en cours comme modèle de nom d'équipe pour utilisation ultérieure avec l'outil Noms d'équipe.	Exporter informations relatives au dessin	Faire sortir les informations du dessin en cours et les paramètres de durée d'exécution de la machine en fichier CSV.
Exporter fichier machine	Convertir le dessin en cours en un format machine différent de celui de votre machine sélectionnée.	Envoyer à Gestionnaire de connexions	Connecter à des machines compatibles par le biais d'un logiciel de machine.
Imprimer	Imprimer le dessin en cours.	Envoyer à EmbroideryConnect	Envoyez le dessin actuel vers un périphérique EmbroideryConnect nommé.
Aperçu avant impression	Afficher la feuille de programmation/fiche d'approbation du dessin – imprimer à partir de de la fenêtre de prévisualisation.	Mettre le dessin en file	Envoyez le dessin actuel dans la file d'attente de motifs de BroderieConnect pour qu'il soit 'tiré' de la machine.
Importer broderie	Insérer un dessin dans un autre pour créer un dessin combiné. Les palettes de couleurs sont également combinées. Les couleurs qui ont les mêmes valeurs RVB sont automatiquement identifiées comme ayant la même couleur de fil.	Envoyer sur découpeur d'appliqué	Envoyer des formes d'appliqué du fichier dessin au coupoir laser.

Envoyer sur découpeur de bling	Envoyer des vecteurs pour un bling dans n'importe quel dessin multi-décoration sur une machine à couper compatible. Configurer la machine au moyen de Configuration.	Sélectionner par couleur / type de point	Sélectionner tous les objets de la même couleur ou du même type de point.
Point de croix	Accéder à l'application Point de croix.	Fermer courbe avec ligne droite / ligne courbe	Fermer un contour ouvert avec une ligne droite ou courbe.
Quitter	Fermer tous les dessins ouverts et quitter le programme.	Inverser >	Contrôler l'effet de contraction-étirement en inversant le sens des points – affecte le sens de la broderie des objets Bord dentelé, Point de contour et Point de tenue. Peut également affecter les décalages Tatami, ainsi que l'orientation de Fractionnement flexible et de Passage de motif.

Menu Editer

Défaire	Défaire l'action précédente.	Lisser courbes	Appliquer un « lissage » de courbe aux objets de broderie et aux objets vectoriels.
Refaire	Rétablir l'action défaite précédemment.	Transformer >	Transformer les objets sélectionnés en utilisant une combinaison de points de référence et de valeurs numériques. Faire pivoter les objets sélectionnés en n'utilisant que les points de référence.
Couper	Couper la sélection et la mettre dans le presse-papiers.	Enveloppe >	Appliquer des effets Pont, Fanion, Perspective et Losange aux objets de lettrage.
Copier	Copier la sélection et la mettre dans le presse-papiers.		
Coller	Coller le contenu du presse-papiers. Options disponibles sous l'onglet Options > Éditer.		
Coller après sélection	Remplacer les paramètres définis par défaut en cours et coller directement après l'objet sélectionné dans la séquence de points de broderie.		
Coller spécial >	Passer outre le paramètre en cours de collage et sélectionner l'une des options de collage disponibles sous l'onglet Options > Éditer.		
Dupliquer	Dupliquer les objets sélectionnés à l'intérieur du dessin (au lieu de les copier dans le presse-papiers).		
Dupliquer avec décalage	Dupliquer un objet avec décalage. Ajuster les paramètres via le dialogue Options > Éditer.		
Supprimer	Supprimer les objets sélectionnés.		
Sélectionner / Désélectionner tout	Sélectionnez ou désélectionnez tous les objets d'un dessin.		

Menu Afficher

TrueView	Basculer entre affichage normal (points de broderie) et TrueView™.
Afficher >	Accéder aux mêmes commandes de visualisation des dessins que celles disponibles sur la barre d'outils Afficher.
Cadre	Afficher/masquer l'affichage du cadre.
Modèle de cadre	Afficher le modèle du cadre en remplacement des lignes de guidage, afin d'aligner le dessin au bon emplacement et à l'orientation correcte.
Afficher grille	Activation/désactivation de l'affichage de grille.

Menu Objet

Actualiser propriétés	Actualiser les propriétés d'un objet sélectionné pour le dessin.
Appliquer propriétés en cours	Appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés.
Appliquer style favori	Attribuer jusqu'à 10 styles favoris par le biais de Gérer Styles. Sélectionner un objet et cliquer sur le bouton pour appliquer.
Appliquer style	Appliquer un style prédéfini à des objets sélectionnés.
Utiliser pour l'effets florentin / liquide	Faire des lignes de guidage pour des effets florentin ou liquide.
Créer motif	Ajouter des motifs individuels à un dessin. Enregistrer propres motifs pour utilisation ultérieure.
Créer fractionnement de programme	Transformer des objets de broderie ou de dessin vectoriel en patrons pour utiliser dans les remplissages Fractionnement de programme.
Créer lettre	Accéder à une commande utilisée dans les polices de caractères personnalisées. Pour plus amples informations, voir Lettrage personnalisé .
Créer lettrage affiné par l'utilisateur	Enregistrer une lettre refaçonnée comme « lettre définie par l'utilisateur ». N'est disponible que si sélectionné en mode Refaçonner.
Mettre à jour paramètres de crénage	Mettre à jour les paramètres de crénage pour des paires contiguës de lettres sélectionnées de la même police. N'est disponible que si Crénage automatique est activé.
Créer forme de paillette	Définir vos propres formes de paillettes avec leurs propres positions et dimensions de jour. Enregistrer dans une bibliothèque de paillettes personnalisées.

Créer fixation de paillette	Définir des points de fixation personnalisés pour prendre en charge les périphériques de paillettes à têtes multiples.
Définir couleur	Changer la couleur d'objets consécutifs de la même couleur.

Menu Réorganiser

Grouper / Dissocier	Grouper ou dissocier les objets sélectionnés.
Verrouiller / Déverrouiller tout	Verrouiller les objets sélectionnés ou déverrouiller tout les objets dans un dessin de broderie.
Branchement	Mettre en séquence et regrouper les objets de broderie semblables automatiquement.
Appliquer jointure la plus proche	Joindre les objets sélectionnés au point le plus proche. Réappliquer la jointure la plus proche après l'édition.
Désassembler	Fractionner des objets branchés – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément.
Séquence >	Remettre en séquence des objets sélectionnés dans l'ordre sélectionné, ou remettre les objets en séquence par couleur pour réduire le nombre de changements de couleur.
Aligner > Distribuer uniformément > Faire même taille >	Mêmes fonctions que la barre d'outils Réorganiser. Pour plus amples informations, voir Outils Réorganiser .
Façonnage >	Mêmes fonctions que la barre d'outils Façonnage.
Supprimer chevauchements	Supprimer la couche sous-jacente de broderie dans les objets se chevauchant.

Menu Fonctions

Pénétrations	Activer/désactiver la fonction Pénétrations. Engager les aiguilles ou les perçoirs, ou les désengager pour créer des sauts.
Perçoirs	Activer/désactiver la fonction Perçoirs.
Insérer Arrêt	Insérer une fonction d'arrêt à la position en cours du curseur de point.
Insérer Point d'arrêt	Insérer un point d'arrêt.
Insérer Coupe	Insérer une coupe.
Insérer Point vide	Insérer un point vide.
Insérer Saut vide	Insérer un saut vide.
Insérer fonction	Insérer une fonction machine à la position en cours du curseur de point.
Effacer fonction	Supprimer les fonctions machines de la position en cours du curseur de point.
Éditer fonction	Éditer la fonction machine à la position en cours du curseur de point.

Menu Points de broderie

Générer points de broderie	Générer des points de broderie pour des objets sélectionnés.
Sélection de point pour l'édition	Sélectionner une série d'objets en parcourant le dessin.
Traiter points de broderie	Ajuster la densité de points et/ou les dimensions de l'ensemble ou de parties sélectionnées.

Reconnaître objets / contours	Reconnaître les contours d'objets nouveaux ou révisés après l'édition des points – à utiliser avec des fichiers machine de broderie ouverts sans reconnaissance d'objets/contours.
Fractionner objet	Fractionner un objet en deux à la position en cours de l'aiguille. A utiliser avec les fonctions Parcourir par point.

Menu Graphiques

Importer graphique	Importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour numérisation manuelle ou automatique.
Dessin futé instantané	Créer automatiquement de la broderie à partir d'illustrations importées instantanément.
Dessin futé	Créer des dessins de broderie entiers directement à partir d'illustrations importées.
Garder objets graphiques	Conserver l'illustration originale durant la conversion.
Méthode appariement de couleurs	Apparier les couleurs d'une image-point ou d'un graphique vectoriel aux couleurs de fil d'un ou de diagrammes sélectionnés.
Détourer image-point	Détourer des images-points pour supprimer les détails superflus et réduire le temps de traitement.
Retirer zone de détournage	Supprimer zone de détournage.
Finaliser détournage	Transforme un « détournage virtuel » en un « détournage réel » en réduisant une image à ses nouvelles dimensions visibles.
Préparer couleurs d'image-point	Préparer des images-points à la numérisation automatique.
Éditer en utilisant >	Éditer des images-points en utilisant Paint, Corel PHOTO-PAINT ou Paint Shop Pro.
Objet satin tournant	Remplir des formes en colonnes étroites avec des points tournants.

Objet de remplissage tatami avec jours	Remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en préservant les jours.	Gérer styles	Définir des styles nouveaux pour un modèle, ou bien sur des bases entièrement nouvelles, ou bien en se fondant sur un style ou un objet existant.
Objet de remplissage tatami	Remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en ne tenant pas compte des jours.	Mes cadres	Configurer la liste Mon cadre pour n'y inclure que les cadres disponibles à l'utilisation.
Objet de ligne centrale	Créer des lignes centrales dans des formes étroites avec des points de passage.	Gérer motifs	Gérer vos ensembles de motifs personnalisés.
Objet de passage contour	Créer des contours autour de formes avec de la broderie de passage.	Gérer lettres affinées par l'utilisateur	Ajuster la gamme des hauteurs et autres paramètres pour les lettres personnalisées « affinées par l'utilisateur ».
Traçage automatique vers vecteurs	Convertir une illustration en objets vectoriels. Ils peuvent être convertis en objets de broderie.	Gérer fixation des paillettes	Renommer ou supprimer des fixations de paillettes personnalisées à partir de la bibliothèque. Voir aussi Objet > Créer des fixations de paillettes.
Ajuster image-point	Ajuster la luminosité et le contraste des images.	Gérer forme paillette	Renommer ou supprimer des formes de paillettes personnalisées à partir de la bibliothèque. Voir aussi Objet > Créer une forme de paillette.
Photo Flash	Créer des dessins de broderie directement à partir de photographies.	Gérer alphabets	Modifier un alphabet personnalisé en en changeant le nom, l'espacement par défaut ou le type de jointure.
PhotoStitch couleur	Transformer automatiquement des photographies et autres illustrations en mode point en broderie multicolore.	Convertir police TrueType	Convertir une police TrueType en police de broderie.
PhotoStitch récif	Transformez automatiquement les photographies en broderie ressemblant à un récif.	Calibrer écran	Configurer votre moniteur.
Ajouter couleurs d'image-point	Attribuer des couleurs de fil correspondantes de nuancier(s) sélectionné(s) au coloris en cours.	Configuration Gestionnaire de connexions	Se connecter à des machines qui apparaissent comme médias amovibles ou font utilisation d'un logiciel de connexion tiers.
Menu Configuration		Configuration tablette	Configurer tablette de numérisation.
Options	Accéder aux paramètres en cours pour l'affichage des objets dans la fenêtre dessin.	Configuration scanner	Configurer le scanner.
Gérer nuanciers de fils	Définir vos propres nuanciers de fils. Quand vous créer un diagramme de fils, vous créez une réserve de couleurs pour une utilisation future.	Configuration bling	Configurer la connexion directe à la machine CAMS de placement automatique des faux diamants.
Gérer tissus automatiques	Modifier les définitions existantes de tissu et en créer de nouvelles.		

Configuration de durée d'exécution de machine	Configurer des machines à noms multiples à des fins d'analyse de la durée d'exécution.
Configuration périphérique de sécurité	Montrer/paramétrer périphérique de sécurité.

Menu Fenêtre

Nouveau groupe d'onglets...	Fractionner la fenêtre dessin en un deuxième groupe d'onglets, soit vertical soit horizontal. Chaque groupe peut contenir plusieurs dessins.
Déplacer vers groupe d'onglets...	Déplacer un dessin en cours vers l'autre onglet de dessin. On peut aussi le faire glisser jusqu'à l'autre groupe de dessins.
Retirer mosaïque	Supprimer le groupe d'onglets et les fenêtres fractionnées, et revenir à une fenêtre dessin unique.
Fractionner fenêtre	Fractionner l'onglet de dessin en plusieurs affichages du même dessin.
Dockers >	Afficher/masquer les dockers pour optimiser l'espace de travail.
Barres d'outils >	Montrer/masquer les barres d'outils pour optimiser l'aire de travail.
Kiosque	Capacité de kiosque de lettrage pour casquettes et autres articles à broder pour les magasins n'ayant besoin que d'une simple personnalisation d'agencements de dessins standards.
Plus de fenêtres	Afficher plus de fenêtres ouvertes.

Menu Aide

EmbroideryStudio offre différentes façons d'accéder aux informations sur le logiciel et d'utiliser ce dernier grâce au menu **Aide**. Pour plus amples informations, voir [Ressources et assistance](#).

Barres d'outils EmbroideryStudio

L'espace de travail **Espace de travail Wilcom** contient les barres d'outils décrites












ci-dessous. Certains outils sont des raccourcis pour accéder aux commandes du menu déroulable. Le détail des barres d'outils optionnelles est fourni dans la documentation à l'écran.













Note Seules les barres d'outils les plus couramment utilisées sont activées par défaut.

Outils Standard

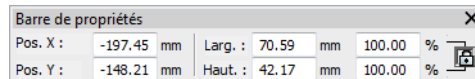
La barre **Standard** contient les outils et commandes d'usage courant qui sont particuliers au mode Broderie et ne sont visibles qu'en **Espace de travail Wilcom**.

	New design	Créer un nouveau fichier dessin.
	Ouvrir dessin	Ouvrir un dessin de broderie existant.
	Ouvrir dessins récents	Ouvrir un dessin à partir d'une liste de dessins ouverts récemment.
	Enregistrer dessin	Enregistrer le fichier dessin en cours.
	Exporter fichier machine	Exporter le dessin en cours dans un fichier machine pour la broderie.
	Imprimer	Imprimer le fichier dessin en cours.
	Aperçu avant impression	Visualiser la feuille de programmation/fiche d'approbation du dessin. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.
	Couper	Couper la sélection et la mettre dans le presse-papiers.
	Copier	Copier la sélection et la mettre dans le presse-papiers.
	Coller	Coller le contenu du presse-papiers. Options disponibles sous l'onglet Options > Éditer.
	Défaire	Défaire l'action précédente.

-  Refaire Rétablir l'action défaite précédemment.
-  Importer broderie Importer un fichier de dessin de broderie dans le dessin en cours.
-  Importer graphique Importer une illustration dans le dessin en cours comme toile de fond pour numérisation manuelle ou automatique.
-  Exporter fichiers multi-décoration Exporter des composants de dessin à décoration mixte comme format de fichier pour utilisation par un logiciel ou une machine de contrôle.
-  Envoyer à Gestionnaire de connexions Envoyer le dessin en cours sur machine au moyen d'un logiciel machine propriétaire.
-  Envoyer sur Embroidery Connect Envoyez le dessin actuel vers un périphérique EmbroideryConnect nommé.
-  Mettre le dessin en file dans la file d'attente de dessins de EmbroideryConnect.
-  Envoyer sur découpeur d'appliqué Envoyer des formes d'appliqué du fichier dessin au coupoir laser.
-  Envoyer sur découpeur de bling Envoyer des vecteurs pour un bling dans un dessin multi-décoration sur une machine à couper compatible. Configurer la machine au moyen de Configuration.
-
-  Options Accéder aux options d'application pour l'affichage dessin, les grilles et les guides, et d'autres paramètres.

Barre de propriétés

Ajustez les propriétés générales d'objet – largeur, hauteur, position – à l'aide de la **Barre de propriétés**. Les modifications apportées aux valeurs sont appliquées en pressant la touche **Retour** sur le clavier. Elles sont rejetées lorsque que vous pressez la touche **Echap** ou cliquez à l'extérieur des champs. Pour plus amples informations, voir [Marche à suivre pour accéder aux propriétés d'objet](#).










Barres d'Etat et d'Invite

Les barres **Etat** et **Invite** affichent en continu l'état de la position courante du curseur, ainsi que des instructions d'utilisation pour les outils sélectionnés. Pour plus amples informations, voir [Modes d'exploitation](#).

Outils Afficher







Utilisez les outils d'**Affichage** pour visualiser vos dessins- par exemple, les contours du dessin, les points, les fonctions de la machine, comme ils seront cousus sur le tissu. Cliquez à droite pour accéder aux paramètres. Voir également [Afficher des dessins](#).

-  TrueView Basculer entre affichage de points et TrueView™.
-  Afficher points de broderie Basculer vers l'affichage du processus de broderie.
-  Afficher contours Basculer vers l'affichage des contours d'objet.
-  Afficher pénétrations d'aiguille Basculer vers l'affichage des pénétrations d'aiguille.
-  Afficher points de liaison Basculer l'affichage des points de connexion.
-  Afficher fonctions Basculer vers l'affichage des symboles de fonction machine.

	Afficher répétitions	Basculer vers l'affichage des répétitions de dessin.
	Afficher images-points	Activer/désactiver des images en mode point.
	Afficher vecteurs	Basculer vers l'affichage des graphiques vectoriels.
	Estomper graphiques	Estomper les toiles de fond graphiques afin d'afficher plus clairement les points de broderie pour la numérisation.
	Afficher tissu d'appliqué	Basculer l'affichage tissu d'appliqué.
	Afficher produit	Basculer l'affichage du produit en cours. Cliquer à droite pour les paramètres du Visualiseur de produits.
	Afficher bling	Basculer vers l'affichage de faux diamants (bling).
	Retourner les paillettes	Basculez entre le recto et le verso des passages et des remplissages de paillettes dans les dessins de paillettes réversibles.
	Afficher cadre	Basculer vers l'affichage de cadres.
	Afficher grille	Basculer vers l'affichage de grille.
	Afficher règles et guides	Basculer vers l'affichage des règles et des grilles.
		Unités de mesure : Changer d'unités de mesure à l'intérieur du logiciel sans modifier les paramètres du système.
	Cadre automatique	Inviter le système à sélectionner un cadre sur la liste Mes cadres. Cliquer à droite sur Montrer cadres pour les paramètres.
	Démarrage et fin automatiques	Paramétrer les points de démarrage et de fin pour tout le dessin de broderie.
	Simulateur de broderie	Simuler le processus de broderie du dessin à l'écran.




Outils Zoom

Les outils **Zoom** vous permettent de magnifier votre affichage du dessin en faisant un by zoom avant sur des points de broderie ou des détails particuliers. Pour plus amples informations, voir [Faire un zoom ou un panoramique sur un dessin](#).

	Zoom	Faire un zoom avant ou arrière en cliquant à gauche ou à droite, ou faire glisser un rectangle de sélection pour visualiser un détail du dessin.
	Zoom 1:1	Afficher un dessin de broderie en taille réelle.
<input type="text" value="149"/>		Échelle de zoom : Sélectionner une échelle de zoom sur la liste déroulante ou taper un coefficient de zoom et presser la touche Retour.
	Zoom pour faire cadrer	Afficher le dessin dans son entier dans la fenêtre dessin.
	Zoom sur objets sélectionnés	Magnifier les objets sélectionnés uniquement.
	Zoom sur produit	Afficher le produit dans son entier dans la fenêtre dessin.
	Zoom sur cadre	Afficher le cadre dans son entier dans la fenêtre dessin.

Outils Modes

Les outils **Mode** contrôlent les interactions entre **Espace de travail Wilcom** et **Graphiques CoreIDRAW**.









	Accueil	Revisiter l'écran d'accueil afin de démarrer un nouveau dessin, ou d'accéder à des didacticiels et autres informations sur les produits.
	Espace de travail de Wilcom	Accès à toute la création de broderie et la panoplie d'outils d'édition.
	Graphiques CoreIDRAW	Accès à toute la création graphique et la panoplie d'outils d'édition.



	Bibliothèque de dessins	Ouvrir la fenêtre Bibliothèque de dessins à partir de laquelle rechercher et cataloguer des dessins, ainsi que des devis, des commandes et des approbations.
	Convertir broderie en graphiques	Convertir un broderie sélectionné en graphique vectoriel et basculer vers Graphiques CorelDRAW.
	Convertir graphiques en broderie	Convertir un graphique sélectionné en broderie et basculer vers Espace de travail Wilcom.
	Taguer comme appliqué	Référencer un lettrage vectoriel pour le convertir en lettrage de broderie d'appliqué avec broderie tournante.
	Taguer comme satin tournant	Utiliser uniquement ce tag pour des objets vectoriels étroits, tels que des vecteurs de type lettrage.
	Taguer comme Photo Flash	Convertir des photos en broderie Photo Flash.
	Garder objets graphiques	Conserver objets d'origine après conversion.
	Faire correspondre à palette	Basculer l'appariement de couleur de fil pour les objets vectoriels convertis.
	Afficher broderie	Basculer l'affichage des objets de broderie.
	96 dpi	Qualité décoration virtuelle : Paramétrer la qualité de restitution de TrueView broderie pour une décoration virtuelle.

Outils Dockers

Les outils **Dockers** vous permettent d'activer/désactiver les dialogues amodaux









(dockers). Voir également [Travailler avec des dockers](#).







	Informations relatives au dessin	Accéder aux informations relatives aux dessins, y compris le détail des commandes de travail.
	Fenêtre Vue d'ensemble	Basculer vers l'affichage de Fenêtre Vue d'ensemble. Afficher et faire un panoramique sur la vignette du dessin en cours.
	Propriétés d'objet	Basculer vers l'affichage de Propriétés d'objet. L'utiliser pour prédéfinir les propriétés des objets sélectionnés ou les ajuster.
	Liste couleurs-objets	Basculer l'affichage de Liste couleurs-objets. Afficher et mettre en séquence les objets d'un dessin.
	Éditeur de coloris	Basculer l'affichage d'Éditeur de coloris. Attribuer des couleurs de fil à la palette de couleurs et définir un coloris.
	Fils	Afficher ou masquer le docker Fils pour trouver des fils de différents nuanciers et changer les couleurs du dessin.
	Liste des points de broderie	Basculer vers l'affichage de Liste des points de broderie. A utiliser pour afficher, filtrer et sélectionner des points de broderie.
	Noms d'équipe	Basculer vers l'affichage de Liste noms d'équipe. L'utiliser pour afficher et éditer des noms d'équipe individuellement.

-  Estampille de gravure
Basculer vers l'affichage d'Estampille de gravure. Créer des pénétrations d'aiguille en utilisant un « estampillage » comme modèle.
-  Clipart de broderie
Basculer l'affichage du docker. L'utiliser pour enregistrer et récupérer les éléments de broderie réutilisables.

Outils Couleurs







La barre **Couleur** contient une palette spécifique à et seulement visible dans **Espace de travail Wilcom**. Pour plus amples informations, voir [Sélectionner couleurs de fil](#).




-  Coloris en cours : Passer d'un coloris prédéfini à l'autre. Définir via Éditeur de coloris. Basculer l'affichage d'Éditeur de coloris. L'utiliser pour attribuer des couleurs de fil à la palette de couleurs et définir un coloris.
-  Éditeur de coloris
Changer les paramètres d'arrière-plan et de couleur d'affichage du dessin. Basculer l'affichage du docker Visualiseur de produits. L'utiliser pour éditer le produit en cours dans la fenêtre dessin.
-  Couleurs d'arrière-plan et d'affichage
-  Visualiseur de produits
-  Couleur en cours
Affiche la couleur en cours.
-  Prélever couleur
Prélever une couleur de la fenêtre dessin pour en faire la couleur en cours.
-  Appliquer couleur en cours
Appliquer la couleur en cours à des objets de broderie.
-  Ajouter couleur
Ajouter une plage de couleur à la palette Éditer à l'aide de Éditeur de coloris.

-  Retirer couleur
Retirer la dernière plage de couleur inutilisée de la palette de couleurs.
-  Masquer couleurs inutilisées
Afficher ou masquer toutes les couleurs inutilisées dans la palette de couleurs.
-  Retirer couleurs inutilisées
Supprimer les couleurs non utilisées de la palette.
-  Fractionner couleur de palette
Fractionner la couleur sélectionnée en deux plages de couleur. Normalement utilisé avec des coloris multiples.
-  Faire le tour des couleurs utilisées
Faire le tour des combinaisons de couleurs utilisées. Faire un clic droit ou gauche.
-  Roue des couleurs
Accéder à la roue des couleurs pour tester les combinaisons de couleurs apparentées.
-  Fils
Afficher ou masquer le docker Fils pour trouver des fils de différents nuanciers et changer les couleurs du dessin.

Éditeur de coloris







L'**Éditeur de coloris** contient des outils pour éditer les coloris.










-  Créer coloris
Ajouter un nouveau coloris au dessin.
-  Renommer coloris
Renommer coloris sélectionné.
-  Supprimer coloris
Supprimer coloris sélectionné.
-  Déplacer coloris vers la gauche
Déplacer le coloris sélectionné dans Éditeur de coloris vers la droite ou la gauche.
-  Déplacer coloris vers la droite
-  Couleurs
Changer les paramètres d'arrière-plan et de couleur d'affichage du dessin.

	Éditer spécification et couleur de la plage de couleur sélectionnée.
	Basculer l'affichage entre le coloris en cours et tous les coloris.
	Afficher ou masquer toutes les couleurs inutilisées dans la palette de couleurs.

Boîte à outils

La **Boîte à outils** contient les outils de création/édition particuliers au mode Broderie et visibles **Espace de travail Wilcom**. Par défaut, la **Boîte à outils** s'arrime verticalement à la gauche de l'écran, mais elle peut être flottée, reconfigurée et arrimée comme toute autre barre d'outils.


	Pour plus amples informations, voir Outils Sélectionner .
	Pour plus amples informations, voir Outils Refaçonner .
	Pour plus amples informations, voir Outils Éditer .
	Créer du lettrage de broderie à l'écran en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices TrueType. Cliquer à droite pour les paramètres.
	Basculer vers l'affichage de Liste noms d'équipe. L'utiliser pour afficher et éditer des noms d'équipe individuellement.
	Créer des monogrammes en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.


	Créer des contours simples pour tout objet de broderie rempli ou tout objet vectoriel fermé.
	Créer des contours et des décalages de n'importe quel type pour toute broderie remplie fermée ou tout objet vectoriel fermé.
	Créer des décalages précis pour toute broderie ouverte ou tout objet vectoriel ouvert.
	Ajouter des bordures à des dessins (ou des objets sélectionnés) à partir d'une bibliothèque de bordures.
	Générer des mélanges de couleurs, des effets de perspective et des ombrages dans des objets sélectionnés.
	Pour plus amples informations, voir Barre de propriétés .
	Pour plus amples informations, voir Outils Enveloppes .
	Pour plus amples informations, voir Outils Réorganiser .
	Pour plus amples informations, voir Outils Façonnage .


Outils Sélectionner


Utilisez les outils **Sélectionner** pour sélectionner des objets de broderie de


diverses manières. Pour plus amples informations, voir [Sélectionner des objets](#).

- 
Sélectionner objet

Cliquer pour sélectionner des objets individuels. Utiliser avec les touches Ctrl ou Maj pour sélectionner des groupes ou des séries d'objets. Faire glisser un rectangle de sélection pour sélectionner des objets multiples.
- 
Sélection à main levée

Sélectionner un objet en traçant une ligne à main levée autour.
- 
Sélectionner objet en cours


Sélectionner un objet à la position d'aiguille en cours.
- 
Sélection polygonale


Sélectionner des objets en numérisant un rectangle de sélection autour d'eux.
- 
Sélection polyligne


Sélectionner des objets en numérisant une ligne les traversant.


Outils Refaçonner

Les outils du **Refaçonner** vous permettent de refaçonner des objets avec des points de contrôle et d'éditer des points de broderie individuellement. Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets de broderie](#). Voir également [Points de broderie & fonctions machines](#).


- 
Refaçonner objet


Refaçonner des objets sélectionnés, modifier des angles de point et ajuster les points d'entrée et de sortie.
- 
Afficher nœuds de refaçonner


Basculer les nœuds de refaçonner pour les objets sélectionnés.
- 
Afficher poignées bézier


Basculer les poignées bézier pour les objets sélectionnés. (Uniquement disponible quand l'option de refaçonner bézier sélectionnée sous l'onglet Options > Refaçonner.)
- 
Afficher angles de point

Basculer les angles de point pour les objets sélectionnés.

- 
Afficher points d'entrée/de sortie

Basculer les points d'entrée (losange vert) et de sortie (croix rouge) des objets sélectionnés.
- 
Éditer points


Sélectionner des points de broderie un par un pour les éditer.
- 
Garder dernier point


Conserver le dernier point dans une colonne.
- 
Omettre dernier point


Omettre le dernier point dans une colonne.

Outils Éditer

Les outils **Éditer** contient des outils pour les opérations d'édition d'objets. Pour plus amples informations, voir [Refaçonner des objets](#).

- 
Désassembler


Fractionner des objets branchés – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément.
- 
Couteau


Couper des objets le long d'une ligne numérisée en préservant les paramètres de point et les couleurs.
- 
Couteau automatique


Trancher des objets de grande taille en objets plus petits avec chevauchements automatiques.

Outils Enveloppes



En général, les enveloppes s'appliquent aux objets de lettrage, mais elles peuvent tout aussi bien s'appliquer à d'autres types d'objet de broderie. Pour plus amples informations, voir [Appliquer des enveloppes](#).

- 
Enveloppe pont

Bomber ou cambrer un objet de broderie.
- 
Enveloppe fanion












Comprimer des objets.
- 
Enveloppe perspective








Bomber ou étirer des objets.

-  Enveloppe diamant Bomber ou comprimer des objets.
-  Supprimer enveloppe Supprimer les enveloppes des objets sélectionnés.

Outils Réorganiser

Utilisez les outils **Réorganiser** pour déplacer, aligner et distribuer des objets, ainsi que pour effectuer des opérations de regroupement et de verrouillage. Pour plus amples informations, voir [Transformer des objets](#).














-  Grouper Grouper des objets sélectionnés.
-  Dissocier Dissocier l'objet de groupe sélectionné.
-  Verrouiller Verrouiller des objets sélectionnés.
-  Déverrouiller tout Déverrouiller tous les objets verrouillés d'un dessin.
-  Branchement Mettre en séquence et regrouper les objets de broderie semblables automatiquement.
-  Appliquer jointure la plus proche Joindre les objets sélectionnés au point le plus proche. Réappliquer la jointure la plus proche après l'édition.
-  Désassembler Fractionner des objets branchés – monogrammes, appliqués, lettrage, etc. – en composants-objets. Permet d'éditer chaque objet séparément.
-  Aligner à gauche Aligner les objets sélectionnés à gauche.
-  Aligner centres verticaux Aligner les centres des objets sélectionnés verticalement.
-  Aligner à droite Aligner les objets sélectionnés à droite.
-  Aligner en haut Aligner le haut des objets sélectionnés.

-  Aligner centres horizontaux Aligner les centres des objets sélectionnés horizontalement.
-  Aligner en bas Aligner le bas des objets sélectionnés.
-  Aligner centres Aligner les objets sélectionnés par rapport aux centres.
-  Distribuer horizontalement Répartir les objets sélectionnés horizontalement dans la fenêtre dessin à intervalles réguliers.
-  Distribuer verticalement Répartir les objets sélectionnés verticalement dans la fenêtre dessin à intervalles réguliers.
-  Faire même largeur Redimensionner les objets sélectionnés à la même largeur que les derniers objets de référence sélectionnés.
-  Faire même hauteur Redimensionner les objets sélectionnés à la même hauteur que les derniers objets de référence sélectionnés.
-  Faire même taille et hauteur Redimensionner les objets sélectionnés aux mêmes dimensions que les derniers objets de référence sélectionnés.

Outils Numérisation traditionnelle






Les outils de **Numérisation traditionnelle** offrent toutes les méthodes d'entrée qui sont familières aux numériseurs de broderie. Les méthodes de numérisation traditionnelle se divisent en trois grandes catégories – « formes libres », « formes en

colonne » et « contours ». Voir également [Numérisation de broderie](#).

-  **Contours** Pour plus amples informations, voir [Outils Contours](#).
-  **Retour arrière** Renforce un contour, le brodant dans le sens inverse de l'original.
-  **Répéter** Dupliquer un contour dans la même direction – généralement utilisé avec des formes fermées.
-  **Colonne A** Numériser une colonne de points tournants de largeur variable.
-  **Colonne B** Numériser des colonnes de points tournants lorsque les côtés opposés sont différents.
-  **Colonne C** Numériser des colonnes et des bordures de largeur constante.
-  **Remplissage complexe** Numériser une forme remplie avec un angle de point unique dans le type de point en cours – contour uniquement.
-  **Complex Turning** Numériser une forme remplie avec des points tournants dans le type de point en cours – contour uniquement.
-  **Etoile** Numériser des formes étoilées remplies en points zigzag.
-  **Anneau** Numériser des anneaux circulaires ou ovales.
-  **Point manuel** Pour plus amples informations, voir [Outils Points manuels](#).
-  **Utiliser motif** Ajouter des motifs à un dessin une par une. Faire pivoter, mettre à échelle ou refléter à mesure que l'on ajoute.
-  **Branchement** Mettre en séquence et regrouper les objets de broderie semblables automatiquement.



Outils Contours

Utilisez les outils **Contours** pour numériser les contours de broderie. Pour plus amples informations, voir [Numériser les contours et les détails](#).

-  **Numériser passage** Placer un rang de points de passage simple ou triple le long d'une ligne numérisée.
-  **Passage triple**
-  **Passage de motifs** Placer une rangée de motifs le long d'une ligne numérisée.
-  **Point arrière** Placer une rangée de points arrière le long d'une ligne numérisée.
-  **Point de tige** Placer une rangée de points de tige le long d'une ligne numérisée.

Outils Points manuels












Les outils **Points manuels** sont utilisés pour numériser des points individuels. Entrez des points uniques ou des couches de trois points à la fois. Pour plus amples informations, voir [Numériser des points de broderie manuel](#).

-  **Point manuel** Numériser des points de broderie « manuels » pris isolément. Les objets manuels n'ont pas de contour, seulement des points de broderie. La densité de points ne change pas.
-  **Manuel triple** Numériser des points de broderie pris triple. Les objets manuels n'ont pas de contour, seulement des points de broderie. La densité de points ne change pas.

Outils Numérisation graphique

Les **outils de numérisation graphique** fonctionnent de la même manière que les autres applications graphiques **CoreIDRAW® Suite graphique**. Attribuez un type de point à une forme numérisée à partir des barres d'outils **Point de contour** ou **Point de remplissage**. Voir également



Numériser avec des outils graphiques. Voir également [Broderie d'appliqué](#).

-  Numériser forme ouverte Numériser un objet ouvert dans le type de point en cours – contour uniquement.
-  Numériser forme fermée Numériser un objet fermé dans le type de point en cours – contour ou remplissage.
-  Numériser colonne Numériser une colonne de largeur variable dans le type de point en cours – contour ou remplissage.
-  Rectangle Numériser un rectangle ou un carré dans le type de point en cours – contour ou remplissage. Pressez la touche <Ctrl> pour restreindre.
-  Ellipse Numériser une ellipse ou un cercle dans le type de point en cours – contour ou remplissage.
-  Formes de base Numériser des formes de base. Presser la touche <Ctrl> pour préserver les proportions de la forme. Presser la touche <Maj> pour centrer au premier point d'entrée.
-  Forme ouverte à main levée Tracer un objet ouvert à main levée dans le type de point en cours – contour uniquement.
-  Forme fermée à main levée Tracer un objet fermé à main levée dans le type de point en cours – contour ou remplissage.
-  Angles de point Pour plus amples informations, voir [Outils Angles de point](#).
-  Jours Pour plus amples informations, voir [Outils Jours](#).
-  Appliqué Pour plus amples informations, voir [Outils Appliqué](#).

Outils Angles de point




Ajoutez ou supprimez des angles de point à l'aide des outils **Angles de point**. Pour plus

amples informations, voir [Ajuster les angles de point](#).

-  Angles de point Ajouter des angles de point à des objets sélectionnés.
-  Retirer angles de point Supprimer les angles de point d'objets fermés avec des points tournants.

Outils Jours






Les outils de **Trou** sont utilisés pour découper et remplir les trous dans les objets à broder. Pour plus amples informations, voir [Ajouter et remplir des jours](#).

-  Ajouter jours Ajouter un ou plusieurs jours dans des objets remplis sélectionnés.
-  Retirer jours Supprimer un ou plusieurs jours d'un objet sélectionné.
-  Remplir jours Remplir un ou plusieurs jours dans des objets sélectionnés. Choisir une correspondance exact ou décaler les bords.

Outils Appliqué

Les outils d'**Appliqué** sont spécialisés dans les travaux d'application. Utilisez-les pour créer des objets appliqués, reséquencer des objets pour une sortie de point efficace, ainsi que pour générer des points de couverture partielle pour des applications















superposées. Pour plus amples informations, voir [Broderie d'appliqué](#).





- 
Appliqué
 Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement – pour tout objet d'appliqué.
- 
Appliqué sans jours
 Il peut être généré jusqu'à quatre couches de broderie à limite unique – passages de guidage, lignes de coupe, points de bâti et points de recouvrement – pour tout objet d'appliqué.
- 
Combiner appliqués
 Combiner et mettre en séquence des composants d'objets d'appliqué sélectionnés pour optimiser le processus de broderie.
- 
Appliqué partiel
 Créer une broderie de couverture partielle pour les objets d'appliqué se chevauchant.
- 
Supprimer chevauchements
 Retirer une couche sous-jacente de broderie dans les objets se chevauchant en utilisant l'objet sélectionné comme « découpeur ».

Outils Numérisation automatique

Les outils **Numérisation automatique** procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement des formes dans des [illustrations électroniques](#) – qu'elles soient [image-point](#) et [vectorielle](#) – sans avoir à utiliser des méthodes d'entrée manuelles. Pour plus amples informations,

voir [Numériser automatiquement des formes individuelles](#).







- 
Dessin futé instantané
 Créer automatiquement de la broderie à partir d'illustrations importées instantanément.
- 
Dessin futé
 Créer des dessins de broderie entiers directement à partir d'illustrations importées.
- 
Garder objets graphiques
 Conserver l'illustration originale durant la conversion.
- 
Méthode appariement de couleurs
 Basculer l'appariement de couleurs de fil pour la numérisation automatique.
- 
Détourer image-point
 Détourer des illustrations en mode point pour utilisation avec les outils de numérisation automatique.
- 
Retirer zone de détourage
 Cliquez pour supprimer la zone de détourage.
- 
Finaliser détourage
 Rendre le détourage permanent. Une fois finalisé, le détourage ne peut être retiré.
- 
Préparer couleurs d'image-point
 Préparer des images-points à la numérisation automatique.
- 
Objet satin tournant
 Remplir des formes en colonnes étroites avec des points tournants.
- 
Objet de remplissage tatami avec jours
 Remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en préservant les jours.
- 
Objet de remplissage tatami
 Remplir des zones de grande taille avec des points Tatami en ne tenant pas compte des jours.
- 
Objet de ligne centrale
 Créer des lignes centrales dans des formes étroites avec des points de passage.
- 
Objet de passage contour
 Créer des contours autour de formes avec de la broderie de passage.
- 
Traçage automatique vers vecteurs
 Convertir une illustration en objets vectoriels. Ils peuvent être convertis en objets de broderie.












	Ajuster la luminosité et le contraste en préparation pour la numérisation automatique.
	Créer des dessins de broderie directement à partir de photographies.
	Transformer automatiquement des photos noir et blanc ou couleur en broderie.
	Transformez automatiquement les photographies en broderie ressemblant à un récif.

Outils Types de point




Le barre d'outils **Types de point** offre toute une gamme de types de points de contour et de remplissage de base, mais aussi artistiques ou décoratifs. Les points de contour peuvent généralement être appliqués à des formes ouvertes ou fermées. Cliquez à droite pour accéder aux paramètres de point de broderie. Voir également [Types de point](#).












Points de contour




	Créer des contours et des détails de passage de points simple.
	Alterner les passages de points triples et simples pour donner une apparence brodé main.
	Créer des contours et des détails de passage de points triple.
	Créer des contours en points arrière traditionnels pour les bordures délicates.
	Créer des contours en points de tige traditionnels pour des détails décoratifs tels que des tiges ou des vignes.
	Créer des bordures ornementales en points artisanaux. Faites un choix dans une bibliothèque de motifs.

	Créer des contours en points artisanaux ficelles pour les bordures délicates.
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante en satin luisant.
	Créer des bordures en couches de satin ou des colonnes de largeur constante pour donner du relief à la surface.
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « dents de scie ».
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « peigne ».
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour différents patrons de pénétrations d'aiguille.
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour patrons de pénétrations d'aiguille décoratifs.
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « denté ».
	Créer des bordures ou des colonnes de largeur constante pour un effet « bobine ».
	Utiliser pour des points de broderie délinéés suivant des bordures ou colonnes de largeur constante.
	Créer des contours vectoriels sans propriétés de point.

Points de remplissage







	Créer des remplissages satin luisants pour des formes étroites.
	Créer des remplissages satin en couches pour donner du relief à la surface.
	Créer des remplissages zigzag pour un effet « dents de scie ».

-  Coins en mitre Créer des coins en mitre pointus aux intersections.
-  Coins en chapeau Créer des coins en chapeau pour réduire le nombre de points.
-  Coins de recouvrement Créer de la broderie de coin de style « Tidori ».
-  Bord dentelé Créer des bords rugueux, des effets ombrés, ou imiter l'aspect de la fourrure ou autres textures pelucheuses.
-  Trapunto Forcer les passages de parcours sous-jacents jusqu'aux bords des objets sélectionnés. Utiliser avec de la broderie ouverte.
-  Fractionnement défini par l'utilisateur Créer des effets personnalisés de lignes fractionnées.
-  Espacement en accordéon Créer une perspective et des effets d'ombrage avec un espacement de point variant entre remplissage dense et remplissage ouvert.
-  Fractionnement flexible Créer des patrons de fractionnement décoratifs suivant les angles de point et dimensionnés en fonction de la largeur des objets.
-  Remplissage radial Créez des points de rotation radiaux avec différents types de points, notamment satin, tatami et fractionnement de programme. Peut être appliqué à des formes en anneaux.
-  Effet florentin Créer de la broderie personnalisée en ligne courbes avec une ligne de guidage unique.
-  Effet liquide Créer de la broderie personnalisée en ligne courbes avec des lignes de guidage doubles.

-  Distorsion en 3D Créer des effets tridimensionnels à des remplissages de motifs sélectionnés.
-  Effet de point main Créer des effets qui combinent une longueur de point, un angle et un nombre de points aléatoires.
-  Cordage Appliquer un effet de cordage à des objets nouveaux ou sélectionnés avec de la broderie de passage.


Outils Refléter-fusionner

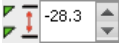
Les outils **Refléter-fusionner** vous permettent de dupliquer et de transformer les objets de broderie sélectionnés, et aussi de les fusionner en un seul objet. Pour plus amples informations, voir [Refléter des objets](#).


-  Refléter-copier horizontalement Dupliquer et refléter horizontalement et fusionner les objets se chevauchant (optionnel).
-  Refléter-copier verticalement Dupliquer et refléter verticalement et fusionner les objets se chevauchant (optionnel).
-  Refléter-copier uniformément Dupliquer et refléter des objets sélectionnés autour d'un point central.
-  Déployer Dupliquer des dessins, tels que des badges, remettant automatiquement les blocs de couleur en séquence pour un processus efficace de broderie de dessins multiples.
-  Refléter Dupliquer et refléter des objets ou des dessins. Créez des bordures décoratives.
-  Couronne Dupliquer des objets autour d'un point central Créez des dessins de couronnes.

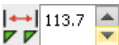
 Kaléidoscope Refléter des objets en paires dans une couronne.


Paramètres refléter-fusionner


 Rangs : Paramétrer le nombre de rangs dans la série.

 Espacement des rangs : Paramétrer l'espacement entre les rangs dans la série.

 Colonnes : Paramétrer le nombre de colonnes dans la série.

 Espacement des colonnes : Paramétrer l'espacement entre les colonnes dans la série.


 Points kaléidoscope : Paramétrer le nombre de duplications (y compris la source). Kaléidoscope fonctionne mieux avec un nombre pair.

 La distance et l'angle sont mesurés du centre de l'original au centre de la couronne ou du kaléidoscope.

Outils Façonnage


Lorsque vous travaillez avec des objets **vectoriels** ou de broderie se chevauchant, vous pouvez les fusionner, les couper ou les fractionner en utilisant les outils


Façonnage. Pour plus amples informations, voir [Façonner des objets](#).


 Fondu Fusionner des objets qui se chevauchent en un seul objet « aplati ».


Rogner des zones partiellement recouvertes de sorte que seules celles où tous les objets sélectionnés se chevauchent soient préservées.


 Intersection


 Exclure Rogner des objets partiellement recouverts tout en préservant leurs propriétés individuelles.


 Avant-arrière Rogner des objets se chevauchant de sorte que seules les zones ne se chevauchant pas des objets les plus hauts soient préservées.


 Arrière-avant Rogner des objets qui se recouvrent partiellement, de sorte que seules les zones sans chevauchement de l'objet du dessous soient préservées.

 Aplatir Rogner tous les chevauchements dans une sélection d'objets se chevauchant.

 Diviser Fractionner des objets sélectionnés en objets séparés contigus lorsqu'ils s'intersectent.


 Combiner Fusionner les propriétés d'objets se chevauchant et rogner les chevauchements.


 Garder objets originaux Conserver objets d'origine après opérations de refaçonnage.







 Chevauchement : Ajuster les chevauchements d'objets résultant des opérations Aplatir ou Diviser.

Outils Mettre en séquence

Les outils de **Mettre en séquence** sont utilisés pour remettre en séquence les objets sélectionnés. Utilisez-les en combinaison avec la **Liste couleurs-objets**. Pour plus amples informations, voir [Mettre en séquence des objets de broderie](#).






 En arrière d'1 objet Faire reculer une sélection d'un objet dans la séquence de broderie.

 En avant d'1 objet Faire avancer une sélection d'un objet dans la séquence de broderie.

	En arrière d'1 couleur	Faire reculer une sélection d'une couleur dans la séquence de broderie.
	En avant d'1 couleur	Faire avancer une sélection d'une couleur dans la séquence de broderie.
	Déplacer au début	Déplacer une sélection au début de la séquence de broderie.
	Déplacer à la fin	Déplacer une sélection à la fin de la séquence de broderie.
	Mettre en séquence par sélections	Remettre les objets en séquence dans l'ordre sélectionné.
	Mettre en séquence par couleur	Remettre en séquence tous les blocs de la même couleur. (Pour maintenir des blocs de couleur séparés, utiliser la Liste couleurs-objets.)

Outils Transformer

Utilisez les outils de **Transformation** pour inverser, faire pivoter et incliner les objets. Pour plus amples informations, voir [Transformer des objets](#).

	Refléter horizontalement	Retourner les objets sélectionnés horizontalement.
	Refléter verticalement	Retourner les objets sélectionnés verticalement.
	Refléter par ligne de référence	On peut également refléter des objets par rapport à un axe défini en utilisant une ligne de référence.
	Faire pivoter à gauche de 15°	Faire pivoter des objets sélectionnés de 15° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
	Faire pivoter à droite de 15°	Faire pivoter des objets sélectionnés de 15° dans le sens des aiguilles d'une montre.



Transformer par ligne de référence numériquement

Transformer par ligne de référence librement

Faire pivoter : Faire pivoter les objets sélectionnés d'une quantité précise – positive ou négative – en degrés.

Incliner : Incliner les objets sélectionnés d'une quantité précise – positive ou négative – en degrés.

Transformer les objets sélectionnés en utilisant une combinaison de points de référence et de valeurs numériques.

Faire pivoter les objets sélectionnés en n'utilisant que les points de référence.

Outils Styles

Utilisez la barre d'outils **Styles** pour appliquer des styles prédéfinis à un dessin. Les outils vous permettent :

- ◀ d'appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés,
- ◀ de changer les paramètres en cours,
- ◀ et d'appliquer des styles aux objets sélectionnés.

Un icône d'outil est affecté à chacun des styles que vous sélectionnez comme favori sur la barre d'outils. Pour plus amples informations, voir [Travailler avec des styles](#).



Actualiser propriétés Actualiser les propriétés d'un objet sélectionné pour le dessin.






Appliquer propriétés en cours Appliquer les paramètres en cours aux objets sélectionnés.

Style favori Attribuer jusqu'à 10 styles favoris par le biais de Gérer Styles. Sélectionner un objet et cliquer sur le bouton pour appliquer.

Appliquer style Appliquer un style prédéfini à des objets sélectionnés.






Outils de édition de points



Utilisez les outils de **Broderie** pour les opérations d'édition et de traitement des assemblages. Voir également [Points de broderie & fonctions machines](#).

-  Générer points de broderie
Générer des points de broderie pour des objets sélectionnés.
-  Éditer points
Sélectionner des points de broderie un par un pour les éditer.
-  Sélections activées / désactivés
Sélectionner une série d'objets en parcourant le dessin.
-  Traiter points de broderie
Ajuster la densité de points et/ou les dimensions de l'ensemble ou de parties sélectionnées.
-  Fractionner objet
Fractionner un objet en deux à la position en cours de l'aiguille. A utiliser avec les fonctions Parcourir par point.

Outils Fonctions

Les outils **Fonctions** vous permettent d'insérer des fonctions machine manuellement. Pour plus amples informations, voir [Points de broderie & fonctions machines](#).

-  Pénétrations
Basculer vers la fonction pénétrations. Engager les aiguilles ou les perçoirs, ou les désengager pour créer des sauts.
-  Perçoirs
Basculer vers la fonction Perçoirs. Utiliser pour découper des jours dans le tissu.
-  Insérer Arrêt
Insérer une fonction d'arrêt à la position en cours du curseur de point.
-  Insérer Point d'arrêt
Insérer fonction Point d'arrêt à la position en cours du curseur du point.
-  Insérer Coupe
Insérer fonction coupe à la position en cours du curseur du point.

-  Insérer Point vide
Insérer fonction point vide à la position en cours du curseur du point.
-  Insérer Saut vide
Insérer une fonction Saut vide à la position en cours du curseur de point.
-  Insérer fonction
Insérer une fonction machine à la position en cours du curseur de point.
-  Effacer fonction
Supprimer les fonctions machines de la position en cours du curseur de point.
-  Éditer fonction
Éditer la fonction machine à la position en cours du curseur de point.
-  Lent
Insérer la fonction Lent pour décroître la vitesse de la machine.
-  Rapide
Insérer la fonction Rapide pour accroître la vitesse de la machine.







Attention Quand vous insérez des points de broderie ou des fonctions machines manuellement, vous devez les tenir à jour manuellement. Si, quelle qu'en soit la raison, les points de broderie d'un objet sont régénérés, toutes les modifications faites aux points de broderie et toutes les fonctions machines sont perdues.

Outils Fonctionnalités héritées






Les machines les plus récentes utilisent des connexions USB ou de réseau, avec ou sans fil. Les machines plus anciennes utilisent des ports séries ou même des disques de broderie qui leur sont propres. Utilisez les **Fonctionnalités héritées** pour vous connecter à des machines de style plus






ancien. Pour plus amples informations, voir [Production de broderies](#).

	Envoyer à Gestionnaire de machines	Envoyer des dessins multiples sur machine à partir de EmbroideryStudio ou de DesignWorkflow et afficher ou gérer les files d'attente.
	Envoyer à Gestionnaire de points	Envoyer le dessin en cours directement sur machine à broder pour la production.
	Disque de broderie	Ouvrir des dessins à partir d'un disque ou les enregistrer en formats de disque maisons.
	Configuration matérielle	Configurer une connexion machine avec un nom, un port et un protocole.

Outils Parcourir


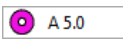




Les outils de **Parcourir** contiennent des outils pour visualiser la séquence de broderie d'un dessin couleur par couleur, objet par objet ou point par point. Vous pouvez commencer à parcourir à partir de n'importe quel point d'un dessin. Pour plus amples informations, voir [Afficher la séquence de broderie](#).


	Début / fin du dessin	Amener le curseur de point au début/à la fin du dessin. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir par objet	Amener le curseur de point à l'objet suivant/précédent. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir par segment	Amener le curseur de point au segment suivant/précédent. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir par couleur	Amener le curseur de point au changement de couleur suivant/précédent. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir par fonction	Amener le curseur de point à la fonction machine suivante/précédente. Cliquer à gauche/droite.

	Parcourir par coupe	Amener le curseur de point à la fonction de coupe suivante/précédente. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir de 1000 points	Déplacer le curseur de point vers l'avant/l'arrière de 1 000 points à la fois. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir de 100 points	Déplacer le curseur de point vers l'avant/l'arrière de 100 points à la fois. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir de 10 points	Déplacer le curseur de point vers l'avant/l'arrière de 10 points à la fois. Cliquer à gauche/droite.
	Parcourir d'1 point	Déplacer le curseur de point vers l'avant/l'arrière point par point. Cliquer à gauche/droite.


Outils Paillettes

Utilisez les outils **Paillette** pour numériser des dessins pailletés pour les machines compatibles. Il y a aussi des outils pour percer des jours. Pour plus amples informations, voir [Broderie de paillettes](#).


	Éditeur de palette de paillettes	Sélectionner des paillettes pour le dessin à partir d'une bibliothèque de paillettes.
		Palette de paillettes : Sélectionner des formes paillettes pour le dessin en cours.
	Paillette manuelle	Numériser des dépôts de paillette individuellement. Cliquer à droite pour les paramètres.
	Paillette gauche	Basculer vers Paillette gauche lors de la numérisation de dessins à paillettes jumelées.
	Paillette droite	Basculer vers Paillette droite lors de la numérisation de dessins à paillettes jumelées.
	Passage paillettes automatique	Placer une chaîne de paillettes le long d'une ligne numérisée. Cliquer à droite pour les paramètres.

- 


Passage paillettes manuel

Numériser des dépôts de paillettes le long d'une ligne numérisée. Cliquer à droite pour les paramètres.
- 


Remplissage paillettes

Numériser et remplir des formes irrégulières de grande taille avec des paillettes. Cliquer à droite pour les paramètres.
- 


Édition paillettes

Placer avec précision des paillettes individuelles à l'intérieur des objets de paillettes sélectionnés.
- 

Vecteurs vers paillettes

Créer des passages paillettes à partir d'une illustration en paillettes. Numériser une ligne de guidage reliant les paillettes à inclure dans un passage.
- 

Déposer paillette


Déposer une paillette à la position en cours de l'aiguille. Pour les machines à paillettes doubles, cliquer à gauche pour déposer une paillette gauche et à droite pour déposer une paillette droite.
- 

Effacer fonction


Supprimer toute fonction perle de la position en cours de l'aiguille.

Outils Perle


Utilisez les outils **Perle** pour créer des séries de perles ainsi que des remplissages pour les machines compatibles. Pour plus amples informations, voir [Bead Embroidery](#).

- 


Éditeur de palette de perles

Sélectionnez des formes dans une bibliothèque de perles et définissez les couleurs et les tailles des perles.
- 

Perle manuelle


Numériser des perles individuelles.
- 

Passage perles automatique


Créer un chapelet de perles le long d'une ligne numérisée selon les paramètres actuels.
- 

Passage perles manuel

Numériser des dépôts de paillettes le long d'une ligne numérisée.

- 

Édition perles


Ajustez le placement des perles individuelles.
- 

Effacer fonction


Supprimer toute fonction perle de la position en cours de l'aiguille.

Outils Bling


Utilisez les outils **Bling** pour créer des passages bling ainsi que des remplissages pour les machines compatibles. Pour plus amples informations, voir [Numérisation bling](#).

- 


Éditeur de palette bling

Sélectionner des faux diamants pour le dessin à partir d'une bibliothèque de blings.
- 


Bling manuel

Numériser des dépôts de bling individuellement.
- 


Passage bling automatique

Placer une chaîne de bling le long d'une ligne numérisée. Cliquer à droite pour les paramètres.
- 


Remplissage bling

Numériser et remplir des formes irrégulières de grande taille avec des faux diamants. Cliquer à droite pour les paramètres.
- 


Lettrage bling

Créer du lettrage bling à l'écran en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices TrueType. Cliquer à droite pour les paramètres.
- 

Suppression automatique des chevauchements

Basculer pour retirer les faux diamants en excès dans les objets bling se chevauchant.
- 

Pas de suppression automatique des chevauchements

Basculer pour préserver les faux diamants dans les objets bling se chevauchant.
- 

Mettre en surbrillance chevauchements bling

Activer pour mettre en surbrillance les faux diamants de chevauchant. Utiliser avec les éditions manuelles.



Édition bling

Placer avec précision des faux diamants individuels à l'intérieur des objets bling sélectionnés.

Visualiser un dessin à l'intérieur de l'aire de travail du modèle de machine sélectionné. Cliquer à droite pour les paramètres.



Afficher espace de travail bling

Outils Chenille

Si l'option **Chenille** est installée, le Espace de travail Wilcom comprendra une barre d'outils **Chenille** contenant des types de points Chenille et des fonctions machine spécifiques. Pour plus amples informations, voir le supplément au Manuel de l'utilisateur de Chenille.



Point de chaînette

Créer de la broderie décorative ressemblant aux maillons d'une chaîne – utilisé pour les contours et les bordures et pour les monogrammes.



Point de riz

Créer un recouvrement dense en utilisant des points bouclés caractéristiques de la broderie Chenille en relief – convient mieux aux formes simples.



Hauteur d'aiguille

Contrôler la hauteur de la boucle qui se forme lors de la broderie de points de riz et la largeur des points de chaînette.



Chenille composée

Utiliser avec Remplissage complexe pour générer automatiquement des passages en points de riz ou en points autour de formes complexes. Cliquer à droite pour ajuster les décalages.



Afficher par point de chaînette / de riz

Afficher des objets Chenille pour permettre d'identifier facilement les éléments en points de chaînette et en points de riz – point noué en vert, point de chaînette en bleu, point de riz en rouge.

Outils Schiffli

Si vous avez installé l'option **Schiffli** le Espace de travail Wilcom comprendra une barre d'outils **Schiffli** contenant les types de points Schiffli et les fonctions de la machine. Pour plus amples informations, voir le supplément au Manuel de l'utilisateur de Schiffli.



Blatt

Réduire la tension de fil.



Stepp

Augmenter la tension de fil.



Terminer saut

Engager les aiguilles ou les perçoirs.



Commencer saut

Désengager les aiguilles ou les perçoirs.



Lent

Décroître la vitesse de la machine.



Rapide

Accroître la vitesse de la machine.



Perçoir entré

Engager le perçoir.



Perçoir sorti

Désengager le perçoir.



Pénétration du perçoir : Déterminer la taille des trous percés – les profondeurs vont de 1 à 13 pour Plauen et de 0 à 12 pour Saurer.



TPM-

Diminuer la vitesse de rotation de la machine.



TPM+

Augmente la vitesse de rotation de la machine.



Fadenleiter-

Diminuer le mouvement Fadenleiter d'un incrément.



Fadenleiter+

Accroître le mouvement Fadenleiter d'un incrément.



Frein fil -

Diminuer la pression de freinage du fil.



Frein fil +

Accroître la pression de freinage du fil.



Déposer paillette

Déclencher un dépôt de paillette.



Arrangement Schiffli

Divisez les dessins en blocs de couleur disposés en parties logiques.

Outils Gérer dessins

Les outils **Gérer dessins** permettent de faire une recherche rapide de dessins sur les lecteurs du réseau collectif. Ceci est très important pour les entreprises possédant de nombreux ordinateurs et ayant de nombreux utilisateurs créant et accédant à des dessins EMB ou en format machine. Pour plus amples informations, voir [Gestion des dessins](#).



Nouveau à partir de la sélection

Créer des nouveaux dessins à partir d'un modèle choisi sur la base de dessins et/ou d'images en mode point sélectionnés.



Ouvrir sélection

Ouvrir tous les dessins actuellement sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins.



Ouvrir dessins récents

Ouvrir un dessin à partir d'une liste de dessins ouverts récemment.



Couper

Couper la sélection et la placer dans le presse-papiers.



Copier

Copier la sélection et la placer dans le presse-papiers.



Coller

Coller le contenu du presse-papiers.



Convertir dessins sélectionnés

Convertir tous les dessins actuellement sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins en différents formats de fichier.



Envoyer à Gestionnaire de connexions

Envoyer un dessin sélectionné à une machine à broder connectée et configurée via un logiciel machine propriétaire.



Imprimer sélection

Imprimer tous les dessins actuellement sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins via une imprimante connectée et configurée.



Imprimer sélection sur catalogue

Imprimer tous les dessins actuellement sélectionnés dans la Bibliothèque de dessins dans un catalogue HTML.



Exporter liste de dessins

Exporter une liste de tous les fichiers dessins visibles dans la Bibliothèque de broderie, avec toutes les informations dessins y afférentes, en fichier CSV ou en fichier TXT.



Gérer emplacements dans bibliothèque de broderie

Ajouter ou retirer des dossiers existants de la Bibliothèque de broderie pour une recherche ou un filtrage rapide.

Barre Afficher (Bibliothèque de dessins)

La **Bibliothèque de dessins** permet une recherche de dessins rapide sur les lecteurs du réseau collectif. La barre **Afficher** () contient des fonctions pour rechercher, classer et localiser rapidement des dessins présents dans le réseau de votre entreprise.

Pour plus amples informations, voir [Gestion des dessins](#).



Agencement

Basculer l'affichage du panneau de navigation, du panneau de détails ou du panneau de prévisualisation.



Informations relatives au dessin

Basculer l'affichage du docker Informations relatives au dessin. Les utiliser pour afficher ou modifier des informations relatives aux dessins, y compris des informations sur la commande.



Changer affichage

Changer l'affichage actuelle des listes de dessins.



Reparamétriser colonnes de détails

Reparamétriser les colonnes affichées en mode Détails à l'agencement par défaut.

Grouper par : <Aucun>

Grouper par : Grouper la liste de dessins selon la propriété sélectionnée.



Ordre croissant

Classer les dessins en ordre croissant ou décroissant.



Ordre décroissant

Classer par : Date de modific

Classer par : Classer la liste de dessins selon la propriété sélectionnée.

Affichage : Wilcom dessins tor

Affichage : Filtrer la liste de dessins par type de fichier.

Rechercher : Général

Rechercher : Filtrer les dessins en fonction de critères de recherche spécifiés – par exemple, étendue des points.

Raccourcis clavier

En plus des raccourcis clavier, les raccourcis standard avec la touche **Alt** de MS Windows® sont applicables dans certains cas. Utilisez la touche **Alt** avec la lettre soulignée dans le menu. Pour annuler une opération, pressez deux fois la touche **Echap**.

Fonctions générales

Pour...	Taper
ouvrir un dessin	Ctrl + O ou Alt + F + O
fermer un dessin	Alt + F + C
exporter fichier machine	Shift + E
ouvrir le dialogue Lettrage	A
ouvrir l'aide en ligne	F1
imprimer un dessin	Ctrl + P or Alt + F + P
enregistrer un dessin	Ctrl + S
enregistrer sous	Alt + F + A
envoyer un dessin à EmbroideryConnect	Shift + Alt + S
envoyer le design à EC Queue	Shift + Alt + Q
démarrer un nouveau dessin	Ctrl + N
basculer Liste couleurs-objets	Shift + L
basculer le docker Informations relatives au dessin	Alt + P
basculer vers l'affichage de grille	Shift + G
basculer la fenêtre Vue d'ensemble	Shift + V
basculer la Liste des points de broderie	Shift + J
basculer l'infobulle de mesure	Ctrl + I
mesurer distance sur écran	M
annuler une commande	Esc
rétablir une commande	Ctrl + Y
défaire une commande	Ctrl + Z
quitter l'application	Alt + F4

Numériser des fonctions

Pour...	Taper	ou
activer Traçage automatique vers vecteurs pour l'illustration sélectionnée	Ctrl + M	
activer Branchement	I	
activer Remplissage tournant	F2	

Numériser des fonctions (suite)

Pour...	Taper	ou
activer Remplissage complexe	F3	
activer Colonne A	F4	Shift + A
activer Colonne B	F5	
activer Colonne C	F6	
activer Retour arrière		Shift + X
activer Appliqué	F7	
activer Passage simple	F8	Shift + N
activer Passage triple	F9	
activer Passage de motif	F10	
activer Point arrière	F11	
activer Point de tige	F12	
appliquer le point Satin	Shift + I	
appliquer le point Tatami	Shift + M	
supprimer le dernier point d'entrée	← Bksp	
terminer la numérisation d'un objet (en conservant le dernier point)	Enter ↵	
terminer la numérisation d'un objet (en omettant le dernier point)	Spacebar	
finir de numériser une bordure de forme libre	Enter ↵	
générer des points de broderie	G	
créer un objet vectoriel combiné	Shift + +	
passer de remplissage à point Passage et vice versa	Spacebar	
passer de remplissage à point Manuel et vice versa	Enter ↵	

Sélectionner des objets

Pour...	Taper
activer l'outil Sélectionner objet	O
désactiver l'outil Sélectionner objet	Esc
sélectionner tous les objets	Ctrl + A
désélectionner tous les objets	Esc ou X
activer l'outil Sélection polygonale	Ctrl + L
sélectionner par couleur	Ctrl + Alt + A
sélectionner un objet à la position d'aiguille en cours	Shift + O
sélectionner des objets multiples	Ctrl + ⌘
sélectionner une série d'objets	Shift + ⌘

* Outil Edition de points sélectionné

Sélectionner des objets (suite)

Pour...	Taper
sélectionner l'objet suivant	Tab ↔
sélectionner l'objet précédent	Shift + Tab ↔
sélectionner l'objet en dessous	2 + ⌞
ajouter un nouvel objet à la sélection	Ctrl + Tab ↔
ajouter l'objet précédent à la sélection	Ctrl + Shift + Tab ↔
grouper les objets sélectionnés	Ctrl + G
dissocier les objets sélectionnés	Ctrl + U
verrouiller l'objet sélectionné	K
Pour déverrouiller tous les objets verrouillés	Shift + K
* Outil Edition de points sélectionné	

Visualiser des dessins

Pour...	Taper
basculer entre actif/inactif TrueView™	T
basculer les points de broderie	S
basculer les contours d'objet	L
basculer les pénétrations d'aiguille	† .
basculer les point de liaison	Shift + C
basculer les symboles de fonction	Shift + F
afficher par couleur	Alt + C
masquer autres	Shift + S
basculer les images-points	D
basculer les vecteurs	Shift + D
faire un zoom (rectangle de sélection)	B
faire un zoom 1:1 (100 %)	1
spécifier un coefficient de zoom	F
faire un zoom avant 2x	Z
faire un zoom arrière 2x	Shift + Z
faire un zoom sur tous les dessins *	0
faire un zoom sur les objets sélectionnés *	Shift + 0
zoom sur produit	* Ctrl + 0
faire un zoom sur cadre	* Alt + 0
fenêtre zoom dans fenêtre Vue d'ensemble	Shift + B
activer le panoramique	P
† Période * Zéro ^ Maintenir pressé	

Visualiser des dessins (suite)

Pour...	Taper
désactiver (temporairement) Défilement automatique	^ Shift
activer/désactiver Basculer déroulement automatique	Ctrl + Shift + A
centrer le point de broderie en cours dans Fenêtre dessin	C
retourner à l'affichage précédent	V
régénérer (rafraîchir) l'écran	R
† Période * Zéro ^ Maintenir pressé	

Afficher la séquence de broderie

Pour aller	Taper
activer Simulateur de broderie	Shift + R
au début du dessin	Home
à la fin du dessin	End
à la couleur suivante	Del
à la couleur précédente	Ins
à l'objet suivant	Ctrl + T
à l'objet précédent	Shift + T
au segment suivant	^ Ctrl + →
au segment précédent	^ Ctrl + ←
à la fonction suivante	^ Ctrl + Del
à la fonction précédente	^ Ctrl + Ins
à la coupe suivante	^ Ctrl + →
à la coupe précédente	^ Ctrl + ←
1 point de broderie en avant	^ →
1 point de broderie en arrière	^ ←
10 points de broderie en avant	^ ↓
10 points de broderie en arrière	^ ↑
100 points de broderie en avant	† +
100 points de broderie en arrière	† -
1000 points de broderie en avant	† Shift + +
1000 points de broderie en arrière	† Shift + -
^ Aucun objet sélectionné † Pavé numérique uniquement, aucun objet sélectionné	





Couper-coller des objets

Pour...	Taper	ou
couper un objet	Ctrl + X	Shift + Delete
copier un objet	Ctrl + C	Ctrl + Ins
coller un objet	Ctrl + V	Shift + Ins
dupliquer un objet	Ctrl + D	

Couper-coller des objets (suite)

Pour...	Taper ou
dupliquer avec décalage	Ctrl + Shift + D
coller spécial > position propriétés d'objet	Shift + Ins
coller spécial > décaler objets collés	Ctrl + Shift + V
coller spécial > centrer au point de broderie en cours	Ctrl + Alt + V
coller spécial > commencer au point de broderie en cours	Shift + Alt + V
supprimer des objets sélectionnés ou le dernier objet	Delete


Modifier des objets

Pour...	Taper ou cliquer sur
activer l'outil Refaçonner objet	H
activer l'outil Montrer angles de point	Alt + A
activer l'outil Montrer nœuds de refaçonnage	Alt + N
activer l'outil Angles de point	Ctrl + H
ajouter des contours et/ou des contours décalés	Ctrl + Shift + O
ajouter des angles de point Remplissage tournant	Ctrl + H
changer le type de nœud de refaçonnage	^  + Space
vérifier l'intégrité du dessin	!
maintenir les proportions lors du redimensionnement	† Shift + 
refléter horizontalement	Ctrl + 1
refléter verticalement	Alt + 1
déplacer un objet sélectionné horizontalement ou verticalement	* Ctrl + 
repositionner un objet sélectionné	 + ↑ ↓ ← →
supprimer les chevauchements	Ctrl + Shift + E
activer/désactiver Assise automatique	U
* Faire glisser objet † Faire glisser poignée ^ Sélectionner point de contrôle	

Fonctions Schiffli

Pour...	Taper
insérer fonction de piquage Blatt/Stepp	[]
insérer fil conducteur (fadenleiter) Plus/Minus	< >
insérer Alésage Tension Début/Fin	/ \
insérer RPM Plus/Moins	: "
changement de profondeur du foreur Schiffli	:
afficher répétitions Schiffli	W

Éditer points de broderie (Mode Éditer points)

Pour...	Taper ou cliquer sur
activer l'outil Edition de points	E
basculer la sélection de points de broderie	Q
basculer la sélection de points lors du déplacement par points	Tab 

Glossaire

100: Format de fichier machine natif aux machines Toyota.

Acétate: Un sel ou ester d'acide acétique de cellulose transformé en filament, fil ou tissu synthétique.

Adhésion: Rattachement permanent de deux tissus à l'aide d'un agent de collage. Scellement thermique.

Administrateur de système: L'administrateur de système est responsable du réseau de toute l'entreprise et de sa sécurité. Dans les petites entreprises, l'administrateur de système est généralement aussi responsable de l'administration des bases de données.

Adressage d'aiguille: Certaines machines prennent en charge l'« adressage d'aiguille ». Les numéros d'aiguille correspondent à des plages dans la palette de couleurs. Chaque couleur du dessin correspond à un numéro d'aiguille. Les machines plus anciennes à aiguilles multiples passent tout simplement à l'aiguille suivante lorsque intervient une fonction de changement de couleur. Dans un cas comme dans l'autre, la machine doit être pourvue des couleurs de fil correctes pour chaque aiguille.

Aetze: 1) Décomposition ou dissolution d'un tissu de base sur lequel un patron de dentelle a été brodé, ne laissant que les fils brodés. 2) Traitement de la dentelle ; peut être de « l'aetze humide », faisant intervenir un bain de soude caustique, ou de « l'aetze sec », faisant intervenir de la chaleur.

Aetzung: Le processus consistant à éliminer le tissu de

base pour faire des dentelles Schiffli, ne laissant que les fils.

Afficher: Ecran utilisé pour afficher les données de sortie d'un ordinateur. Egalement connu sous l'appellation de moniteur.

Affiner les bords: Outil utilisé pour préparer les images délimitées à la numérisation automatique. Cette fonction affine les contours et réduit les bruits automatiquement. Les surfaces délimitées par un contour noir sont réduites à une seule couleur. Affiner les contours facilite la reconnaissance des différentes surfaces de l'illustration par le logiciel. Ces dernières deviennent ensuite les objets de broderie du dessin final. Utilisez cet outil si les contours sont flous, pas assez lisses ou indistincts.

Agrandisseur: Le dessinateur ou concepteur qui dessine le dessin vectoriel technique pour le perforateur.

Aiguille: Petite pièce d'acier mince pourvu d'un trou pour le fil et d'une pointe pour percer le tissu. Une aiguille de machine est différente d'une aiguille pour la couture à la main ; le chas de l'aiguille de machine se trouve à l'extrémité pointue. Les aiguilles de machine à broder ont des pointes acérées pour le perçage de tissu épais et serré, des pointes billes qui glissent entre les fibres de tricot et toute une gamme de pointes spéciales, telles que les pointes palettes, qui sont utilisées pour le cuir.

Alphabets personnalisés: Les alphabets personnalisés se composent de caractères, nombres et symboles que vous numérisez.

Angle de point: L'angle de point est l'angle que le processus de broderie dans son ensemble suit à l'intérieur d'une forme. La forme peut avoir un angle de point fixe – par ex. : 45° par rapport à l'horizontale – ou des angles de point multiples.

Anticrênelage: Une technique logicielle semblable à la simulation de dégradé qui est utilisée pour estomper des contours trop marqués là où plusieurs blocs de couleur se rencontrent. Cela donne des contours plus doux et réguliers en mélangeant légèrement les pixels de couleurs là où elles se rejoignent.

Aperçu avant impression: Utilisé pour prévisualiser un dessin et les informations relatives au dessin avant d'imprimer une feuille de programmation de production. Le dessin est affiché comme il sera imprimé.

Application de graphiques: Application logicielle qui crée ou vous permet d'éditer des images-points et/ou des graphiques vectoriels. Voir également [Progiciel de manipulation d'images](#) et [Progiciel de dessins vectoriels](#).

Appliqué: Décoration ou parement découpé sur un morceau de tissu et cousu sur un autre pour y ajouter dimension et texture. Les dessins contenant des appliqués peuvent s'avérer plus économiques que la broderie seule si l'appliqué occupe une partie importante du dessin, réduisant ainsi le nombre de point de broderie. Dans la broderie Schiffli, appliqué s'en

rapporte à un motif brodé, coupé manuellement dans un tissu de base.

Appliqué arrière : Une pièce de tissu utilisée derrière un dessin là où le tissu avant sera découpé pour révéler le tissu en dessous.

Appliqué automatique:

Appliqué automatique est un objet de broderie lié à un appliqué qui met en place un processus de broderie pour le placer, le fixer et recouvrir ses bords.

Appliqué multiple: Un type d'objet d'appliqué composé de plusieurs morceaux de tissu et bordé de divers types d'objets de broderie.

Appliqué partiel: Technique visant à créer des objets d'appliqué avec une broderie en recouvrement partiel, afin de réaliser un effet de chevauchement sans pour autant doubler les bordures.

ARQ: Format courtpointier BERNINA.

Arrangement de patrons

(ABC): Certaines machines à broder Schiffli peuvent lire des dessins dans lesquels des parties répétées ne sont stockées qu'une fois dans le fichier dessin et seules les instructions de répétition sont données à la machine. EmbroideryStudio offre des outils pour définir des arrangements de patrons et pour faire sortir en formats spécifiques qui sont compatibles avec la fonctionnalité.

Arrangements de patrons

ABC: Voir [Arrangements de patrons \(ABC\)](#).

Arrière-plan:

EmbroideryStudio vous permet de changer la couleur d'arrière-plan de la fenêtre dessin pour la faire correspondre à la couleur de votre tissu. Ou bien, vous pouvez choisir un tissu d'arrière-plan pour des prévisualisations et des

présentations plus réalistes. L'arrière-plan est enregistré avec le coloris.

ART: Format BERNINA.

ARX: Point de croix ESFormater

Assemblage de

courtepointe: En général, le processus consistant à fabriquer une courtepointe ; plus précisément, la broderie de patrons dans les couches de la courtepointe pour la renforcer et la décorer – dessus, nappe ouatée et support --pour créer des patrons décoratifs sur sa surface et pour maintenir les couches ensemble.

Assise: Points de broderie cousus avant les autres éléments d'un dessin pour stabiliser le tissu. Partie du processus de broderie qui fixera le support au tissu faisant l'objet de la broderie. Il sert aussi à relever la broderie pour lui donner plus de relief. Les points d'assise consistent en une série de points de passage simple, généralement très courts, et sont numérisés manuellement ou placés automatiquement sous les surfaces en colonne (satin) ou de remplissage de votre dessin de broderie.

Assise Passage central:

L'assise Passage central place un rang de points le long du centre d'une colonne. Il sert à stabiliser les colonnes étroites (par ex. : 2-3 mm de large).

Assise Tatami : L'assise Tatami est utilisée pour stabiliser les formes remplies de grande taille. Elle ressemble à une broderie de remplissage Tatami extrêmement ouverte, où des rangs de points sont placés à travers l'objet pour former une assise.

Assise Zigzag: La broderie d'assise Zigzag ou Zigzag double est utilisée pour donner du soutien aux colonnes larges.

Aufsatz: Le dernier point de broderie d'un dessin avant qu'il ne se répète.

Baguette latérale: Barres ajustables avec des épingles à chaque extrémité du cadre Schiffli pour accrocher ou fixer les extrémités de la marchandise étendue.

Baguette magique:

Technique pour créer des dessins de broderie en numérisant automatiquement des blocs de couleur dans des images électroniques.

Bande: Voir [Bande papier](#).

Bande expansée: Une bande expansée sur laquelle a été perforés tous les points de broderie d'un dessin.

Bande papier: Le support traditionnel d'enregistrement utilisé dans l'industrie de la broderie est la bande papier. Le processus d'encodage de la bande produit le dessin final en format point de broderie – une interprétation point par point du dessin – exactement comme la machine à broder le lira. Remplacée dans la plupart des cas pas la disquette, la bande reste cependant en utilisation sur les vieux modèles de machine à broder. Les bandes papier à données de broderie, en particulier, sont des bandes papier à huit canaux, qui sont en fait des copies papier de code binaire à 8 bits.

Barre d'état: Procure des informations sur tout le dessin : nombre de points de broderie, position du dessin (X, Y), nombre de couleurs (C), nombre d'arrêts(S), etc.

Barre d'outils: Les barres d'outils offrent un accès rapide et aisé aux commandes de EmbroideryStudio. Cliquez sur un bouton de barre d'outils pour activer une commande ou, le cas échéant, cliquez à droite pour visualiser et ajuster ses paramètres.

Barre de défilement: La barre au coin inférieur droit d'une fenêtre dont le contenu n'est pas entièrement visible. Chaque barre de défilement contient une petite boîte appelée case de défilement et

deux flèches de défilement pour permettre différents types de défilement.

Barre de menus : La barre de menus contient des menus déroulants de commandes. Certaines de ces commandes sont disponibles sur la barre d'outils.

Barre de titre: La barre horizontale située en haut d'une fenêtre et contenant le titre de la fenêtre. Dans de nombreuses fenêtres, la barre de titre contient aussi la case du menu Système et les boutons Agrandissement et Réduction.

Bâti: Point Zigzag appliqué après le placement et le découpage des lignes et utilisé pour fixer les pièces d'appliqué au tissu d'arrière-plan avant l'application de la broderie de recouvrement.

Bling: Se rapporte aux objets décoratifs placés sur un vêtement ou un modèle. Ils sont fournis en différentes tailles, formes, couleurs et matières. Souvent appelés faux diamants.

Bloc: L'unité de base du dessus d'une courtepoinTE.

Bloc de couleur: Un bloc ou élément de couleur correspond à un changement de couleur dans le dessin. Il peut comprendre un ou plusieurs objets de la même couleur. Ceux-ci peuvent former un groupe unique – par ex. : « ficelles » – ou plusieurs groupes – par ex. : « ficelles et oiseaux ». Chaque bloc ou élément de couleur peut recevoir un nom descriptif pour faciliter son identification. Ces noms apparaissent ensuite dans la feuille de programmation de production. L'opérateur les utilise généralement pour s'assurer que les couleurs correctes sont utilisées lors de la production. Liste couleurs-objets fournit une liste séquentielle des objets numérisés, groupés par bloc de couleur. Cette liste affiche un icône séparé pour tous les blocs de couleur et tous les objets

utilisés dans le dessin. L'Editeur de palette couleurs affiche aussi une liste des blocs de couleur.

Bloc de patchwork: Un rassemblement de pièces de tissu cousues ensemble, formant généralement une forme régulière comme un rectangle. Ces blocs sont ensuite cousus ensemble pour faire une courtepoinTE.

BMP: Format image-point de MS Windows®. Voir également [Image-point](#).

Bobine: Canette ou dévidoir qui contient le fil de bobine, qui aide à former les points de broderie sur le dessous du tissu.

Boîtier convertisseur: Un boîtier convertisseur sert de traducteur de formats de carte mémoire par le biais d'un ordinateur. Diverses entreprises offrent cette technologie sous des noms différents, tels que Magic Box™ de Oklahoma Embroidery. Les boîtiers convertisseurs traduisent des dessins stockés dans des cartes mémoires en d'autres formats, ou des dessins enregistrés sur des disques durs, des disques ou des CD pour les écrire sur des cartes vierges.

Bord dentelé: Technique utilisée pour créer des bords irréguliers, créer des effets d'ombrage ou imiter d'autres textures pelucheuses dans votre dessin.

Bord texturé: Utilisez Bord texturé pour créer des bords irréguliers, créer des effets d'ombrage ou imiter d'autres textures pelucheuses dans votre dessin.

Bordure: Objet courbé et fermé simple qui peut être ajouté à un monogramme. Egalement, une bande de tissu qui est jointe une courtepoinTE pour la mettre en valeur.

Bouton d'agrandissement: Dans Windows, la petite case qui se trouve au centre du groupe de trois à droite de la barre de titre. Cliquez sur le bouton Agrandissement pour

agrandir une fenêtre à sa taille maximale.

Bouton de commande: Un bouton à l'intérieur d'un dialogue qui exécute ou annule l'action sélectionnée. Deux boutons de commande très communs sont Annuler et OK.

Bouton de réduction: Dans Windows, la petite case qui se trouve à gauche du groupe de trois à droite de la barre de titre. Cliquez sur le bouton Réduction pour réduire une fenêtre à sa taille minimale.

Bouton Fermer: Utilisé pour fermer une fenêtre ou une application. Dans MS Windows®, il apparaît sous la forme d'une petite case marquée d'un X en haut à droite de la barre de titre.

Branchement: La fonctionnalité Branchement vous permet de numériser des objets de nature similaire – par ex. : les doigts d'une main – sans avoir à vous préoccuper ni de la séquence de broderie ni des jointures à utiliser.

BRO: Format de fichier Bits & Volts.

Broder sur machine: Le logiciel d'envoyer un dessin de broderie directement sur la machine à broder si celle-ci est connectée à votre ordinateur.

Broderie: Points décoratifs cousus sur tissu. Généralement pour des dessins n'utilisant pas de lettre, mais peut aussi comprendre des lettrages et/ou des monogrammes. Selon les données disponibles, la broderie existait au temps des pharaons. On en trouve des références dans les écrits de Homère et elle est devenue courante à partir des Croisades au 12e siècle. Les procédés ont évolué au fil du temps : de la broderie à la main, on est passé tour à tour aux machines à broder manuelles, aux métiers à main, aux machines Schiffl pourvues de centaines d'aiguilles, aux machines informatisées à grande vitesse et à têtes multiples.

Broderie de famille: Objets brodés passés de génération en génération.

Broderie globale: La broderie globale est la broderie qui recouvre tout le tissu. Elle inclut la dentelle, où le tissu support est retiré après la fabrication. La broderie globale est caractéristique des machines Schiffli, elle est moins courante avec les machines à têtes multiples.

Broderie mèche: Technique de broderie traditionnelle blanc sur blanc, généralement faite sur du lin ou du coton blanc avec des gros fils de coton.

Broderie suisse: Broderie en points Satin. Rappelle également les origines de la broderie automatisées en Suisse, où la machine à broder Schiffli a été créée dans les années 1800 par Isaak Groebli. La broderie reste une industrie appuyée par le gouvernement en Suisse aujourd'hui.

Bureau: Terminologie MS Windows® pour l'arrière-plan de l'écran sur lequel les icônes de programme sont affichés.

Cadrage: Processus consistant à placer le tissu et/ou stabilisateur dans le cadre de broderie. L'une des raisons les plus communes pour un dessin mal brodé est un mauvais cadrage.

Cadre: Instrument de maintien pour fixer un tissu sous une tête de broderie. Peut employer un certain nombre de moyens pour maintenir la stabilité durant le processus de broderie, y compris des crampons, des appareils sous vide, des aimants ou des ressorts. Voir également [Cadre](#).

Cadre: Instrument en bois, plastique ou acier utilisé pour maintenir fermement le tissu et le stabilisateur entre un anneau intérieur et un anneau extérieur. Conçu pour tendre le tissu contre la fonture de la machine pendant le processus de broderie, il s'attache à l'armature de la machine.

Cadre de contour: Le rectangle en pointillé qui apparaît lorsque vous sélectionnez une série d'éléments.

Calibration écran: Vous devez calibrer votre moniteur pour que les dessins à l'échelle 1:1 apparaissent en taille réelle. Faites ceci la première fois que vous installez EmbroideryStudio, chaque fois que vous changez de moniteur ou ajustez les contrôles horizontaux ou verticaux de votre moniteur.

Capteur: Voir [Capteur de numérisation](#).

Capteur de numérisation: Avec une tablette de numérisation, vous utilisez généralement un capteur à la place de la souris pour marquer les points de référence et sélectionner les commandes sur le diagramme menu.

Carte: Une bande papier pour contrôler le cadre. Diverses tailles pour les machines Schiffli, 7 canaux pour têtes multiples. Voir également [carte Jacquard](#).

Carte de dessins: Disque contenant des dessins de broderie informatisés lus par l'ordinateur de la machine à broder computer.

Carte Jacquard: Traditionnellement, les dessins Schiffli étaient stockés sur des cartes Jacquard, dont il existe deux types – Plauen et Saurer. Nommées d'après Joseph M. Jacquard, l'inventeur du métier à tisser Jacquard, les cartes Jacquard contiennent une interprétation point par point du dessin avec les fonctions machine, exactement comme la machine à broder les lira, codée en une série de perforations. Ultérieurement appliquées aux bandes de 69 mm utilisées pour programmer les machines à broder automatisées. Voir également [Code bande](#).

Carte Schiffli: Carte Jacquard de type Plauen ou Saurer.

Cascade: Une façon d'arranger des fenêtres ouvertes sur le bureau pour qu'elles se chevauchent, la barre de titre de chaque fenêtre restant visible.

Case à cocher: Petite case carrée qui apparaît dans une boîte de dialogue et qui peut être cochée ou décochée. Quand elle est sélectionnée, une coche ou une croix apparaît. Une case à cocher représente une option que vous pouvez paramétrer.

CED: Un format comprimé de fichiers de données.

Centrage automatique: Centrage automatique centre automatiquement les points de démarrage et de fin d'un dessin.

Centrer au point de broderie en cours: L'objet sera placé de tel façon que son centre soit sur le marqueur de position d'aiguille.

Changement de couleur automatique: Capacité d'une machine à broder à plusieurs aiguilles de suivre une commande pour passer à une aiguille particulière avec une couleur de fil différente.

Chenille: Forme de broderie dans laquelle un point de bouclette (point de riz) est formé sur le dessus du tissu. Utilise des fils épais en laine, coton ou acrylique. Créée par une machine pour points de chaînette qui a été ajustée pour former ce type de point. Également connue sous l'appellation de « poils bouclés ».

Clé de protection: Périphérique matériel de sécurité nécessaire à l'exécution d'un logiciel protégé. Certaines se connectent à un port parallèle, d'autres à un port USB.

Clé USB: Clé USB standard, ou tout simplement « clé », utilisée pour stocker et transporter des fichiers.

Clé USB WiFi: Périphérique fourni par Wilcom pour

permettre la connexion de machines à broder USB à un réseau de machines EmbroideryConnect via un routeur WiFi.

Cliquer: Presser puis relâcher le bouton gauche de la souris. Voir aussi [Cliquez à droite](#).

Cliquer à droite: Presser et relâcher le bouton droit de la souris. Voir également [Cliquez](#).

Cliquer deux fois: Cliquer deux fois sur le bouton gauche de la souris sans déplacer celle-ci. Cliquer deux fois exécute des actions telles que l'ouverture d'un programme à partir d'un icône.

Cliquer et faire glisser:

Cliquer pour sélectionner, maintenir la pression sur le bouton de la souris, déplacer le curseur et relâcher le bouton.

CND: Melco Comprimé (CND) est le format de fichier natif du logiciel de numérisation de broderie Melco. Les fichiers CND ne stockent que des contours numérisés et des valeurs de points.

Code d'arrêt: Les codes d'arrêt sont interprétés comme étant des « arrêts explicites ». La machine s'arrête de broder.

Code de bande: Jusqu'à récemment, le support d'enregistrement utilisé dans l'industrie de la broderie à été la bande papier. Le codage électronique des cartes Jacquard produit un « fichier bande » qui est essentiellement une « image » électronique de la carte. Schiffli fait sortir deux formats de fichier bande – T10 (pour Plauen) et T15 (pour Saurer). Comme les machines Schiffli plus récentes peuvent lire les disquettes, il y a divers formats de disquette pour machines Schiffli. Vous devez donc convertir le fichier bande dans le format de disque requis.

Code de fil: Le code est le numéro d'identification de couleur de fil d'une marque donnée.

Code de sécurité: Les options de EmbroideryStudio sont contrôlées par un périphérique de sécurité installé sur l'ordinateur. Les codes d'accès de sécurité entrés dans le logiciel sont envoyés à ce périphérique de sécurité. Chaque périphérique de sécurité a un numéro de série et un code d'identification uniques.

Coefficient de zoom:

Echelle à laquelle le dessin est actuellement affiché.

Coin en chapeau: Un type de coin intelligent. Les coins en chapeau sont utilisés pour les coins très saillants, car ils produisent moins de points de broderie.

Coin en mitre: Un type de coin intelligent. Les coins en mitre créent une ligne à l'intersection de deux colonnes. Ils sont conçus essentiellement pour des coins se situant entre 75° et 90°. Voir également [Coins intelligents](#).

Coins intelligents: Les angles saillants d'une forme peuvent causer une accumulation de points et de pénétrations d'aiguille qui, à leur tour, peuvent créer des zones dures dans la broderie et endommager le tissu ou l'aiguille. Coins intelligents vous aide à contrôler les coins saillants dans les objets d'Colonne A et Colonne C. Voir également [Coin en mitre](#) et [Coin en chapeau](#).

Coller: Insérer un objet, qui a été auparavant placé dans le presse-papiers, dans un dessin. Vous pouvez coller l'objet contenu dans le presse-papiers autant de fois que vous le désirez.

Colonne: Forme étroite longue et courbée.

Colonne A: Méthode d'entrée pour numériser des colonnes de largeur et d'angle de point variables. Des paires de points de références numérisées définissent le contour, tandis que des lignes reliant les paires

définissent les angles de point de broderie.

Colonne B: Méthode d'entrée pour numériser des formes qui ont un côté différent de l'autre, spécialement quand un des côtés requiert plus de points de référence que l'autre. Les points de broderie se répartissent uniformément sur toute la surface de la forme. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de point de remplissage, sauf Remplissage motifs.

Colonne C: Une méthode d'entrée utilisée pour numériser des colonnes de largeur constante. De manière générale, cet outil est utilisé pour numériser les bordures et les contours d'objets de grande taille. Vous pouvez numériser des colonnes pour créer des lignes ou des bordures épaisses. Colonne C est normalement utilisée avec le point Satin.

Coloris: Les coloris sont des combinaisons de couleurs multiples pour un même dessin. Ils sont constitués de couleurs définies dans des « blocs de couleurs » qui peuvent être créés dans EmbroideryStudio de Wilcom ou des programmes de dessins analogues, ou qui peuvent être sélectionnés dans un système de couleurs breveté tel que Chromatone ou Pantone.

Commande: Un ordre donné au logiciel pour qu'il exécute une action. Cela peut être aussi simple que « coller un objet » ou aussi complexe que « régénérer points de broderie ». Elle est généralement activée par le biais d'un élément de menu, un icône de barre d'outils ou un bouton de commande à l'intérieur d'un dialogue.

Compensation

d'étirement: Technique de numérisation qui prend en compte la distorsion d'un dessin qui se produira à cause de l'interaction du fil avec le tissu. La « contraction et l'étirement » fera qu'un cercle numérisé de façon parfaitement ronde se brodera avec les bords poussés vers l'extérieur, produisant une

forme ovoïde. En principe, il est nécessaire d'agrandir les éléments horizontaux et de réduire les éléments verticaux. Voir également [Compensation automatique d'étirement](#).

Compensation d'étirement automatique: Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur, là où l'aiguille pénètre. Ceci crée des godages, et des jours se forment à l'intérieur de la broderie. La compensation d'étirement automatique annule cet effet en surfilant les contours des formes remplies sur les côtés où l'aiguille pénètre. Ceci permet d'optimiser le dessin en fonction des différents tissus. Voir également [Compensation d'étirement](#).

Concentration de points: L'espacement de point standard est calculé au bord extérieur d'une forme. Dans le cas de courbes serrées, un espacement fournissant un recouvrement adéquat sur le bord extérieur peut causer un amoncellement de points le long du bord intérieur. Ce qui peut entraîner des ruptures de fil durant le processus de broderie.

Configuration: Taille et type du matériel. Peut également être utilisé pour désigner les options de votre logiciel.

Configuration du système: Ce avec quoi le matériel et les logiciels de votre ordinateur, fonctionnant ensemble, sont compatibles. Les conditions de fonctionnement du système sont imprimées sur les emballages de logiciel, de cartes et paquets de disques de dessins, de CD et d'autres accessoires informatiques. Il vous faut savoir ce avec quoi votre système est ou non compatible, car parfois un système ne peut exécuter un nouveau logiciel que si l'on ajoute de la mémoire ou de l'espace disque.

Configuration machine: Avant de pouvoir envoyer des dessins à la broderie, vous

devez configurer la machine dans EmbroideryStudio. Vous pouvez ajouter des machines, changer les paramètres des machines déjà configurées ou supprimer des machines qui ne sont plus requises.

Configuration port série: Vous pouvez y ajuster les valeurs de baud, de bits de données, de bits d'arrêt et de parité. Ces paramètres doivent être identiques à ceux de la machine à broder. Le type d'échange protocolaire doit correspondre au type de câble utilisé.

Connecteurs: Périphériques matériels pour connecter les câbles aux ports. Si la connexion est mâle, le port est femelle, et vice versa. La configuration de câblage de chaque périphérique est déterminée par sa fonction.

Contour d'objet: Voir [Fichier dessin](#).

Contour de patron: Voir [Passage de motif](#).

Contour spirale: Contour spirale crée une ligne de broderie unique et continue qui se déplace en spirale pour remplir la forme. En règle générale, cette fonctionnalité est utilisée pour les anneaux et les bordures, mais elle peut également être utilisée pour d'autres formes fermées. Voir également [Point de contour](#).

Contour standard: Contour standard crée des rangs de points de broderie à travers la forme, perpendiculaires à l'angle de point numérisé. Le nombre de lignes de points étant constant, la broderie est plus dense dans les formes étroites et plus ouvertes dans les grandes formes. Voir également [Point de contour](#).

Contours importés: Dessins lus à partir de contours non EMB – CND ou PCH – dans lesquels les points de broderie ont été générés dans EmbroideryStudio (ou produit équivalent) à partir des données initiales de contour et de broderie.

Contraction-étirement:

Lorsqu'un point de broderie est cousu dans du tissu, la tension produite dans le fil entre chaque pénétration d'aiguille peut augmenter pour aboutir à un effet de « contraction-étirement ». Ceci peut créer des distorsions dans vos broderies, un mauvais enregistrement des points et même un retroussement du tissu. Le degré de distorsion peut être affecté par les facteurs suivants : densité de points, type de tissu, assise, type de support, type de fil ou orientation du vêtement. Voir également [Étirement de point](#).

Convertisseur USB: Un dispositif qui convertit un port de connexion série standard en une connexion USB de type A.

Coordonnées X/Y:

Distances horizontale (X) et verticale (Y) sur un graphe ou un écran d'ordinateur. Utilisez les valeurs X pour mesurer la largeur et les valeurs Y pour mesurer la hauteur.

Copie de sauvegarde: La copie de fichiers sur disquette ou autres supports de stockage pour dupliquer et sécuriser des données. Généralement, deux copies sont faites et conservées séparément.

Copier: Placer la copie d'une sélection dans le presse-papiers. Voir également [Dupliquer](#).

Cordage: Le cordonnage est une technique consistant à placer un cordon décorative unique sur un tissu et à le fixer avec des points zigzag transparents. Il crée des dessins relativement simples à faible numération de points qui comportent beaucoup de tourbillons et de courbes. On crée un cordonnage en relief en cousant le vêtement autour du cordon à partir de l'envers. Il en résulte un effet de relief pour le tissu. Il existe différentes largeurs de cordonnage pour procurer un large éventail de looks. La machine à broder doit

être pourvue d'une fixation spéciale.

CoreIDRAW Graphiques:

Un mode d'exploitation dans lequel l'application CoreIDRAW® Suite graphique est active.

Coupe: Action de couper du fil lâche, de retirer le support, etc., du produit brodé fini.

Coupe de file: La suppression de fils flottants, manuellement ou à la machine.

Coupe-fils: Instruments incorporés à une machine à broder pour couper automatiquement le fil restant quand le dessin saute d'un emplacement à un autre ou lorsqu'il effectue un changement de couleur.

Couper: Une fonction d'édition. Pour supprimer une sélection d'un dessin. La sélection coupée est stockée en mémoire (dans le « presse-papiers ») et peut être collée dans le même dessin ou dans un autre.

Couper appliqué: Voir [Appliqué arrière](#).

Coupoir: Voir [Coupoir d'appliqué](#).

Coupoir d'appliqué: Un instrument pouvant couper du tissu le long d'une ligne, un peu comme les crayons-traceurs d'autrefois. Il lui faut un fichier vectoriel comme entrée. Dans MS Windows®, ils peuvent être configurés comme un type d'imprimante.

Courbe de Bézier: Forme vectorielle produite conformément aux principes inventés par l'ingénieur français Pierre Bézier. Une courbe de Bézier consiste en une série de segments avec des formes générées par des fonctions cubiques. Chaque segment est limité par des nœuds, et sa courbure est affectée par un point de contrôle lié au nœud à chaque extrémité. Le déplacement et la direction du point de contrôle par rapport au nœud sont des paramètres à

partir desquels la forme de courbe cubique est dérivée.

Crénage automatique: Pour les objets de lettrage, crénage automatique signifie rechercher dans un « tableau des crénages ». Il spécifie les ajustements d'espacement pour chaque combinaison de paire de lettres, pour que, lorsqu'une paire prédéfinie apparaît, l'espacement des lettres soit automatiquement ajusté.

Crête: Motif brodé du genre emblème, insigne ou armoiries.

Cristaux: Voir [Bling](#).

CSD: Format de fichier POEM/Singer/Huskygram

Cylindre d'émeri: Le cylindre Schifflli sur lequel les fils sont enroulés et tendus.

DAT: DAT est l'extension de fichier machine utilisée avec les formats Hiraoka, Laesser et Wilcom SPES.

Décaler objet: Fonction logicielle servant à créer des nouveaux contours à partir d'objets sélectionnés.

Défauts: Voir [Défauts de broderie](#).

Défauts de broderie: Des défauts de broderie peuvent apparaître sous la forme d'interstices entre les surfaces remplies, de transparence du tissu et de ruptures de fil. Ils sont souvent dus à des paramètres de broderie incorrectes – par ex. : une compensation d'étirement trop petite pour le degré d'élasticité du tissu.

Défilement automatique:

La fonctionnalité Défilement automatique fait défiler l'écran automatiquement pendant que vous numérisez.

Démarrage et fin

automatiques: Pour certaines machines à broder, il vous faut positionner l'aiguille de départ exactement au-dessus du point qui reçoit la première piqûre d'aiguille avant de commencer le processus de broderie. Utilisez démarrage et

fin automatiques pour connecter le premier et le dernier points de broderie du dessin. Ceci facilite le positionnement de l'aiguille avant la broderie et réduit les possibilités de piquage de l'aiguille dans le cadre.

Densité: Voir [Densité de points](#) ou [Densité de fil](#).

Densité de fil: Les systèmes de densité de fil varient d'un fabricant à l'autre. La densité A est pour un fil de broderie standard (densité 120/2 ou 40). La densité B est plus épaisse, la densité C est plus fine et la densité D est très fine.

Densité de points: Nombre de points pour une surface donnée (ou de lignes de points par distance dans un remplissage).

Dentelle: La dentelle fait intervenir l'utilisation de fils pour produire une broderie totale de tout le tissu. Est le plus souvent utilisé pour embellir l'habillement féminin ou le linge de maison. Travail où le perçage est généralement utilisé. C'est l'application la plus fréquemment utilisée par les machines Schifflli.

Dépassement: Le dépassement est une technique utilisée par les perforateurs Schifflli pour réduire la distorsion du tissu en tirant plus de fil du cône et en réduisant la force de traction du fil.

Dessin au trait: Dessin vectoriel n'utilisant que deux couleurs – habituellement le noir et le blanc.

dessin de broderie: Un « dessin de broderie », ou « dessin », est un fichier en format de broderie natif – par ex. : EMB, JAN, ART – du logiciel de numérisation de broderie. La source du dessin peut être un dessin en format broderie. Le dessin contient des informations sur la broderie, telles que le type de tissu, en plus des formes brodées.

Dessin futé: Jeu d'outils utilisé pour créer des dessins de

broderie en numérisant automatiquement des images électroniques. Dessin futé convertit automatiquement des images en mode point en dessins de broderie entièrement numérisés avec un minimum d'intervention. Voir aussi [Numérisation automatique](#).

Dessin vectoriel agrandi:

Le dessin vectoriel technique, généralement six fois plus grand que le dessin de broderie original, indiquant les points de broderie à numériser. Quand vous numériser à l'aide d'une tablette, utilisez un dessin vectoriel agrandi pour tracer les formes et les contours du dessin de broderie de la même façon que pour les toiles de fond sur écran. Avant de commencer, vous devez préparer le dessin vectoriel agrandi. Voir également [Tablette de numérisation](#).

Dessins multicolores: Les dessins multicolores contiennent plus d'une couleur. La plupart des machines Schiffli ne prennent pas en charge le changement automatique de couleur. C'est-à-dire qu'il n'y a pas de mécanisme pour activer des aiguilles individuelles ou des groupes d'aiguilles. Les dessins multicolores sont donc chers à produire car les opérateurs doivent couper les fils et enfiler d'autres fils manuellement.

Dessins natifs: Les dessins natifs désignent des dessins créés dans le logiciel EmbroideryStudio (ou produit équivalent).

Dessins personnalisés:

Dessins créés en numérisant des illustrations ou en manipulant des patrons existants.

Dessins stockés: Dessins de broderie prêts à l'emploi sur disque ou carte de broderie trouvée dans le commerce. Dessins de broderie numérisés disponibles dans le commerce à l'usage des brodeurs.

Détail: Un contour, une bordure, un passage de détail

ou une petite surface du dessin que vous voulez broder en dernier lorsque vous utilisez Dessin futé.

Diagramme de fils: Les diagrammes de fils sont des listes de couleurs de fil prédéfinies. Ces couleurs peuvent provenir de diagrammes de fils disponibles dans le commerce ou de diagrammes que vous avez vous-même définis. Vous pouvez copier des couleurs provenant de différents diagrammes de fils pour créer vos propres diagrammes à partir de couleurs existantes. Voir également [Palette de couleurs](#).

Diagramme menu: Le diagramme menu accompagnant le logiciel vous permet de sélectionner des commandes directement à partir de la tablette de numérisation en utilisant le capteur. Vous devez « l'enregistrer » avant de l'utiliser.

Dialogue: Un encadré à l'écran qui demande ou communique des informations. De nombreux dialogues offrent des options à choisir avant qu'une commande ne soit exécutée. Certains dialogues émettent des avertissements ou expliquent pourquoi une commande ne peut être exécutée.

Dialogue modal: Un dialogue qui, lorsqu'il est ouvert, empêche l'utilisateur de sélectionner une commande ou un objet qui lui est extérieur. Les changements apportés aux paramètres à l'intérieur du dialogue ne deviennent effectifs que lorsque ce dernier est fermé.

Dimensionnement

variable: Capacité de dimensionner un dessin en différentes tailles.

Direction de broderie: La direction de broderie peut influencer sur la qualité à cause de l'effet de contraction-étirement. Seuls les objets de broderie fermée peuvent être inversés.

Disque: Voir [Disquette](#).

Disque de broderie: Les disques de broderie sont des disquettes formatées spécialement pour transférer des dessins de broderie de l'ordinateur à la machine à broder. Vous pouvez formater des disques de broderie et y enregistrer des dessins à partir de EmbroideryStudio. Le format utilisé dépendra de la machine à broder sélectionnée. Vous pouvez également ouvrir les dessins d'un disque de broderie directement sur EmbroideryStudio.

Disque dur: Un dispositif pour le stockage d'informations massives. Le disque dur est en principe fixé à l'intérieur de l'unité centrale, un second disque dur pouvant y être ajouté. Les informations stockées sur le disque dur y restent jusqu'à ce qu'elles en soient supprimées. Sa capacité n'étant pas infinie, il est nécessaire de gérer les fichiers.

Disque Schiffli: Les disques Schiffli comprennent Saurer SLC/SHC, Heinzle, Hiraoka et Laesser.

Disquette: Disque flexible scellé dans une enveloppe de plastique carrée – par ex. : disquette HD/DD 3.5'. Utilisée pour le stockage d'informations « hors ligne » à des fins de sécurité et/ou pour des données rarement utilisées. Également utilisée pour transférer des données de dessins de broderie perforés (fichier machine) de l'ordinateur à la machine à broder.

Distorsion en 3D: Distorsion en 3D est utilisé avec Remplissage motifs pour créer des effets tridimensionnels. Vous pouvez donner un aspect convexe ou concave aux formes en utilisant Effet convexe ou Effet concave. Vous pouvez également créer des effets de distance en utilisant Perspective.

Docker : Un dialogue qui, lorsqu'il est ouvert, permet à l'utilisateur de sélectionner

librement un objet. Les commandes du dialogue changent pour se conformer aux valeurs des objets sélectionnés, ou affichent les informations pertinentes relatives au système lorsqu'aucun objet n'est sélectionné. Les changements apportés aux paramètres dans le dialogue peuvent être appliqués lorsque ce dernier reste ouvert. D'autres dialogues et commandes peuvent être ouverts et utilisés pendant que le dialogue amodal reste ouvert.

Domaine Windows: Un réseau d'ordinateurs Windows, également appelé « domaine de réseau », dans lequel les ordinateurs ont recours à une base de données d'authentification centralisée. Les utilisateurs se connectent au domaine et les privilèges d'accès sont servis à partir de la base de données centrale, qui est contrôlée par un administrateur de réseau.

Dossier : Recueil de fichiers et de sous-dossiers qui sont stockés ensemble sur un disque. Partie de la structure d'organisation des fichiers sur un disque.

Dossier de destination: Le dossier (répertoire) où vous voulez copier ou déplacer un ou plusieurs de vos fichiers.

Double fractionnement

alterné: Une variante de fractionnement Tatami. Voir [Fractionnement défini par l'utilisateur](#).

Droit d'auteur: Un droit accordé par le gouvernement ou par un accord international donnant à son détenteur le privilège exclusif de publier et de vendre une œuvre artistique durant sa vie et 50 ans après sa mort.

DSB: Format de fichier Barudan. Essentiellement le même que le fichier bande T03, mais comportant un « en-tête » pour qu'il puisse être écrit sur disquette – c'est en somme la version disquette du fichier T03.

DST: Format de fichier machine natif aux machines Tajima.

DSZ: Format de fichier ZSK points de broderie ou « expansé ».

Dupliquer: Lorsqu'un objet est dupliqué, il n'est pas copié dans le presse-papiers. Ce dernier est donc libre pour recevoir les objets que vous pourriez vouloir couper ou copier.

DW Administrator: C'est l'DW Administrator qui est généralement responsable de la configuration de haut niveau des bases de données DesignWorkflow. L'DW Administrator désigne qui a accès aux bases de données, détermine ce que les utilisateurs peuvent voir ou faire, et définit les catégories sous lesquelles les informations seront stockées. Généralement, c'est le directeur du service de conception graphique qui fait office d'DW Administrator. Cette personne a les connaissances de base et l'autorité nécessaires pour contrôler ce qui est introduit dans les bases de données et la façon dont les informations doivent être utilisées.

DXF: Format de fichier graphique vectoriel AutoCAD.

Echarpe: Une bande de tissu qui sépare des blocs dans un fixage, les encadrant et rendant la courbepointe plus grande.

Echelle de gris: Une image à niveaux de gris (image monochrome en dégradé) consiste en 254 niveaux de gris plus le noir et le blanc, soit un total de 256 différents tons. Les photos en noir et blanc sont en échelle de gris.

Ecrire: Envoyer des informations relatives au dessin sur disque de broderie, carte de dessins ou machine à broder pour une broderie ou un stockage immédiat.

Éditer: Changer l'aspect d'un dessin au moyen d'un programme d'édition

informatisé. La plupart des programmes vous permettent de redimensionner des dessins, d'éditer point par point ou bloc par bloc, de fusionner le lettrage avec le dessin, de modifier l'aspect d'un dessin, de combiner des dessins ou d'éditer des commandes machine.

Edition de points:

Fonctionnalité de numérisation qui permet de supprimer ou de modifier un ou plusieurs points de broderie dans un patron.

Effet de vagues: Avec Effet de vagues, vous pouvez courber des points de remplissage fermé le long d'une ligne numérisée pour créer des effets de point fluides. Les points de broderie suivent la ligne numérisée, mais maintiennent une densité et des patrons de piqûre d'aiguille uniformes.

Effet florentin: Avec Effet florentin vous pouvez courber des points de remplissage complexe le long d'une ligne numérisée pour créer des effets de point fluides. Les points de broderie suivent la ligne numérisée, mais maintiennent une densité et des patrons de piqûre d'aiguille uniformes.

Élément: En termes de logiciel, un élément est un bloc de couleur composé d'objets séquentiels de même couleur. Vous pouvez attribuer des noms aux éléments, qui apparaissent ensuite dans la feuille de programmation de production. L'opérateur les utilise généralement pour s'assurer que les couleurs sont correctes lors de la production. Voir également [Feuille de programmation de production](#).

Éléments de dessin:

Composants de dessin décoratifs qui constituent un monogramme (y compris les ornements et les bordures).

EMB: Le format EMB contient un ensemble complet d'informations relatives au dessin dans un fichier unique « tout-en-un » – contours et

propriétés d'objet, points de broderie et fonctions machine, couleurs de fil, un icône-image et des observations. Même l'image-point d'origine du dessin peut être inclus en format EMB. Seuls les fichiers natifs EMB procurent un redimensionnement et une transformation parfaits à 100 %.

Emblème: Dessin brodé avec un bord fini appliqué à un vêtement, généralement une insigne d'identification. Également appelé « crête » ou « pièce ».

EmbroideryConnect:

L'élément optionnel pour EmbroideryStudio requis pour configurer un réseau de machines EmbroideryConnect.

Empattement: En typographie, les empattements sont des éléments semi-structuraux sur les extrémités des traits qui forment les lettres et les symboles. Un caractère qui a des empattements est appelé un caractère à empattement. Un caractère sans empattement est appelé un caractère sans sérif.

Emplacement de dossier sur un réseau:

L'emplacement logique d'un dossier sur un réseau. Contient le nom de l'ordinateur conjointement avec le nom du dossier – par exemple, \\My PC\EmbroideryMachine1.

EMX: Format de fichier Point de croix de Wilcom.

Enregistrement: Un enregistrement correct est réalisé lorsque tous les points et les éléments du dessin sont alignés correctement.

Enregistrer: Stocker les informations (relatives à un dessin) dans un fichier A chaque fois que vous enregistrez un dessin, vous remplacez la version précédente utilisant le nom de fichier. Il est recommandé d'enregistrer fréquemment votre dessin.

Enveloppe: Effet spécial qui fait les objets se bomber ou se cambrer, s'étirer ou se comprimer. En général, l'effet Enveloppe s'applique aux objets de lettrage, mais il peut tout aussi bien s'appliquer à d'autres types d'objet de broderie.

Épaisseur de fil: Voir [Densité de fil](#).

EPS (PostScript

encapsulé): Format de fichier standard pour importer et exporter des fichiers de langue PostScript parmi des applications dans divers milieux. Un fichier ESP est un fichier PostScript qui décrit une seule page, généralement une illustration. En général, la fonction du fichier EPS est d'être inclus (encapsulé) dans un autre fichier PostScript ; il peut contenir n'importe quelle combinaison de textes, de graphiques et d'images. Les fichiers EPS comprennent normalement un TIFF de petite taille à faible résolution, ou prévisualisation d'images vectorielles de métafichiers MS Windows®, tel qu'il apparaîtra sur une page imprimée.

ESD: Format natif DOS de Wilcom DOS ES – contient des données de point, telles que les types de point et les densités, qui permettent un meilleur traitement. Dans les dernières versions, ESD contient des objets de lettrage avec contours.

ESL: ESL est un fichier utilisé pour produire n'importe quel fichier Tnn Wilcom Schiffli à partir de EmbroideryStudio. Il est lu, mais non écrit, par le convertisseur Schiffli pour produire des fichiers Tnn RCC.

Espacement automatique:

Espacement automatique n'affecte que le point Satin. Il ajuste l'espacement des points en fonction de la largeur de colonne.

Espacement d'aiguille:

L'espacement d'aiguille est la distance entre deux aiguilles adjacentes d'une machine à

broder Schiffli. Les valeurs sont généralement 27,07 mm et 27,04 mm. Le logiciel vous permet de configurer et d'ajuster cette valeur pour convenir au type de machine qui brodera le dessin.

Espacement de point:

Espacement entre deux pénétrations d'aiguille consécutive sur le même côté d'une colonne. Plus la valeur est faible, plus la densité de points est élevée. Pour une broderie plus ouverte, utilisez de plus grandes valeurs.

Espacement des lettres:

L'espace entre deux lettres consécutives.

Espacement en

accordéon: Effet de point artistique qui varie graduellement l'espacement de point entre remplissage dense et remplissage ouvert le long d'un objet de broderie, produisant des effets d'ombres et de couleurs qui sont difficiles à réaliser manuellement. Espacement en accordéon

Espacement fractionnaire:

Espacement fractionnaire sert à placer des points de broderie de façon plus régulière dans des formes courbées, produisant une broderie de meilleure qualité avec moins de points. Espacement fractionnaire est tout particulièrement utile pour les colonnes de points Satin comprenant des courbes serrées.

ESS: ESS est le format de fichier machine primaire pour les systèmes de servo-contrôle Schiffli développés par Wilcom. Quand le fichier ESS est lu directement par un servo-système électronique Wilcom (WESS), une haute résolution de données et une précision de points sont possibles.

Etendre: Charger la marchandise sur le cadre, en la plaçant sous tension en vue de la broderie.

Etendue: La marchandise préparée prête à charger la machine Schiffli. Elle peut contenir beaucoup de mètres de marchandise.

Etirement de point: Voir [Contraction-étirement](#).

EXP: Point de broderie ou format de fichier « expansé » natif des machines Melco.

Extension: Voir [Extension de fichier](#).

Extension de fichier. Le point et les trois lettres à la fin d'un nom de fichier, par exemple, « .BMP ». L'extension identifie le fichier comme étant d'un certain type, lisible par certaines applications.

Extrémité X/Y: Les coordonnées du dernier point de broderie.

Facteur aléatoire: Vous pouvez éliminer les patrons indésirables et répartir les points de broderie uniformément à l'intérieur d'une forme en utilisant un facteur aléatoire. Vous pouvez appliquer des facteurs aléatoires aux lignes de cloisonnement Tatami ou aux fractionnements de programme. Vous pouvez utiliser cet effet pour imiter différentes textures, telles que l'herbe, les feuilles, etc.

Facteur d'échelle: Cette option vous permet de redimensionner automatiquement les dessins CND à mesure que vous les chargez. Par exemple, pour redimensionner le dessin importé à 120 % de l'original, il vous faudra un facteur d'échelle de 1,2.

Fadenleiter -: Fadenleiter est un mécanisme sur certaines machines Schiffli pour contrôler l'alimentation et la tension des fils.

Faire glisser: Une opération de la souris. Maintenir le bouton (gauche) de la souris tout en déplaçant celle-ci. Opération généralement utilisée pour déplacer quelque chose sur l'écran.

Faux diamants: Voir [Bling](#).

FDR: Un format de disque de broderie natif des machines Barudan.

Fenêtre active: La fenêtre active est celle à qui s'appliquera la commande ou l'action suivante. Si une fenêtre est « active », sa barre de titre change de couleur pour la différencier visuellement des autres fenêtres ouvertes.

Fenêtre dessin: La fenêtre dessin est là où les dessins sont affichés pour y être visualisés et modifiés.

Fenêtre Vue d'ensemble:

Utilisez la fenêtre Vue d'ensemble pour afficher la vignette du dessin. La fenêtre est mise à jour chaque fois que vous faites un changement, et peut être utilisée pour faire un zoom avant ou un panoramique sur la fenêtre dessin.

Feston: Le feston est un mécanisme sur certaines machines Schiffli pour renforcer les bordures cannelées ou les bords coupants. C'est aussi le nom d'un type de point.

Feuille de programmation

de production: La feuille de programmation de production est le lien entre le dessinateur et l'opérateur machine. Elle contient un aperçu du dessin et des informations de productions essentielles, y compris les dimensions du dessin, la séquence des couleurs et, le cas échéant, des instructions spéciales.

Fichier: Un recueil nommé d'informations ayant des rapports spécifiques entre elles et stockées sur un disque. Les dessins qui ont été enregistrés sont stockés en fichiers.

Fichier comprimé: Voir [Fichier dessin](#).

Fichier contour. Voir [Fichier dessin](#).

Fichier de points de broderie: Voir [Fichier machine](#).

Fichier dessin: Les fichiers de broderie, également appelés fichiers « tout-en-un » sont des formats de haut niveau qui contiennent des contours d'objet, des propriétés d'objet et des données de broderie. Des exemples en sont incluse CND, GNC, INP et PCH. Lorsque vous ouvrez un fichier dessin dans EmbroideryStudio, les types de point correspondants, les méthodes d'entrée et les effets sont appliqués. Les fichiers dessins peuvent être mis à échelle, transformés et refaçonnés sans pour autant affecter la densité ou la qualité des points. Voir également [Fichier machine](#).

Fichier machine: Les fichiers machine ou fichiers « de points de broderie » ont des formats de faible niveau, destinés à être utilisés directement par les machines à broder. Ils ne contiennent que les coordonnées des points de broderie et les fonctions machines. En règle générale, les dessins machine se prêtent mal au dimensionnement, étant donné que les points ne sont pas régénérés durant le redimensionnement. Voir également [Fichier dessin](#).

Fichier UDL: DesignWorkflow utilise le format de liaison de données Microsoft (UDL) pour les liaisons qu'il crée avec ses bases de données. Les fichiers UDL sont similaires aux raccourcis MS Windows®, mais ils contiennent plus d'informations les emplacements de la base de données et de tous ses fichiers surveillants. Des copies de fichiers UDL peuvent être partagées, renommées et relocalisées pour que de nombreuses personnes puissent en utiliser les informations. En fait, chaque utilisateur disposant de DesignWorkflow peut avoir son propre lien UDL pour une même base de données.

Fil: Fin cordon en matériau naturel ou synthétique fait d'au moins deux filaments entortillés et utilisé pour la broderie. Les

fils pour machine à broder sont en rayonne (très brillant), en coton (finition mate), en polyester (résistant et grand teint), métalliques (centre synthétique enrobé d'une feuille de métal ou de minces paillettes de métal) ou en acrylique (de même brillant que la rayonne).

Fil de broderie: Voir [Fil](#).

Fils spécialisés: Fils destinés à créer des effets de brillance, de scintillement d'irisation ou d'épaisseur. Ces fils sont souvent en matériaux synthétiques, dont la rayonne, le coton mercerisé, les fils métalliques et le nylon grené.

Filtrage des bruits: Filtrer les bruits signifie restaurer les blocs de couleur unie des illustrations d'origine sur les images scannées. Pour ce faire, les différentes nuances sont fusionnées en une même couleur unie. Le filtrage des bruits est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des blocs de couleur unie qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final. Il nettoie également les surfaces floues ou bigarrées.

Finition: Procédés intervenant une fois la broderie terminée. Ils consistent à couper les fils lâches, couper ou déchirer le support qui dépasse, enlever le parement ou la garniture, nettoyer les taches éventuelles, repasser ou passer à la vapeur pour enlever les plis ou les marques de cadre, et emballer pour la vente ou l'expédition.

Fixateur de paillettes: Les fixateurs de paillettes sont des dispositifs de machine informatisés ou manuels qui appliquent des paillettes par la broderie, le collage ou la chaleur.

FIXPAT: L'utilitaire FIXPAT (Patron fixe) est un programme d'édition visuelle conventionnel de Schiffler qui affiche le fichier bande dans le format de carte Jacquard avec trous. Ce programme est excellent pour

contrôler la sécurité des dessins et peut s'avérer utile comme éditeur rapide pour les patrons à problème connus et pour l'édition directe des fonctions.

Flottement: Mouvement de haut en bas d'un tissu sous l'action de l'aiguille, nommé ainsi à cause de sa ressemblance avec un drapeau flottant au vent. Souvent causé par le mauvais cadrage des matériaux. Le flottement peut entraîner un enregistrement de mauvaise qualité, une formation insuffisante de points de broderie et une agglutination de points.

Flotteurs: Points de broderie Satin plus long que la normale qui se trouvent par-dessus un dessin, ou les points de broderie faits quand l'aiguille est déconnectée du dessin ; retirés par la suite.

FMC: Un format de disque de broderie natif des machines Barudan.

Fonction: Voir [Fonction machine](#).

Fonction Aiguille

entrée/aiguille sortie: Les fonctions Aiguille entrée et Aiguille sortie font savoir à la machine s'il faut ou non faire des pénétrations d'aiguille. Vous pouvez entrer ces fonctions automatiquement en utilisant l'outil Pénétrations.

Fonction Arrêt: Si vous voulez arrêter la machine à broder pour quelle raison que ce soit pendant le processus de broderie d'un dessin, vous devez insérer une fonction Arrêt dans la séquence de broderie. S'il y a des arrêts dans un dessin, ils peuvent être lus dans EmbroideryStudio comme étant ou bien une fonction Changement de couleur ou bien une fonction Arrêt.

Fonction Changement de

couleur: Les fonctions Changement de couleur disent à la machine Schiffler de changer de couleur de fil. Dans les machines RCC/INC, la commande déplace aussi le

cadre en dessous de l'aiguille sélectionnée suivante. Elles sont insérées automatiquement quand vous sélectionnez une nouvelle couleur sur la palette.

Fonction Commencer

saut: La fonction Commencer saut commande à la machine de ne pas utiliser de pénétration d'aiguille. Lorsqu'elle est encodée dans un fichier de sortie, elle se convertit normalement en une fonction Aiguille entrée. Voir également [Fonction terminer saut](#).

Fonction de coupe: Si vous utilisez une machine pourvue d'un coupe-fils automatique, le code de coupe fera couper le fil après un point d'arrêt. Dans le logiciel, les coupures sont représentées par un triangle, un petit cercle indiquant l'endroit où la broderie recommence. La liaison coupée apparaît sous forme de pointillés. Vous pouvez ajuster les paramètres de point de liaison pour que les coupures soient ajoutées automatiquement, ou vous pouvez les ajouter vous-même.

Fonction Déposer

paillette: La fonction Déposer paillette est disponible pour les machines à broder équipées d'un distributeur de paillettes. Ces fonctions font savoir à la machine quand déposer une paillette à broder sur le tissu.

Fonction Pause: La fonction Pause est un arrêt conditionnel, toujours sur un point vide. Elle est interprétée par la machine en fonction des préférences de l'opérateur de la machine.

Fonction Pénétration du

perçoir: La fonction Pénétration du perçoir contrôle la taille du trou percé. Plus le perçoir coupe profondément, plus le trou est grand. La pénétration du perçoir sur les machines Schiffler se change valeur par valeur. Ainsi, un changement de profondeur de trois (3) unités sera automatiquement réparti par Schiffler sur trois (3) points de broderie.

Fonction Saut: Les fonctions Saut(M) font déplacer le cadre sans qu'il y ait pénétration d'aiguille, et servent à passer sans encombre d'une partie du dessin à une autre.

Fonction Terminer saut: La fonction Terminer saut commande à la machine de ne pas utiliser de pénétration d'aiguille. Lorsqu'elle est encodée dans un fichier de sortie, elle se convertit normalement en une fonction Aiguille entrée. Voir également fonction [Commencer saut](#).

Fonction vide: Un « point vide », ou point sans données, est un terme employé dans l'industrie pour désigner un point de broderie avec un mouvement de zéro (0, 0). Toutefois, EmbroideryStudio fait la distinction entre les points laissés vides intentionnellement par la programmation de la machine et les points vides accidentels, qui se produisent dans les parties petites ou pointues des formes. Une fonction vide est un point vide que le système traite comme une fonction machine. Elle n'est pas supprimée par le filtreur de petits points et est préservée lorsque les points de broderie sont régénérés ou que le dessin est redimensionné. Voir également [Saut vide](#).

Fonctions Cordon: Les fonctions Cordon entré/sorti disent à la machine d'engager ou de désengager l'appareil de cordonnage.

Fonctions Démarrer/terminer tension de perçage: Voir [Fonctions tension de perçage](#).

Fonctions Fadenleiter: Les fonctions Fadenleiter +/- commande à la machine d'augmenter ou de diminuer le mouvement Fadenleiter d'un incrément. Cela veut dire augmenter ou diminuer l'alimentation du fil parce que la section devient plus large/plus étroite.

Fonctions Feston: Les fonctions Feston entré/sorti

commande à la machine d'engager ou de désengager l'appareil de festonnage.

Fonctions Frein fil: Les fonctions Frein fil +/- disent à la machine quand il faut augmenter ou diminuer la tension d'un incrément par Frein fil.

Fonctions machine: Les fonctions machine sont des commandes destinées à une machine à broder particulière. Parmi celles-ci, citons les changements de couleur, les coupes de fil, les sauts, les arrêts machine, les aiguilles entrées/sorties et le début ou la fin de perçage. Schiffli fait la distinction entre fonctions machine « logiques » et « physiques ». Voir également [Fonctions machine logiques](#) et [Fonctions machine physiques](#).

Fonctions machine logiques: Schiffli fait la distinction entre fonctions machine « logiques » et « physiques ». La fonction machine logique est ce que vous, le numérisateur, voulez exécuter – par exemple, démarrer ou arrêter le perçage. Les fonctions logiques sont enregistrées comme « propriétés d'objet » dans le fichier dessin natif EMB de Wilcom.

Fonctions machine physiques: Lorsqu'on fait sortir des dessins, Schiffli traduit les données de dessin en points de broderie et en fonctions machine que la machine cible comprendra. Les fonctions que la machine comprend sont appelées fonctions machine « physiques »..

Fonctions Perçoir: Les fonctions Perçoir entré et Perçoir sorti sont disponibles pour les machines à broder pourvues d'un perçoir. Elles font savoir à la machine quand utiliser le perçoir au lieu d'une aiguille.

Fonctions Rouleau de fil: Les fonctions Rouleau de fil +/- disent à la machine quand augmenter ou diminuer la tension d'un incrément par Alimentation de rouleau de fil (2S-55 RCC).

Fonctions Stuepfel: Les fonctions Stuepfel entré/sorti disent à la machine quand passer du perçoir au Stuepfel. Perçoir entré active à la fois le perçoir et le Stuepfel.

Fonctions Tension de perçage. Les fonctions de démarrage/fin de tension de perçage commandent aux servo-machines de réduire l'alimentation en fil pour broder dans les jours de perçage. For Hiraoka TNS Ein, la tension de perçage annule/restaure la tension Stepp/Blatt.

Fonctions TPM: Les fonctions TPM +/- ordonnent à la machine d'augmenter ou de diminuer la vitesse de la machine par incrément.

Format de fichier expansé: Voir [Fichier machine](#).

Format de fichier natif: Un dessin qui est enregistré dans le même format que le programme dans lequel vous travaillez est enregistré en format dit « natif ». Format natif peut également s'appliquer au format de fichier requis par une machine à broder particulière. Si le dessin est enregistré sous un autre format, celui-ci est appelé « non natif ».

Format machine: Chaque machine à broder parle son langage propre. Elles ont leurs propres commandes de contrôle pour les différentes fonctions machines. Pour pouvoir être brodé, un dessin doit être dans un format compréhensible par la machine de destination. Des formats courants comprennent Barudan, Brother, Fortran, Happy, Marco, Meistergram, Melco, Pfaff, Stellar, Tajima, Toyota, Ultramatic et ZSK.

Format machine générique

Shiffli: Parce qu'il y a de nombreux types de machines Schiffli, les paramètres individuels peuvent varier d'une machine à l'autre même si les capacités restent les mêmes. Pour pallier cela, Schiffli utilise le concept de la « machine Schiffli générique ». Le format Schiffli générique prend en charge les fonctions requises pour un large éventail de types de machine.

Fractionnement alterné:

Fractionnement alterné est une variation de fractionnement Tatami. Voir également [Fractionnement défini par l'utilisateur](#).

Fractionnement automatique:

Fractionnement automatique n'affecte que le point Satin. Lorsqu'il est appliqué, il fractionne tous les points longs Satin en points plus courts. Il répartit aussi les pénétrations d'aiguille de façon aléatoire, afin qu'elles ne forment pas de ligne au milieu de la forme. Sert avant tout à éviter la présence de longs points à l'intérieur de larges colonnes, il peut aussi être utilisé pour remplacer le remplissage Tatami. Fractionnement automatique est plus proche de Satin et fonctionne bien avec les points tournants. Il crée des lignes douces et donne un peu plus de profondeur.

Fractionnement combiné:

Utilisation de différentes combinaisons de points Satin et Tatami en Fractionnement de programme pour créer divers effets avec un même patron. Il existe trois options de Fractionnement combiné – Satin dans Satin, Satin dans Tatami et Tatami dans Tatami.

Fractionnement de

programme: Un point de remplissage décoratif qui peut être appliqué à divers types d'objet là où les pénétrations d'aiguille forment un patron en mosaïque. Il existe différents

patrons prédéfinis prêts à l'utilisation.

Fractionnement défini par

l'utilisateur: Les fractionnements définis par l'utilisateur ajoutent des détails aux objets remplis via des lignes numérisées de pénétrations d'aiguille appelées « lignes de fractionnement ». Les lignes de fractionnement sont stockées comme propriétés d'objet. Elles sont conservées quand les points de broderie sont régénérés, même si vous appliquez un type de point différent.

Fractions de décalage

Tatami: Avec des remplissages Tatami, vous pouvez spécifier la manière dont chaque rang est décalé pour créer des patrons formés par les piqûres d'aiguille. Pour ce faire, ajuster soit fractions de décalage soit lignes de cloisonnement. En ajustant les fractions de décalage, vous pouvez créer des remplissages grenés dans lesquels les pénétrations de point sont plus clairement visibles.

Frange: Fils coupés et dépassant lâchement du bord d'un dessin.

Frottement de crayon:

Façon peu onéreuse de produire un échantillon de dessin de broderie. Consiste littéralement en une feuille de papier millimétré placée sur un dessin brodé et frottée légèrement avec un crayon pour produire une impression de la broderie.

Garniture: Matériau cadré ou placé par-dessus les tissus à poils ou à texture superficielle, tels que le velours côtelé ou le tissu éponge, avant la broderie. La garniture compacte la côte ou la couche de poils et maintient les points de broderie au-dessus. Il existe en une diversité de substances – emballage plastique, feuille de plastique soluble dans l'eau ou tissu à jours chimiquement traité pour se désintégrer à l'application de chaleur. Également appelée «

parementure ». Voir également [Stabilisateur](#).

Gestionnaire de

connexions: Une fonctionnalité de logiciel pour permettre l'envoi de fichiers à des dossiers partagés.

Glitz: Voir [Bling](#).

Godage: Tissu amassé par les points de broderie. Parmi les nombreuses causes de godage, il faut compter une densité incorrecte, un cadrage lâche, un manque de renforcement, une tension incorrecte ou une aiguille émoussée.

Graphique vectoriel:

Contrairement aux images trames, les graphiques vectoriels contiennent des données vectorielles. C'est un ensemble de formes géométriques et de lignes qui se combinent pour faire une image. Au lieu de pixels, ces données sont enregistrées comme un ensemble de formules mathématiques définissant des formes telles que des rectangles, des ellipses, des courbes, des étoiles polygonales, etc. Ils sont créés en utilisant des programmes de graphiques vectoriels tels que CorelDRAW® Suite graphique. Les graphiques vectoriels sont dimensionnables sans causer de distorsion et sont généralement beaucoup plus petits que les images en mode point. Voir également [Images en mode point](#).

Grille: Les lignes de quadrillage vous aident à positionner votre dessin avec précision. Quand vous démarrez votre logiciel pour la première fois, des lignes de quadrillage apparaissent par défaut.

Groupe de travail

Windows: « Groupe de travail » est un terme de Microsoft pour un réseau local de pair à pair. Les ordinateurs exécutant des systèmes d'exploitation Microsoft au sein d'un même groupe de travail peut partager des fichiers, des imprimantes ou la connexion Internet.

Heinzle: Heinzle est un format de disque Schiffli.

Hiraoka DAT: Hiraoka DAT est une version disque Schiffli du format de carte Plauen pour machine Hiraoka.

Icone: Image miniature utilisée pour l'affichage à l'écran au lieu de texte, ou en même temps que du texte. La liste des fichiers peut être affichée sous forme d'icônes avec les noms de fichier au-dessous ; les boîtes à outils qui apparaissent à gauche de l'écran sont composées d'icônes.

Illustrations: Image en mode point ou graphique vectoriel utilisés comme modèle de numérisation. Voir également [Image en mode point](#) et [Graphique vectoriel](#).

Illustrations

électroniques: Il existe deux grandes catégories de fichiers d'illustrations, toutes deux pouvant être importées dans EmbroideryStudio pour servir de toiles de fond de numérisation – illustrations vectorielles et illustrations en mode point. Pour créer des broderies de bonne qualité, vous devez choisir ou créer des illustrations appropriées dans l'un des deux formats cités.

Image de carte Schiffli: Le codage électronique des cartes Jacquard produit un « fichier bande » qui est essentiellement une « image » électronique de la carte. Schiffli fait sortir deux formats de fichier bande – T10 (pour Plauen) et T15 (pour Saurer). Voir également [Code bande](#).

Image Trame: Voir [Images en mode point](#).

Images-points: Egalement connues sous le nom d'images trame, les images en mode point ou images-points sont des images électronique faites de points ou « pixels », par contraste aux « contours » vectoriels. Chaque pixel est attaché à un emplacement à l'intérieur d'une image et a des valeurs numériques de couleur.

Le plus souvent créées dans des programmes de manipulation d'images, les images en mode point ont des extensions de fichier tels que BMP, JPG, GIF, TIF et PCX. Lorsqu'ils sont agrandis ou réduits, les dessins vectoriels préservent la qualité de l'image, alors que les images en mode point créent des problèmes de pixellisation et de dégradation d'image. Voir également [Pixels](#).

Imbriquer: L'imbrication vous permet de créer ou d'insérer un objet à un endroit précis de la séquence de broderie. Vous pouvez imbriquer un objet au milieu de la séquence de broderie d'un autre objet pour éviter de créer de longs points de liaison.

Impression

directement-sur-vêtement: L'IDV se fait comme la plupart des autres impressions à partir d'un ordinateur. L'image de l'impression est envoyée à l'imprimante IDV par le gestionnaire d'impression MS Windows® en utilisant un pilote d'impression. L'image doit avoir un arrière-plan transparent pour l'impression directe sur vêtement. L'impression directe sur vêtement nécessite une fixation à chaud pour que les images soient lavables.

Impression par

sublimation : La sublimation est similaire à l'impression directe sur vêtement, mais le procédé utilise des encres solides qui donnent une gradation de couleur plus régulière par comparaison aux encres liquides utilisées en impression directe sur vêtement. Avec l'impression par sublimation, les encres sont imprimées sur un papier antiadhésif, puis sont transférées sur un tissu ou une autre surface.

Impression par transfert à

chaud: Un procédé qui est parfois utilisé dans la production d'un dessin d'impression à des fins

commerciales, et qui fait usage de papier de transfert thermique sur lesquels on imprime des graphiques. Il est ensuite fixé à chaud sur un vêtement au moyen d'un fer à repasser ou d'une presse thermique. Ce procédé tombe dans la même catégorie que l'impression. Les imprimantes qui prennent en charge les instruments de transfert thermique ont, dans la plupart des cas, une fonction miroir automatique dans le pilote de l'imprimante, car l'image doit être imprimée à l'envers pour être transférée à chaud sur un vêtement. Voir également [Impression directement-sur-vêtement](#).

INC: La commande individuelle des aiguilles (ou INC – Individual Needle Control) était un mécanisme initialement mis au point pour les machines Saurer Pentamat par lequel chaque position d'aiguille/de perçoir sur toute la machine pouvait être activée ou désactivée individuellement, soit par le programme soit manuellement.

Informations relatives aux

dessins: Les dessins ont des propriétés, dont certaines peuvent être modifiées et d'autres non. La propriété de dessin la plus importante est sa source – Dessin natif, Contours importés, Points de broderie traités ou Points de broderie importés. D'autres propriétés sont le numéro de version du logiciel, la numérotation des points, etc. Les coloris sont aussi des propriétés du dessin entier.

INP : Format de fichier comprimé de Wilcom

Jeu de motifs: Les motifs sont stockés dans des « jeux de motifs » similaires aux polices de caractères. Il y a deux jeux de motifs prédéfinis. L'un contient des motifs simples pour les remplissages qui utilisent le même patron pour les rangs avant et les rangs arrière. L'autre jeu est destiné à l'utilisation avec des motifs en

deux parties, qui utilisent des patrons complémentaires pour les rangs avant et les rangs arrière. Vous pouvez également définir vos propres « jeux de motifs » pour organiser et classifier des motifs de votre création.

JPG: Fichier JPEG de format image-point.

Justification: Position du lettrage sur la ligne de base de la broderie.

LAN: Réseau local – un réseau câblé d'ordinateurs interconnectés et autres périphériques tels que des imprimantes.

Lecteur de disque: Les ordinateurs comportent généralement trois types de disque : un disque dur (ou disque fixe), qui stocke la masse des informations et des applications, un lecteur de disquette et un lecteur de CD ROM.

Lecteur / Scripteur: Un périphérique qui vous permet de télécharger/exporter des dessins vers et à partir d'une carte dessin. Ces cartes peuvent être achetées chez votre concessionnaire ou à des dessinateurs sur la toile. Elles peuvent contenir des dessins ou être vierges. Elles s'insèrent dans le module de broderie fixé à la machine à coudre. Le lecteur/scripteur vous permettra de garder l'ordinateur et la machine à coudre séparés l'un de l'autre.

Lettrage: Broderie utilisant des lettres ou des mots. Le lettrage, ordinairement appelé « lettrage de clavier », peut être créé à partir de styles ou de polices de caractères prédéfinis, permettant de faire varier la taille, la hauteur, l'espacement et d'autres caractéristiques.

Lettrage élastique: Effets spéciaux appliqués aux objets de lettrage pour les faire se bomber, s'étirer ou se compresser.

Lettres: Initiales ou nom constituant un monogramme.

Lettres d'une police de caractères.

Ligne de base libre: Ligne libre est le seul type de ligne de base qui n'ait pas de longueur fixe ou prédéterminée. Lorsque vous choisissez Ligne libre, la ligne de base se poursuit aussi loin que vous continuez d'ajouter des lettres. Il ne vous faut que marquer son point de démarrage. Voir également [Ligne de base](#).

Ligne de cloisonnement

Tatami: Avec des remplissages Tatami, vous pouvez spécifier la manière dont chaque rang est décalé pour créer des patrons formés par les piqûres d'aiguille. Des lignes de cloisonnement, comprenant jusqu'à huit décalages, peuvent créer plus de patrons.

Lignes de cloisonnement:

Les lignes de cloisonnement sont une méthode pour décaler les pénétrations d'aiguille dans les remplissages Tatami, utilisées, comme les fractions de décalage Tatami, pour créer des patrons de pénétrations d'aiguille ou des textures dans la broderie finie.

Lignes de coupe: Une deuxième ligne de points de passage qui forme un guide pour le découpage du tissu d'une pièce d'appliqué.

Lignes de placement: Voir [Passages de guidage](#).

Lire: Ouvrir un dessin qui a été écrit sur une carte de dessin ou sur une machine à broder.

Liste déroulante:

Commande de boîte de dialogue d'une seule ligne qui s'ouvre pour afficher une liste de choix.

Liste des points de

broderie: La liste des points de broderie affiche les données suivantes : Numéro de points de broderie, Coordonnées des points, Longueur des points, Fonction des points, Couleur des points. Quand vous sélectionnez un point de broderie sur la liste, celui-ci est

automatiquement sélectionné dans votre dessin pour être édité.

Logiciel: Programmes, tels que MS Windows® et EmbroideryStudio, qui font fonctionner votre ordinateur.

Logiciel de conversion:

Programmes qui lisent des informations, autrement que par une carte, et les transfèrent d'un format de machine à coudre à un autre.

Logo: Nom, symbole ou marque commerciale d'une société ou d'une organisation. Diminutif de logotype.

Longueur de fil de bobine:

Ce facteur offre une façon simple d'estimer plus précisément la longueur de fil requise. La valeur par défaut (100 %) convient pour un dessin contenant un mélange de types de point. Si le dessin est tout en points de Passage ou tout en points Tatami, il sera utilisé plus de fil de bobine et le facteur pourra être augmenté de, disons, 125 %. Si le dessin est tout en points Satin, le facteur pourra être réduit à, disons, 65 %.

Longueur de point:

Distance entre deux points de pénétration d'aiguille. La longueur maximale de point est mesurée en fonction des coordonnées X et Y. La longueur du point Passage peut être paramétrée pour varier automatiquement, afin de suivre les courbes serrées. Voir également [Longueur de point max./min.](#)

Longueur de point

max./min.: Les longueurs minimale et maximale de point permises à l'intérieur d'un dessin déterminent les limites externes mesurées entre les points de pénétration d'aiguille. Elles sont conditionnées par les mouvements minimal et maximal du cadre que la machine peut effectuer.

Longueur de point

variable: Le logiciel peut calculer automatiquement la

meilleure longueur pour chaque point de broderie avec l'option Longueur de passage variable. Une valeur d'écart de corde contrôle comment les points de broderie suivent les lignes numérisées.

Longueur minimale de

point: Le plus petit déplacement de cadre. C'est la distance entre deux pénétrations d'aiguille. Voir également [Point max./min..](#)

Machine à broder à capacité

USB: Une machine à broder pourvue d'un port USB sur la machine elle-même ou sur le Panneau de configuration de la machine.

Machine à ligne droite:

Machine pourvue d'aiguilles qui se déplacent verticalement sur un même point. Le pantographe pousse le dessin. La majorité des machines à broder en vente dans le commerce utilisent ce type de mouvement d'aiguille.

Machine Schiffli: Machine à broder commerciale qui utilise la combinaison aiguille-navette pour former un point de broderie. Elle est de taille massive. Certaines machines Schiffli – également appelées métiers à tisser – pèsent 10 tonnes et peuvent avoir jusqu'à 1024 aiguilles. La plupart des machines Schiffli n'ont pas de mécanisme de coupe de fil automatique ou de changement de couleur automatique. Excellentes pour la production d'emblèmes, la création de dentelle, la production de broderie sur des articles surdimensionnés et les commandes de grandes quantités.

Maillage: Mailles sur la surface de la broderie causées généralement par une mauvaise tension sur le dessus ou par des problèmes de tension. Se produit généralement lorsque le fil supérieur en polyester n'a pas été correctement tendu.

Marge d'assise: Distance entre un contour d'objet et le bord de l'assise. Augmentez

cette marge pour éviter que les points d'assise ne dépassent des points de recouvrement.

Matériel: Les composants tangibles de l'ordinateur, y compris le moniteur, le clavier, la tablette de numérisation, l'imprimante, le scanner, la machine à broder, etc.

Mélange: Voir [Mélange couleurs](#).

Mélange couleurs:

Technique de numérisation qui crée une perspective intéressante, des effets d'ombrage et de couleurs en mélangeant deux couches de couleur. Deux couleurs sont fusionnées graduellement au moyen d'un remplissage dense et ouvert.

Mémoire: L'endroit dans l'unité centrale de l'ordinateur qui stocke les informations sur lesquelles vous êtes en train de travailler. Si vous quitter le programme sans avoir enregistré les informations en mémoire, celles-ci seront perdues.

Message de confirmation:

Un message affiché par le logiciel qui vous demande si vous êtes sûr de vouloir continuer – par ex. : lorsque vous voulez supprimer un dessin.

Méthode d'entrée: Voir [Outil de numérisation](#).

Métiers à tisser: Voir [Schiffli](#).

Mise en séquence

automatique: La fonctionnalité mise en séquence automatique vous permet des objets de nature similaire – par ex. : les doigts d'une main – sans avoir à vous préoccuper ni de la séquence de broderie ni des jointures à utiliser.

Mode Paillette: Le mode Paillette permet une numérisation rapide des fonctions Déposer paillette. Voir également [Fonctions Déposer paillette](#).

Modèle de dessin: Voir [Modèle](#).

Modèle de faux diamants:

C'est l'agencement de dessin sur lequel des faux diamants sont initialement placés pour créer un « transfert de faux diamants ». C'est ce qui est créé à partir des coups ou des graveurs.

Modèle NORMAL: Le modèle NORMAL est le modèle par défaut fourni avec le logiciel. Il contient des paramètres et des propriétés courants et une sélection de styles prédéfinis. Ces styles comprennent des variations sur les paramètres de propriétés courants. Par exemple, <PRESET_SATIN_1> et <PRESET_SATIN_2> contiennent différents paramètres d'espacement de point pour le point Satin. Vous pouvez afficher ou modifier les paramètres de ces styles à tout moment. Voir également [Modèles](#)

Modèles: Les modèles sont des fichiers spéciaux servant à stocker des styles et des paramètres de propriétés par défaut. Le modèle NORMAL, qui fait partie du logiciel, offre une sélection de styles prédéfinis pour votre usage personnel. Vous pouvez les modifier pour les adapter à vos besoins et les réenregistrer dans le modèle NORMAL ou dans vos propres modèles personnalisés. Utilisez-les pour numériser des types de dessins fréquemment utilisés, cela vous évitera de définir les propriétés en cours à chaque fois. Par exemple, un modèle personnalisé peut contenir des objets standards et un spécimen de lettrage. Il peut tout simplement contenir des paramètres de point, une taille et une police de lettrage, et un ensemble de couleurs comme paramètres en cours. Ou alors, il peut contenir des paramètres spéciaux, régissant la densité, la compensation d'étirement ou l'assise pour convenir à différents tissus.

Modem: Unité servant à envoyer télégraphiquement des

données informatisées d'un ordinateur à un autre.

Moniteur: En termes informatiques, un dispositif qui accepte des signaux vidéos d'un ordinateur et affiche des informations. Les moniteurs utilisent généralement des tubes cathodiques ou des écrans plats pour projeter les images. Dans la pratique, les termes moniteur et écrans sont utilisés de façon interchangeable. En termes de numérisation, le moniteur est là où l'on peut suivre la progression de la numérisation ou de la broderie, point par point.

Monogramme: Dessin brodé composé d'une ou plusieurs lettres, généralement les initiales d'un nom. Peut également consister en bordures ou en dessins destinés à marquer la possession d'articles, tels que des vêtements, des casquettes, des mouchoirs, etc.

Mot de passe WiFi (code): Mot de passe, phrase de passe ou code (selon le type de sécurité du WiFi) qui permet de se connecter au routeur WiFi ou au point d'accès.

Motif: Éléments de dessin prédéfinis, tels que des cœurs, des feuilles ou des patrons de bordure, qui peuvent être rapidement insérés dans un dessin. D'une manière générale, les motifs consistent en un ou plusieurs objets simples et sont stockés dans un jeu de motifs spécial.

Mouvement latéral: La distance sur laquelle un cadre peut se déplacer horizontalement sur une machine Schiffl, mesurée en quarts.

MST: MST est un type de fichier Laesser. Il inclut les mêmes données de broderie que Laesser DAT. (Non pris en charge dans ES e4.)

Nom de fichier: Le nom d'un fichier, y compris son extension, par ex. : Chat.BMP.

Nom du réseau WiFi

(SSID): Identifiant d'ensemble de services (SSID) – l'identifiant unique rattaché aux informations qui sont envoyées par un réseau local sans fil.

Nombre de points de broderie:

La numérotation des points se rapporte au nombre de points dans un dessin. Dans EmbroideryStudio, un point de broderie est considéré comme un tour de machine. Voir également [Informations relatives au dessin](#).

Noms d'équipe: La fonctionnalité Nom multiples vous permet de créer des dessins de broderies à noms multiples. Par exemple, vous pouvez utiliser un même logo avec des noms différents sur des uniformes de sport ou d'entreprise sans avoir à faire des copies multiples d'un même dessin.

Numérisation: Procédé d'encodage d'un dessin. Une illustration est convertie en une série « d'objets de broderie » destinés à être lus et manipulés par une application CFAO spécialisée. Avant d'être sortie sur machine à broder, elle est convertie en « données de broderie ». Voir également [Perforer](#).

Numérisation

automatique: Jeu d'outils servant à créer des dessins de broderie en numérisant automatiquement des blocs de couleur dans des images électroniques, ou en convertissant des contours vectoriels directement en objets de broderie. Voir également [Dessin futé](#).

Numériseur: Désigne généralement la personne qui perfore ou numérise le dessin. Peut également désigner la tablette de numérisation utilisée par le numériseur. Voir également [Tablette de numérisation](#).

Objet de dessin: Voir [Objets](#).

Objet de dessin vectoriel:

Voir [Objet vectoriel](#).

Objet fractionné: Vous pouvez fractionner des objets de broderie qui ont été créés avec les outils Colonne A, Colonne B et Colonne C, si Satin, Tatami ou Fractionnement de programme est le type de point sélectionné.

Objet manuel: Quand vous ouvrez un fichier en format point de broderie sans reconnaissance de contour, il devient un objet « manuel » unique. Cet objet consiste en une série de points de pénétration d'aiguille individuels et n'a que des propriétés d'ordre général et de liaison. Quand vous transformez (redimensionner, faire pivoter, refléter) un objet manuel, la densité de points d'origine ne change pas.

Objet vectoriel: Les objets vectoriels sont dérivés de graphiques vectoriels et peuvent être créés dans EmbroideryStudio ou importés. Dans EmbroideryStudio, ils peuvent être convertis en objets de broderie, et vice versa. Vous pouvez définir des propriétés générales, telles que dimensions et position, et les réorganiser ou les transformer de la même façon que les autres objets. Voir également [Graphiques vectoriels](#).

Objets: En informatique, les « objets » sont considérés comme étant des éléments discrets qui peuvent être sélectionnés et manipulés, tels que des graphiques à l'écran. Dans la programmation axée sur les objets, les objets incluent des données et les procédures nécessaires pour utiliser ces données. Voir également [Objets de broderie](#).

Objets de broderie: Dans un dessin de broderie, vous construisez des dessins de broderie à partir de formes de base ou « objets de broderie ». On les appelle « objets » parce que ce sont des entités discrètes qui peuvent être sélectionnées et manipulées

indépendamment les unes des autres. Elles sont comme des objets vectoriels ordinaires qui possèdent certaines caractéristiques appelées « propriétés », telles que couleur, dimensions, position, etc. Ils possèdent aussi des propriétés particulières à la broderie, comme le type de point et la densité. Voir également [Objets vectoriels](#).

Options: Options dote le logiciel de fonctionnalités supplémentaires qui peuvent être achetées par les propriétaires inscrits du produit.

Ornement: Un dessin de broderie groupé qui peut consister en un ou plusieurs objets de n'importe quel type et contenir une ou plusieurs couleurs. Les ornements peuvent être placés dans huit différentes positions autour de lettres, ou centrés derrière des lettres.

Ouate: Une couche de matériau ouaté entre les tissus arrière et avant pour ajouter de l'épaisseur et de la consistance.

Outil de numérisation: Les outils de numérisation, parfois désignés sous le nom de « méthodes d'entrée », sont similaires aux outils de dessin, sauf que le résultat est un objet de broderie et non un objet vectoriel. A chaque type de forme ou d'élément de dessin correspond un type d'outil de numérisation.

Outil Point de tenue: Couramment utilisé pour maintenir en place des appliqués pour en faire une bordure décorative. Les points de broderie forment un patron en peigne.

Ouvrage d'emblèmes: De nombreuses machines Schifflli sont utilisées pour créer des emblèmes ou des logos. Toutefois, cet ouvrage n'utilise qu'un petit sous-ensemble des fonctions disponibles sur la machine Schifflli. En règle générale, les emblèmes ne contiennent pas les jours perforés ou les longs points

Satin que l'on trouve dans les dessins de dentelle. L'ouvrage d'emblèmes se brode également sur machines à têtes multiples.

Paillettes: Les paillettes sont des petits disques en plastique avec un trou, généralement au centre. Elles sont stockées sur des bobines jointes l'une à l'autre par un lien peu solide. Elles sont fixées sur tissu par placement mécanique sur la trajectoire de l'aiguille de couture.

Paillettes: Voir [Paillettes](#).

Palette de couleurs: La palette de couleurs contient une sélection de couleurs de fil adaptée à chaque dessin de broderie. Cette combinaison de couleurs, ou « coloris », représente les couleurs de fil avec lesquelles un dessin sera brodé. Voir également [Nuancier de fils](#).

Panneau de configuration:

Le panneau d'une machine à broder avec lequel l'opérateur configure la machine pour la production de broderie.

Panoramique: Utilisez Panoramique pour visualiser les parties d'un dessin qui ne sont pas visibles dans la fenêtre dessin.

Paramètre relatif du

pointeur: Ce paramètre affiche la position du pointeur en valeur absolue à partir du premier point d'aiguille du dessin. Très utile pour s'assurer que le dessin s'inscrit dans une surface donnée.

Paramètres en cours: Les paramètres de propriétés en cours remplacent ceux définis par défaut dans le modèle. A moins que vous ne les changiez intentionnellement, ils prennent les valeurs établies par défaut. En règle générale, on les modifie pour gagner du temps lors de la numérisation. Par exemple, vous pouvez prédéfinir l'espacement de point Tatami pour appliquer une certaine densité à tout nouvel objet Tatami que vous créez.

Voir également [Propriétés d'objet](#).

Paramètres tissu: Les paramètres tissu prédéfinis comprennent des paramètres pour tous les types de point de recouvrement intégral. L'espacement est prédéfini pour tous les types de point. De plus, les effets de qualité Compensation d'étirement et Assise sont également prédéfinis pour tous les types de point. Les poussées, ourdissages et tondages sont réduits par l'utilisation d'une assise convenant au type de point et au tissu. Les effets décoratifs tels que Remplissage de motifs ne sont pas affectés lorsque les paramètres tissu sont modifiés.

Paramètres usine: Ce sont les paramètres d'origine du système installé. Il vous est toujours possible de retourner à ces paramètres. Certains clients veulent créer des paramètres personnalisés adaptés au tissu qu'ils utilisent le plus fréquemment. Les paramètres « Mon tissu » sont ceux conservés dans le dessin ; ils peuvent être enregistrés dans le fichier modèle.

Parcourir: En principe, vous vérifiez la séquence de broderie d'un dessin en parcourant ce dernier par point, par segment, par couleur, par fonction machine ou par objet.

Parement: Voir [Garniture](#).

Passage de motif: Motifs qui sont reliés ensemble le long d'une ligne numérisée. Vous pouvez créer des contours décoratifs en utilisant n'importe quel motif de la liste.

Passage métier à tisser: La broderie d'un patron complet dans un rang sur une machine.

Passages de guidage: Série de points servant à aligner les broderies quand plusieurs cadres sont utilisés ou à faciliter le placement des appliqués. C'est la première couche d'appliqué brodée ; elle sert à positionner les pièces d'appliqué précoupées sur le

tissu d'arrière-plan. Voir également [Appliqué](#)

Passages de parcours: En principe, les passages de parcours servent à connecter des segments de formes complexes. Ils peuvent également connecter des objets adjacents. Comme les passages ne sont pas coupés, ils pourraient se voir sur la broderie finale. C'est pour cette raison qu'ils sont moins utilisés que les sauts comme connecteurs d'objets. Si les objets sont adjacents et que les points de liaison sont cachés, ils peuvent être utilisés.

PAT: PAT est un type de fichier Saurer SHC.

Patchwork: L'assemblage de morceaux de tissu cousus ensemble pour former une grande pièce, comme une courtpointe.

Patron: Dessin de broderie, carte, perforations, bande, disque ou agrandissement.

PCH: Format de fichier de dessin de contour Gunold ou format de fichier « comprimé ».

PCX: Format image-point pour pinceau d'ordinateur.

PDF: Portable Document Format. Utilisé pour visualiser le Manuel en ligne dans Acrobat Reader.

PEN: PEN est un type de fichier Saurer Pentamat Station. (Non pris en charge dans Schifflli e3.0.)

Pénétration du perçoir:

Vous pouvez choisir le système de numérotage pour spécifier la pénétration du perçoir : Plauen, dans lequel un est la base et sept (7) la position médiane normale, et Saurer, dans lequel zéro est la base et six (6) la position médiane normale.

Pénétrations: Les fonctions Aiguille entrée et Aiguille sortie font savoir à la machine s'il faut ou non faire des pénétrations d'aiguille. Vous pouvez entrer ces fonctions automatiquement en utilisant l'outil Pénétrations.

Pénétrations d'aiguille:

Vous pouvez visualiser des pénétrations d'aiguille dans un dessin pour vérifier la densité ou, par exemple, pour sélectionner des points de broderie à éditer.

Pentamat: Un dispositif Schifflli avancé de commutation pour aiguilles et perçoirs individuels disponible sur les machines Saurer et Laesser.

Perçage: « Jours » incorporés dans des dessins de broderie. Un instrument pointu et tranchant perce le tissu, et des points de broderie sont faits autour de l'ouverture pour clôturer les bords vifs.

Perçoir: Le perçoir est un instrument tranchant attaché aux machines à broder pour perforer les tissus. Les machines Schifflli ont des perçoirs placés sous la ligne des aiguilles qui peuvent faire des trous de diverses tailles dans le tissu.

Perforer: Conversion d'une illustration en une série de commandes destinées à être lues par l'ordinateur ou l'appareil de contrôle d'une machine à broder. Le terme désigne une méthode antérieure qui consistait à « perforer » des dessins de broderie sur bande papier. Une section de la machine, appelée un automate, lit la bande papier, ou jacquard, percée de trous représentant les points de broderie, les mouvements du pantographe et d'autres commandes. Même s'ils peuvent encore produire des bandes papier, la plupart des systèmes de numérisation stockent maintenant ces informations en formats de disque. Voir également [Numérisation](#).

Périphérique: Tout appareil connecté à un ordinateur et qui est, dans une certaine mesure, contrôlé par l'ordinateur – par ex. : une machine à broder ou une imprimante.

Périphérique de sécurité: Voir [Clé de protection](#).

Périphérique WiFi:

Périphérique capable de se connecter à un routeur Wifi ou à un point d'accès sans fil.

Personnalisé: Vous permet d'attacher des couleurs de fil à chaque code d'arrêt dans le fichier. Vous pouvez donc coder par couleur les dessins de fichier machine qui ne contiennent pas d'informations sur les adresses d'aiguille, avant d'ouvrir le fichier.

Petit court: Technique de numérisation qui place des points plus courts dans les courbes et les coins pour empêcher une accumulation inutile de points à ces endroits.

Petits points: Utilisez le filtre à petits points pour retirer automatiquement les petits points indésirables d'un dessin.

Pièce: Le morceau de tissu utilisé pour un appliqué.

Piqueuse: Les machines Schifflli et les machines à têtes multiples sont des piqueuses ou machines à point noué, qui forment les points de broderie de la même façon que les machines à coudre domestiques. L'exécution des points noués fait intervenir deux fils – un au-dessus et un au-dessous. Le fil du dessus est actionné par une aiguille, celui du dessous par une navette. Le fil du dessous « noue » le fil du dessus en place, d'où le nom « point noué ». Voir également [Piqueuse à têtes multiples](#).

Piqueuse à têtes

multiples: Les piqueuses à têtes multiples ont un châssis horizontal. Les aiguilles sont verticales et regroupées en têtes. Elles sont principalement utilisées pour broder des éléments individuels – par ex. : des badges ou des vêtements, qui sont tendus dans des cadres séparés fixés au châssis en dessous de chaque tête. Une machine à têtes multiples peut avoir jusqu'à 24 têtes, et chaque tête peut avoir 20 aiguilles ou plus. Les changements et les coupes de fil peuvent se faire

automatiquement. Voir également [Piqueuse](#).

Pixel: Un point. Par exemple, les points de lumière qui forment l'image d'un écran d'ordinateur. Plus il y a de pixels sur une surface donnée – c'est à dire, plus ils sont petits et rapprochés – plus la résolution est haute.

Pixellisation: Un effet qui se produit lorsqu'une image en mode point est agrandie de façon à ce que les pixels soient visibles à l'œil nu.

Plauen: Plauen est la région d'Allemagne d'où les machines Schiffli proviennent. Ce terme identifie à présent un type de machine Schiffli et un codage de carte Jacquard perforée. Il est également connu sous les noms d'autres fabricants, tels que Hiraoka, Comerio ou Zangs, qui en ont copié et modifié la conception originale. Avec la machine Plauen, il faut tenir le crochet de la main droite pour enfiler le fil.

PLS: PLS est un type de fichier Saurer SLC.

PMU: PMU est un format de fichier de broderie ou « expansé » de Proel.

PNG: Format de graphique vectoriel de Portable Network Graphics.

PNN: PNN est un fichier Plot utilisé dans SPES. (Non pris en charge dans Schiffli e3.0.)

Poids: Lorsqu'on parle de T-shirts, les trois catégories de poids standard sont poids moyen/valeur, poids lourd/supérieur et poids super-lourd.

Poignées d'inclinaison: Voir [Poignées de rotation](#).

Poignées de dimensionnement: Voir [Poignées de sélection](#).

Poignées de rotation: Lorsque vous sélectionnez un objet, des poignées de sélection s'affichent sur son pourtour. Si vous cliquez à nouveau sur l'objet, des poignées de rotation

et d'inclinaison apparaissent autour de l'objet. Des poignées de rotation apparaissent aux coins de l'objet et un point d'ancrage s'affiche en son centre. Les poignées d'inclinaison sont en losange et apparaissent au milieu du haut et du bas de l'objet. Voir également [Poignées de sélection](#).

Poignées de sélection: Huit petits carrés qui apparaissent de façon symétrique dans les coins et sur les bords d'un objet sélectionné. Utilisez-les pour positionner et redimensionner des objets. Voir également [Poignées de rotation](#).

Point: Unité de mesure, 10 points étant égaux à 1 mm.

Point arrière: Le Point arrière est une méthode d'entrée qui peut être utilisée pour les contours délicats. Ce point est idéal pour suivre les courbes compliquées. C'est le terme utilisé pour les rangs de points pairs (2e, 4e, 6e, etc.) dans un remplissage Tatami. Voir également [Point arrière normal](#), [Point arrière ligne de bordure](#) et [Point arrière diagonal](#).

Point arrière Diagonale: Les rangs arrière sont diagonaux et connectent les rangs avant. Le point arrière Diagonale convient parfaitement aux formes tournantes et donne de bons résultats avec Bord dentelé. Voir également [Point arrière](#).

Point arrière ligne de bordure: Les rangs sont approximativement parallèles. Les points arrière Ligne de bordure créent une bordure régulière et bien définie avec des remplissages de faible densité. Le point arrière Ligne de bordure est également appelé style Trapunto. Voir également [Point arrière](#).

Point arrière standard: Les rangs sont plus ou moins parallèles, chaque rang de points arrière étant légèrement plus court que le rang avant. Comme les rangs sont de

longueurs différentes, il y a moins de petits points sur les bords de la forme, réduisant ainsi la possibilité d'endommager le tissu. Le point arrière Standard convient parfaitement aux remplissages de haute densité. Voir également [Point arrière](#).

Point Blatt: Terme Schiffli signifiant « alimenter le fil », produisant de ce fait un long point zigzag avec des fils rapprochés les uns des autres. Adapté aux têtes multiples. Voir également [Point satin](#).

Point d'accès sans fil (WAP): Un point d'accès sans fil ou « WAP » est un périphérique matériel sur un réseau local (LAN) qui permet aux périphériques sans fil et aux réseaux câblés de se connecter.

Point d'ancrage: Point fixe utilisé lors de la rotation, le redimensionnement, l'inclinaison ou la réflexion d'un dessin.

Point d'entrée: Le point d'entrée est le point où le fil entre dans l'objet de broderie. Il devrait coïncider avec le point de sortie de l'objet précédent.

Point de broderie: Un point de broderie représente une piqûre d'aiguille ; fait également référence au fil déposé entre une piqûre d'aiguille et la suivante.

Point de chaînette: Point qui ressemble à un maillon de chaîne et qui est formé avec un fil introduit à partir du dessous du tissu. Fait sur machine manuelle ou informatisée avec un crochet qui fonctionne comme une aiguille.

Point de contour: Contour est un type de point de remplissage courbé – les points de broderie suivent les contours d'une forme, créant un effet convexe de lumière et d'ombre. Il ne fonctionne qu'avec les formes en colonne. Il en existe deux types – Standard et Spirale – les deux pouvant être appliqués à de nombreux aux objets Colonne A, Colonne B,

Colonne C ou Anneau. Contour standard peut aussi être appliqué à des objets circulaires.

Point de contour: Point de broderie, tel que le point Passage ou le point Satin, utilisé pour délimiter un objet de broderie.

Point de Passage triple: Passage triple génère chaque point de passage trois fois (ou plus) pour faire une ligne épaisse. En règle générale, cet outil est utilisé pour ajouter des bordures et des passages de détail aux dessins de broderie.

Point de recouvrement: Le point de recouvrement est la bordure autour d'une forme d'appliqué. Vous pouvez contrôler différents paramètres, y compris le type de point de recouvrement – Satin ou Point de tenue – largeur, espacement de point, et le décalage.

Point de référence: Un point qui peut être aligné à la grille. Par exemple, vous pouvez établir le point de référence de la grille au centre du dessin. Ceci est plus facile et plus rapide que de déplacer tout le dessin de broderie.

Point de remplissage: Série de points de passage ordinairement utilisés pour recouvrir des surfaces de grande taille. Différents patrons de remplissage peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la répétition de séquence des points de broderie. Également connu sous l'appellation de point Gfect.

Point de riz: Point de type chenille. Voir [Chenille](#).

Point de sortie: Le point de sortie est le point où le fil quitte l'objet de broderie. Il devrait coïncider avec le point d'entrée de l'objet suivant.

Point de tige: Un point de détail qui peut être utilisé pour délimiter des éléments ou remplir des surfaces. Il est utilisé pour les tiges et les vignes en conjonction avec d'autres points de broderie

décoratifs, ou comme contour pour les remplissages satin ou de motifs.

Point Echelle: Série de points parallèles ordinairement utilisés pour recouvrir des surfaces de grande taille. Différents patrons d'échelle peuvent être créés en modifiant l'angle, la longueur et la répétition de séquence des points de broderie.

Point Gfect: Gfect désigne de la broderie légère ou épaisse utilisée pour remplir une zone du dessin de points de passage. Il est également connu sous les noms de Ceeding ou Tatami. Voir également [Point de remplissage](#).

Point noué: Communément appelé point de verrouillage ou point de maintien, un point noué est formé de trois ou quatre points de broderie consécutifs d'un déplacement d'au moins dix points. Il devrait être utilisé à la fin de toutes les colonnes et de tous les remplissages, et à la fin de tout élément de dessin suivi de points de saut, comme les changements de couleur, ou à la fin du dessin. Peut être brodé en triangle, en étoile ou en ligne droite. Le point noué est aussi le nom du type de point formé par le crochet et l'aiguille des machines à coudre domestiques et des machines à broder.

Point Passage: Le point Passage, également appelé « point de marche », place une rangée de points le long d'une ligne numérisée. Les pénétrations d'aiguille sont placées en ordre consécutif. Passage est généralement utilisé pour broder des contours et des points de liaison. La longueur du point Passage peut être paramétrée pour varier automatiquement, afin de suivre les courbes serrées.

Point Satin: Type de point de remplissage. Formé par des points zigzag minutieusement ordonnés, il peut être brodé à n'importe quel angle et avec des longueurs variables. Le fil est

disposé en zigzag en travers d'une forme, deux points de broderie formant une colonne. C'est pourquoi il ne convient qu'aux formes étroites de petite taille. Comme les points de broderie sont pratiquement parallèles, Satin offre une bonne couverture. Il est souvent utilisé pour le lamage, la délimitation et les détails. Comme il n'y a généralement pas de pénétrations d'aiguille rompant le remplissage, le point Satin crée un effet brillant.

Point Tatami: Série de points de passage ordinairement utilisés pour recouvrir des surfaces irrégulières de grande taille. Les points de broderie sont produits en rangs qui vont et viennent d'un bout à l'autre de la forme. Ces rangs peuvent être parallèles ou légèrement tournants. Divers patrons de remplissage peuvent être créés en variant la longueur de point, l'angle ou la séquence. Également connu sous l'appellation de point Tissage.

Point Tissage: Voir [Point Tatami](#).

Point vide: Un point vide est un point noué serré (longueur zéro) utilisé en conjonction avec les points d'attache et d'arrêts ou pour remplacer ces derniers, particulièrement dans des objets remplis d'une broderie de faible densité où les points d'attache et d'arrêts pourraient se voir. Utilisez aussi des points ou des sauts vides quand le format machine sélectionné l'exige. Voir également [Saut vide](#) et [Fonction vide](#).

Point zigzag: Le point Zigzag est similaire au point Satin, mais est généralement utilisé quand le nombre de points de broderie requis est moindre. L'aiguille pénètre chaque côté de la colonne, créant un patron en zigzag avec le fil. La densité est déterminée par le paramètre d'espacement de point. Les paramètres régissant les points de remplissage Zigzag ne sont pas stockés au même endroit que les

paramètres d'assise Zigzag et Zigzag double.

Pointeur: Partie intégrante de l'affichage d'écran, le pointeur peut prendre diverses formes. Il se déplace par le biais de la souris et sert à pointer ce qu'il y a sur l'écran pour faire des sélections et à indiquer les points d'entrée. Il indique également si l'ordinateur fonctionne et si aucune entrée n'est possible.

Pointeur en I: Quand le curseur de l'ordinateur prend cette forme, il indique que du texte peut être introduit au point sélectionné. La forme est celle d'un « I » majuscule.

Pointillage: Une méthode pour créer un remplissage fait de points de passage qui serpentent à l'intérieur d'une bordure. Souvent utilisée pour l'assemblage de courtepoinette.

Points d'arrêt: Des points d'arrêt sont généralement placés avant les coupes pour empêcher les points de broderie de s'effiloche. Vous pouvez ajuster les paramètres de point de liaison pour ajouter automatiquement des points d'arrêt sous certaines conditions, ou les ajouter manuellement. Vous pouvez également inclure des fonctions de coupure, pour que les machines pourvues de coupe-fils coupent le fil automatiquement.

Points d'attache: Les points d'attache sont insérés au démarrage d'un objet pour empêcher l'effilochage des points de broderie. Ils sont insérés à l'intérieur de la forme, au niveau du deuxième point de broderie. En règle générale, vous les utilisez quand le point de liaison précédent est coupé.

Points de broderie

importés: Dessins lus à partir de fichiers de points de broderie ou « expansés », avec ou sans reconnaissance de contour, mais dont les points n'ont pas été régénérés par traitement de points de broderie. Notez que, si vous modifiez un dessin de

broderie – par exemple, en ajoutant un objet de lettrage – son état deviendra « Points de broderie traités », même si les points de broderie importés n'ont pas été régénérés.

Points de broderie traités:

Dessins lus à partir de fichiers de points de broderie ou « expansés » où les points de broderie ont été régénérés par traitement.

Points de contrôle: Les points de contrôle sont utilisés pour modifier des formes d'objet, des angles de point et des points d'entrée et de sortie. Vous pouvez modifier la forme d'un objet en déplaçant, ajoutant ou supprimant des points de contrôle sur le contour. Pour la plupart des objets, vous pouvez aussi changer les points de contrôle de points de coin en point de courbe.

Points de liaison: Les points de liaison relient des objets à l'intérieur d'un dessin. Ils se présentent sous la forme de points de passage ou de saut. Vous pouvez utiliser la configuration automatique pour générer des points de liaison, des coupures et des points d'arrêt, ou vous pouvez choisir de les ajouter manuellement. Toutefois, les points de liaison automatiques ne sont pas recommandés pour les dessins Schiffli parce que les fonctions machines ne peuvent être placées sur des points de liaison (points de broderie en position Aiguille sortie).

Points par pouce (PPP):

Mesure d'écran ou de résolution d'imprimante ; nombre de points dans une ligne d'un pouce.

Points tournants: Les objets de broderie peuvent être remplis avec des points parallèles ou tournants. Les points tournants sont des colonnes de points de broderie qui tournent pour suivre le chemin tracé par le contour d'objet. Par contraste, la broderie parallèle traverse la

forme dans un sens uniquement – par ex. : à 90° par rapport à l'horizontale, à 45°, ou à toute autre valeur paramétrée. Des objets peuvent être créés avec de la broderie tournante déjà appliquée, ou des angles de point multiples peuvent être ajoutés ultérieurement. Les points tournants sont recommandés pour les dessins contenant des formes tournantes compliquées, telles que des arbres, des animaux ou des surfaces remplies de grande taille. Les tournants se produisent généralement là où la forme change de façon marquée, en direction ou en largeur.

Police de caractères: Un ensemble de caractères de même style, notamment lettres, chiffres ou symboles typographiques. Également appelé alphabet, même s'il ne contient pas de caractère alphabétique. Voir aussi [Lettrage](#).

Police TrueType:

Technologie numérique de polices de caractères conçue par Apple et utilisée maintenant par Apple aussi bien que Microsoft dans leur système d'exploitation.

Port: Une connexion sur l'ordinateur où vous branchez le câble qui transporte des données vers un autre appareil. Les ports qui servent à connecter les périphériques portent des noms comme COM1 ou LPT1 pour vous permettre de spécifier où les périphériques sont connectés.

Port COM: Un port série standard servant à la connexion d'organes périphériques. Il peut y avoir d'autres ports si les cartes d'options internes appropriées ont été installées. L'ordinateur doit savoir quel port est utilisé par un périphérique donné – par ex. : COM1, COM2, etc.

Port parallèle: Connexion sur un ordinateur, généralement LPT1, où vous branchez le câble pour une imprimante en parallèle et/ou

une clé de protection. Les ports parallèles servent à connecter certaines machines à broder. Ils ont pour noms LPT1, LPT2, etc. Quand vous configurez une connexion machine parallèle, sélectionnez le port parallèle et le protocole requis, puis conformez-vous à la procédure d'installation de la machine.

Port série: Poste de connexion sur un ordinateur dans lequel vous branchez un périphérique de communications en série tel qu'un modem. Les ports série COM des ordinateurs individuels sont des connecteurs mâles à neuf ou à 25 points. Ils s'appellent COM1, COM2, COM3, etc. Le nombre de ports disponibles limite le nombre de périphériques que vous pouvez connecter. Le cas échéant, ajoutez des ports supplémentaires. Vous pouvez également utiliser des cartes sérieelles multiport.

Port USB: Connecteur à bus série universel, une connexion sur un ordinateur dans laquelle vous branchez la clé de protection.

Pose-cordon: Appareil spécial pour disposer un cordon ou des rubans sur une machine Schifflli.

Position: L'indicateur de position indique la position du dessin (X, Y) dans la fenêtre dessin.

Position de retrait du

cadre: Quand vous brodez des objets appliqués, vous pouvez définir une position de retrait du cadre. Ceci éloigne le cadre de l'aiguille pour faciliter le placement et le découpage des formes d'appliqué. Les paramètres de retrait du cadre déterminent la distance et la direction des déplacements du cadre.

Pouce français: Le pouce français est une mesure utilisée pour espacer les aiguilles sur les machines Schifflli (env. 27 mm Voir également [Espacement d'aiguille](#)).

PPM: Points par minute ; système pour mesurer la vitesse de passage d'une machine à broder.

PPP: Points par pouces ; système pour mesurer la densité ou le nombre de points Satin dans un pouce de broderie.

Préparation de l'image:

Nettoyage d'une image scannée avant la numérisation de broderie. Ceci peut faire intervenir l'une ou une combinaison des techniques suivantes : réduction du nombre de couleurs, ajout ou renforcement des contours, suppression du bruit, simulation de dégradé ou anticrênelage, élimination des détails superflus, détourage de sections ou élimination d'arrière-plans.

Préparation des

illustrations: Voir [Préparation de l'image](#).

Presse-papiers: Une aire de stockage temporaire dans la mémoire d'un ordinateur pour ce qui vient d'être coupé ou copié. Les images dans le presse-papiers peuvent être collées dans des dessins autant de fois que désiré.

Prêtant: Les points de broderie ont tendance à tirer le tissu vers l'intérieur, là où l'aiguille pénètre. Ceci crée des godages, et des jours se forment à l'intérieur de la broderie. Utilisez la compensation d'éirement automatique pour contrer cet effet en étirant à l'excès les contours des formes remplies.

Processeur de points: Une fonctionnalité logicielle brevetée mise au point par Wilcom International P/L. Processeur de points est une fonction du logiciel qui interprète les données de broderie « brutes » et les convertit en objets que le logiciel peut reconnaître.

Profondeur de couleur: La profondeur de couleur,

également appelée « profondeur de pixel », désigne la quantité d'informations de couleur disponibles à chaque pixel d'une image. Une image avec une profondeur de couleur de 1 bit ne peut afficher que deux couleurs. A mesure que la profondeur de couleur augmente, plus de couleurs sont disponibles – 16 couleurs (4 bits), 256 couleurs (8 bits), hautes couleurs (16 bits), couleurs vraies (24 bits).

Progiciel de dessins

vectoriels: Application logicielle qui crée ou vous permet d'éditer des graphiques vectoriels composés d'objets vectoriels distincts. Les graphiques vectoriels peuvent être redimensionnés sans perdre de leur netteté. Des exemples de programmes d'édition de vecteurs sont Adobe Illustrator, MacroMedia Freehand et Corel Draw. Voir également [Application de graphiques](#).

Progiciel de manipulation

d'images: Application logicielle qui crée ou vous permet de modifier des fichiers d'images. Vous pouvez créer des lignes et des surfaces remplies ou éditer l'image pixel par pixel en utilisant des pinceaux, des effaceurs et des outils de pulvérisation de peinture. Des exemples de programmes d'édition d'images sont Adobe Photoshop, Jasc PaintShop Pro et Corel PHOTO-PAINT®. Voir également [Application de graphiques](#).

Programme : Un programme informatique ou « application » est généralement utilisé pour une sorte particulière de travail, telle que le traitement de mots ou la gestion de bases de données.

Programme d'édition

d'images: Voir [Application de graphiques](#).

Propriétés: Voir [Propriétés d'objet](#).

Propriétés d'objet: Tous les objets de broderie dans

EmbroideryStudio contiennent des paramètres déterminants ou « valeurs ». Les valeurs stockées avec un objet deviennent ses « propriétés ». Tous les objets ont certaines propriétés en commun, telles que la taille ou la position. Il existe d'autres propriétés, plus spécifiques, qui dépendent du type d'objet. La propriété la plus importante de tout objet de broderie est son type de point.

Propriétés d'objet par défaut:

Voir [Valeurs par défaut](#).

Protocole: Le protocole de communications dépend du type de connexion entre l'ordinateur et la machine à broder. Ce sera l'un des suivants : série standard, parallèle, converti de série à parallèle (DCi) ou carte d'interface.

PS: Format vectoriel de Postscript.

Quitter: Pour quitter la fenêtre ou l'application en cours.

Raccourcissement automatique de points:

Réduit la concentration de points aux extrémités saillantes. Voir également [Raccourcissement de points](#).

Raccourcissement de point:

Lorsqu'une forme prend un virage serré, l'espacement des points de broderie à l'intérieur de la forme décroît rapidement. Ceci entraîne une concentration de points à l'intérieur et crée des interstices à l'extérieur de la forme ; plus le point est long, plus sérieux est le problème. Raccourcissement automatique de points règle ce problème en éliminant la concentration de fil. La broderie a un espacement de points régulier et égal sur toute sa surface. Cela réduit également les ruptures de fil durant la production.

Rafraîchir: Voir [Régénérer](#).

RAM: Mémoire vive, puce informatique préservant la mémoire.

Rattachage: L'opération consistant à coudre des pièces de tissu ensemble pour faire des blocs de patchwork.

Reconnaissance: Voir [Reconnaissance de contour](#).

Reconnaissance d'objets:

Voir [Reconnaissance de contour](#).

Reconnaissance de contour:

Quand vous convertissez un fichier machine en format contour, EmbroideryStudio lit les données point par point, en fonction des points faits par les pénétrations d'aiguille. Le logiciel « reconnaît » alors les types de point, les valeurs d'espacement et de longueur, les effets de point, et peut déterminer les contours d'objet.

Rectangle de sélection: Le rectangle en pointillé qui apparaît lorsque vous sélectionnez une série d'éléments. Voir également [Cadre de contour](#).

Redimensionnabilité:

Capacité d'agrandir ou de réduire un dessin. En format expansé, la plupart des redimensionnements sont limités à 10 à 20 %, car la numération des points reste constante quelles que soient les dimensions finales du dessin. Par contre, dans les formats comprimés, on peut effectuer des changements de dimensions beaucoup plus importants, car la numération des points et la densité peuvent être modifiées.

Redimensionner: Capacité d'agrandir ou de réduire les dimensions d'un dessin. En format point de broderie ou « expansé », la plupart des redimensionnements sont limités à ± 5 %, car la numération des points reste constante quelles que soient les dimensions finales du dessin. Dans les formats dessin ou « contour », on peut effectuer des changements de dimensions beaucoup plus importants, car la numération des points et la densité sont recalculées.

Redimensionner : Voir [Redimensionnement](#).

Réduction des couleurs: Voir [Préparation de l'image](#).

Réduire couleurs: Voir [Préparation de l'image](#).

Refléter: Dupliquer un objet par rapport à l'axe des Y et/ou des X. L'emplacement et l'orientation des points de broderie reflétés sont déterminés par l'emplacement et l'angle de l'axe de réflexion par rapport à la position des points de broderie d'origine.

Refléter-fusionner:

Ensemble Refléter-fusionner peut créer des copies multiples d'un même dessin, pour des badges par exemple, espacées en rangs et en colonnes pour une broderie plus rapide. Réflexion Refléter-fusionner peut dupliquer et refléter des dessins simultanément. Vous pouvez l'utiliser pour créer rapidement des bordures ou pour fusionner des répétitions en un objet symétrique, tel qu'un cœur. Couronne Refléter-fusionner peut dupliquer des objets autour d'un point central. L'outil Kaléidoscope fonctionne comme Couronne mais peut également refléter des objets.

Régénérer: L'affichage d'écran est rafraîchi. Ceci s'avère utile lorsque certaines parties de l'affichage se sont obscurcies au cours du processus d'édition. Voir également [Régénérer au ralenti](#).

Régénérer au ralenti:

Utilisé pour régénérer lentement votre dessin. Régénérer au ralenti vous permet de visualiser la séquence de broderie et la séquence des couleurs au ralenti.

Relatif: La distance à laquelle le pointeur se trouve par rapport à un point marqué auparavant, ou par rapport au point de broderie précédent.

Remettre en séquence:

Vous pouvez modifier la position d'un objet sélectionné en le coupant, puis en le collant à un autre endroit de la séquence de broderie, ou en utilisant la commande Remettre en séquence. Vous pouvez aussi remettre les objets en séquence par couleur ou avec la Liste couleurs-objets.

Remplissage complexe:

Méthode d'entrée utilisée pour numériser des formes complexes de grande taille. Permet de désigner les jours en même temps que le contour d'objet est numérisé. L'objet est ainsi numérisé comme une surface de remplissage au lieu d'être décomposé en plusieurs sections. Les objets créés de cette façon sont connus sous le nom d'objets Remplissage complexe.

Remplissage gradient: Un effet de point artistique qui varie graduellement l'espacement de point entre remplissage dense et remplissage ouvert le long d'un objet de broderie, produisant des effets d'ombrage et de couleurs qui sont difficile à réaliser à la main.

Remplissage motifs:

Remplissage motifs est un point de remplissage décoratif avec lequel vous pouvez remplir des formes plus grandes. En fonction des capacités de votre logiciel, vous pourrez aussi créer des effets spéciaux ou tridimensionnels.

Remplissage spécialisé:

Une capacité de point de remplissage qui produit un remplissage en relief ou un dessin de motifs à l'intérieur de la zone de points de remplissage, par ex : Remplissage patron

Renversement: Le point auquel le tissu est déplacé – verticalement pour continuer la broderie. Courant sur les machines Schiffli pour long tissu.

Répéter: Agencement utilisé pour faire des emblèmes ou des dessins sur une longueur de tissu et qui est répété à intervalles réguliers. La répétition du dessin est définie par la distance entre les aiguilles – le point à partir duquel le dessin se répète.

Répéter changement de

couleur (RCC): Répéter changement de couleur (RCC) est un mécanisme sur certaines machines Schiffli pour changer le patron des aiguilles actives afin de modifier le patron de répétition et/ou la couleur de fil.

Répéter dessin: Un dessin Schiffli est répété horizontalement à l'intérieur d'un cadre autant de fois que ce dernier le permet. Les valeurs de répétition augmentent par multiples de 4, jusqu'à un maximum de 96. Par exemple, le dessin peut être brodé par chacune des aiguilles (Répétition=4/4), une aiguille sur deux (Répétition=8/4) ou une aiguille sur trois (Répétition=12/4), et ainsi de suite.

Répéter séquence: Si le nombre de couleurs sélectionnées est inférieur au nombre de couleurs requises pour le dessin, les couleurs sélectionnées seront répétées. Par exemple, si votre dessin est composé de quatre couleurs et que vous n'en avez sélectionné que deux dans la liste Générer séquence d'arrêts, les couleurs 3 et 4 seront les mêmes que les couleurs 1 et 2.

Réseau: Pour relier des machines à broder au moyen d'un ordinateur central et d'un système de lecteurs de disque, généralement par le biais d'un modem ou d'une carte de réseau. Un groupe de machines reliées par un ordinateur central.

Réseau de machines WiFi

USB: Un réseau de machines à broder et d'ordinateurs connectés sans fil et pourvue de ports USB.

Résolution: La résolution détermine le nombre de points par pouce (ppp) utilisés pour créer une image. Plus la valeur est importante, plus l'image est nette, mais plus important est l'espace de stockage requis. Une résolution de 75 ppp produit généralement de bons résultats.

Résolution d'écran: Voir [Pixels](#).

Résolution de scannage:

Pour la plupart des scanners, il est nécessaire d'entrer des informations relatives à la résolution de scannage. La résolution détermine le nombre de points par pouce (dpi) utilisé pour créer un dessin graphique. Plus le nombre est important, plus l'image est nette, mais plus grande est la taille du fichier. Utilisez une résolution maximale de 300 ppp pour le scannage. Une résolution de 72 ppp (résolution de l'écran) s'avérera suffisante dans la plupart des cas. D'une manière générale, plus l'image source est petite ou plus elle contient de détails, plus la résolution doit être élevée.

Retour arrière: Utilisez Retourner en arrière et Répéter pour renforcer des contours en spécifiant le sens de la broderie. Retourner en arrière brode dans le sens inverse de la broderie initiale. Cette fonctionnalité sert à épaissir les contours faits de points de passage sans créer de points de liaison indésirables. Répétition rebrode dans la même direction et est généralement utilisé pour les formes fermées.

Remplissage tournant:

Cette est une méthode d'entrée utilisée pour numériser des formes complexes avec des points tournants. De nombreuses formes peuvent être numérisées à l'aide de cet outil. Créez des objets en cliquant la souris à gauche ou à droite pour marquer des points de référence destinés à former les contours de bordure. En numérisant les bordures à l'intérieur des formes, vous

pouvez créer des objets remplis avec jours.

Routeur WiFi: Périphérique qui offre une infrastructure de réseau de base pour un réseau domestique ou de petit bureau. Fournit un point d'accès sans fil à de nombreux périphériques sans fil pour qu'ils se connectent l'un l'autre pour accéder à l'Internet, et pour le partage de fichiers et l'impression. Parfois appelé un routeur sans fil.

RVB: RVB est pour rouge, vert et bleu. C'est le système utilisé par les moniteurs d'ordinateur pour créer de la couleur.

SAS: SAS est un format de fichier Saurer SLC, Saurer SLC RCC, Saurer SLC Standard ou Saurer Pentamat.

Satin triple: TSatin triple est souvent utilisé dans les costumes folkloriques pour simuler la broderie faite à la main qui requiert du fil plus épais. Pour des points de broderie plus épais, paramétrez le point Satin de façon à ce qu'il se répète un certain nombre de fois.

Saurer: Saurer est une marque et un type de machine Schiffli, ainsi qu'un format de codage pour carte Jacquard. Le format a trois variantes avec prise en charge des machines RCC et Pentamat plus modernes. On l'appelle parfois la « machine de la main gauche », car il faut tenir le crochet de la main gauche pour enfile le fil.

Saurer SHC: SHC est un format de code de haut niveau qui est conçu pour être indépendant des machines, afin de contrôler aussi bien les mécanismes de type Saurer que les mécanismes de type Plauen. Ce format prend en charge les coupes de fil.

Saurer SLC: SLC est un format de code Saurer de bas niveau pour dessins Schiffli.

Saut: Déplacement du cadre sans pénétration d'aiguille,

habituellement utilisé pour aller d'un point du dessin à un autre.

Saut: Déplacement du cadre sans pénétration d'aiguille, habituellement utilisé pour aller d'un point du dessin à un autre. En termes In Schiffli, un point de saut signifie un mouvement de cadre en mode Aiguille sortie.

Saut vide: Vous créez des sauts vides (0,0) manuellement dans EmbroideryStudio en numérisant avec Pénétrations sorties. Ceci empêche l'aiguille de pénétrer le tissu, obligeant la machine à se déplacer dans le dessin par une série de sauts. Utilisez aussi des points ou des sauts vides quand le format machine sélectionné l'exige. Voir également [Saut vide](#).

Scanner: Un appareil qui convertit des images physiques en images numériques pour pouvoir être stockées et manipulées par ordinateur. Le scannage vous permet de prendre des images scannées sur lesquelles fonder votre dessin de broderie.

Segments: Les objets de broderie remplis sont généralement construits comme des « segments » discrets. Des passages de parcours sont le plus souvent utilisés pour les connecter entre eux. Toutefois, tous les segments font partie d'un même objet. Lorsqu'ils se rejoignent, l'effet de contraction-étirement sur le tissu durant le processus de broderie peut créer des interstices.

Sélectionnez : Mettre un objet ou un groupe d'objets en surbrillance dans le but de les éditer. Seuls les éléments sélectionnés peuvent être édités.

Séquence: Voir [Séquence de broderie](#).

Séquence de broderie: Les objets de broderie dans un dessin forment un ordre appelé séquence de broderie. Initialement, les objets sont brodés dans l'ordre selon lequel

ils ont été créés ou dans l'ordre selon lequel le dessin a été assemblé. Vous pouvez modifier la position d'un objet sélectionné en le coupant, puis en le collant à un autre endroit de la séquence, ou en utilisant la commande Remettre en séquence. Vous pouvez aussi remettre les objets en séquence par couleur ou avec la Liste couleurs-objets.

Sérigraphie: La sérigraphie est un procédé plus complexe que le direct-sur-vêtement, elle nécessite la création d'un écran pour chacune des couleurs d'appoint (Pantone) qui constituent le dessin. Il peut même y avoir plusieurs écrans par couleur d'appoint, en fonction du nombre de couches dans le dessin. Voir également [Impression directement-sur-vêtement](#).

Simulation de dégradé:

Technique logicielle qui combine des couleurs existantes dans un arrangement en damier de pixels. Ce procédé sert à simuler des couleurs ne se trouvant pas sur la palette d'une image. Un type d'illusion d'optique créée par le positionnement de deux pixels de différente couleur l'un à côté de l'autre. L'œil humain réduit automatiquement les deux couleurs en une troisième.

Soie noire: L'appellation « soie noire » provient du fil de soie noir utilisé traditionnellement dans cette forme de broderie. Elle sert à décorer des articles tels que les mouchoirs, les serviettes de table, les nappes et les napperons.

Source du dessin: Alors que les fichiers de broderie sont essentiellement classés comme « dessin » (contour) ou « machine » (point de broderie), EmbroideryStudio fait la différence entre quatre types de fichiers – Dessin natif, Contours importés, Points de broderie traités ou Points de broderie importés. Voir également [Informations relatives au dessin](#).

Souris: Un appareil pourvu de boutons de contrôle et conçu pour rouler sur la table à côté du clavier. Quand la souris se déplace, elle met en circuit des signaux relais qui font bouger un pointeur à l'écran.

SR/SD: Format Melco Star. « Star » et « Superstar » sont des types de machine Melco (plutôt anciens).

Stabilisateur: Voir [Support](#).

Station: Voir [Répéter changement de couleur \(RCC\)](#).

STC: Format de fichier Gunold Datastitch points de broderie ou « expansé ».

Stuepfel: Stuepfel est un accessoire de machine Schifflli pour nettoyer les trous après le perçage.

STX: Format de fichier Datastitch points de broderie ou « expansé ».

Styles: Un style est un groupe de paramètres de propriétés stocké sous un nom unique. Vous pouvez enregistrer n'importe quelle combinaison de paramètres dans un style. Cela facilite l'application de ces paramètres aux objets de broderie et de lettrage sélectionnés. Quand vous appliquez un style à un objet, les paramètres du style remplacent ses propriétés en cours. Toute propriété non spécifiée dans le style conserve ses paramètres en cours.

Sublimation: Sublimation signifie passage de l'état solide à l'état gazeux puis de nouveau à l'état solide sans passer par l'état liquide. Ainsi, les particules de teinture quittent le papier sous forme de gaz, pour se lier avec un polymère – tissu ou autre matériau – et se resolidifier. Le transfert se fait sous haute température (205°C) et haute pression, garantissant ainsi que l'image pénètre le substrat et en devienne partie intégrante.

Suivi: Les directions tracées sur l'agrandissement par le dessinateur pour guider

l'avancement du perforateur et la séquence de perforation.

Support: Egalement connus sous le nom de « stabilisateurs », les supports sont des pièces de matériaux tissés ou non tissés placés sous l'élément ou le tissu faisant l'objet du processus de broderie pour procurer stabilité et support. Un support peut être cadré avec l'élément ou placé entre la plaque à aiguille de la machine et le vêtement cadré. Plus il y a de points de broderie dans un dessin, plus le support nécessaire est épais. Les supports sont disponibles en divers poids et types, tels que découpable, détachable et partant au lavage (soluble). Les brodeurs professionnels utilisent des stabilisateurs détachables pour les tissus et découpables pour les lainages. Voir également [Garniture](#).

Surveilleur: L'opérateur de la machine Schifflli qui paramètre le patron, tortille les fils, maintient les navettes, charge et décharge les machines, fait les retournements et veille aux ruptures de fil et d'aiguille. L'opérateur de la machine.

T03: T03 est une ancienne version de bande papier du fichier Barudan.

T10: T10 is un format Plauen Schifflli de Wilcom utilisé pour perforer des cartes ou comme entrée dans Electrocard ou converti en formats disquette.

T11: T11 est un format Wilcom Plauen RCC Zangs Schifflli.

T12: T12 est un format Wilcom Plauen – RCC Hiraoka Schifflli.

T13: T13 est un format Wilcom Plauen – RCC Comerio Schifflli.

T15: T15 est un format Wilcom Saurer Schifflli utilisé pour perforer des cartes ou comme entrée dans Electrocard ou converti en formats disquette.

T16: T16 est un format Saurer B Schifflli.

T18: T18 est un format Wilcom Saurer RCC Schifflli.

T19: T19 est un format Wilcom Saurer B – RCC Schifflli.

T20: T20 est un format Wilcom Saurer Pentamat Schifflli.

T21: T21 est un format Wilcom Saurer B Pentamat Schifflli.

T22: T22 est un format Wilcom Plauen Pentamat Schifflli.

Tablette: Voir [Tablette de numérisation](#).

Tablette de numérisation:

Dispositif utilisé par les numériseurs pour déterminer les pénétrations d'aiguille pour des dessins de broderie. Parfois utilisé pour remplacer la numérisation directe à l'écran. Le plus souvent, un croquis au crayon du dessin de broderie est agrandi puis collé à cette tablette. Le numériseur utilise ensuite un instrument appelé capteur pour indiquer les types de point, les formes, l'assise et les pénétrations d'aiguille.

Télécharger: Processus consistant à transférer une copie de fichier d'un ordinateur à distance ou de l'Internet vers un ordinateur ou un autre appareil, tel qu'une machine à broder.

Tension: Tension du fil lors de la formation des points de broderie. La tension du fil du dessus, tout comme la tension du fil de la bobine, doivent être paramétrées correctement. On a une bonne tension de fil lorsque environ un tiers du fil visible sur le dessous du tissu sur un point de colonne est du fil de bobine.

Test de Fox: Méthode pour tester la tension du fil et la validité du minutage. Brodez le mot FOX en lettres capitales Satin d'un pouce avec chaque barre d'aiguilles, puis examinez l'envers pour détecter s'il y a des points manquants et si le rapport entre le fil supérieur et la bobine de fil est bien

équilibré. On considère qu'il y a généralement équilibre lorsqu'il il a un tiers de fil de bobine pour deux tiers de fil supérieur. Ces lettres sont utilisées parce qu'elles font bouger le pantographe dans toutes les directions, augmentant ainsi la probabilité de découvrir les irrégularités dans le minutage.

Texte vectoriel: Objet de texte créé en utilisant l'outil de texte CorelDRAW® Suite graphique.

Tissus: Les tissus ont de nombreuses propriétés, la principale étant l'élasticité ou « prêtant ». La texture de surface, s'il y en a une, est une autre propriété qui nécessite des types d'assises différents. Quand vous choisissez un tissu pour utiliser avec un dessin particulier, le système précharge les paramètres optimisés pour ce tissu. Ceux-ci peuvent être remplacés objet par objet. Voir également [Paramètres tissu](#).

Toile d'étendue: Tissu fixé de façon permanente sur le rouleau de la machine Schiffl.

Toile de fond: Image électronique utilisée comme guide pour numériser des dessins à l'écran. Deux types sont utilisés – vecteur ou mode point. Insérez-les à partir de différentes sources de fichiers, ou copiez-collez-les en utilisant le presse-papiers de MS Windows®.

Touche de raccourci: Une frappe de touche, ou une série de frappes de touche, que vous pouvez utiliser pour exécuter une tâche au lieu d'utiliser la souris. Par exemple, Ctrl+C exécute la commande Copier.

Toute la surface: Broderie continue qui recouvre tout le produit d'une lisière à l'autre.

Traçage automatique: Traçage automatique sert à convertir des images-points en dessins vectoriels.

Traitement de points de broderie: Le calcul des informations sur les points de

broderie au moyen d'un logiciel spécialisé, permettant le redimensionnement de dessins en format expansé avec compensation de densité.

Traiter: La fonctionnalité Traiter vous permet d'ajuster la densité d'un ou de plusieurs types de point dans tout le dessin ou dans certaines parties sélectionnées. Vous pouvez changer la densité de point pour broder sur un tissu différent ou avec un autre type de fil. Ou bien, vous pouvez diminuer les coûts de production en réduisant le nombre total de points de broderie. La façon de traiter un fichier machine est semblable à celle utilisée pour le convertir en fichier dessin, à la différence que vous ne pouvez traiter que les objets ou points sélectionnés.

Transfert de faux diamants: Le dessin de faux diamants est alors prêt pour un transfert à chaud sur le produit fini – par ex. : un T-shirt.

Trapunto: Trapunto est un terme général désignant toute broderie de remplissage ouverte ; il est souvent utilisé pour les arrière-plans ou pour remplir des formes de grande taille. Dans EmbroideryStudio, l'effet Trapunto pousse les passages de parcours vers les bords des objets, afin qu'ils ne se voient pas à travers la broderie ouverte ou lâche.

Trapunto Remplissage tournant: Cette est une broderie de remplissage ouverte qui s'oriente selon les angles de point définis par l'utilisateur. Comme avec Remplissage complexe, l'effet Trapunto pousse les passages de parcours vers les bords des objets, afin qu'ils ne se voient pas à travers la broderie ouverte ou lâche.

TrueView™: TrueView™ vous montre un aperçu de ce que votre dessin aura l'air une fois brodé. Il donne à l'image d'écran une apparence tridimensionnelle.

TWAIN: Norme de l'industrie qui permet aux périphériques (tels que les scanners) de communiquer directement avec le dessin et les programmes de mise en page. Le périphérique et le programme doivent tous deux être compatibles TWAIN. Ceci vous permet d'utiliser tout scanner compatible avec TWAIN avec votre logiciel.

Type d'objet: Tout objet a un type, une forme, un type et une couleur de fil, des paramètres de broderie et une position dans l'ordre de broderie. Le type d'objet peut ou non déterminer l'apparence finale désirée de la broderie.

Type de fil: Les fils de broderie ont des épaisseurs différentes. Les types en sont A, B, C et D. La densité de points doit être paramétrée en fonction du type de point. Voir également [Épaisseur de fil](#).

Type de machine compatible: Une machine est « prise en charge » par le logiciel soit par un exécution directe dans le logiciel pour une machine particulière soit par le système d'exploitation de MS Windows® – par exemple, une imprimante compatible avec MS Windows® ou un coupeur compatible avec MS Windows®.

Type de point: Trois types de point de base sont disponibles avec les machines piqueuses – Passage, Satin et Tatami (Tissage). EmbroideryStudio en offre de nombreuses variantes.

U?? Format de fichier machine natif aux machines Barudan.

UCT: Unité centrale de traitement.

Unité machine: L'unité machine est le plus petit déplacement de cadre que la machine à broder peut effectuer. Il en existe trois types dans les machines Schiffl – Plauen (1/6 mm ou 0,1667 mm), Saurer (0,1 mm) et haute résolution WESS.

Valeurs: Les paramètres – lettres et nombres – que vous

saisissez dans les dialogues. Voir également [Propriétés d'objet](#).

Valeurs par défaut:

Paramètres prédéfinis qui déterminent des propriétés d'objet telles que l'espacement de point, ainsi que certains paramètres de système. Elles sont stockées dans le modèle de dessin. Elles sont automatiquement appliquées aux objets nouvellement créés. Elles restent « en cours », à moins que vous ne les remplaciez par de nouveaux paramètres. Voir également [Paramètres des propriétés en cours](#).

VDT: VDT est un format Hiraoka Schiffli.

VEP: Le format Hiraoka VEP est beaucoup utilisé pour les arrangements de patrons (ABC) sur les machines existantes. VEP utilise un fiche d'arrangement de petite taille qui fractionne les différentes parties d'un dessin – A est un fichier, B est un deuxième fichier, C est un troisième fichier.

WECS: Le WECS (le système ElectroCard de Wilcom) élimine le besoin en cartes Jacquard. Le WECS lit les fichiers machine T10 et T15 de Wilcom, et exécute directement l'Automat de Schiffli. Donc, vous n'avez plus qu'à enregistrer le dessin comme un fichier machine sur disquette.

WESS: WESS (le servo-système électronique de Wilcom) remplace l'Automat de Schiffli, et contrôle les mouvements de cadre directement au moyen de servo-moteurs. Il lui faut des fichiers Wilcom ESS, Hiraoka DAT, Saurer SAS, T10 ou T15 sur disquette comme entrée, et sa méthode d'opération est similaire à celle du WECS.

WIA: L'acquisition d'images Windows (WIA) est la plate-forme fixe d'acquisition d'images dans la famille Windows des systèmes d'exploitation, qui a commencé

avec Windows Millennium Edition (Windows Me) et Windows XP.

WLAN: Réseau local sans fil ou réseau WiFi.

WMF: MS Windows® Format vectoriel de métafichier.

XXX: Format de fichier Compucon point de broderie ou « expansé » sur le marché des professionnels.

Zone de liste: Dialogue d'une seule ligne qui s'ouvre pour afficher une liste de choix.

ZSK: Le format ZSK1 est pour les vieilles machines ZSK, généralement datant d'avant 1991. Le format ZSK2 est pour les machines ZSK plus récentes, celles pourvues d'un coupe-fil unique sur la partie supérieure. La coupe est le facteur distinctif le plus important entre ces deux types.

Index

A

- A main levée
 - Sélectionner, outil 80
 - créer lignes 617
 - Forme fermée, outil 616–619
 - Forme ouverte, outil 616–619
 - lisser des lignes 619
- activer sons de bouton 158
- Activer Tissu automatique
 - Sur, dialogue 289
 - tissu automatique 289
- Actualiser propriétés, outil 287
- affichage de la liste de polices 157
- Affichages de refaçonnage, barre d'outils
 - Afficher angles de point 399, 473
 - Afficher les points d'entrée/de sortie 399
 - Afficher nœuds de refaçonnage 399–404
 - Afficher poignées 399, 404
- Affiche l'écran d'accueil au démarrage 159
- Afficher
 - Afficher images-points, outil 161, 913
 - Afficher poignées bézier, outil 399, 404
 - Angle de point de broderie, outil 399
 - Angles de point, outil 473
 - bascule Image d'arrière-plan 324
 - broderie, outil 1168
 - Dessin vectoriel, outil 417
 - Fonctions, dialogue 443
 - Grille, outil 85, 163
 - Guide, outil 620
 - Images en mode point, outil 1171
 - Images-points, outil 843
 - Nœuds de refaçonnage, outil 399–404
 - outil Produit 826
 - outil, Nœuds de refaçonnage 557
 - outil, Points d'entrée et de sortie 513
 - Points d'aiguille, outil 427
 - Points d'entrée et de sortie, outil 399
 - produit 1125, 1136, 1166, 1167
 - Produit, outil 117, 324
 - Règles et guides, outil 85, 163, 165
 - Répétitions 121, 883
 - Tissu d'appliqué, outil 1304
 - Vecteurs, outil 161
- Afficher (Bibliothèque de dessins), barre d'outils
 - informations relatives aux dessins 1018
- Afficher bling
 - Aire de travail, outil 1273, 1277
 - outil 1273, 1277
- Afficher broderie, outil 60
- afficher dessin
 - Points de contrôle 399
- afficher dessin de broderie
 - afficher objets masqués 83
- Afficher dessin de broderie, dialogue Options 160
- afficher dessins 91
 - coloris 116
 - options d'affichage 103
- Afficher fonctions, outil 1197, 1237
- Afficher graphiques, dialogue Options 162
- afficher image fil de fer 162
- afficher infobulle de mesure 159
- Afficher par couleur, dialogue 106
- Afficher pénétrations d'aiguille, outil 1177
- Afficher points de broderie
 - barre d'outils 1237
 - dialogue 445
 - outil 1197
- Afficher vecteurs, outil 875, 878, 883
- Afficher, barre d'outils
 - Afficher bling 1273, 1277
 - Afficher fonctions 1197, 1237
 - Afficher grille 85, 163
 - Afficher images-point 161
 - Afficher images-points 843, 913, 1171
 - Afficher les règles et les guides 85
 - Afficher points d'aiguille 427, 1177
 - Afficher points de broderie 1197, 1237
 - Afficher produit 117, 324, 1125, 1136, 1166, 1167
 - Afficher règles et guides 163, 165
 - Afficher répétitions 121, 883
 - Afficher tissu d'appliqué 1304
 - Afficher vecteurs 161, 875–883
 - Agencer 1007
 - Changer affichage 1008
 - Démarrage et fin
 - automatiques 924, 1171
 - Encadrement automatique 926
 - Estomper graphiques 161
 - Montrer cadre 923, 929–937
 - Reparamétrer colonnes de détails 1009
 - Simulateur de broderie 111
 - TrueView 1197
- Agencer
 - Agencement 1007
 - Bibliothèque de dessins 1005
 - patrons de Fractionnement de programme 540
 - Remplissages de motifs 601
 - remplissages de paillettes 1230
- Ajouter
 - Bordure, dialogue 374
 - Couleur, outil 132
 - Couleurs d'image-point, dialogue 847
 - dialogue 146
 - dialogue, Equipe 752
 - Jours, outil 377
- ajouter
 - angles de point à remplissage complexe 472
 - coloris 306
 - coupes 507
 - Point vide / Saut vide 508
 - points d'arrêt 506
- ajouter à la palette, fichiers insérés 153
- Ajouter aux favoris 299
- Ajouter couleur, outil 135
- ajuster
 - angles de point 473
 - espacement de point satin avec espacement automatique 220
 - Espacement de point satin avec espacement fixe 225
 - espacement de point tatami 228
 - largeur de colonne 260
 - Largeur et hauteur de Remplissage de motifs 241
 - longueur de point tatami 228
- Ajuster image-point
 - dialogue 862, 914
 - outil 861, 913
- Alerte intégrité du dessin 170
- Aligner
 - à droite 358
 - à gauche 358
 - centres horizontaux, outil 358
 - centres verticaux, outil 358
 - centres, outil 358
 - en bas 358

- en haut 358
- aligner sur la grille 164, 165
- alphabets
 - affinés par l'utilisateur 784
 - convertir des polices vectorielles TrueType 778, 1109
 - convertir TrueType 781, 1116
 - convertir TrueType en polices de broderie 778, 1109
 - créer nouveaux 795
 - fusionner des fichiers 800
 - modifier 799
 - numériser à partir d'illustrations 788, 1107
 - préparer des dessins vectoriels 791
 - [Voir également](#) lettrage
- Alphabets affinés par l'utilisateur 784
- alphabets en deux couleurs 724
- Alphabets personnalisés enregistrer 795
- sélectionner 797
- analyse de durée d'exécution configurer 184
- angles
 - arrondir les coins saillants, Entrée C 485
 - faire pivoter d'un angle exact 366
 - incliner d'un angle exact 369
 - [Voir également](#) angle de point
- angles de point
 - Angles de point, outil 472
 - Retirer angles de point, outil 472
- ajouter 473
- ajouter aux remplissages complexes 472
- ajuster 473
- paramétrer pour Remplissage complexe 270
- points tournants, Colonne A 265
- Remplissage complexe/Remplissage tournant 275
- Anneau, outil 375, 628
- anticrénelage 833
- Aperçu avant impression 1262
- appariement de couleurs, automatique 846
- applications tierces 853
- appliqué
 - afficher tissus 93
 - ajuster les paramètres 1303
 - convertir des graphiques vectoriels 1297
 - convertir objets de Tournant complexe 1302
 - couper des formes 1337
 - faire sortir 1335
 - fractionner 412
 - imprimer des patrons 1335
 - numérisation 1299
 - recouvrement partiel 1312, 1313
 - valeurs de passage de guidage 1304
 - valeurs de point de bâti 1307
 - valeurs de points de recouvrement 1308
- Appliqué partiel, outil 1312
- Appliqué, outils
 - Appliqué 1299–1312
 - Appliqué partiel 1312
 - Appliqué sans jours 1299–1312
 - Combiner composants d'appliqué 1315
- Appliquer
 - Couleur en cours, outil 132
 - Jointure la plus proche, outil 1119
 - outil, Jointure la plus proche 514
 - Propriétés en cours 287
- appliquer propriétés d'objet 157
- Appliquer style dialogue 295
- outil 295
- Arrière 1
 - En arrière d'1 couleur 349
 - en arrière d'1 objet 349
- arrière-plan
 - changer de tissu 117
 - image, activer/désactiver 324
 - images, changer 320
 - images-points, scanner 842
 - transparentes 850
- arrière-plans transparents, images 850
- arrondir les coins, Colonne C 485
- assise
 - Assise 733
- Assise automatique dialogue 455–461
- outil 455–461, 523, 732
- assise
 - [Voir également](#) Assise automatique
- Attribuer fil, outil 135
- automatique
 - assise 453
 - bordures 373
 - branchement 518
 - centrage 924
 - compensation d'étirement 464
 - coupes 505
 - Couteau automatique, outil 416
 - crénage de lettres 726
 - enregistrer 151
 - espacement, [Voir](#) Espacement automatique
 - fractionner, [voir](#) Fractionnement automatique
 - mettre en séquence 350
 - points de liaison (connecteurs), [voir](#) points de liaison
 - Redimensionnement automatique, dialogue 862
 - sauts, [voir](#) Saut automatique
 - sauvegarde 151
- Avant
 - En avant d'1 couleur 349
 - en avant d'1 objet 349
- B**
 - Barre d'outils Afficher
 - Afficher produit 826
 - Démarrage et fin automatiques 822
 - barre d'outils Couleurs
 - Visualiseur de produits 826
 - barre d'outils Effets de point
 - Distorsion en 3D 606–608
 - Barre d'outils Numérisation de graphiques
 - Numériser forme fermée 590
 - Numériser forme ouverte 590
 - Barre d'outils Numérisation traditionnelle
 - outil Remplissage complexe 597
 - Utiliser motif 586
 - Barre d'outils Standard Options 810–818
 - barre d'outils Standard
 - Enregistrer un dessin 813, 820
 - Importer broderie 824
 - Ouvrir 813, 820
 - Barre d'outils Types de points de contour
 - Passage de motif 586–590
 - Barre d'outils Types de points de remplissage
 - Remplissage motifs 586, 597, 599, 601, 604
 - barre d'outils Zoom
 - Zoom sur produit 826
 - barre d'outils
 - Dockers > Estampillage 547–556
 - Dockers > Liste Couleurs-objets 521
 - Dockers > Propriétés d'objet 498–510
 - Effets de point > Assise automatique 523
 - Effets de point > Fractionnement défini par l'utilisateur 545
 - Fonction > Insérer Point d'arrêt 506
 - Fonction > Insérer un point vide 508
 - Fonction > Insérer un saut vide. 508
 - Fonction > Insérer une coupe 507
 - Fonction > Pénétrations 509
 - Points de contour > Fractionnement de programme 533–540
 - Points de remplissage > Fractionnement de programme 533–540
 - Points de remplissage > Tatami 527, 531
 - Refaçonner affichages > Afficher les points d'entrée/de sortie 513
 - Refaçonner affichages > Afficher nœuds de refaçonnage 557
 - Réorganiser > Appliquer jointure la plus proche 514
 - Réorganiser > Branchement 519

- Barre de propriétés 67
 - positionnement avec précision 357
 - redimensionner des objets 362
 - Barre Modes
 - Accueil 55
 - Afficher broderie 60
 - Bibliothèque de dessins 62
 - Espace de travail de Wilcom 56
 - Graphiques CorelDRAW 60
 - Barre Standard
 - Enregistrer un dessin 76
 - Nouveau dessin 75
 - Ouvrir récent 72
 - Ouvrir un dessin 72, 78
 - Barres d'outils
 - options d'affichage 157
 - barres d'outils
 - Barres d'outils, menu 64
 - afficher 64
 - Bibliothèque de dessins
 - Agencer 1005
 - ajouter des dossiers 1030
 - Fenêtre 1006
 - bling
 - afficher 93
 - Bling manuel, outil 1276
 - Configuration machine bling, dialogue 1340
 - configurer palette 1268
 - Editeur de palette bling
 - dialogue** 1268
 - outil** 1268
 - Edition bling, outil 1288
 - Lettrage bling, outil 1292
 - Mettre en surbrillance
 - chevauchements bling, outil 1277, 1288
 - Pas de suppression automatique des chevauchements, outil 1277, 1288
 - Remplissage bling, outil 1277
 - Suppression automatique des chevauchements, outil 1277, 1288
 - Bling, barre d'outils
 - Afficher aire de travail bling 1273, 1277, 1339
 - Bling manuel 1276
 - Editeur de palette bling 1268
 - Edition bling 1288
 - Lettrage bling 1292
 - Mettre en surbrillance
 - chevauchements bling 1277, 1288
 - Pas de suppression automatique des chevauchements 1277, 1288
 - Passage bling automatique 1273
 - Remplissage bling 1277
 - Suppression automatique des chevauchements 1277, 1288
 - blocs de couleur, fractionner 317
 - Boîte à outils
 - Ajouter des bordures 373
 - Contours et décalages 382
 - Décalages ouverts, outil 388
 - Décalages simples 380
 - Lettrage 681, 709, 710, 747, 822, 824
 - Mélange couleurs 643
 - Noms d'équipe 752
 - Boîte à outils
 - Lettrage 664–674, 693–701, 719–726, 779–797, 1110–1140
 - Monogrammes 763–774
 - Bord dentelé, outil 622, 625, 718
 - bordures
 - Ajouter bordure, outil 373
 - numériser avec Colonne C 258, 265
 - objets de décalage 382
 - paramétrer largeur 260
 - remplissages de paillettes 1233
 - automatique
 - bordures, [voir également](#) lettrage
 - bordures, numérisation pour appliqués 1296
 - branchement 518
 - outil, Branchement 519
 - utiliser l'assise automatique 523
 - utiliser la Liste Couleurs-objets 521
 - broder des dessins
 - en utilisant Gestionnaire de points 988
 - Envoyer à Gestionnaire de connexions, outil 986, 1339
 - Envoyer à Gestionnaire de points 988
 - Envoyer à Gestionnaire de points, outil 988
 - Gestionnaire de connexions 986
 - séquence, [voir également](#) séquence
 - vérifier mettre en séquence 110
 - [Voir également](#) Gestionnaire de points
 - Broderie instantanée
 - numériser automatiquement 894
 - broderie ouverte, Trapunto 639
- C**
- Cadre pas trouvé, dialogue 927
 - cadres
 - listes personnalisées 923
 - retrait du cadre (Appliqué automatique) 1310
 - sélectionner 929
 - Cadres personnalisés 933
 - cadres rectangulaires, créer 933
 - Calibrer écran 173
 - capteur de numérisation 200
 - Carré, outil 237, 630, 650
 - catalogues de dessins, imprimer 1043
 - centrer un objet, avec un curseur à réticule 357
 - Centrifuge, mise en séquence des lettres 722
 - chaînes de recherche 1029
 - Changer affichage 1008
 - chevauchement
 - Mélange couleurs 643
 - stabiliser les segments 277
 - Chevauchements
 - tolérance entre les faux diamants 1268
 - chevauchements
 - supprimer broderie 469
 - Clipart de broderie 1017
 - clipart de broderie 1017
 - Clipart de broderie, docker 1017
 - cloner des objets 336
 - CND
 - enregistrer en 1153
 - enregistrer sous 991
 - méthodes d'entrée compatibles 1156
 - tableaux de conversion 1151
 - codes, fil 146
 - coins
 - arrondir, Colonne C 485
 - chapeau 477
 - coins intelligents 477
 - fractions de coin, Colonne C 262
 - mitre 477
 - valeur de fraction 262
 - valeur de fraction de coin 262
 - Coins de recouvrement, outil 479–480
 - Coins en chapeau, outil 479–480
 - coins en mitre 477
 - Coins en mitre, outil 479–480
 - coins intelligents
 - arrondir les coins, Colonne C 485
 - Coins de recouvrement 483
 - Coins de recouvrement, outil 479–480
 - coins en chapeau 481
 - Coins en chapeau, outil 479–480
 - coins en mitre 482
 - Coins en mitre, outil 479–480
 - paramétrer des valeurs 480
 - Coller, outil 335, 346
 - Colonne A
 - outil 265–266, 561, 1127–1137, 1182
 - créer des bordures 382
 - numériser des colonnes 265
 - objets de décalage 382
 - Colonne B
 - outil 268
 - créer des bordures 382
 - objets de décalage 382
 - Colonne C
 - outil 259–263, 485
 - arrondir les coins saillants 485
 - créer des objets de décalage 382
 - fractions de coin 262
 - inverser direction des points de broderie 468
 - Numériser des colonnes et des bordures 259
 - Colonne de motifs en dégradé 604

- colonnes
 - broderie tournante 268
 - largeur, ajuster 465
 - largeur, outil Compensation d'étirement 465
 - numériser avec Colonne A 265
 - numériser avec Colonne C 258, 265
 - paramétrer largeur 260
- Color toolbar
 - Coloris en cours 116
 - Colorway Editor 106, 116
 - Couleurs d'arrière-plan et d'affichage 117, 119
 - Product Visualizer 1070
 - Visualiseur de produits 117
- coloris 306
 - afficher 116
 - changer les couleurs 115
 - couleurs d'affichage 119
- coloris multiples 306
- Color-Object List
 - dock 106
- Colorway Editor
 - dock 106, 116
- Combiner des objets
 - Combiner, outil 419
- combinaison des objets
 - Combiner composants d'appliqué, outil 1315
 - et des dessins 332
 - imbriquer 337
- command Envoyer PDF par courriel 945
- commande Exporter dessin en vectoriel 1323
- Commande finalisation du détourage 851
- Commande Inverser courbes 591
- Commandes
 - Inverser courbes 591
- commandes
 - Enregistrer comme modèle de monogramme 301, 763
 - Enregistrer comme modèle de nom d'équipe 301, 738
 - Fermer courbe avec ligne courbe 256
 - Fermer courbe avec ligne droite 256
 - Gérer fixation des paillettes 1260
 - Mettre à jour paramètres de crénage 727, 729
 - Utiliser pour l'effet florentin 584
 - Utiliser pour l'effet liquide 584
- compensation d'étirement
 - Compensation d'étirement, outil 464–465
 - appliquer 464
 - inverser direction des points de broderie 468
 - vue d'ensemble 463
- compenser l'étirement, voir compensation d'étirement
- composants de broderie, afficher 92
- composants de dessin
 - afficher 91
 - afficher les objets 92
 - visualiser graphiques 93
- composants graphiques, afficher 93
- concentration, réduire avec Raccourcissement de points 486
- Configuration CAMS, dialogue 1341, 1344
- Configuration Gestionnaire de connexions, dialogue 175
- Configuration matérielle
 - dialogue 179–182, 192
 - outil 179, 182, 192
- Configuration numériser, dialogue 195
- Configuration port série, dialogue 182
- Configuration tablette, dialogue 197–199
- Confirmer remplacement de fichier, dialogue 1326
- Connecteurs
 - à l'intérieur des objets 500
 - ajouter Point vide/Saut vide 508
 - ajuster points d'arrêt et coupes 506
 - numériser avec Aiguilles sorties 509
 - paramétrer les valeurs de coupes automatiques 505
 - paramétrer les valeurs de points d'attache automatiques 502
 - passages (automatiques) 500
 - sauts (automatiques) 498
 - types 497
- Connexion machine à broder 179
- connexions machines
 - formats compatibles 1146
 - Gestionnaire de machines 985
 - Paramètres de format machine > Avancé 209–212
 - Paramètres de format machine > Standard 203–208, 213
 - pouvant prendre en charge les paillettes 1196
- Conserver / omettre le dernier point de broderie
 - outil, Garder dernier point 511
 - outil, Omettre dernier point 511
- conserver / omettre le dernier point de broderie
 - Colonne A 265
 - Colonne B 268
- conserver les points longs 493
- Contour
 - outil 561, 561–565
 - définir des valeurs de point 565
 - fraction de décalage 565
 - Spirale 562
 - Standard 562
 - Vue d'ensemble des points Contour 561
- Contour spirale 562
- Contour standard 562
- Contour vectoriel 1259
- Contour vectoriel, outil 870
- Contour, barre d'outils
 - Numériser passage 255
 - Numériser un passage 584, 1253
- contours
 - Carré 237, 630, 650
 - changez de couleur d'affichage 119
 - Contour 561–565
 - Contour vectoriel 870, 1259
 - créer des bordures autour des objets 382
 - Fract. de programme 237
 - Fractionnement de programme 533–540
 - numériser des illustrations 899
 - Passage 216, 217, 218, 1177, 1254
 - Passage de motif 586–591, 1253
 - Passage de motifs 241
 - Passage paillette 1208–1219
 - Passage sculpture 216, 219
 - Passage triple 216, 219
 - passer de remplissage à contour, et vice versa 248
 - Point arrière 234
 - Point de tenue 237, 630
 - Point de tige 234, 235
 - points de broderie, Passage de motif 590
 - points de contrôle 249
 - Satin 220–227, 1128–1137
 - Satin en relief 221–227
 - Tatami 229
 - Zigzag 237, 630
- contours d'objet, changer couleur d'affichage 119
- Contours et décalages 382
- contours simples 216
- Convertir
 - Convertir broderie en graphiques, outil 889
 - Convertir dessins 1040
 - Convertir dessins sélectionnés, outil 1040
 - Convertir police vectorielle TrueType
 - dialogue** 782, 1117
 - vectoriels en broderie 889, 891
- convertir
 - illustrations paillettes 1246
 - objets 888
 - Paramètres de conversion, dialogue 780–1111
 - photos en dessins de broderie 904, 909
 - Voir également** tableaux de conversion
 - Convertir broderie en graphiques, outil 658, 1297
 - convertir des dessins broderie reconnaître objets/contours 965
 - reconnaître Sauts de coupe 967
 - convertir des dessins de contour EMB vers CND 991

- EMB vers CSD 993
 - limitations de conversion
 - EMB 991
 - tableau de conversion PCH 1157
 - tableaux de conversion
 - CND 1151
 - Convertir graphiques en broderie,
 - outil 889
 - coordonnées
 - longueur 89
 - paramétrage pour les objets 357
 - coordonnées de position 89
 - coordonnées X et Y,
 - paramétrer 357
 - copier
 - cloner des objets 336
 - Copier nuancier de fils,
 - dialogue 145
 - Copier, outil 335
 - Dupliquer des objets 336
 - objets 335
 - propriétés d'objet 287
 - copier-coller
 - objets 335
 - remettre en séquence 345
 - cordage 1175
 - Cordage, outil 1177
 - CorelDRAW Graphics
 - Options, dialogue 1326
 - Cotte de mailles
 - outil 649
 - point de remplissage 649
 - couches, retirer excès de
 - broderie 469
 - couleurs
 - affichage des points de
 - broderie 119
 - apparier les images aux fils 846
 - changer 309
 - changer d'arrière-plan 117
 - changer les couleurs 119
 - changer les couleurs de fil 131, 306
 - contours d'objet 119
 - copier à partir de nuanciers de
 - fils 144
 - couleurs de fil 214, 305
 - créer nuancier de fils 142
 - d'affichage Perçoir 119
 - éditer des couleurs de fil 141
 - grille, afficher 119
 - modifier des détails de fil 145
 - objets consécutifs 140
 - parcourir par 112
 - remettre en séquence par 352
 - sélectionner des objets par
 - couleur 343
 - Couleurs d'arrière-plan et
 - d'affichage
 - dialogue 321–325, 826
 - outil 117, 119, 308, 320
 - couleurs de dessin, modifier 309
 - couleurs de fil 214, 305
 - apparier 846
 - apparier à l'image 846
 - attribuer 135
 - choisir 132
 - fichiers insérés 153
 - Couleurs, barre d'outils
 - Ajouter couleur 132, 135
 - Appliquer couleur en cours 132
 - Couleur en cours, outil 132
 - Couleurs d'arrière-plan et
 - d'affichage 320
 - Éditeur de coloris 135, 306–317
 - Faire le tour des couleurs
 - utilisées 309
 - Fils 135
 - Fractionner couleur de
 - palette 317
 - Masquer couleurs inutilisées 132
 - Prélever couleur 132
 - Retirer couleur 132
 - Retirer couleurs inutilisées 132
 - Roue des couleurs 309
 - Visualiseur de produits 324
 - couper
 - fils 507
 - lignes de coupe, numériser
 - appliqué 1299
 - Couper, outil 335, 345
 - coupes
 - ajouter 506
 - fonctions de coupe 204
 - outil, Coupe 507
 - vue d'ensemble 498
 - couronne
 - Couronne, outil 393
 - créer 393
 - effet kaléidoscope 393
 - Couteau, outil 413, 1119
 - craft stitches, ripple fills 568
 - Créer
 - coloris 306
 - Alphabet, dialogue 796
 - dialogue 307
 - Lettrage affiné par l'utilisateur,
 - dialogue 785
 - Nuancier de fils, dialogue 143
 - Styles, dialogue 296
 - Tissu automatique, dialogue 291
 - créer
 - Créer cadre, dialogue 933–937
 - dialogue, Fractionnement de
 - programme 543–544
 - dialogue, Patron de
 - fractionnement 554
 - Créer fixation de paillette,
 - dialogue 1260
 - Créer forme de paillette,
 - dialogue 1259
 - Créer lettre
 - dialogue 794–796
 - Créer motif
 - dialogue 610
 - créer un lettrage
 - Formes des lettres 789, 1108
 - hauteur de lettre 789, 1108
 - largeur de lettre 789, 1109
 - monogrammes 712
 - critères de recherche 1027
 - termes réservés 1029
 - Curseur en croix 159, 357
- ## D
- décalage
 - créer des objets de décalage 382
 - Espacement automatique
 - (satin) 223
 - facteur aléatoire (Tatami) 531
 - fractions de décalage
 - (Tatami) 527
 - jours remplis (Remplissage
 - complexe) 469
 - objets 382
 - Patrons de fractionnement de
 - programme à l'écran 542
 - patrons Remplissage motifs 599
 - Points d'aiguille Contour 565
 - utiliser des lignes de
 - cloisonnement 529
 - Décalages ouverts, outil 388
 - Décalages simples 380
 - dialogue 381
 - outil 380
 - Découper des jours dans des
 - objets 377
 - défilement automatique 167
 - Définir couleur, dialogue 140
 - définir point de référence 165
 - Définir séquence des arrêts,
 - dialogue 975
 - Démarrage & fin automatiques
 - dialogue 925
 - outil 822, 924
 - Démarrage et fin automatiques
 - dialogue 826
 - outil 1171
 - densité, appliquer un espacement
 - fractionnaire 487
 - Déplacement, barre d'outils
 - Parcourir par objet 114
 - Parcourir par segment 433
 - Parcourir point par point 433, 1253
 - Déplacer
 - à la fin, outil 349
 - au début, outil 349
 - déplacer des objets
 - déplacer des cercles 407
 - en glissant-déposant 357
 - positionner avec les coordonnées
 - X:Y 357
 - repositionner 357
 - Déplacer point de broderie,
 - dialogue 432
 - déplacer pointeur après
 - défilement 168
 - déploiement
 - créer 395
 - Déployer, outil 395
 - Déposer paillette
 - fonctions, insérer 1253
 - outil 1253
 - dernier point de broderie,
 - conserver ou omettre 265–268

- désactiver
 - compensation d'éirement 464
 - coupes automatiques 505
 - Espacement fractionnaire 487
 - points d'arrêt automatiques 503
 - points d'attache automatiques 502
- Désassembler 791, 1119
- Désassembler, outil 412, 705
- désélectionnez des objets 80
- Dessin futé
 - Dessin futé 896
 - Dessin futé instantané 894
 - Dessin futé, dialogue 897
 - Garder objets graphiques 894, 896
- Dessin non natif 170
- dessins
 - combinaison 332
 - composants, exporter 1330, 1332, 1333, 1334
 - éléments, nommer 315
 - enregistrer 76
 - exporter des listes 1046
 - ouvrir 72
 - plusieurs affichages 99
 - rapports de prévisualisation 128
 - redessiner lentement 111
 - remettre en séquence 345
 - répétitions, afficher 121
- dessins de broderie
 - modèles, voir modèles
 - convertir des formats 47
 - Démarrage et fin automatiques 924
 - exporter fichiers machine 990
 - faire sortir 985
 - ouvrir des dessins de broderie 965
- dessins de paillettes
 - sortie 1262
 - visualiser 1197
- dessins vectoriels agrandis
 - changer l'échelle 198
 - créer 196
 - déplacer 199
 - inscrivez 197
 - préparer 196
- dessins zippés, afficher dans les dossiers 1011
- Dessous, outil 421
- Dessus, outil 421
- Détourer image-point, outil 851, 861, 886, 904, 909, 913
- déverrouiller des objets 340
- Déverrouiller tout, outil 340
- dialogue
 - Avertissement 515
 - Gérer équipes 752
- Dialogue Configuration
 - Gestionnaire de connexions 811
- dialogue Créer ensemble de motifs 610
- dialogue Options
 - Kiosque 810, 817–818
- Dialogue Paramètres de connexion 811
- Dialogues
 - Méthode appariement de couleurs 886, 894
- dialogues
 - Activer Tissu automatique 289
 - Afficher fonctions 443
 - Afficher par couleur 106
 - Afficher points de broderie 445
 - Agencements de noms d'équipe 741
 - Ajouter aux favoris 299
 - Ajouter bordure 374
 - Ajouter des couleurs d'image-point 847
 - Ajouter fil 146
 - Ajuster image-point 862, 914
 - Alerte intégrité du dessin 170
 - Appliquer style 295
 - Attention 515
 - Cadre pas trouvé 927
 - Calcul de la longueur 139
 - Calibrer écran 173
 - Compensation d'éirement 465
 - Configuration CAMS 1341, 1344
 - Configuration de durée d'exécution de la machine 184
 - Configuration Gestionnaire de connexions 175, 811
 - Configuration machine bling 1340
 - Configuration matérielle 179, 182–192
 - Configuration numériseur 195
 - Configuration port série 182
 - Configuration tablette 197–199
 - Confirmer remplacement de fichier 1326
 - Connexion machine à broder 179
 - Contours et décalages 382
 - Convertir des dessins de broderie 1040
 - Convertir police vectorielle TrueType 782, 1117
 - Copier nuancier de fils 145
 - Couleurs d'arrière-plan et d'affichage 321–325, 826
 - Créer agencement de noms d'équipe 745
 - Créer alphabet 796
 - Créer cadre 933–937
 - Créer coloris 307
 - Créer ensemble d'agencements 745
 - Créer ensemble de motifs 610
 - Créer fixation de paillette 1260
 - Créer forme de paillette 1259
 - Créer fractionnement de programme 543–544
 - Créer lettrage affiné par l'utilisateur 785
 - Créer lettre 794–796
 - Créer motif 610
 - Créer nuancier de fils 143
 - Créer patron de fractionnement 554
 - Créer style 296
 - Créer tissu automatique 291
 - Décalages simples 381
 - Définir couleur 140
 - Définir séquence des arrêts 975
 - Démarrage et fin automatiques 826, 925
 - Déplacer point de broderie 432
 - Désactiver Tissu automatique 289
 - Dessin futé 897
 - Dessin non natif 170
 - Éditer couleur 141
 - Éditer fonction 441
 - Éditeur de palette bling 1268
 - Éditeur de palette de paillettes 1199, 1251
 - Effets > Courbe 572
 - Emplacements de fichiers 1331
 - Enregistrer cadre sous 933
 - Enregistrer comme modèle 148
 - Enregistrer patron 1219, 1227
 - Enregistrer sous 302
 - Enregistrer sur disquette de broderie 999
 - Envoyer à Gestionnaire de connexions 986, 1341, 1344
 - Envoyer à Gestionnaire de points 988
 - Envoyer sur découpeur d'appliqué 1337
 - Envoyer sur découpeur de bling 1346
 - Envoyer sur machine CAMS 1341, 1344
 - Exporter 855, 1168, 1172
 - Exporter dessin 992–994
 - Exporter fichiers multi-décorations 1174, 1326–1333
 - Exporter vers PNG 1168, 1172
 - Formater disque de broderie 997
 - Formater lecteur de disquette 997
 - Gérer alphabets 799
 - Gérer favoris 299
 - Gérer forme paillette 1259
 - Gérer les équipes 752
 - Gérer lettrage affiné par l'utilisateur 787
 - Gérer motifs 612
 - Gérer nuanciers de fils 143–146
 - Gérer styles 296–299
 - Gérer tissus automatiques 291
 - Gestionnaire de points 988
 - Il reste du bling 1344
 - Importer 878
 - Importer broderie 332
 - Importer EPS 878
 - Importer graphique 844, 875
 - Imprimer 943
 - Imprimer dessin 1042, 1043
 - Info 927
 - Insérer fonction 437

- Insérer symbole 709–712
- Kiosque 810
- Lisser courbes 882
- Liste Noms d'équipe 741
- Liste Noms d'équipe 757
- Liste noms d'équipe 748
- Matrice noms d'équipe 758
- Mélange couleurs 644
- Mes cadres 923
- Méthode appariement de couleurs 914
- Mettre en séquence par couleur 352
- Noms d'équipe 736
- Nouveau à partir du modèle 75, 822
- Nouveau ensemble de patrons 554
- Optimiser les changements de couleur 351
- Options > Afficher dessin de broderie 160
- Options > Afficher dessin de broderie, onglet 104
- Options > Avertissements 170
- Options > Cadre 923, 930–937
- Options > Défilement 167
- Options > Editer 336
- Options > Exporter 188
- Options > Général 150, 157, 267
- Options > Grille et guides 85, 164, 930
- Options > Kiosque 810, 817–818
- Options > Refaçonner 168, 414
- Options > Visualiser graphiques 162
- Options CorelDRAW 1174, 1326
- Options d'enregistrement 992–994
- Options d'impression 943, 1042, 1335
- Options d'impression > Blocs 190, 958
- Options d'impression > Code-barres 949
- Options d'impression > Coloris 950
- Options d'impression > Dessin 953
- Options d'impression > Général 948
- Options d'impression > Info 957
- Options d'impression > Séquence d'arrêts 961
- Options d'impression > Zoom 952
- Options d'impression de catalogue 1043
- Options d'ouverture 966–975
- Options de fichiers DXF 875
- Options TrueView 160
- Ordre des noms 736
- Ouvrir 966, 979
- Ouvrir à partir du disque de broderie 995
- Ouvrir disque de broderie 995
- Ouvrir la bannière kiosque personnalisée 818
- Ouvrir un dessin 73, 78, 820
- Paramètres d'entrée des fichiers comprimés 975–982
- Paramètres d'espacement automatique 223
- Paramètres de connexion 175
- paramètres de connexion 811
- Paramètres de conversion 780, 1111
- Paramètres de durée d'exécution de la machine 184
- Paramètres de format machine > Avancé 209–212
- Paramètres de format machine > Standard 203–208, 213
- Paramètres de ligne de base 699
- Paramètres de raccourcissement de points 488
- Paramètres format machine 1196
- Paramètres tissu automatique > Remplissage
- Tatami/Fractionnement de programme 291
- Paramètres tissu automatique et lettrage 294
- Paramètres tissu automatique et satin étroit 293
- Paramètres tissu automatique et satin large 293
- Paramètres tissu automatique et stabilisateur 294
- Paramètres tissu inchangés 170
- Patron de paillettes 1216, 1246, 1247
- PhotoStitch couleur 914
- PhotoStitch récif 909
- Points de broderie changés 170
- Préparer couleurs d'image-point 862
- Propriétés (Windows Explorer) 127
- Reconnaissance - options avancées 969–974
- Redimensionnement automatique 862
- Remettre en séquence par numéro 354
- Remplir jours 379
- Renommer alphabet 799
- Renommer lettre 799
- Renommer nuancier de fils 143
- Renommer patron de fractionnement 547, 554
- Répétitions 122, 953
- Retirer petits points 477
- Retourner au paramétrage usine 303
- Roue des couleurs 309
- Saisir image-point de décoration virtuelle 1166
- Saisir image-point de dessin 78, 940
- Sélectionner format machine 68, 212, 1196
- Sélectionner nuanciers de fils 136, 143
- Sélectionner par couleur 343
- Sélectionner par type de point 344
- Sélectionner source 191
- Sélectionnez un patron pour le tissu 321
- Séquence de caractères 723–725
- Simulateur de broderie 111
- Spécial 485, 723
- Supprimer chevauchements 470
- Table de caractères 715
- Tableau de créneaux 728
- Tableau des espacements de lettres 730
- Tissu automatique 73, 289, 897, 900, 901, 902
- Tissu d'appliqué 1304
- Traiter points de broderie 449, 475
- Transformer par ligne de référence 363, 368
- direction du dépôt des points, passages de paillettes 1210
- Disque de broderie, outil 995–999
- disques de broderie formater 997
- formats 997
- ouvrir des dessins 995
- disques DOS, ouvrir des dessins de broderie 995
- Dissocier, outil 339
- distances, mesurer à l'écran 89
- docker
 - Estampille de gravure > Numériser 552
 - Estampille de gravure > Utiliser objet 550, 554
 - Estampille de gravure > Utiliser patron 547
 - Monogrammes > Bordures 774
 - Monogrammes > Dessins de broderie 763
 - Monogrammes > Lettres 767
 - Monogrammes, ornements 769
 - Noms d'équipe > Matrice noms d'équipe 757
 - Propriétés d'objet > Points de liaison (Connecteurs) 499–505
 - Propriétés d'objet > Remplissages > Fractionnement de programme 534–544
 - Propriétés d'objet > Remplissages > Tatami 528, 532
 - Propriétés d'objet, Assise automatique 523
 - Propriétés d'objet, Spécial 510
 - docker Propriétés d'objet
 - Contours > Passage de motif 587–591
 - Courbes 607–609
 - Remplissages > Remplissage

- motifs 587, 597–602
- Spécial > Lettrage 1111
- Docker, barre d'outils
- Éditeur de coloris 64
- Informations relatives aux dessins 186
- informations relatives aux dessins 942
- Liste couleurs-objets 64, 83
- Liste des points de broderie 1253
- Propriétés d'objet 64–66, 727
- dockers 276
 - Color-Object List 106
 - Colorway Editor 106, 116
 - Éditeur de coloris 141, 307, 317
 - Estampillage 1237
 - Estampillage > Numériser 552
 - Estampillage > Utiliser objet 550, 554
 - Estampillage > Utiliser patron 547
 - Fils 136, 143
 - Informations relatives au dessin > Broderie 138, 187, 1024
 - Informations relatives au dessin > Commande 1023
 - Informations relatives au dessin > Couleurs de fil 316, 1024
 - Informations relatives au dessin > Dessin de broderie 1021
 - Informations relatives au dessin > Durée d'exécution 187, 1026
 - Informations relatives au dessin > Récapitulatif 1019
 - Informations relatives aux dessins 1262
 - Liste couleurs-objets 83, 132, 317, 348, 883
 - Liste des points de broderie ??–445, 508
 - Monogrammes > Bordures 774
 - Monogrammes > Dessins de broderie 763
 - Monogrammes > Lettres 767
 - Monogrammes > Ornements 769
 - Propriétés d'objet 1219, 1239
 - Propriétés d'objet > Accordéon ??–645
 - Propriétés d'objet > Assise 523
 - Propriétés d'objet > Coins intelligents 480, 487
 - Propriétés d'objet > Compensation d'étirement 669
 - Propriétés d'objet > Contours > Carré 631
 - Propriétés d'objet > Contours > Passage 218, 1254
 - Propriétés d'objet > Contours > Passage paillette ??–1211, ??–1219
 - Propriétés d'objet > Contours > Passage triple 219
 - Propriétés d'objet > Contours > Point arrière 235
 - Propriétés d'objet > Contours > Point de tige 235
- Propriétés d'objet > Décorative > Bord dentelé 626
- Propriétés d'objet > Décorative > Trapunto 640
- Propriétés d'objet > Passage bling 1273
- Propriétés d'objet > Point de remplissage > Remplissage pointillé 633, 636
- Propriétés d'objet > Point main 622
- Propriétés d'objet > Raccourcissement 488
- Propriétés d'objet > Remplissages 301
- Propriétés d'objet > Remplissages > Ondulé 569
- Propriétés d'objet > Remplissages > PhotoSatin 904
- Propriétés d'objet > Remplissages > Point de croix 653
- Propriétés d'objet > Remplissages > Point de tenue 631
- Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage colonne de paillettes 1227, 1233, 1239, 1242
- Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage de motifs 587
- Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage pointillé paillettes 1235
- Propriétés d'objet > Remplissages > Satin 492
- Propriétés d'objet > Remplissages > Satin en relief 227
- Propriétés d'objet > Remplissages > Tatami 640
- Propriétés d'objet > Remplissages bling ??–1285
- Propriétés d'objet > Saut automatique 494
- Propriétés d'objet > Spécial > Appliqué 283, 1310
- Propriétés d'objet > Spécial > Image-point 854
- Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage ??–798, 1111
- Propriétés d'objet > Spécial > Passage de parcours 510
- Propriétés d'objet > Spécial > Photo Flash 904
- Propriétés d'objet > Spécial > Vecteur 872
- Propriétés d'objet > Assise 455, 461
- Propriétés d'objet > Compensation d'étirement 464–465
- Propriétés d'objet > Remplissages 283–285
- Propriétés d'objet > Remplissages > Satin 221–227
- Propriétés d'objet > Remplissages > Tatami 229–231
- Propriétés d'objet > Spécial > Colonne C 261–264
- Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage 666–678, 682–705, 709–730
- Propriétés d'objet > Spécial > Remplissage complexe 277
- Propriétés d'objet > Spécial > Remplissage tournant 278
- Visualiseur de produits 325
- dockers
 - Liste des points de broderie 428–??
 - Propriétés d'objet > Accordéon 642–??
 - Propriétés d'objet > Contours > Passage de motif 587–591
 - Propriétés d'objet > Contours > Passage paillette 1208–??, 1216–??
 - Propriétés d'objet > Courbes 607–609
 - Propriétés d'objet > Fractionnement de programme 534–544
 - Propriétés d'objet > Points de liaison 499–505
 - Propriétés d'objet > Remplissages > Remplissage de motifs 597–602
 - Propriétés d'objet > Remplissages > Tatami 528–532
 - Propriétés d'objet > Remplissages bling 1278–??
 - Propriétés d'objet > Spécial > Lettrage 780–??
- Dockers, barre d'outils
 - Clipart de broderie 1017
 - Color-Object List 103, 106
 - Fenêtre Vue d'ensemble 101
 - Informations relatives au dessin 125, 313, 316
 - Liste couleurs-objets 347, 354
 - Liste des points de broderie 428–444
 - Propriétés d'objet 282–300, 871
- dossiers, afficher dessins 1006
- dupliquer
 - cloner des objets 336
 - objets 336
- dupliquer options
 - décaler objets collés 154
 - position propriétés d'objet 154
- Durée d'exécution de la machine
 - Configuration, dialogue 184
 - configurer 184
 - Paramètres, dialogue 184

E

- échelle de dessin vectoriel 197
- changer 198

- Éditer couleur
 - dialogue 141
 - outil 141
- éditer des objets 398
- éditer des points
 - retirer les petits points 476
- Éditer des points de broderie 431
 - Déplacer des points de broderie 431
 - en utilisant la Liste des points de broderie 442
 - fonctions machines 434
 - insérer des points de broderie 431
- Editer fonction, dialogue 441
- Editer, menu
 - Inverser courbes 468
- Éditer, outils
 - Couteau 413
 - Couteau automatique 416
 - Désassembler 412, 705, 791
- Editeur de coloris
 - docker 307–317
 - outil 306–317
- Éditeur de coloris
 - outil 64, 135
 - docker 141
 - Éditer couleur 141
- Editeur de coloris, outils
 - Couleurs d'arrière-plan et d'affichage 308
 - Créer coloris 306
 - Renommer coloris 308
 - Supprimer coloris 308
- Editeur de palette de paillettes, dialogue 1251
- Édition de points, barre d'outils
 - Générer points de broderie 250
 - Traiter points de broderie 475
- Edition de points, outil 427–448
- EDS-III
 - enregistrer en format CND 1153
 - numériser pour 1156
 - tableau de conversion 1151
- Effacer fonction, outil 1254
- effet de contraction-étirement, compenser 277
- Effet Enveloppe
 - Enveloppe diamant 409
 - Enveloppe fanion 409
 - Enveloppe Perspective 409
 - Enveloppe pont 409
- Effet florentin, outil 577–582
- Effet liquide, outil 580–584
- Effets
 - Accordéon 642–645
 - Courbe 572, 582
- effets
 - Assise automatique 453
 - Bord dentelé 625
 - coins intelligents 477
 - compensation d'étirement 463
 - Distorsion en 3D 607–609
 - Espacement en accordéon 641
 - Mélange couleurs 643
 - Raccourcissement 488
 - raccourcissement de points 486
 - Saut automatique 493
 - Trapunto 639
- Effets de point, barre d'outils
 - Assise automatique 455–461, 732
 - Bord dentelé 622, 625, 718
 - Coins de recouvrement 479–480
 - Coins en chapeau 479–480
 - Coins en mitre 479–480
 - Compensation d'étirement 464–465
 - Effet florentin 577–582
 - Effet liquide 580–584
 - Espacement en accordéon 641
 - Espacement fractionnaire 487
 - Fractionnement flexible 574
 - Point main 622
 - Raccourcissement 488
 - Remplissage radial 571
 - Saut automatique 493
 - Trapunto 639
- Effets, barre d'outils
 - Cordage 1177
- éléments, nommer 125, 315
- Ellipse 252, 869, 1258
- EmbroideryStudio, démarrer 54
- EMF format 1323
- Emplacements de fichiers, dialogue 1331
- en cours
 - actualiser propriétés d'objet 287
 - Couleur en cours, outil 132
 - indicateur de position d'aiguille 112
 - propriétés d'objet, changer 282
- Encadrement automatique, outil 926
- Enregistrer
 - Dessin, outil 76
 - outil Dessin 813, 820
 - Cadre sous 933
 - Options, dialogue 992–994
- enregistrer
 - dessins 76
 - format CSD 993
 - Format Melco CND 991
 - propriétés d'objet dans un modèle 300
- Enregistrer patron, dialogue 1219
- Enregistrer sous
 - command PDF 129, 945
 - Commande Modèle de noms d'équipe 301, 738
 - commande, Modèle de monogrammes 763
 - dialogue 302
 - Modèle de monogrammes, commande 301
 - Modèle, dialogue 148
- Enregistrer sur disque de broderie 999
- ensemble
 - motif, modifier 612
- entrée continue 156
- Enveloppe, outils
 - Enveloppe diamant 409
 - enveloppes
 - Déformer des objets de lettrage 409
 - types 409
 - Enveloppes, outils
 - Enveloppe fanion 409
 - Enveloppe Perspective 409
 - Enveloppe pont 409
 - Envoyer à Gestionnaire de connexions 175
 - dialogue 986, 1341, 1344
 - outil 1041, 1339
 - Envoyer PDF par courriel, commande 129
 - Envoyer sur
 - Gestionnaire de connexions, dialogue 1341, 1344
 - Gestionnaire de points 988
 - machine CAMS, dialogue 1341, 1344
 - Envoyer sur découpeur d'appliqué
 - dialogue 1337
 - outil 1337
 - Envoyer sur découpeur de bling
 - dialogue 1346
 - outil 1345
 - Envoyer sur EmbroideryConnect, outil 987
 - EPS format 1323
 - Espace de travail de Wilcom
 - fenêtre dessin 56
 - espacement
 - décalage, Espacement automatique 223
 - Distribuer horizontalement 359
 - Distribuer verticalement 359
 - Espacement en accordéon 641
 - espacement ouvert (mélange couleurs) 643
 - espacement ouvert (Trapunto) 639
 - objets uniformément 359
 - utiliser Espacement automatique 220
 - Espacement automatique
 - décalage d'espacement 223
 - espacement de point 223
 - longueur de point 223
 - paramétrer des valeurs 220
 - Paramètres, dialogue 223
 - espacement des lettres
 - ajuster 672
 - automatique 730
 - changer 671
 - Espacement en accordéon
 - outil 641
 - vue d'ensemble 641
 - Espacement fractionnaire, outil 487
 - espaces, décaler des jours remplis 469
 - ESTAMPILLAGES
 - ajouter à bibliothèque 554
 - changer d'apparence 556
 - créer des patrons de points 546

- numérisation 551
- refaçonner 557
- estampillages
 - outil, Estampille de gravure 547–556
 - prédéfinis 547
 - utiliser des objets 549
- estimations
 - durée d'exécution 183
 - fil requis 138
- estimations de durée d'exécution 183
- imprimer 190
- estomper des toiles de fond 161
- Estomper graphiques 161
- estomper graphiques 162
- Etoile
 - outil 374
 - refaçonnez les objets 406
- excès de points, compensation d'étiement 463
- Exclure, outil 421
- Exemple
 - motifs, Remplissage motifs 601
 - patrons de Fractionnement de programme 540
- Exporter 1168, 1172
- exporter des dessins 990
- Exporter dessin
 - dialogue 992–994
 - Informations 188
 - Liste 1046
- Exporter fichier machine 1262
- Exporter fichier machine, outil 990
- Exporter fichiers multi-décoration
 - dialogue 1326–1333
 - outil 1326–1332
- Exporter fichiers multi-décorations
 - dialogue 1174
- Exporter vers PNG 1168, 1172
- Exporter, dialogue 855

F

- Façonnage, outils
 - Combiner 419
 - Dessous 421
 - Dessus 421
 - Exclure 421
 - Fondu 419
 - Garder objets originaux, outil 425
 - Intersection 421
 - facteur d'échelle 866
 - Faire correspondre à palette 889
 - faire correspondre à palette, fichiers insérés 153
 - Faire correspondre tout, outil 136
 - Faire le tour des couleurs utilisées, outil 309
 - Faire même
 - hauteur 364
 - largeur 364
 - largeur et hauteur 364
 - Faire pivoter

- 15° à droite 366
- à gauche de 15° 366
- outil 366
- Faire pivoter des objets
 - motifs dans Remplissage motifs 600
- faire pivoter des objets 365
 - à l'écran 365
 - en cliquant-déposant 365
 - par une valeur exacte 366
 - patrons à l'écran 602
 - Patrons de fractionnement de programme à l'écran 541
 - utiliser une ligne de référence 367
 - utiliser une ligne et un angle de référence 368
- faire sortir des dessins
 - en différents formats 985
- faux diamants
 - numériser 1265
 - placement machines 1339
 - type de production 1268
- favoris, attribuer des styles favoris 298
- Fenêtre Vue d'ensemble, outil 101
- fenêtres fractionnées 99
- Fermer courbe avec ligne courbe, commande 256
- Fermer courbe avec ligne droite, commande 256
- feuille de programmation de production
 - Aperçu 128
 - impression 942
 - imprimer 942, 1322
 - paillettes 1262
- feuilles de programmation, Voir feuilles de programmation de production
- Fichier de sortie CSV 188
- fichiers « tout-en-un » 69
- fichiers CDR, support accru 1015
- fichiers comprimés
 - Paramètres d'entrée des fichiers comprimés, dialogue 975–982
- fichiers de dessin
 - Convertir 1040
 - envoyer sur machine 1041
 - filtre 1012
 - imprimer 1041
 - localiser 1027
 - nouveau à partir de sélection 1016
 - ouvrir 1013
 - recherches, dans la bibliothèque 1027
 - vue d'ensemble 69
- fichiers EMT 301
- fichiers joints 78
- Fichiers machine
 - formats compatibles 1142
 - options de conversion 965
 - Ouvrir 965
 - ouvrir 1014
 - réattribuer des couleurs 975

- reconnaissance de points de broderie 965
- transformer en objets 965
- vue d'ensemble 70
- fil requis, estimer 138
- file formats
 - paillettes 1195, 1262
- Fils
 - docker 136, 143
 - outil 135
- files
 - appariement des couleurs 846
 - code 146
 - densité 147
 - épaisseur 223
 - marques 146
 - type 147
 - types 223
- Fils, barre d'outils
 - Attribuer fil 135
 - Faire correspondre tout 136
 - Sélectionner nuanciers de fils 135
- filtrage des bruits, images 836
- filtrer des points de broderie
 - par fonction 442
 - par longueur de point 444
- Finaliser détourage, outil 851
- Fonction, barre d'outils
 - Insérer fonction 437, 1253
 - Pénétrations 1182
 - Perçoirs 1182
- Fonctionnalités héritées, barre d'outils
 - Configuration matérielle 179, 182, 192
 - Disque de broderie 995–999
 - Envoyer à Gestionnaire de points 988
- Fonctions
 - Arrêt 208
 - Fin du dessin 208
- fonctions
 - Déposer paillette 1253
- Fonctions de changement de couleur 205
- fonctions Fin du dessin 208
- Fonctions machines
 - vitesse 211
- fonctions machines
 - Arrêts 435
 - changement de couleur 434, 435
 - coupe de fil 435
 - coupes 434
 - en utilisant 437
 - insérer manuellement 437
 - paillettes
 - activées/désactivées 434
 - perçage 436
 - perçoirs entrés/sortis 434
 - Sauts 434–435
 - types 434
- Fondu, outil 419
- Format
 - Disque de broderie 997
 - Lecteur de disquette 997

format CSD, enregistrer sous 993
 Format PNG 1330, 1332, 1333, 1334
 formats
 EPS, EMF 1323
 types de machine 1146
 formats de dessin
 ancien format ESD 69
 PCH Gunold 69
 Wilcom INP, 69
 formats de fichiers natifs 71
 formats machines
 changer 985
 créer des formats personnalisés 213
 Dahao 1195
 début du dessin/fin du dessin 210
 modifier des valeurs 208
 paillettes 1195, 1262
 sélectionner 68, 75
 séquence de changement de couleur 209
 valeurs avancées 209
 formes
 lignes de base, refaçonner 694
 numérisation 253
 numérisation de bloc 268
 numériser en utilisant la numérisation de bloc 268
 formes complexes
 ajouter des jours 274
 numérisation 270
 formes de base, numériser 376
 Formes de base, outil 376, 870, 1258
 formes de paillettes, créer 1258
 formes non fermées, numériser 253
 Fract. de programme
 Fract. de programme, outil 718
 Fractionnement de programme, outil 237
 Fractionnement automatique 492
 Fractionnement de programme
 ajuster l'espacement à l'écran 541
 Appliquer 533
 créer des patrons 543
 décaler des patrons à l'écran 542
 éditer les patrons de 544
 faire pivoter des patrons à l'écran 541
 fractionnements combinés 535
 incliner des patrons à l'écran 541
 modifier des agencements à l'écran 540
 outil, Fractionnement de programme 533–540
 patrons d'agencement 540
 redimensionner des patrons à l'écran 541
 remplir des formes avec 534
 Fractionnement flexible, outil 574
 fractionnements combinés
 Satin dans Satin 536

Satin dans Tatami 536
 sélectionner 535
 Tatami dans Tatami 536
 types 535
 Fractionner
 Couleur de palette, outil 317
 fractionner
 commande
Fractionner objet 433
 en arrière d'1 objet 433
 fractionnements combinés 535
 lignes 545
 objets 433
 utiliser des lignes de fractionnement 545
 utiliser Fractionnement automatique 492

G
 Garder
 objets graphiques, outil 889
 objets originaux, outil 425
 Générer points de broderie, outil 250
 Gérer
 Alphabets, dialogue 799
 Diagrammes de fils, dialogue 143–146
 Dialogue Motifs 612
 emplacements dans bibliothèque de broderie, outil 1030
 favoris, dialogue 299
 Forme de paillette, dialogue 1259
 Lettrage affiné par l'utilisateur, dialogue 787
 Styles, dialogue 296–299
 Tissu automatique 291
 Gérer dessins, barre d'outils
 Convertir des dessins sélectionnés 1040
 Envoyer à Gestionnaire de connexions 1041
 Exporter liste de dessins 1046
 Gérer emplacements dans bibliothèque de broderie 1030
 Imprimer sélection 1041
 Imprimer sélection sur catalogue 1043
 Nouveau à partir de sélection 845, 1016
 Ouvrir sélection 1013
 Gestionnaire de points
 Gestionnaire de points 988
 Envoyer à Gestionnaire de points, outil 988
 grade A, B, C, D 71
 graded motif runs 593
 graphiques
 convertir des images à niveaux de gris 904, 909
 convertir en appliqué 1297
 EMF, EPS 1323
 ouvrir fichiers récents 1015

progiciels, relier 853
 Graphiques CoreIDRAW
 créer un lettrage 658
 Fenêtre dessin 1167, 1171
 fenêtre dessin 60, 861
 Options, dialogue 1174
 graphiques vectoriels
 afficher 93
 convertir des illustrations 880
 convertir en appliqué 1297
 en cours de chargement 878
 importer et exporter 875
 lisser 882
 numérisation automatique 868
 refaçonner 882
 grille
 afficher 85
 aligner sur grille 165
 couleur d'affichage 119
 espacement 164
 groupe d'onglets 99
 Grouper, outil 338
 Guide rayon cercle intérieur, outil 620
 Gunold, opening PCH files 1157

H
 hauteur, mettre des objets à la même taille 364

I
 Il reste du bling, dialogue 1344
 illustrations
 choisir 831
 convertir en dessins vectoriels 880
 dessins vectoriels 868
 dessins vectoriels agrandis 196
 en cours de chargement 878
 images anticirnelées 833
 Images en dégradé 832
 Images scannées 832
 Numériser automatiquement 893
 paillettes 1246
 images
 affiner 840
 Affiner les contours 836
 apparier couleurs de fil 846
 changer d'arrière-plan 320
 délinéées et images non délinéées 834
 détourer 851
 éditer 853
 en cours de chargement 878
 estomper des images-point 161
 filtrage des bruits 836
 images en mode point 843
 insérer images en mode point 878
 lisser des images en mode point 854
 nettoyer 834

préparation 833
 préparation de l'image 833
 réduction de couleurs 834
 scanner image-point 842
 images-points
 afficher 93
 anticrénelage 833
 en dégradé 832
 estomper 161
 insérer 878
 lisser 854
 scannées 832
 scanner 842
 types de fichier 878
 utiliser comme toiles de fond 843
 Importer broderie
 dialogue 332
 outil 332, 824
 Importer EPS, dialogue 878
 Importer graphique
 dialogue 844, 875, 878
 outil 843, 878, 913, 1171
 impression
 Aperçu avant impression,
 outil 128
 Imprimer 943
 Imprimer, outil 943
 Options d'impression,
 dialogue 1335
 Imprimer dessin 1042, 1043
 Imprimer maintenant,
 commande 129, 945
 Imprimer options catalogue,
 dialogue 1043
 Imprimer sélection sur catalogue,
 outil 1043
 Imprimer sélection, outil 1041
 imprimer un dessin
 enregistrer en PDF 129, 945
 Envoyer le dessin en fichier joint
 PDF 129, 945
 envoyer sur imprimante 129, 945
 Incliner des objets
 d'un angle exact 369
 patrons à l'écran 603
 Patrons de fractionnement de
 programme à l'écran 541
 incliner des objets
 avec les poignées de
 rotation 369
 en cliquant-déposant 369
 Incliner, outil 369
 indicateur de position d'aiguille 112
 Info, dialogue 927
 Informations relatives au dessin
 outil 313, 316
 Informations relatives au dessin,
 dossier 125, 1262
 Broderie 138, 187, 1024
 Commande 1023
 Couleurs de fil 316, 1024
 Dessin de broderie 1021
 Durée d'exécution 187, 1026
 Récapitulatif 1019
 Informations relatives aux dessins
 outil 186

afficher 1009
 gérer 1018
 informations relatives aux dessins
 outil 942, 1018
 inscrivez dessins vectoriels
 agrandis 197
 insérer
 images-points 878
 objet dans un autre 337
 points de broderie 431
 un dessin dans un autre 332
 insérer dessin de broderie,
 Clipart 1017
 Insérer fonction
 dialogue 437
 outil 437, 1253
 Insérer symbole, dialogue 709–712
 Insérer vide
 outil, Point de broderie 508
 outil, Saut 508
 interconversion d'objets 888
 Intersection, outil 421
 inverser broderie
 direction 468
 Retourner arrière et répéter 468
 Inverser courbes, commande 468
 italiques, lettrage 668

J

joindre
 créer des jointures lisses 266
 objets, voir points de liaison
 jointure la plus proche 158
 Jours
 Ajouter jours 377
 Numériser les perforations de
 trous 1182
 jours
 ajouter aux formes
 complexes 274
 remplir des jours 469
 Jours, outils
 Ajouter jours 377
 Pas de jour 377
 Remplir jours 379
 justification, lettrage 668

K

kaléidoscope
 Kaléidoscope, outil 393
 utilisé avec couronne 393
 Kiosque
 dialogue 810
 Monogrammes 809
 Panneau Choisir dessin 806
 Panneau de personnalisation 806
 panneau de personnalisation 808

L

largeur, mettre des objets à la
 même taille 364

lettrage

Lettrage, outil 664–674, 693–
 701, 709–710, 719–726, 779–
 797, 1110–1140
 Lettrage, outils 681–683
 outil Lettrage 747, 822, 824
 Lettrage, outil 722–724
 ajouter aux dessins de
 broderie 40
 Ajuster des lettres
 individuellement 688
 ajuster les paramètres de point
 Satin 716
 alphabets en 2 couleurs 724
 appliquer l'art du lettrage 409
 art, appliquer 409
 bordures automatiques 373
 caractères spéciaux et
 symboles 709
 colorier 693
 colorier à l'écran 693
 convertir des lettres
 TrueType 779
 créer dans fenêtre dessin 660
 créer des polices de broderie à
 partir de polices TrueType 778,
 1109
 créer en CorelDRAW
 Graphiques 658
 créer monogrammes 712
 créneaux 726
 éditer 681
 espacement des lettres 671
 espacement des lignes 671
 espacement des mots 671
 formater 668
 fractionner 412
 garder les valeurs initiales des
 points de broderie 724
 générer des points de
 broderie 250
 Méthode de jointure Comme
 numérisé 725, 1074
 Méthode Jointure inférieure 725
 Méthode jointure inférieure 1074
 Méthode jointure la plus
 proche 725, 1074
 méthodes de jointure 724
 noms, voir noms
 Pointeur en I 693
 refaçonner à l'écran 691
 refaçonner des lignes de base
 courbées 694
 refaçonner la ligne de base 694
 sélectionner des symboles 709
 séquence de broderie 722
 Tableau des espacements de
 lettres 730
 transformer avec l'outil
 Refaçonner objet 690
 Voir également alphabets
 Voir également lignes de base
 lettrage, espacement des mots 671
 lettres personnalisées,
 enregistrement 793
 Ligne d'état, mesures 89

- lignes
 - lignes de fractionnement 545
 - numériser avec Objet ouvert 253
 - lignes courbées, faire 249
 - lignes de base
 - ajuster 694
 - changer 674
 - Paramètres de ligne de base, dialogue 699
 - refaçonner 694
 - Lignes de cloisonnement 529
 - lignes de référence
 - faire pivoter d'un angle spécifié 368
 - faire pivoter par rapport à 367
 - réfléter des objets 371
 - Lissage broderie à main levée, barre d'outils
 - Afficher guide 620
 - Guider rayon cercle intérieur 620
 - Nombre de cercles de guidage 620
 - lisser
 - commande Lisser courbes 882
 - Lisser courbes, dialogue 882
 - jointures, créer 266
 - lisser des lignes à main levée 619
 - Liste Couleurs-objets
 - remettre les objets en séquence 347–354
 - outil 521
 - Liste couleurs-objets
 - outil 64, 83, 347, 354
 - docker 83, 132, 317, 348, 883
 - remettre des objets en séquence par numéro 354
 - sélectionnez les objets. 83
 - Liste des points de broderie
 - Liste des points de broderie, outil 428–444, 1253–??
 - docker, Liste des points de broderie 508
 - en utilisant 442
 - filtrer par fonction 442
 - Liste des points de broderie, docker 428–445
 - Liste noms d'équipe
 - dialogue 748
 - Liste Noms d'équipe, docker 741
 - longueur
 - Calcul de la longueur, dialogue 139
 - conserver les points longs 493
 - fractionnement automatique 492
 - nominale 582
 - passages de parcours 510
 - Point de contour 565
 - longueur de point 217
 - longueur de point nominale 582
 - longueur maximale de point 582
 - longueur minimale de point, tatami 228, 229
 - longueur de point nominale 582
 - longueur maximale de point 582
 - longueur minimale de point, tatami 228, 229
- M**
- Machine Barudan pouvant prendre en charge les paillettes jumelées 1196
 - machine CAMS, sortie directe 1339
 - Machine Tajima pouvant prendre en charge les paillettes jumelées 1196
 - machines
 - configuration de la connexion 175
 - fonctions, afficher 93
 - machines à broder
 - connexions 174
 - Manuel
 - Manuel, outil 1182
 - Paillette manuelle, outil 1214, 1250
 - manuel
 - Manuel, outil 446
 - clik à droite 447
 - objets 70
 - objets manuels, fractionner 433
 - Manuel triple, outil 446
 - Manuel, outils
 - Manuel 446
 - Manuel triple 446
 - marques, fil 146
 - Masquer couleurs inutilisées, outil 132
 - matériel
 - configuration de moniteur 173
 - configurer le scanner 190
 - paramètres d'organe périphérique 173
 - matrice de noms d'équipe 757
 - Matrice noms d'équipe
 - dialogue 758
 - outil 757
 - Mélange couleurs
 - dialogue 644
 - outil 643
 - Melco
 - format CND , enregistrer sous 991
 - numériser pour CND (tableaux) 1156
 - tableaux de conversion CND 1151
 - même taille, objets 364
 - Menu Objet
 - commande Créer motif 610
 - Mes cadres, dialogue 923
 - mesures
 - distances à l'écran 89
 - unités de réglage 87
 - Méthode appariement de couleurs, dialogue 914
 - Méthode d'appariement, dialogue 900, 901, 902
 - méthode démarrage/fin automatique, noms d'équipe 759
 - Méthodes d'entrée
 - Passage de motif 590
 - méthodes d'entrée
 - Colonne A 265
 - numérisation 243
 - sélectionner 243
 - méthodes de numérisation
 - Colonne C 258, 265
 - sélectionner 243
 - Mettre à jour paramètres de crénage 727, 729
 - Mettre en séquence, barre d'outils
 - Déplacer à la fin 349
 - Déplacer au début 349
 - En arrière d'1 objet 349
 - En arrière d'une couleur 349
 - En avant d'1 couleur 349
 - En avant d'1 objet 349
 - Mettre en séquence par couleur 352
 - Mettre en séquence par sélection 353
 - Mettre le dessin en file, outil 988
 - mode flux, tablettes de numérisation 194
 - Mode, barre d'outils
 - Convertir broderie en graphiques 1297
 - Taguer comme appliqué 1297
 - Modèle NORMAL
 - retourner 303
 - utiliser 75
 - vue d'ensemble 300
 - modèles
 - créer 301
 - enregistrer des propriétés d'objet 300
 - Modèle NORMAL 75
 - modifier 303
 - NORMAL 300
 - retourner à l'original 303
 - sélectionner des produits 324
 - supprimer 303
 - Modes, barre d'outils
 - Afficher broderie 1168
 - Bibliothèque de dessins 12, 845, 1006
 - Convertir broderie en graphiques 658, 889
 - Convertir graphiques en broderie 889
 - Faire correspondre à palette 889
 - Garder objets graphiques 889
 - Graphiques CorelDRAW 861
 - Passer à CorelDRAW Graphiques 1167, 1171
 - Passer à Graphiques CorelDRAW 878
 - Taguer comme Photo Flash 889, 904
 - Taguer comme satin tournant 658, 889
 - modifier des objets
 - aligner 358
 - changer de point d'entrée 882
 - changer de point de sortie 882
 - changer la taille de l'anneau 408
 - changer le rayon d'un cercle 407
 - déplacer la bordure des objets en anneau 408

- espacer uniformément 359
 - grouper 338
 - incliner
 - pivoter 365
 - redimensionnement 360
 - Refaçonner des objets en
 - anneau 408
 - Refaçonner des objets en
 - cercle 406
 - refaçonner des objets en
 - étoile 406
 - refléter 370
 - remettre des objets en séquence
 - par numéro 354
 - remettre en séquence avec Liste
 - couleurs-objets 354
 - utiliser des enveloppes 409
 - verrouiller 338
 - modifier dessins 34
 - déplacer des objets 356
 - Liste couleurs-objets 83
 - molette de la souris, prédéfinir
 - comportement 167
 - moniteur, configuration 173
 - monogrammes
 - créer 712
 - fractionner 412
 - Montrer Bling
 - Aire de travail, outil 1339
 - Montrer cadre, outil 923, 929–937
 - motif runs, graded 593
 - motifs
 - agencer à l'écran (Remplissage motifs) 601
 - ajuster l'espacement à l'écran 603
 - ajuster le décalage à l'écran 603
 - créer nouveaux 609
 - enregistrer 610
 - ensembles de motifs 612
 - faire pivoter des patrons à l'écran 602
 - graded columns 604
 - incliner des patrons à l'écran 603
 - points de référence 610
 - redimensionner (Remplissage motifs) 600
 - redimensionner des patrons à l'écran 602
 - supprimer des fonctions 610
 - vue d'ensemble 586
 - [Voir également](#) Passage de motif
 - [Voir également](#) Remplissage motifs
 - mouvement de cadre, Saut automatique 493
- N**
- Nombre de cercles guides,
 - outil 620
 - Noms d'équipe
 - dialogue 736
 - Gérer équipes 739
 - Importer Membres d'équipe 739
 - Matrice 757
 - outil 740–747, 752–757
 - noms d'équipe 735
 - créer 735
 - créer des dessins séparés 757
 - dessins de broderie,
 - enregistrement 759
 - Faire sortir des dessins 756
 - [Voir également](#) noms d'
 - noms d'équipe
 - dialogue, Agencements de noms d'équipe 741
 - dialogue, Créer agencement de noms d'équipe 745
 - dialogue, Créer ensemble d'agencements 745
 - dialogue, Liste Noms d'équipe 757
 - dialogue, Ordre des noms 736
 - noms, faire sortir des dessins 756
 - Nouveau
 - à partir de sélection, outil 1016
 - nouveau
 - dialogue, Nouveau ensemble de patrons 554
 - Nouveau 1125, 1136
 - Nouveau dessin, outil 75
 - Nouveau à partir
 - dialogue Modèle 822
 - Nouveau à partir de
 - Modèle, dialogue 75
 - outil 845
 - nuancier
 - gérer fils 141
 - nuanciers
 - [voir](#) nuanciers de fils
 - nuanciers de fils
 - copier des couleurs 144
 - créer 142
 - gérer 141
 - modifier des fils 141, 145
 - nuanciers de fils par défaut,
 - enregistrer sur modèle 148
 - numération cumulative des points 158
 - numérisation
 - colonnes 268
 - colonnes avec Colonne A 265
 - colonnes et bordures 258, 265
 - formes avec Traçage automatique vers vecteurs 880
 - formes complexes 270
 - formes fermées en utilisant l'outil
 - Numériser forme fermée 253
 - lignes avec Forme ouverte 253
 - méthodes d'entrée 243
 - méthodes, outil Numériser forme ouverte 253
 - objets d'appliqué 1299
 - Numérisation automatique
 - Détourer image-point 851, 861, 886, 904, 909
 - Finaliser détourage 851
 - Retirer zone de détourage 851
 - numérisation automatique 885
 - convertir des images à niveaux
 - de gris 904, 909
 - créer des dessins de
 - broderie 896
 - Dessin futé 885
 - détourer des images 851
 - Photo Flash 885
 - Traçage automatique vers vecteurs 885
 - Numérisation automatique, outils
 - Ajuster image-point 861, 913
 - Dessin futé 896
 - Dessin futé instantané 894
 - Détourer image-point 913
 - Garder objets graphiques 894, 896
 - Méthode appariement de couleurs 886, 894, 899
 - Objet de ligne centrale 900
 - Objet de passage contour 900
 - Objet de remplissage tatami 900
 - Objet de remplissage tatami avec jours 900
 - Objet satin tournant 899
 - Photo Flash 904
 - PhotoStitch couleur 913
 - Préparer couleurs
 - d'image-point 857, 861
 - Traçage automatique vers vecteurs 880
 - numérisation de bloc
 - avec angles multiples 268
 - Numérisation de bloc, outil 268
 - Numérisation de graphiques, barre d'outils
 - Forme fermée à main levée 616–619
 - Forme ouverte à main levée 616–619
 - Numérisation graphique, barre d'outils
 - Angles de point 472
 - Ellipse 252, 869, 1258
 - Formes de base 376, 870, 1258
 - Numériser colonne 265
 - Numériser forme fermée 253, 577, 579, 869
 - Numériser forme ouverte 253, 869
 - Rectangle 252, 870
 - Remplir jours 379
 - Retirer angles de point 472
 - Numérisation traditionnelle
 - Colonne A 561
 - Colonne B 562
 - Remplissage complexe 577–579
 - Remplissage tournant 271–278
 - Retour arrière 1254
 - Numérisation traditionnelle, barre d'outils
 - Anneau 375, 628
 - Colonne A 265–266, 1127–1137, 1182
 - Colonne B 268
 - Colonne C 259–263, 485
 - Etoile 374
 - Manuel 446, 1182

- Manuel triple 446
 - Numériser un passage 628
 - Passage 1182
 - Remplissage complexe 270–277, 628
 - Remplissage tournant 271–278
 - Répéter 468
 - Retour arrière 468
 - Utiliser motif 242
 - numériser
 - avec Aiguilles sorties 509
 - lignes de fractionnement 545
 - Nouveaux motifs 609
 - percer des jours 1182
 - points de broderie individuels 446
 - points tournants 577
 - Numériser colonne 265
 - numériser des illustrations
 - Objet de ligne centrale 899
 - Objet de passage contour 899
 - Remplissage tatami 899
 - Remplissage tatami sans jours 899
 - Satin tournant 899
 - Numériser forme fermée, outil 253, 577, 579, 869
 - Numériser forme ouverte, outil 253, 869
 - Numériser passage, outil 255
 - Numériser un passage, outil 584, 628, 1253
- O**
- Objet de ligne centrale
 - numériser des illustrations 899
 - outil 900
 - Objet satin tournant, outil 899
 - objets
 - anneaux 374
 - appliquer une assise 455
 - cercles 374
 - cloner 336
 - connecter 496
 - convertir 888
 - convertir en passage paillettes. 1244
 - copier et coller 335
 - créer des copies 468
 - déplacer 356
 - désélectionner 80
 - dupliquer 336
 - éditer 398
 - façonner 417
 - fractionner 412, 433
 - imbriquer 337
 - incliner 369
 - manuel 70
 - ovales 376
 - pivoter 365
 - pois français 374
 - positionner 356
 - refaçonner 398
 - refléter 391
 - refléter-fusionner 370
 - remettre en séquence 345
 - répéter 468
 - retour arrière 468
 - sélectionner 27
 - sélectionner couleur 131
 - vecteur 869
 - verrouiller et déverrouiller 340
 - Voir également** modifier des objets
 - objets composés, fractionner 412
 - objets consécutifs, recolorier 140
 - objets de broderie
 - convertir en passage paillettes. 1245
 - convertir en vecteurs 889, 891
 - créer des formes complexes 417
 - interconversion 888
 - objets de dessin vectoriel
 - colorier 871
 - colorier des contours 871
 - colorier des remplissages 871
 - créer des formes complexes 417
 - créer dessin vectoriel agrandi 196
 - dessins vectoriels agrandis 196
 - dessins vectoriels créer 869
 - lisser des vecteurs 882
 - Voir objets vectoriels 869
 - objets en anneau
 - changer la taille 408
 - déplacer la bordure 408
 - Refaçonner des objets 408
 - objets en cercle
 - déplacer 407
 - refaçonner 407
 - objets groupés 338
 - sélectionner des composants 341
 - objets masqués, afficher 83
 - objets vectoriels
 - colorier 871
 - convertir en broderie 889, 891
 - créer 869
 - omettre/conservé le dernier point de broderie
 - Colonne A 265
 - Colonne B 268
 - OpenType, convertir en polices de broderie 662
 - Optimiser changements de couleur 351
 - Options 949, 1166–??
 - options
 - activer sons de bouton 158
 - affiche l'écran d'accueil au démarrage 159
 - Afficher dessin de broderie, onglet 104
 - afficher infobulle de mesure 159
 - Curseur en croix 159
 - déplacer pointeur après défilement 168
 - général 158
 - jointure la plus proche 158
 - numération cumulative des points 158
 - outils de numérisation 156
 - paramètres d'affichage 159
 - position du pointeur 152
 - rechercher less mises à jour 159
 - temps de réponse 168
 - options d'affichage 103
 - affichage barres d'outils 157
 - affichage de la liste de polices 157
 - changez de couleur 119
 - grille 85
 - paramètres 115
 - position du pointeur 152
 - options d'avertissement 170
 - Options d'impression, dialogue 943, 1042
 - Blocs 190, 958
 - Code-barres 949
 - Coloris 950
 - Dessin 952, 953
 - Général 948
 - Info 957
 - Séquence d'arrêts 961
 - Zoom 952
 - options de collage
 - centrer au point de brod. en cours 154
 - commencer au point de brod. en cours 154
 - décaler objets collés 154
 - position propriétés d'objet 154
 - Options de fichiers DXF, dialogue 875
 - options de outils de numérisation 156
 - options générales
 - outils de numérisation 156
 - Options TrueView, dialogue 160
 - Options, dialogue
 - Afficher dessin de broderie 160
 - Avertissement 170
 - Cadre 923, 930–937
 - Défilement 167
 - Editer 336
 - Exporter 188
 - Général 150, 157, 267
 - Grille et guides 85, 164–165, 930
 - Refaçonner 168, 414
 - Options, outil 159–170, 266, ??–1171
 - outil
 - Fractionnement défini par l'utilisateur 545
 - Gérer équipes 739
 - Importer Membres d'équipe 739
 - Insérer Coupe 507
 - Insérer Point d'arrêt 506
 - Monogrammes 763–774
 - Pénétrations 509
 - Refaçonner objet 513, 557
 - outil Distorsion en 3D 606–608
 - outil Liste noms d'équipe
 - Appliquer à tous 751
 - Classer par ordre croissant 737,

751
 Classer par ordre décroissant 737, 751
 Créer des dessins 751
 Matrice noms d'équipe 751
 Propriétés d'objet 751
 Retirer 737, 751
 Sélectionner tout 737, 751
 outil Numériser forme fermée 590
 outil Numériser forme ouverte 590
 Outil Options 810–818
 outil Passage de motif 590
 outil Refaçonner objet 594, 606–608
 outil Utiliser motif 586
 Outils d'Éditer
 Couteau 1119
 Désassembler 1119
 Outils de contour
 Passage de motif 590
 Outils de refaçonnage
 Garder dernier point 511
 Refaçonner objet 513, 557, 594, 606–608
 ouvrir
 outil Ouvrir 813, 820
 Ouvrir dessin, outil 72, 78
 Ouvrir récent, outil 72
 dialogue Ouvrir dessin de broderie 73, 78
 dialogue Ouvrir la bannière kiosque personnalisée 818
 Options d'ouverture, dialogue 966, 975
 Ouvrir à partir du disque de broderie 995
 Ouvrir disque de broderie 995
 Ouvrir sélection, outil 1013
 Ouvrir, dialogue 966, 979
 broderie, voir Mélange couleurs
 ouvrir des dessins
 à partir d'un disque DOS 995
 autres formats 995
 convertir des dessins broderie 965
 redimensionner 963
 ovales
 percer des jours ovales 1183, 1185
 refaçonner des cercles en ovales 407

P

Paillette, barre d'outils
 Déposer paillette 1253
 Editeur de palette de paillettes 1199
 Effacer fonction 1254
 Paillettes manuelles 1214, 1250
 Passage paillettes automatique 1202, 1216, 1219, 1245
 Passage paillettes manuel 1202
 Vecteurs vers paillettes 1246

Paillettes
 Edition paillettes, outil ??–1241
 Remplissage paillettes, outil ??–1245
 paillettes
 convertir des illustrations 1246
 créer forme de paillette 1258
 dépôts de paillettes, numériser manuellement 1250
 empilée 1214
 Informations relatives au dessin, docker 1262
 insérer fonctions 1253
 insert drops while traveling 1253
 machine capabilities 1193
 machine pouvant prendre en charge les paillettes, sélectionner 1196
 mode Paillettes 1193
 Patron de paillettes, dialogue 1247
 Remplissage paillettes, outil 1245
 simple vs jumelé 1195
 paillettes jumelées 1195
 configurer des patrons 1216
 créer des passages 1214
 paillettes multiples
 configurer des patrons 1216
 create run patterns 1219
 créer remplissages 1239
 paillettes personnalisées 1258
 paillettes simples 1195
 Paillettes, barre d'outils
 Edition paillettes 1222–1241
 Palette de paillettes 1199–1207
 Remplissage paillettes 1227–1245
 Paillettess
 Edition paillettes, outil 1222–??
 Remplissage paillettes, outil 1227–??
 Palettes de paillettes
 configuration 1199
 Editeur de palette de paillettes, dialogue 1199
 Palette de paillettes, outil 1199–1207
 paramètres
 affichage de position du pointeur 152
 afficher 115
 paramètres de connexion
 Gestionnaire de connexions 986
 organes périphériques 173
 ports série 174, 182
 Ports USB 173
 Paramètres de connexion, dialogue 175
 Paramètres de format machine, dialogue 1196
 Paramètres de raccourcissement de points 488
 Paramètres Refléter-fusionner, barre d'outils 392–395
 paramètres système 150

sauvegarde automatique 151
 Paramètres tissu automatique
 Lettrage 294
 Remplissages Tatami / Fract. de programme 291
 Satin étroit 293
 Satin large 293
 Stabilisateur 294
 Paramètres tissu inchangés 170
 Parcourir
 1 Point, outil 433
 par objet 114
 Par segment 433
 parcourir
 sélectionner des points de broderie 430
 sélectionnez des objets. 114
 with sequin drops 1253
 passages
 Passage, outil 216, 217, 1177, 1182
 contours
 Objet de passage contour, outil 900
 Passage de motif
 outil Passage de motif 586–590
 refaçonner 594
 vue d'ensemble 590
 Passage de motifs
 Passage de motif, outil 1253
 créer des objets de décalage 382
 passage de motifs
 Passage de motifs, outil 241
 Passage sculpture, outil 216, 219
 Passage triple
 outil 216, 219
 créer des objets de décalage 382
 Passages
 Points de liaison automatiques 500
 vue d'ensemble 497
 passages
 broderie 216
 créer des objets de décalage 382
 paillettes 1202
 passages de parcours 510
 Retourner arrière et répéter 468
 passages bling
 automatique 1273
 Manuel 1273
 Passage bling automatique, outil 1273
 passages de guidage
 décalage 1304
 numériser des appliqués 1299
 paramétrer des valeurs 1304
 passages de parcours 510
 passages paillettes
 automatique 1202
 créer 1202
 direction du dépôt des points 1210
 Manuel 1202
 paillettes jumelées 1214
 Passage paillettes automatique, outil 1202, 1216, 1219, 1245

- Passage paillettes manuel, outil 1202
- redimensionner/refaçonner 1222
- passages Soie noire, fractionner 412
- Passer à CorelDRAW Graphics 1167, 1171
- Passer à Graphiques CorelDRAW, outil 878
- passer de remplissage à contour 248
- Patron de paillettes, dialogue 1216, 1246
- Patrons
 - agencer à l'écran (Fractionnement de programme) 540
 - Fractionnement de programme 533
 - redimensionner pour Remplissage motifs 600
 - utiliser des objets 549
- patrons
 - agencer à l'écran (Remplissage motifs) 601
 - configurer des paillettes jumelées 1216
 - créer des patrons 543
 - éditer 544
 - multi-sequin fills 1239
 - passages paillettes multiples 1219
 - prédéfinis 547
- patrons de guidage
 - Fractionnement de programme 540
 - remplissage motifs 601
- patrons de points, avec estampillages 546
- pénétrations d'aiguille
 - appliquer des lignes de cloisonnement 529
 - décaler (Tatami) 527
 - décaler pour Contour 565
 - décoratif (Fractionnement de programme) 533
 - facteur aléatoire 531
 - numériser avec Aiguilles sorties 510
 - numériser des lignes de fractionnement 545
- Pénétrations, outil 1182
- perçage
 - changez couleur d'affichage Perçoir 119
 - jours ovales 1183, 1185
 - jours ronds 1183, 1185
 - Numériser les perforations de trous 1182
 - Perçoirs, outil 1182
- périphériques
 - simple / jumelé 1195
- périphériques sériels
 - paramètres recommandés 174, 182
- périphériques, paramètres de connexion 173
- Photo Flash, outil 904
- photo, convertir en broderie 904, 909
- PhotoStitch couleur
 - dialogue 914
 - outil 913
- PhotoStitch récif, dialogue 909
- planifier
 - Formes des dessins de broderie 25
 - séquence de broderie 25
- plusieurs
 - affichages 99
 - angles de point 268
- poignées de sélection, dimensionner 357
- poignées, voir poignées de sélection
- point arrière
 - diagonal 233
 - ligne de bordure 233
 - Point arrière, outil 234
 - sélectionner pour tatami 231
 - standard 233
 - types 231
- Point arrière diagonal 233
- Point arrière ligne de bordure 233
- Point de broderie, barre d'outils
 - Edition de points 427–448
 - Objet fractionné 433
 - Sélection activée / désactivé 430
 - Traiter points de broderie 449
- Point de croix, outil 652
- Point de tenue 630
- Point de tenue, outil 237
- point de tige
 - paramètres 235
- Point ficelle 628
- Point main, outil 622
- point mode, tablette de numérisation 194
- point tige
 - Point de tige, outil 234
- point zéro
 - règle 85, 163
- pointillé
 - Point arrière pointillé, outil 632
 - Point de tige pointillé, outil 632
 - Remplissage pointillé, outil 632
 - créer des textures 632
- points d'ancrage
 - faire pivoter 365
- points d'arrêt
 - ajouter 506
 - méthodes 503
 - paramétrer les valeurs de coupes automatiques 505
 - paramétrer les valeurs de points d'arrêt automatiques 503
 - vue d'ensemble 497
- Points d'attache
 - paramétrer les valeurs de points d'attache automatiques 502
 - vue d'ensemble 497
- points d'arrêt
 - outil, Point d'arrêt 506
- points d'entrée et de sortie
 - ajuster 513
 - changer 882
- points de bâti
 - numériser des appliqués 1299
 - paramétrer des valeurs 1307
- points de broderie
 - changez de couleur d'affichage 119
 - conserver / omettre le dernier point de broderie 265–268
 - éditer 431
 - générer 250
 - inverser direction 468
 - inverser direction des points de broderie 468
 - Manuel 446
 - numérations des points multiples (Passage triple) 219
 - numériser des points de passage 253
 - parcourir par 112
 - passages de parcours 510
 - point de bâti appliqué 1307
 - préserver avec Saut automatique 493
 - raccourcissement 486
 - recouvrement_appliqué 1308
 - retirer couches 469
 - sélectionner 426
 - valeurs de point Contour 565
 - Voir également Editer des points de broderie
 - Voir également sélectionner des points de broderie
- Points de broderie changés 170
- Points de contour, barre d'outils
 - Carré 237
 - Contour 561–565
 - Contour vectoriel 870
 - Fract. de programme 237
 - Passage 216, 217
 - Passage de motifs 241
 - Passage sculpture 216, 219
 - Passage triple 216, 219
 - Point arrière 234
 - Point de tenue 237
 - Point de tige 234
 - Satin 220–227, 1128–1137
 - Satin en relief 221–227
 - Tatami 229
 - Zigzag 237
- Points de contrôle
 - afficher 399
 - refaçonnez les objets 398
- points de contrôle 249
- points de fixation 1206
 - couleur 1206
 - types 1206
- points de liaison
 - Après objet 499
 - automatique 498
 - Couper après 505
 - coupes 498
 - paramétrer les valeurs de points

- d'arrêt automatiques 503
 - Passages 497
 - passages de parcours 510
 - points d'arrêt 497, 504
 - Points d'attache 497
 - points d'attache 502
 - sauts 497
 - points de recouvrement
 - numériser des appliqués 1299
 - paramétrer des valeurs 1308
 - points de référence 249
 - faire pivoter en utilisant 367
 - faire pivoter en utilisant (angle exact) 368
 - motifs 610
 - origine 196
 - point de rotation 196
 - redimensionner des objets
 - avec 363
 - [Voir également](#) points de contrôle
 - Points de remplissage, barre d'outils
 - Contour 561–565
 - Fract. de programme 237, 718
 - Remplissage de motifs 242
 - Remplissage vectoriel 870
 - Satin 220–226, 492, 716, 1127–1137
 - Satin en relief 221–227, 716
 - Tatami 229, 717
 - Zigzag 717
 - points de remplissages fantaisie, Fractionnement de programme 533
 - points de verrouillage, [voir](#) Point vide
 - points tournants
 - appliquer raccourcissement de points 488
 - appliquer un espacement fractionnaire 487
 - Colonne C 262
 - Contour 561
 - fractions de coin 262
 - numériser avec Colonne A 265
 - police, crénage de lettres 726
 - polices vectorielles True Type 778, 1109
 - convertir des alphabets entiers 781, 1116
 - convertir en polices de broderie 778, 1109
 - ports
 - série 174, 182
 - USB 173
 - Position du guide, dialogue 85
 - position du pointeur, affichage 152
 - Prélever couleur 132
 - Préparer couleurs d'image-point
 - dialogue 862
 - outil 857, 861
 - Product Visualizer
 - tool 1070
 - production
 - directement-sur-vêtement 1265
 - production modèle de fixation à
 - chaud 1265
 - produits
 - changer d'arrière-plan 117
 - modèles, sélectionner 324
 - propriétés
 - lettrage 665
 - objets vectoriels 871
 - Propriétés, Explorer Windows, dialogue 127
 - propriétés d'objet
 - Propriétés d'objet, outil 64–66, 727, 871, 1219, 1239
 - accéder à 66
 - actualiser 287
 - appliquer/gérer 294
 - changer 284
 - en cours 282
 - enregistrer dans un modèle 300
 - enregistrer en cours 282
 - lettrage 665
 - modèles 300
 - par défaut 282
 - points de liaison 496
 - prédéfinir 282
 - styles 294
 - Propriétés d'objet, docker 67
 - Accordéon 642–645
 - Assise 455–461, 733
 - Coins intelligents 480
 - Coins intelligents > Espacement fractionnaire 487
 - Compensation d'étirement 464–465, 669
 - Contours > Carré 631
 - Contours > Passage 218, 1254
 - Contours > Passage
 - paillettes 1208–1211, 1216–1219
 - Contours > Passage triple 219
 - Contours > Point arrière 235
 - Contours > Point de tige 235
 - Courbes 582
 - Décorative > Bord dentelé 626
 - Passage bling 1273
 - Point main 622
 - Raccourcissement 488
 - Remplissages 283–285, 301
 - Remplissages > Appliqué 1310
 - Remplissages > Décorative > Trapunto 640
 - Remplissages > Ondulé 569
 - Remplissages > PhotoSatin 904
 - Remplissages > Point de
 - croix 653
 - Remplissages > Point de
 - tenué 631
 - Remplissages > Remplissage
 - colonne de paillettes 1227–1242
 - Remplissages > Remplissage
 - pointillé 633, 636
 - Remplissages > Remplissage
 - pointillé paillettes 1235
 - Remplissages > Satin 221–227, 492
 - Remplissages > Satin en relief 227
 - Remplissages > Tatami 229–231, 640
 - Remplissages bling 1278–1285
 - Saut automatique 494
 - Spécial 723, ??–1313
 - Spécial > Appliqué 283, 1299–1310
 - Spécial > Colonne C 261–264, 485
 - Spécial > Image-point 854
 - Spécial > Lettrage 666–671, 678, 682–705, 709–712, 719–730, 780–798
 - Spécial > Photo Flash 904
 - Spécial > Remplissage
 - complexe 276–277
 - Spécial > Remplissage
 - tournant 276–278
 - Spécial > Vecteur 872
 - Propriétés d'objet
 - outil, Propriétés d'objet 498, 505
 - propriétés d'objet
 - outil, Propriétés d'objet 510
 - Propriétés d'objet, outil 282, 284–300
 - Propriétés d'objet > Spécial > Remplissage complexe 276
 - Propriétés d'objet > Spécial > Remplissage tournant 276
 - Propriétés générales
 - dimensions 362
 - positionner en utilisant des coordonnées 357
- ## R
- raccourcissement
 - Raccourcissement, outil 488
 - [Voir également](#) Raccourcissement de points.
 - raccourcissement de points
 - appliquer 488
 - vue d'ensemble 486
 - réattribuer des couleurs, aux fichiers machine 975
 - rechercher des fils 141
 - rechercher less mises à jour 159
 - reconnaissance
 - commande Reconnaître
 - objet/contour 448
 - Options avancées, dialogue 969–974
 - reconnaissance de points de broderie 965
 - options avancées 969
 - Rectangle, outil 252, 870
 - redessiner lentement les dessins 111
 - redimensionner des objets
 - à l'écran 360
 - à une taille exacte 362
 - Créer dimensions identiques 364
 - en cliquant-déposant 360
 - en utilisant le panneau Propriétés

- d'objet 362
- utiliser des points de référence 363
- réduction de couleurs 834
- refaçonnage, options 168
- Refaçonner, outils
 - Refaçonner objet 168, 399–408, 473, 571, 577, 580, 583, 719, 728, 784, 791, 882, 1286, 1310
- Refaçonner des objets 398
 - Anneau 408
 - cercles 407
 - Etoile 406
 - nœuds de refaçonnage 401
 - poignées de contrôle Bézier 404
- refaçonner des objets
 - lettrage 694
 - Passage de motif 594
 - passages paillettes 1222
- Refaçonner objet 473
- Refaçonner objet, outil 399–408, 571, 577, 580, 583, 672, 685–694, 719, 728, 784, 791, 882, 1222–1241, 1286, 1310
- refaçonner remplissages de paillettes 1241
- Refaçonner, outils
 - Refaçonner objet 672, 685–694
- Refléter
 - horizontalement, outi 370
 - par ligne de référence 371
 - verticalement, outil 370
- Refléter copier
 - Horizontal 390
 - Horizontal et vertical 390
 - Vertical 390
- refléter des objets
 - avec kaléidoscope 393
 - créer des couronnes 393
 - horizontalement 370
 - par rapport à un axe donné 371
 - par rapport aux axes X ou Y 370
 - verticalement 370
- Refléter des objets, en utilisant
 - Refléter-fusionner 391
- Refléter, outil 391
- Refléter-fusionner, outil
 - Couronne 393
- Refléter-fusionner, outils
 - Déployer 395
 - kaléidoscope 393
 - Refléter 391
 - Refléter copie horizontalement et verticalement 390
 - Refléter copie verticalement 390
 - Refléter-copier
 - horizontalement 390
- remettre en séquence
 - en utilisant la Liste
 - couleurs-objets 347
 - objets 345
 - objets par Liste
 - couleurs-objets 354
 - objets par numéro 354
 - par couleur 352
- par sélection 353
- Remettre en séquence par numéro 354
- utiliser copier-coller 345
- Remplir jours
 - dialogue 379
 - outil 379
- remplissage
 - appliquer des remplissages en courbe 583–584
 - créer des remplissages en courbe 577
 - Remplissage colonne de paillettes 1227–1242
 - Remplissage Chenille 649
 - outil Remplissage complexe 597
 - Remplissage complexe
 - outil 270–277, 577–579, 628
 - ajouter des angles de point 472
 - angle de point 275
 - broderie ouverte 639
 - créer des bordures 382
 - numérisation de l'angle de point 270
 - numériser des objets 274
 - objets de décalage 382
 - remplir des jours 469
 - Trapunto 639
 - remplissage de motifs
 - Remplissage de motifs, outil 242
 - appliquer 241
 - remplir des formes avec 241
 - Remplissage décalé, outil 567
 - Remplissage décalé, outil 635
 - Remplissage motifs
 - outil Remplissage motifs 586, 597, 599, 601, 604
 - Agencer 602
 - agencer des motifs 601
 - Appliquer 597
 - décalages 599
 - dimensions du motif 600
 - espacement 599
 - motifs en deux parties 597
 - pivoter 600
 - remplir des formes avec 597
 - remplissage motifs
 - modifier des agencements à l'écran 601
 - valeurs 599
 - Remplissage radial, outil 571
 - Remplissage spirale, outil 568
 - Remplissage tournant
 - outil 271–278
 - ajouter des angles de point 472
 - angle de point nominal 275
 - convertir en appliqué 1302
 - objets de décalage 382
 - Remplissage vectoriel, outil 870
 - Remplissages
 - Carré 650
 - Carré double 651
 - Contour ??–565
 - Fract. de programme 237, 718
- Fractionnement de
 - programme 540
 - PhotoSatin 904
- Point arrière pointillé 632
- Point de crois 652, 653
- Point de tenue 631
- Point de tige pointillé 632
- Remplissage de motifs 242
- Remplissage décalé 567
- Remplissage motifs 586, 597, 599, 601, 604
- Remplissage pointillé 632, 633, 636
- Remplissage spirale 568
- Remplissage vectoriel 870
- Remplissages de motifs 599
- Satin 221–226, 283–285, 492, 716
- Satin en relief 221–??, 227, ??–227, 716
- Tatami 229, 229–231, 531, 640, 717
- Zigzag 631, 717
- remplissages
 - ajuster les paramètres de remplissage en courbe 582
 - avec paillettes 1227
 - Contour 561–??
 - créer des remplissages avec deux courbes 579
 - Fractionnement de programme 534
 - numérisation de bloc 268
 - ondulé 568
 - passer de remplissage à contour, et vice versa 248
 - point de crois 652
 - points de remplissage 649
 - Remplissage pointillé paillettes 1235
 - remplissages de motifs 597
 - Tatami 228, 528
- remplissages bling
 - Remplissage de colonne bling 1278–1285
 - Remplissage de contour bling 1278–1285
- remplissages de paillettes
 - adjust layouts 1230
 - angles 1231
 - bordures 1233
 - convertir en remplissage paillettes 1244
 - créer 1227
 - espacement 1231
 - marges 1231
 - numériser 1227
 - paillettes multiples 1239
 - pointillé 1235
 - refaçonner 1241
 - remplissage décalé 1235
 - remplissages dédales 1235
 - retourner les paillettes 1237
 - sequin offsets 1231
 - spécial 1235

- remplissages en courbe
 - ajuster les paramètres 582
 - appliquer à plusieurs objets 584
 - appliquer aux objets existants 583
 - Contour 561
 - créer 577
 - créer des nouveaux objets 577
 - créer des remplissages avec deux courbes 579
 - Onglet Courbe 582
 - Remplissages grenés
 - pointillage 632
 - remplissages grenés
 - créer 574
 - renforcer l'assise automatique 453
 - Renommer
 - coloris 308
 - Alphabet, dialogue 799
 - dialogue, Patron de fractionnement 547, 554
 - Lettre, dialogue 799
 - Nuancier de fils, dialogue 143
 - réorganiser des objets
 - grouper 338
 - verrouiller 338
 - Réorganiser, barre d'outils
 - Aligner à droite 358
 - Aligner à gauche 358
 - Aligner centres 358
 - Aligner centres horizontaux 358
 - Aligner centres verticaux 358
 - Aligner en bas 358
 - Aligner en haut 358
 - Appliquer jointure la plus proche 1119
 - Déverrouiller tout 340
 - Dissocier 339
 - Distribuer horizontalement 359
 - Distribuer verticalement 359
 - Faire même hauteur 364
 - Faire même largeur 364
 - Faire même taille et hauteur 364
 - Grouper 338
 - Verrouiller 340
 - Reparamétrer colonnes de détails 1009
 - répéter
 - motifs (Passage de motif) 604
 - objets 468
 - Répéter, outil 468
 - répétitions de dessin, afficher 121
 - Répétitions, dialogue 122, 953
 - repositionner des objets dans une nouvelle position 357
 - réseau, afficher des dessins dans le dossier 1006
 - Retirer
 - Couleurs inutilisées, outil 132
 - Retour arrière, outil 468, 1254
 - Retourner
 - Retourner au modèle NORMAL 303
 - Revert to Factory Settings, dialogue 303
 - retourner les paillettes 1237
 - revenir sur des objets 468
 - Roue des couleurs
 - dialogue 309
 - outil 309
 - run patterns
 - paillettes multiples 1219
- S**
- Saisir image-point de décoration virtuelle 1166
 - Saisir image-point de dessin, dialogue 78, 940
 - satin
 - Satin, outil 220–226, 492, 716, 1127–1137
 - appliquer Fractionnement automatique 492
 - espacement automatique 220
 - fractionner les points longs 492
 - paramétrer la numération des points 226
 - point de recouvrement d'appliqué 1308
 - Satin en relief 716
 - Satin en relief, outil 221
 - Satin triple 226
 - Saut automatique
 - outil 493
 - vue d'ensemble 493
 - Sauts
 - en utilisant 435
 - sauts
 - ajouter 509
 - ajouter Sauts vides Points vides 508
 - numériser avec Aiguilles sorties 509
 - Points de liaison automatiques 498
 - Saut automatique 493
 - vue d'ensemble 497
 - scanner
 - affiner 840
 - Configurer le scanner 190
 - conseils 839
 - illustrations 842
 - Mode couleur 838
 - résolution 838
 - scanners WIA 190
 - segments
 - ajuster chevauchement 277
 - objets de Remplissage complexe 274
 - Sélection polygonale 80
 - Sélection polyligne, outil 80
 - Sélectionner
 - Sélectionner objet, outil 1285, 1286
 - dialogue Sélectionner format machine 212
 - Sélectionner format machine, dialogue 68
 - Sélectionner patron de tissu, dialogue 321
 - sélectionner des points de broderie 426
 - avec la Liste des points de broderie 428
 - en parcourant un dessin 430
 - par point d'aiguille 427
 - plusieurs points de broderie 427
 - point de broderie unique 427
 - Sélectionner nuanciers de fils
 - dialogue 136, 143
 - outil 135
 - Sélectionner source, dialogue 191
 - Sélectionner, outils
 - Sélection à main levée 80
 - Sélection polygonale 80
 - Sélection polyligne 80
 - Sélectionner objet 80, 103, 114, 686
 - Sélectionner objet en cours 114
 - Sélectionnez objet 336, 341, 1285–1286
 - Sélectionnez
 - Sélectionner objet, outil 336, 341, 1222
 - Sélectionner format machine, dialogue 1196
 - Sélectionner objet, outil 686
 - Sélectionner par couleur, dialogue 343
 - Sélectionner par type de point 344
 - sélectionnez des objets.
 - en parcourant 114
 - objet courant 114
 - par type de point 344
 - remettre en séquence par sélection 353
 - sélectionnez les objets.
 - à l'intérieur de groupes 341
 - avec Sélection polygonale 80
 - grouper 338
 - Liste couleurs-objets 83
 - par couleur 343
 - Sélections activées/désactivées, outil 430
 - Séquence
 - automatique 350
 - par couleur 352
 - Par couleur, dialogue 352
 - par nombre 354
 - par sélection 353
 - remettre en séquence 345
 - vérifier la séquence 110
 - Séquence de caractères 723–725
 - Show
 - Product tool 1070
 - Simulateur de broderie
 - outil 111
 - simulation de dégradé 832
 - sources des fichiers, A, B, C, D 71
 - Spécial
 - Appliqué 1299–1310
 - Colonne C 261–264, 485
 - Image-point 854
 - Lettrage 666–671, 678, 682–705, 709–712, 723–730, 751, 780–

- 798, 1111
- Passage de parcours 510
- Photo Flash 904
- Remplissage complexe 276–277
- Remplissage tournant 276–278
- Vecteur 872
- Spire
 - Spire 647
- stabiliser, avec Assise automatique 453
- stacked sequins 1214
- Standard
 - Exporter fichier machine 990
- Standard, barre d'outils
 - Afficher dessin 417
 - Aperçu avant impression 128, 1262
 - Coller 335, 346
 - Copier 335
 - Couper 335, 345
 - Envoyer à Gestionnaire de connexions 175, 986, 1339
 - Envoyer sur découpeur d'appliqué 1337
 - Envoyer sur découpeur de bling 1345
 - Envoyer sur
 - EmbroideryConnect 987
 - Exporter fichier machine 1262
 - Exporter fichiers
 - multi-décorations 1326–1332
 - Importer 878
 - Importer broderie 332
 - Importer graphique 843, 875, 913, 1171
 - Imprimer 943
 - Mettre le dessin en file 988
 - Nouveau 1125, 1136
 - Options 159–170, 266, 1166–1171
- styles
 - Actualiser propriétés d'objet 287
 - appliquer 295
 - appliquer favoris 295
 - Attribuer des favoris 298
 - créer un style nouveau 296
 - modifier 297
 - vue d'ensemble 294
- Styles, barre d'outils
 - Actualiser propriétés 287
 - Appliquer propriétés en cours 287
 - Appliquer style 295
 - styles favoris 295
- styles, modèle NORMAL 300
- Supprimer
 - chevauchements, dialogue 470
 - Chevauchements, outil 1312
 - chevauchements, outil 469
 - Détourer, outil 851
 - Retirer petits points 477
- Supprimer coloris 308
- Supprimer jours, outil 377

T

- Table de caractères, dialogue 715
- Tableau de crénages 728
- tableaux de conversion
 - enregistrer en format CND 1153
 - formats de fichier machine compatibles 1142
 - numériser pour le format CND 1156
 - ouvrir des fichiers CND 1151
 - ouvrir des fichiers Gunold PCH 1157
- tablettes de numérisation
 - actions du capteur 200
 - changer échelle de dessin vectoriel 198
 - Configuration numériseur, dialogue 195
 - inscrivez dessins vectoriels agrandis 196
 - mode flux 194
 - point mode 194
- Taguer
 - Taguer comme appliqué, outil 1297
 - Taguer comme Photo Flash 889, 904
 - Taguer comme satin tournant, outil 658, 889
- Tatami
 - décalages 526
- tatami
 - Objet de remplissage tatami avec jours, outil 900
 - Objet de remplissage tatami, outil 900
 - outil, Tatami 527, 531
 - Tatami, outil 229, 717
 - Type de point Tatami 531
 - densité 229
 - espacement de point, longueur et longueur minimale 228
 - facteur aléatoire 531
 - fractions de décalage 527
 - Lignes de cloisonnement 529
 - longueur de point 228
 - patrons aléatoires 532
 - point arrière 231
 - point arrière diagonal 233
 - Point arrière ligne de bordure 233
 - valeurs 228
 - temps de réponse 168
 - texte, éditer lettrage 681
- Tissu automatique, dialogue 73, 289, 897, 900, 901, 902
- Tissu d'appliqué, dialogue 1304
- tissus
 - changez de couleur 117
 - étirement de tissu, voir compensation d'étirement
 - gérer 291
 - sélectionner 75
- toiles de fond 19
 - en cours de chargement 878
 - en utilisant des images en mode point 843
 - estomper 161
 - Insérer des images en mode point 878
 - lissage des images en mode point 854
 - lisser des dessins vectoriels 882
 - scanner 842
 - toiles de fond de produit, afficher 93
 - touches de raccourci, affichage des composants 93
 - Traçage automatique vers vecteurs 880
 - Traiter points de broderie dialogue 449, 475
 - outil 449, 475
 - transformer des objets
 - faire pivoter (ligne et angle de référence) 368
 - lettres à l'écran 690
 - redimensionner (points de référence) 363
 - refléter (ligne de référence) 371
 - Transformer par ligne de référence dialogue 363, 368
 - librement 367
 - numériquement 363, 368
 - Transformer, barre d'outils
 - Faire pivoter 366
 - Faire pivoter à droite de 15° 366
 - Faire pivoter à gauche de 15° 366
 - Incliner 369
 - Refléter horizontalement 370
 - Refléter par ligne de référence 371
 - Refléter verticalement 370
 - Transformer par ligne de référence librement 367
 - Transformer par ligne de référence numériquement 363, 368
 - Trapunto
 - outil 639
 - vue d'ensemble 639
 - TrueType, convertir en polices de broderie 662
 - TrueType, outil 1197
 - types de fichier
 - EMT 301
 - fichiers de dessin 69
 - Fichiers machine 1142
 - types de point
 - broderie de passage 216
 - Carré 237, 630, 650
 - Contour 561, 561–565
 - contours 216
 - Fract. de programme 237, 718
 - Fractionnement de programme 533, 533–540
 - Passage 216, 217, 1177
 - Passage de motif 586–590, 1253
 - Passage de motifs 241
 - Passage sculpture 216, 219

- Passage triple 216, 219
- Point arrière 234
- Point arrière pointillé 632
- Point de croix 652
- Point de tenue 237, 630
- Point de tige 234
- Point de tige pointillé 632
- Point tige 234
- Pointillé 632
- Remplissage cote de mailles 649
- Remplissage décalé 567
- Remplissage dédale 635
- Remplissage motifs 596, 599, 601, 604
- Remplissage spirale 568
- Satin 220, 220–226, 492, 716, 1127–1137
- Satin en relief 220–227
- Satin triple 226
- Tatami 228, 229
- Zigzag 237, 630
- Types de points de contour, barre d'outils
 - Carré 630, 650
 - Contour vectoriel 1259
 - Passage 1177
 - Passage de motif 1253
 - Point de tenue 630
 - Zigzag 630
- Types de points de remplissage
 - Ficelle 628
- Types de points de remplissage, barre d'outils
 - Carré 650
 - Carré double 651
 - Cote de mailles 649
 - Point arrière pointillé 632
 - Point de croix 652
 - Point de tige pointillé 632
 - Remplissage décalé 567
 - Remplissage pointillé 632
 - Remplissage spirale 568
 - Spire 647

U

- usage, fils 138
- user-define sequins 1258
- Utiliser motif, outil 242
- Utiliser pour l'effet florentin, commande 584
- Utiliser pour l'effet liquide, commande 584

V

- valeurs
 - passages de parcours 510
 - Points de liaison
 - automatiques 498
- valeurs de point
 - Espacement automatique (satin) 220

- longueur (tatami) 228, 229
- paramétrer décalages
 - Tatami 526
- paramétrer les valeurs
 - tatami 228
- passages de guidage (appliqué) 1304
- point arrière 231
- point de bâti (appliqué) 1307
- Vecteurs
 - Exporter dessin en vectoriel, commande 1323
 - Vecteurs vers paillettes, outil 1246
- verrouiller des objets 338
- Verrouiller, outil 340
- View toolbar
 - Show Product 1070
- Visualiseur de produits
 - docker 325
 - outil 117, 324, 826

Z

- Zigzag
 - Zigzag, outil 237, 630
 - utiliser avec perçage de jours 1182
- Zoom
 - 1-1 96
 - Échelle de zoom, outil 96
 - Zoom, outil 96
 - pour faire cadrer 96
 - sur objets sélectionnées 96
 - Zoom sur produit 324, 826
 - Zoom to Product tool 1070
- Zoom toolbar
 - Zoom to Product 1070
- Zoom, barre d'outils
 - Échelle de zoom 96
 - Zoom 96
 - Zoom 1-1 96
 - Zoom pour faire cadrer 96
 - Zoom sur cadre 929
 - Zoom sur objets sélectionnés 96
 - Zoom sur produit 324
- Zoom, outil
 - Zoom sur cadre, outil 929