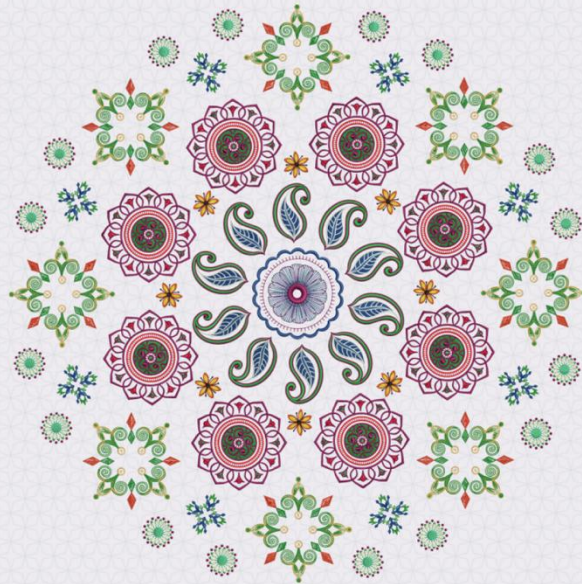


Digitizer V5.5



MISE EN ROUTE
MISE EN ROUTE

DROIT D'AUTEUR

Copyright © 1998-2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Tous droits réservés.

Tout titre et droits d'auteur de Logiciel de broderie Digitizer (y compris, sans limitations d'images, animations, texte et applications faisant partie intégrale de Logiciel de broderie Digitizer), le matériel imprimé l'accompagnant et toutes les copies de Logiciel de broderie Digitizer demeurent propriété du fabricant ou de ses distributeurs. Ce LOGICIEL est protégé par les lois de Droits d'Auteur et réserves du traité international. Logiciel de broderie Digitizer doit pourtant être considéré comme tout autre document protégé par les droits d'auteur. Il est interdit de faire des copies du matériel imprimé accompagnant Logiciel de broderie Digitizer.

Les droits de certaines parties de l'imagerie électronique du Logiciel de broderie Digitizer appartiennent à AccuSoft Corporation.

Garantie limitées

A l'exception des produits REDISTRIBUES, qui sont livrés tels quels et sans garantie, Janome Sewing Machine Co., Ltd. ("") garantit que le Logiciel et la documentation jointe n'ont aucun défaut de fabrication et ne contiennent aucun matériel défectueux, et que le Logiciel de broderie Digitizer fonctionnera conformément à la documentation écrite, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date de réception. Certains États ou juridictions ne permettent pas des limitations dans la durée de la garantie impliquée, donc cette limitation peut ne pas s'appliquer à vous. Dans l'étendue permise par la loi correspondante, le Logiciel de broderie Digitizer est sous garantie pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours.

Limitation de responsabilité

La responsabilité de jsmc pendant la période de garantie est limitée au coût du Logiciel et de la Documentation jointe. En aucun cas, jsmc ne peut être tenu responsable des conséquences par dommages accidentels ou indirects (y compris, et sans limitation, des dommages pour l'interruption de l'activité, pertes ou profits de l'entreprise, perte d'information, ou toute autre perte financière) résultant de l'utilisation ou de l'incapacité d'utiliser Logiciel de broderie Digitizer. De même, jsmc ne peut en aucun cas être responsable en égard de toute autre partie.

Note

Les dessins d'écran présentés dans ce document sont des illustrations données à titre d'exemple, et ne sont pas nécessairement une réplique exacte des écrans générés par le logiciel. De même, les dessins échantillons ne sont représentatifs que des processus et procédures. Ils peuvent ou non faire partie de la version particulière de votre logiciel.

Compensation du client

La responsabilité de jsmc et de ses distributeurs, et la compensation exclusive du client, peut être, au choix de jsmc, soit (a) remboursement de la somme versée, ou (b) réparation ou remplacement du Logiciel de broderie Digitizer ne répondant pas aux critères de Responsabilité Limitée de jsmc et qui est retourné à jsmc accompagné d'une preuve d'achat dans la limite de la durée de garantie.

Tout remplacement de Logiciel de broderie Digitizer sera garanti pendant la durée restante de la période de garantie d'origine, ou pour une durée de trente (30) jours si cette dernière est inférieure à 30 jours.

CONTENU

Introduction	1
Travailler avec la broderie	1
L'interface utilisateur.....	2
Fenêtre dessin	2
Menu et barres d'outils	3
Boîtes à outils	4
Dockers	4
Barre d'état.....	5
Mode Encadrement multiple	6
Intégration avec CorelDRAW®	6
Commençons par le commencement.....	7
Échantillons de dessins et d'illustrations.....	7
Cliparts Corel	8
Autres sources	8
Coudre un dessin existant	9
Les règles de bonne broderie	9
Broder un dessin.....	9
Ajuster les paramètres d'affichage.....	10
Changer de type de tissu	10
Attribuer des couleurs de fil	11
Prévisualiser le processus de broderie	11
Prévisualiser la feuille de programmation de dessin.....	12
Faire sortir dessin	13
Modifier un dessin.....	14
Ouvrir dessin.....	14
Ajuster les couleurs de fil	14
Redimensionner le dessin.....	15
Faire pivoter des objets	15
Visualiser un dessin	16
Encadrer le dessin.....	16
Faire sortir dessin	17
Créer du lettrage simple.....	18
Ouvrir dessin.....	18
Ajouter un lettrage	18
Ajuster les lignes de base et autres paramètres	19
Lettrage avancé	20
Monogrammes	20
Flair script	20
Effets de points de lettrage	20
Art du lettrage	21
Personnaliser des dessins.....	22
Combiner dessins de broderie.....	22
Transformer dessins	22

Agencements de dessins	24
Refaçonner des dessins	24
Effets de point artistique	24
Numérisation automatique	26
Utiliser des illustrations	26
Conversion des illustrations en mode pixel	27
Numériser automatiquement	27
Conversion d'illustrations vectorielles	28
Étapes suivantes.....	29
Fonctionnalités spéciales de broderie	29
Joyeuse broderie !	29

INTRODUCTION

Si vous utilisez un logiciel de dessins de broderie ou une machine à broder pour la première fois, vous vous demandez probablement : « Par où dois-je commencer ?! ».

On peut affirmer sans se tromper que vous allez passer de nombreuses heures à apprendre comment tirer le meilleur parti de votre machine à broder et du logiciel qui va avec. Les deux fonctionnent main dans la main, et il faut de la pratique et de la patience pour maîtriser la création et la production de broderie fine.

Toutefois, les résultats seront éloquentes, et ils vaudront bien le temps que vous y avez investi. Avec chaque projet achevé, vous gagnerez en expérience et en confiance, et vous serez prêt à affronter le défi suivant.



Travailler avec la broderie

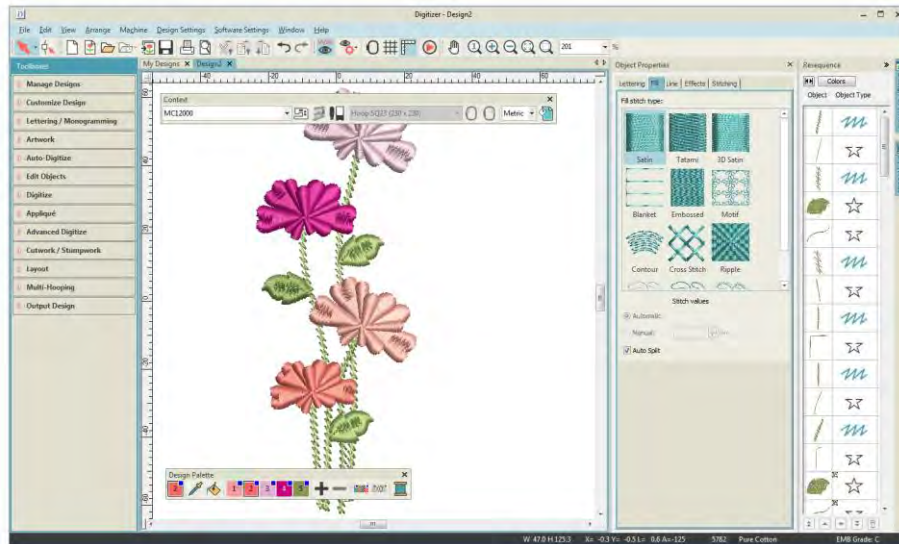
Regardons les différents cas de figure dans lesquels vous aurez à travailler. D'une façon générale, vous vous serez concerné par une partie ou tout de ce qui suit :

- Prendre un dessin prêt à l'emploi pour le broder
- Faire des changements globaux à un dessin
- Combiner un lettrage avec un dessin
- Créer un dessin de monogramme
- Adapter un dessin existant
- Créer de la broderie à partir d'une illustration en utilisant des techniques automatisées
- Créer de la broderie manuellement
- Utiliser des fonctionnalités spéciales de broderie

Examinons ces cas un par un. Cette section décrit les principales utilisations que vous ferez de votre logiciel de broderie, ainsi que des références aux sections de <>, où vous pourrez obtenir des informations plus détaillées, voir également Guide de l'utilisateur.

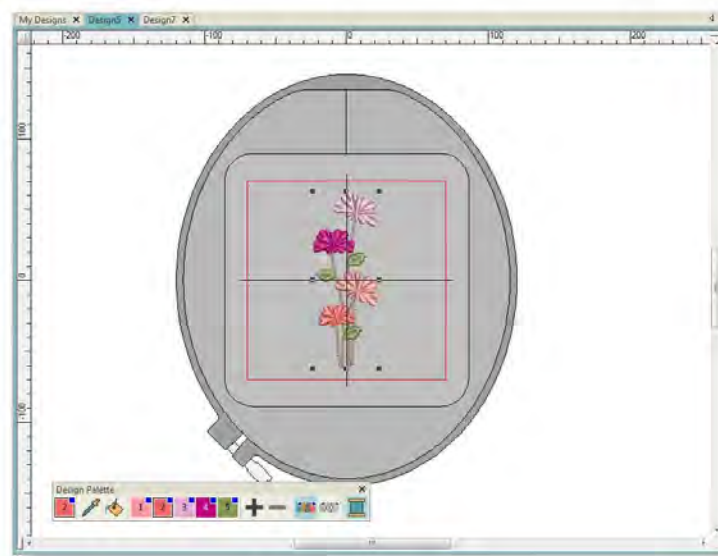
L'INTERFACE UTILISATEUR

Le logiciel de broderie peut être ouvert via l'icône de bureau ou le menu Démarrer de MS Windows®. Par défaut, il se mettra en mode broderie, qui se divisera en zones fonctionnelles comme indiqué dans le panneau à droite.



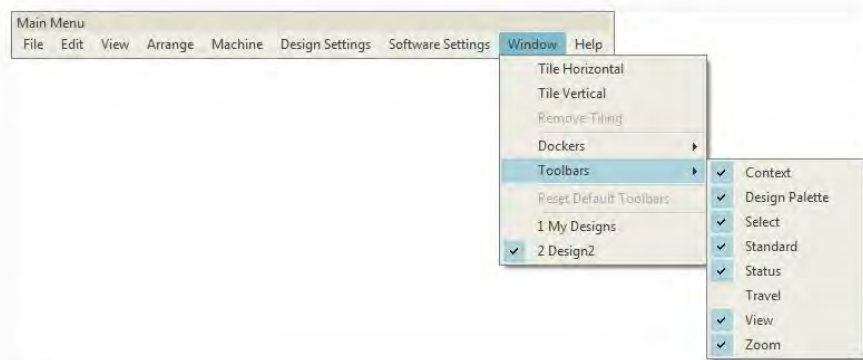
Fenêtre dessin

Votre logiciel de broderie a un espace de travail unique, ou « fenêtre dessin », mais vous interagissez avec lui en différents modes. Le mode par défaut est, naturellement, le mode broderie. Ce mode vous permet de créer ou d'éditer des dessins de broderie en utilisant le jeu d'outils étendu. Vous pouvez ouvrir plusieurs dessins de broderie simultanément et basculer entre chacun d'eux par le biais des onglets de dessin.

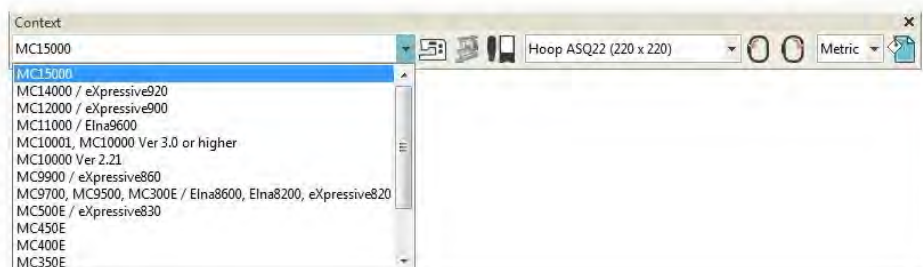


Menu et barres d'outils

Le menu principal et les barres d'outils sont normalement arrimés en haut de l'écran, au-dessus de la fenêtre dessin. Utilisez les deux pour accéder aux commandes communes. À mesure que vous vous familiarisez avec leur emploi, vous pouvez accélérer les choses en utilisant des raccourcis clavier. Pour une liste des barres d'outils disponibles, allez au menu Fenêtre...



Le logiciel comprend une barre d'outils « Contexte », qui change en fonction de l'outil sélectionné. Si aucun outil n'a été sélectionné, vous verrez une liste de machines, une liste de cadre, ainsi que des fonctions de sortie correspondant à la machine sélectionnée. Ici vous pouvez aussi définir vos unités de mesure – système métrique ou américain – et ajuster les paramètres d'arrière-plan de l'écran.

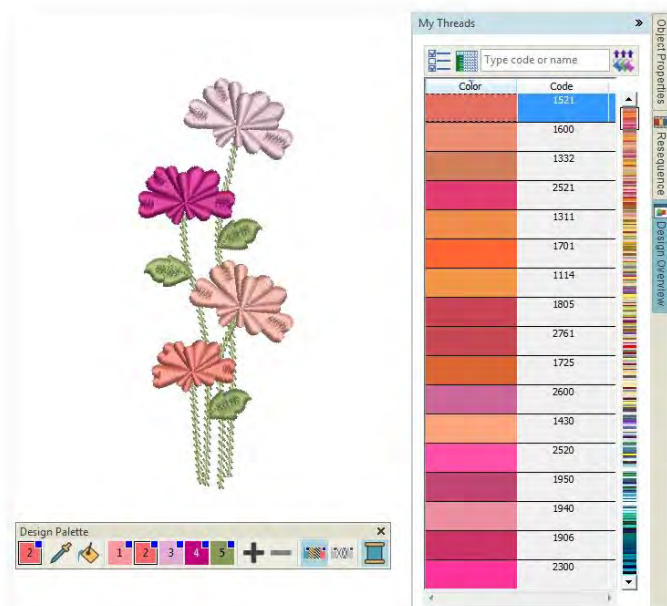


Boîtes à outils

Les boîtes à outils sont comme les barres d'outils en ce qu'elles contiennent des outils du logiciel. Cependant, chaque boîte à outils représente un scénario caractéristique de l'activité que vous entreprendrez, telle que la personnalisation de dessins ou l'édition d'objets. Certains outils peuvent apparaître dans plusieurs contextes. Ainsi, les boîtes à outils sont organisées par ordre d'opérations courantes, à commencer par la gestion de vos dessins. Voir également Gérer les dessins.

Dockers

Le logiciel comprend un certain nombre de « dockers » pour les fonctions clés. Celles-ci incluent des opérations concernant la sélection des fils, la mise en séquence des objets, les découpes, l'« estampillage », ainsi que l'affichage et la modification de propriétés d'objet. Les dockers sont normalement arrimés à la droite de la fenêtre dessin. Ils peuvent aussi être « flottés » en faisant glisser la barre de légende jusqu'à la fenêtre dessin ou en cliquant deux fois. Pour une liste des dockers disponibles, allez au menu Fenêtre...



En mode broderie, il y a trois dockers que vous utiliserez constamment :

Docker	Objectif
Propriétés d'objet	Le plus important d'entre eux est le docker Propriétés d'objet. Utilisez-le avec la barre d'outils Contexte pour accéder, en vue de les modifier, aux nombreuses propriétés des objets de broderie sélectionnés.
Remettre en séquence	Le docker Remettre en séquence offre une façon aisée d'afficher et de remettre en séquence sélectivement des blocs de couleur et des objets dans les dessins.
Mes fils	Le docker Mes fils vous permet de sélectionner des nuanciers de fils et d'attribuer des fils au dessin en cours. Le docker Mes fils fonctionne conjointement avec la barre d'outils Palette du dessin.

Barre d'état

Une barre d'état en bas de la fenêtre dessin procure l'affichage continu du statut en cours de la position du curseur, ainsi que des instructions pour l'utilisation des outils sélectionnés.

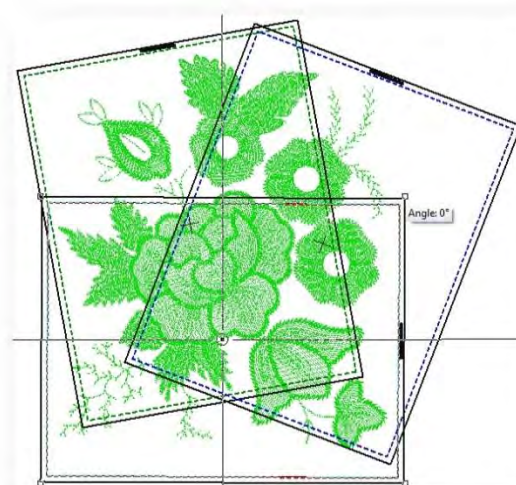
Click and drag to draw; and release to finish W 224.8 H 119.6 X= 1.1 Y= 1.3 L= 1.7 A= 49 18849 Pure Cotton

Information displayed includes...

Champ	Notes
Message d'invite	Pour vous guider à l'utilisation des fonctions sélectionnées
Dimensions du dessin	Largeur et hauteur
Coordonnées	Position d'aiguille en cours (X/Y), et longueur (L) et angle (A) du point en cours. Voir également Grilles et guides.
Numération des points	Nombre total de points de broderie dans le dessin
Tissu en cours	Les paramètres tissu tiennent compte du type de tissu sur lequel vous brodez. Voir également Tissus automatiques & densités.
Grade de dessin	Les dessins natifs EMB sont classifiés en quatre grades selon la façon dont le fichier a été créé. Voir Fichiers de broderie compatibles.

Mode Encadrement multiple

Une image d'écran de l'espace de travail pour encadrement multiple, auquel on accède par la boîte à outils Encadrement multiple, est reproduite ci-dessous. Si votre broderie est trop grande ou contient des dessins multiples espacés autour d'un article, vous pouvez la fractionner en plusieurs encadrements. Cela signifie que vous pouvez créer des dessins plus grands qu'ils ne pourraient être brodés dans un seul encadrement. L'espace de travail Encadrement multiple vous permet de configurer la position et la séquence de chaque cadre. Voir Encadrement multiple.



Intégration avec CorelDRAW®



Utilisez Passer et convertir > Passage au mode Graphiques pour importer, éditer ou créer une illustration pour servir de toile de fond à la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.

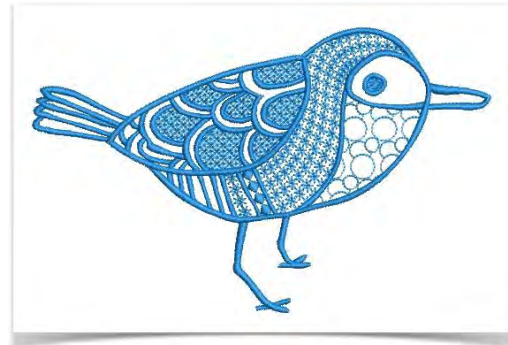
Notez que votre logiciel de broderie comprend une installation complète de CorelDRAW®. En fait, il s'intègre harmonieusement avec CorelDRAW, vous permettant de tirer le meilleur parti des capacités de la suite graphique CorelDRAW® à partir de votre logiciel de broderie. CorelDRAW est le progiciel de dessins vectoriels le plus utilisé dans l'industrie des marchandises décorées. Il 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.

Le mode CorelDRAW Graphiques comprend toute la série des outils de dessin qui proposent de nombreuses techniques perfectionnées pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Les objets vectoriels peuvent alors être convertis en dessins de broderie. Pour une description détaillée de l'interface CorelDRAW, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe Démarrer > Programmes de Windows. Ou bien, utilisez l'aide à l'écran disponible à partir du CorelDRAW Graphiques du menu Aide.

Notez que CorelDRAW est installé avec Windows .NET Framework. Pour faire en sorte que CorelDRAW 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.

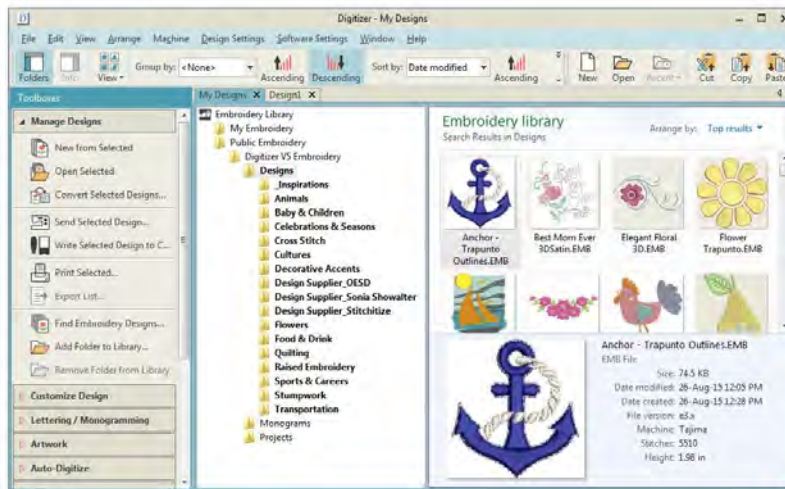
COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT

Vous n'avez besoin d'aucune expérience pour commencer à utiliser votre logiciel. Vous pouvez tout simplement ouvrir un dessin et l'envoyer sur machine pour l'y broder. Et c'est la meilleure façon de commencer. À mesure que vous gagnez de l'expérience, vous serez capable de « lire » des dessins et de reconnaître les bons de ceux qui pourraient poser des problèmes.

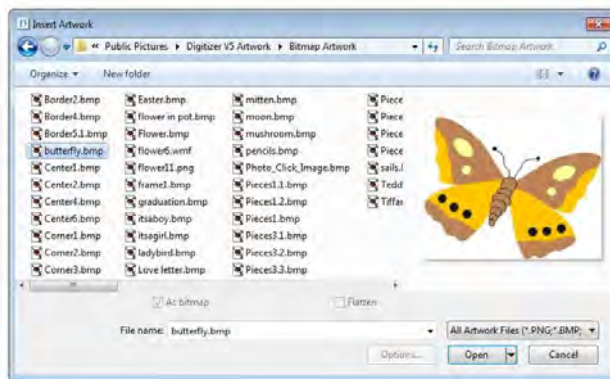


Échantillons de dessins et d'illustrations

Votre logiciel contient de nombreux dessins prêts à broder, des échantillons et des projets. On peut les trouver dans la Bibliothèque de broderie déjà installée. 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. Voir Parcourir les dessins.

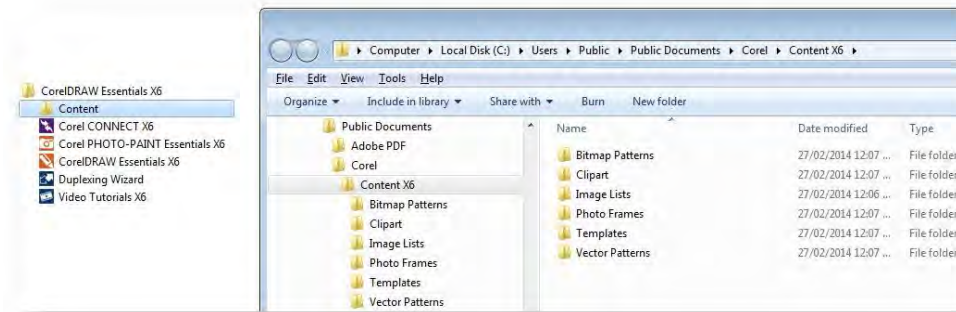


Il y a aussi des fichiers d'illustrations pour utiliser comme toiles de fond de numérisation. Ils sont installés dans votre dossier Images. Voir également Importer des images.



Cliparts Corel

CorelDRAW® Essentials offre un choix de cliparts auxquels on peut accéder par le biais du groupe de programmes de Windows. Familiarisez-vous avec les nombreux échantillons de cliparts. Beaucoup peuvent être adaptés pour utiliser avec des motifs de broderie, soit comme toiles de fond de numérisation soit en conversion directe.



Les illustrations (cliparts) et dessins 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.

Autres sources

Il existe de nombreuses autres sources de dessins de broderie prêts à l'emploi, que vous pouvez acheter en ligne et modifier à votre façon. Soyez conscient que les dessins que vous trouvez sur le Web peuvent faire l'objet de copyrights.

COUDRE UN DESSIN EXISTANT

Pour de nombreux brodeurs, il est suffisant de prendre un dessin existant et de le broder. C'est ce que la plupart feront pour commencer. Une fois que vous avez jeté votre dévolu sur un dessin, il vous faudra l'examiner et voir comment il se brodera. Cela consiste en un certain nombre d'étapes. Nous décrivons les principales ici en nous référant au Guide de l'utilisateur.

Les règles de bonne broderie

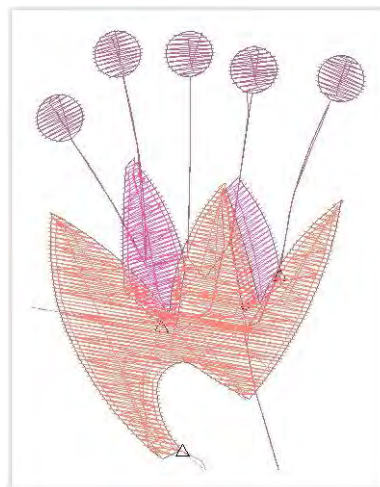
Gardez à l'esprit les points suivants lorsque vous regardez des motifs de broderie, les vôtres comme ceux des autres :

- Les points de broderie sont nets, lisses et réguliers
- Le dessin a une bonne apparence — formes, couleurs, proportions
- Les formes sont remplies et délinéées avec des points de broderie appropriés
- Les points sont orientés de façon à s'harmoniser aux formes
- Les formes sont brodées correctement—pas d'espaces indésirables.
- Les détails sont clairement définis
- Le lettrage est clair et facile à lire

Le processus de broderie devrait avoir les caractéristiques suivantes :

- Le motif se brode efficacement sur la machine.
- Le tissu ne gondole pas autour des zones brodées
- Il n'y a pas de fil flottant sur la broderie.

La qualité d'une broderie dépend avant tout de la qualité du dessin. Ensuite, il vous faut une machine de bonne qualité pour le broder. Mais même cela n'est pas suffisant si vous n'utilisez pas le bon tissu, les bons fils, le bon support ou stabilisateur, la bonne tension, etc. Consultez votre manuel machine et recherchez autant de conseils que vous le pouvez auprès d'autres brodeurs.

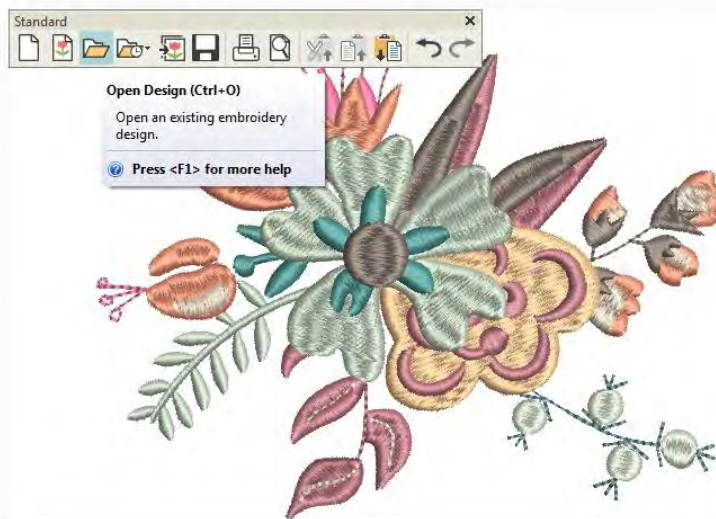


Utilisez **Gérer dessins > Ouvrir sélectionné** pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.




Utilisez **Gérer dessins > Nouveau à partir d'une sélection** pour créer de nouveaux dessins axés sur des dessins ou des illustrations sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

Ouvrez un dessin à partir de votre bibliothèque de broderie. Voir Ouvrir des fichiers dessins.




Ajuster les paramètres d’affichage

 Utilisez Afficher > Afficher dessin pour afficher ou masquer les éléments du dessin. Cliquez pour ouvrir la liste déroulante des paramètres d’affichage.

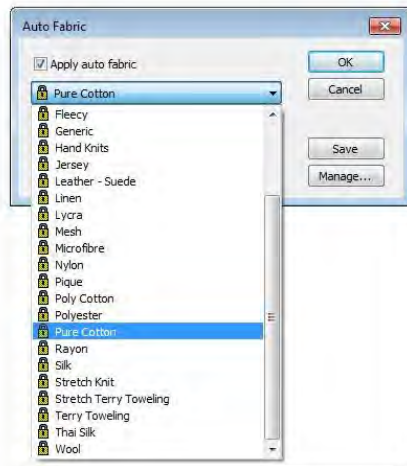
Ajustez les paramètres d’affichage selon votre besoin. Voir Afficher dessin de broderie.



Changer de type de tissu

 Utilisez Personnaliser dessin > Tissu automatique pour modifier les propriétés du dessin afin de le broder sur un tissu différent.

Vérifiez le type de tissu et changez-en si nécessaire au moyen de la boîte à outils Personnaliser dessin ou du menu Paramètres de dessin. Voir Tissus automatiques & densités.

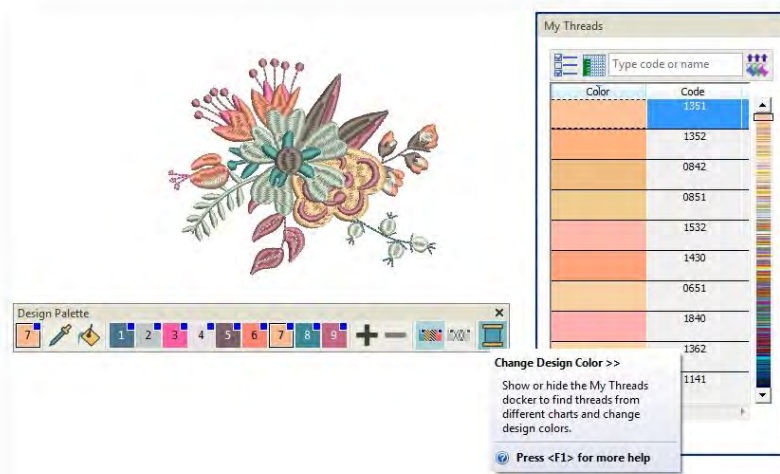


Attribuer des couleurs de fil



Utilisez Palette du dessin > Changer couleur dessin pour afficher ou masquer le dockeur Mes fils, afin de trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin.

Allez à la Palette du dessin et vérifiez les couleurs de fil. Si nécessaire, changez de nuancier pour convenir à celui que vous êtes en train d'utiliser. Voir Couleurs de dessin.



Prévisualiser le processus de broderie



Utilisez Afficher > Simulateur de broderie pour simuler le processus de broderie du dessin à l'écran en affichage de points ou en affichage TrueView.

Pressez les touches Maj+R pour prévisualiser le processus de broderie, afin de comprendre comment le dessin sera brodé sur la machine. Voir Parcourir des dessins.




Prévisualiser la feuille de programmation de dessin




Utilisez Faire sortir dessin / Standard > Aperçu avant impression pour prévisualiser la feuille de programmation de dessin. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.

Prévisualisez le dessin au moyen de la barre d'outils Standard ou de la boîte à outils Faire sortir dessin et imprimez une feuille de programmation de dessin, au choix. Voir Imprimer dessin.

Design Worksheet
Janome Home Embroidery

Design: Design2
Colorway: Colorway 1

Stitches: 16858
Colors: 9
Height: 100.1 mm
Width: 124.6 mm
Zoom: 1:1



Flowers
Machine format: Janome
Color changes: 16
Stops: 17
Trims: 29
Hoop: Hoop SQ14 (140 x 140)
Fabric type: Pure Cotton
Required stabilizer: Topping:
Backing: Tear Away x2
Left: 62.3 mm
Right: 62.3 mm
Up: 50.0 mm
Down: 50.0 mm
EndX: 0.0 mm
EndY: 0.0 mm
Area: 12409.7 mm²
Max Stitch: 11.9 mm
Min Stitch: 0.2 mm
Max jump: 7.0 mm
Total Thread: 101.83m
Total bobbin: 39.35m

Stop Sequence:

#	St	Code	Name	Chart
1	9	2041	1919	Madeira PolyNeon 40
2	5	881	1854	Madeira PolyNeon 40
3	3	140	1595	Madeira PolyNeon 40
4	6	1519	1777	Madeira PolyNeon 40
5	4	233	1886	Madeira PolyNeon 40
6	5	612	1854	Madeira PolyNeon 40
7	8	302	1052	Madeira PolyNeon 40
8	1	422	1760	Madeira PolyNeon 40
9	4	500	1886	Madeira PolyNeon 40
10	3	475	1595	Madeira PolyNeon 40
11	6	1208	1777	Madeira PolyNeon 40
12	7	1071	1752	Madeira PolyNeon 40
13	9	862	1919	Madeira PolyNeon 40
14	2	4352	1811	Madeira PolyNeon 40
15	8	602	1852	Madeira PolyNeon 40

Created by: Wilcom Pty Ltd
Last saved: 27/05/2015 11:55:58 AM
Printed: 27/05/2015 12:07:44 PM
Page 1 of 2

Faire sortir dessin

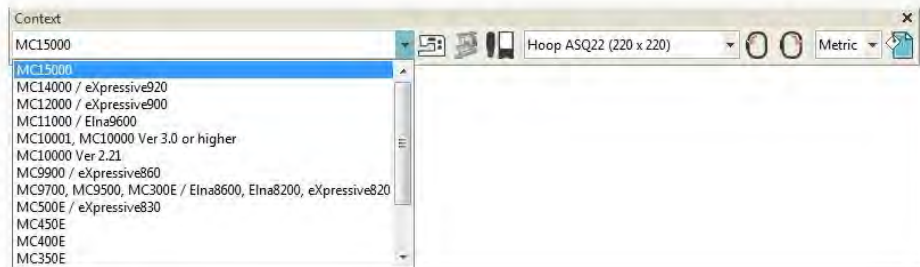


Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Envoyer un dessin pour envoyer le dessin en cours sur votre machine pour la broderie.



Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Écrire sur carte/clé USB pour envoyer un dessin sur un lecteur de médias externe.

Envoyez le dessin sur la machine, directement au moyen d'un support de données (généralement, une clé mémoire). Voir Envoyer des dessins sur machine.



Consultez la documentation de votre machine pour la marche à suivre après le transfert du dessin sur la machine.

MODIFIER UN DESSIN

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les différentes étapes du processus de broderie des motifs – des cliparts ou des motifs que vous aurez achetés – vous souhaitez bientôt apporter des modifications globales à vos motifs, telles que le redimensionnement ou le changement de couleurs de fils et de types de tissu. Ces modifications sont toutes relativement simples à effectuer. Nous décrivons certaines des plus communes ici en nous référant au Guide de l'utilisateur.

Ouvrir dessin



Utilisez **Gérer dessins > Ouvrir sélectionné** pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.



Utilisez **Gérer dessins > Nouveau à partir d'une sélection** pour créer de nouveaux dessins axés sur des dessins ou des illustrations sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

- Ouvrez le dessin désiré. Voir **Ouvrir des fichiers dessins**.
- Voir **Pressez les touches <Ctrl + A>** pour sélectionner tous les objets et pressez les touches **<Ctrl + G>** pour les grouper.

Ajuster les couleurs de fil

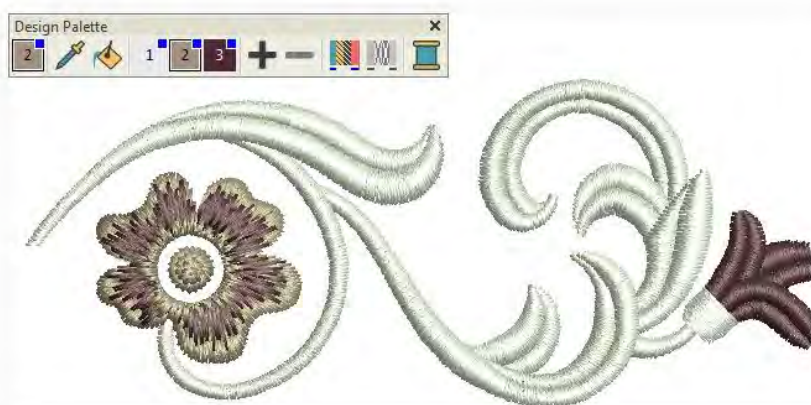


Utilisez **Palette du dessin > Changer couleur dessin** pour afficher ou masquer le dock **Mes fils**, afin de trouver des fils dans différents nuanciers et de changer les couleurs du dessin.



Utilisez **Personnaliser dessin > 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.

Ajustez les couleurs de fil du dessin selon votre besoin. Essayez de faire le tour des couleurs utilisées pour trouver une combinaison qui convienne à la couleur d'arrière-plan du tissu. Voir **Couleurs de dessin**.



Redimensionner le dessin

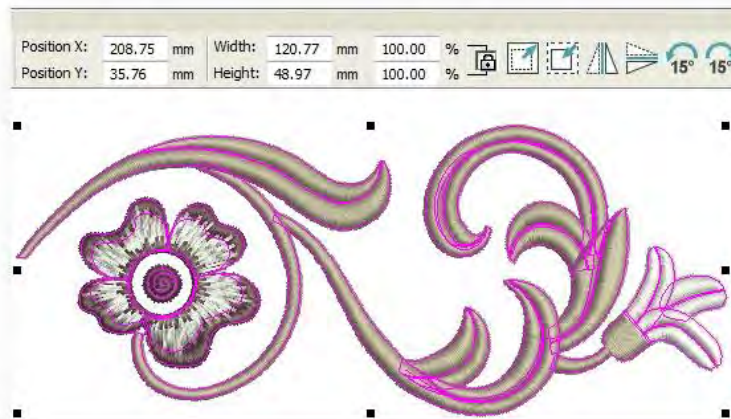


Utilisez Contexte > Dimensions + 10 % pour augmenter les dimensions des objets sélectionnés par incrément de 10 %.



Utilisez Contexte > Dimensions - 10 % pour réduire les dimensions des objets sélectionnés par incrément de 10 %.

Vérifiez les dimensions du dessin, et redimensionnez-le au besoin. Par exemple, si vous brodez un dessin sur la poitrine gauche, les dimensions maximales seront environ 108 x 108 mm. Voir Transformer des objets.



Faire pivoter des objets

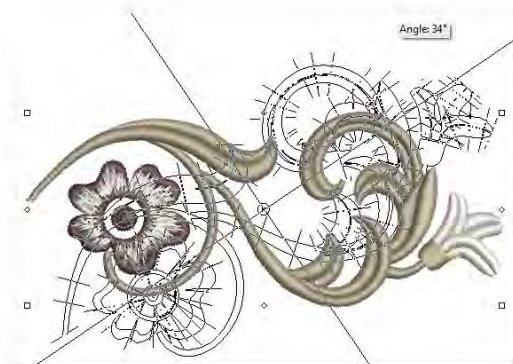


Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la gauche de 15° pour faire pivoter les objets sélectionnés par incrément de 15° dans le sens antihoraire.



Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la droite de 15° pour faire pivoter les objets sélectionnés par incrément de 15° dans le sens horaire.

Utilisez les poignées de sélection ou la barre d'outils Contexte pour faire pivoter les objets en position. Voir Transformer des objets.



Visualiser un dessin



Utilisez Personnaliser dessin / Contexte > Couleurs d'arrière-plan et d'affichage pour paramétrer des couleurs, tissus ou articles comme arrière-plans de dessin.

Allez à la boîte à outils Personnaliser dessin et utilisez l'outil Arrière-plan de dessin pour visualiser le dessin sur un vêtement ou un article. Voir Arrière-plans.

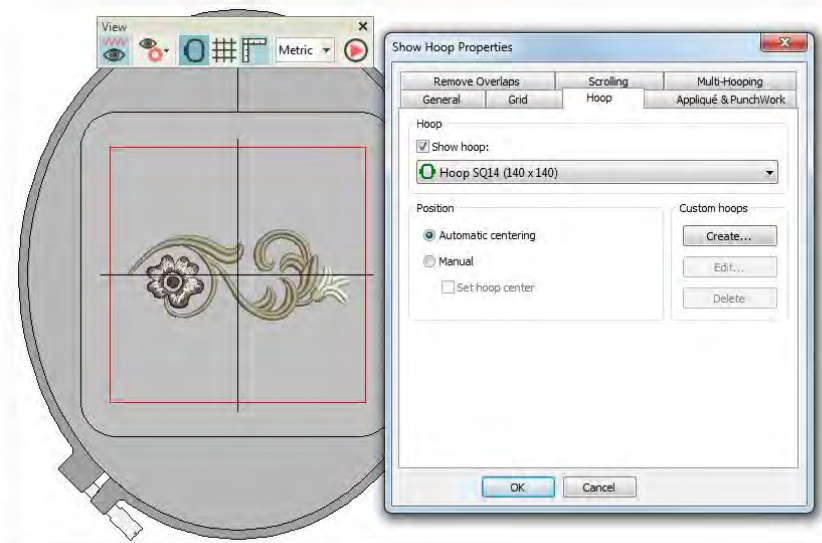


Encadrer le dessin



Cliquez sur Afficher > Afficher cadre pour afficher ou masquer le cadre. Faire un clic droit pour modifier les paramètres.

Choisissez un cadre au moyen de la barre d'outils Afficher ou de la barre d'outils Contexte. Assurez-vous que le dessin se situe bien à l'intérieur de la zone de broderie. Voir Sélection de cadre.



Faire sortir dessin

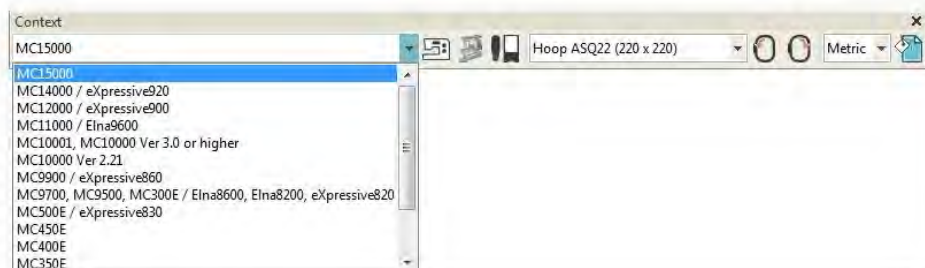


Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Envoyer un dessin pour envoyer le dessin en cours sur votre machine pour la broderie.



Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Écrire sur carte/clé USB pour envoyer un dessin sur un lecteur de médias externe.

Envoyez le dessin sur la machine, directement au moyen d'un support de données (généralement, une clé mémoire). Voir Envoyer des dessins sur machine.



Consultez la documentation de votre machine pour la marche à suivre après le transfert du dessin sur la machine.

CRÉER DU LETTRAGE SIMPLE

Une fois que vous vous serez familiarisé avec le processus de broderie, les redimensionnements, les changements de couleur et les types de tissu, vous voudrez, pour sûr, créer vos propres dessins de lettrage. S'il faut de la pratique pour obtenir une broderie de lettrage de bonne qualité, c'est aussi simple que de taper des lettres à l'écran pour créer un dessin de lettrage.



Ouvrir dessin

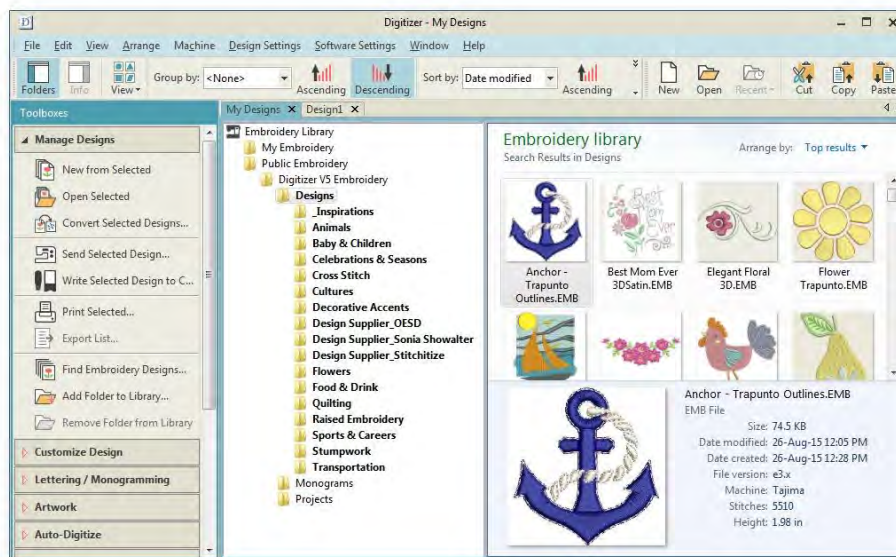


Utilisez Gérer dessins > Ouvrir sélectionné pour ouvrir un ou des dessins sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.



Utilisez Gérer dessins > Nouveau à partir d'une sélection pour créer de nouveaux dessins axés sur des dessins ou des illustrations sélectionnés dans la bibliothèque de broderie.

Ouvrez un dessin. Le plus souvent, vous voudrez ajouter un lettrage à un dessin existant. Allez à la boîte d'outils Gérer dessins et choisissez l'un des nombreux échantillons. Voir également Gérer les dessins.



Ajouter un lettrage

A Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

Vous pouvez ajouter rapidement et facilement un lettrage de broderie à des dessins, soit à l'écran en utilisant les paramètres en cours soit au moyen des « propriétés d'objet ». Voir Créer un lettrage.



Ajuster les lignes de base et autres paramètres

L'ajustement des lignes de base, de police, des paramètres d'espacement et des couleurs ne pose aucune difficulté. Voir Agencements de lettrage.



Brodez votre dessin de lettrage. Examinez la qualité des points de broderie. Gardez à l'esprit que les différents alphabets se brodent à des tailles différentes.

LETTRAGE AVANCÉ

Une fois que vous vous êtes essayé à la création de dessins de lettrage et à les broder, vous aurez envie de faire des choses plus aventureuses, telles que des monogrammes, du lettrage fantaisie, de l'écriture stylisée, du lettrage en relief avec trapunto, ainsi que des effets spéciaux de « lettrage élastique ». Il n'y a aucune limite aux possibilités créatives. Votre appétit pour essayer de nouvelles choses sera stimulé à mesure que vous acquerez de l'expérience et de l'assurance. Pour cela il vous faut, entre autre, devenir un expert dans l'utilisation de votre machine à coudre, ainsi que dans l'appréciation et le contrôle de la qualité des dessins.



N'oubliez pas d'étudier les dessins échantillons inclus dans l'installation de votre logiciel de broderie.

Monogrammes



Utilisez Lettrage > Monogrammes pour créer des monogrammes personnalisés en utilisant une sélection de styles prédéfinis de monogrammes, de formes de bordure et d'ornements.

L'outil Monogrammes du logiciel rend facile la création de dessins de monogrammes. Vous pouvez également inclure un lettrage, des ornements et jusqu'à quatre bordures concentriques dans vos monogrammes. Voir Créer monogrammes et Monogramme de mariage.

Flair script



Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

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. Voir Lettrage spécial.

Effets de points de lettrage



Utilisez Propriétés d'objet > Effets > Bord plumeux pour créer des bords rugueux et des effets d'ombrage, ou imiter des textures pelucheuses.

Le point par défaut des objets de lettrage est le point Satin. Vous pouvez appliquer d'autres types de points de remplissage, tels que Échelle ou Fantaisie, tout comme avec n'importe quel objet de broderie. Voir Types de point.

Art du lettrage

A Utilisez Lettrage / Monogrammes > Lettrage pour créer du lettrage de broderie en utilisant des alphabets de broderie natifs ou des polices de caractères TrueType.

Appliquez des effets « art du lettrage » à du lettrage de broderie pour le faire gonfler ou s'arquer, le rendre extensible ou comprimé. Voir Agencements de lettrage.

PERSONNALISER DES DESSINS

Personnaliser des dessins est peut-être le plus commun des scénarios en broderie. Vous aurez parfois à créer un nouveau dessin de broderie, généralement à partir d'une illustration, mais, plus souvent, vous voudrez prendre un dessin existant pour le réadapter. Nous avons déjà vu comment faire des changements globaux, tels que le dimensionnement, le changement de couleurs et de tissus. Très vite, vous voudrez essayer des changements plus « effractifs », tels que supprimer, combiner, dupliquer, remettre en séquence ou changer de type et d'effet de point. Voici un exemple de choses que vous pourrez essayer de faire.

N'oubliez pas d'étudier les dessins échantillons inclus dans l'installation de votre logiciel de broderie.

Combiner dessins de broderie



Utilisez Personnaliser dessin / Standard / Agencement > Insérer dessin pour insérer un autre dessin de broderie dans le dessin en cours. Les palettes de dessin sont fusionnées. Cet outil est également disponible via le menu Fichier.

Une technique que vous utiliserez sans aucun doute est la combinaison d'éléments de dessin. Cela vous apprendra également beaucoup sur d'autres techniques d'édition, telles que le redimensionnement, le positionnement, le pivotement, la mise en séquence d'objets, ainsi que la suppression de broderie sous-jacente. Voir Insérer dessin.

Transformer dessins



Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la gauche de 15° pour faire pivoter les objets sélectionnés par incrément de 15° dans le sens antihoraire.



Utilisez Contexte > Faire pivoter vers la droite de 15° pour faire pivoter les objets sélectionnés par incrément de 15° dans le sens horaire.

Souvent, il vous faudra redimensionner un dessin de broderie pour l'utiliser dans différents contextes. Par exemple, un dessin initialement prévu pour une poche peut être adapté pour une casquette. Le logiciel offre des techniques pour transformer des objets de dessin tout comme un programme graphique ... avec une différence. Lorsque vous redimensionnez, faites pivoter, inclinez ou retournez un objet de broderie, les points de broderie sont régénérés. Voir également Transformer des objets.



AGENCEMENTS DE DESSINS

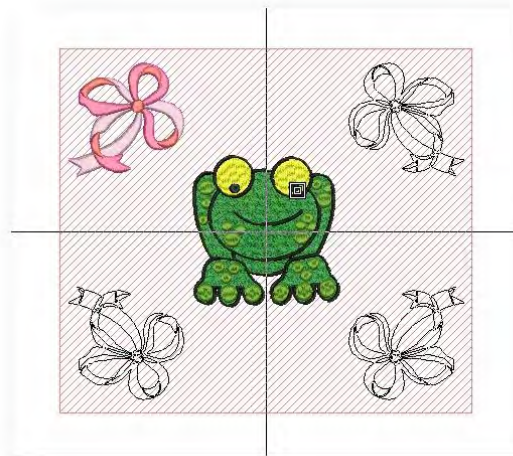


Utilisez Agencement > Refléter-copier dans les coins de l'espace de travail pour copier un ou des objets sélectionnés dans chaque coin de l'espace de travail.



Utilisez Agencement > Centrer automatiquement dans l'espace de travail pour déplacer automatiquement un ou des objets sélectionnés jusqu'au centre de l'espace de travail.

Créez des agencements rectangulaires de grande taille avec le ou les dessins/objets sélectionnés. Les dessins sont automatiquement copiés, pivotés et placés dans l'espace de travail. Afficher l'espace de travail pour l'agencement. Voir Espaces de travail.

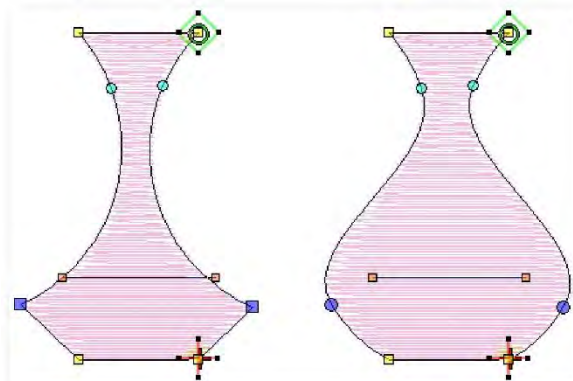


Refaçonner des dessins



Utilisez Éditer objets / Sélectionner > Refaçonner pour refaçonner le contour, les angles de point ou l'enveloppement d'un objet.

On peut avoir recours à des opérations de refaçonnage pour tout, des modifications mineures apportées aux formes d'objet au refaçonnage de lettres pour créer des effets spéciaux. Dans la plupart des cas, si c'est sélectionnable, c'est refaçonnable. Voir Refaçonner des objets.



Effets de point artistique



Utilisez Propriétés d'objet > Remplissage > En relief pour créer des patrons décoratifs de pénétrations d'aiguille, tout en gardant l'apparence de broderie unie. Faites un choix dans une bibliothèque de patrons.



Utilisez Propriétés d'objet > Remplissage > Motif pour créer une broderie de remplissage décorative. Faites un choix dans une bibliothèque de motifs.

Bientôt, vous ne vous satisferez plus de faire de simples remplissages et contours, et vous voudrez vous essayer aux nombreux types de point et effets artistiques qu'offre votre logiciel. Voir Types de point.

NUMÉRISATION AUTOMATIQUE

Si vous avez maîtrisé toutes les étapes ci-dessus dans l'exploration de votre machine et de votre logiciel de broderie, vous vous en sortez bien. Vous pouvez déjà accomplir pas mal de choses sans avoir à faire votre propre travail de numérisation. Cependant, si vous êtes allé jusque-là, c'est probablement ce que vous voulez faire !

L'une des façons les plus rapides de commencer est d'utiliser les techniques automatisées offertes par le logiciel. Même s'il y a des limitations à ce que vous pouvez faire, la numérisation automatique vous permet toutefois d'essayer vos idées de dessin d'une façon relativement simple, et pourrait s'avérer suffisante pour votre usage. Du moins pour le moment !

Utiliser des illustrations



Utilisez Illustrations > Préparer l'illustration pour la broderie pour préparer des images en mode point à la numérisation automatique en réduisant les couleurs, en supprimant les bruits d'image et en affinant les contours.

Pour créer des broderies de bonne qualité, vous devez choisir des illustrations appropriées. Des sources possibles comprennent :

- échantillons contenus dans le dossier Image
- livres de patrons de broderie et livres d'histoires pour enfants ;
- nappes ou serviettes de tables imprimées ;
- cartes de visites, cartes postales ou papier d'emballage ;
- bibliothèques d'images de votre programme de traitement de texte ou de votre programme graphique ;
- bibliothèques d'images sur Internet ou sur CD ;
- illustrations originales—par ex. : dessins d'enfant.

Une illustration qui ne se présente pas dans un format numérisé doit être scannée correctement pour produire une image de bonne qualité. Pour une bonne numérisation, manuelle ou automatique, il est essentiel d'avoir des illustrations « propres » contenant un nombre limité de couleurs unies et des contours bien définis. La barre d'outils Illustrations contient des outils pour insérer, scanner et préparer des illustrations pour la numérisation automatique. Voir Illustrations.



Image nette ayant des contours bien définis

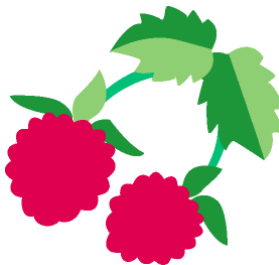


Image nette avec des blocs de couleurs bien définis



Image complexe, a besoin d'être éditée pour créer des blocs de couleur propres

À moins d'être un numériseur chevronné, n'utilisez pas d'illustrations complexes.

Conversion des illustrations en mode pixel

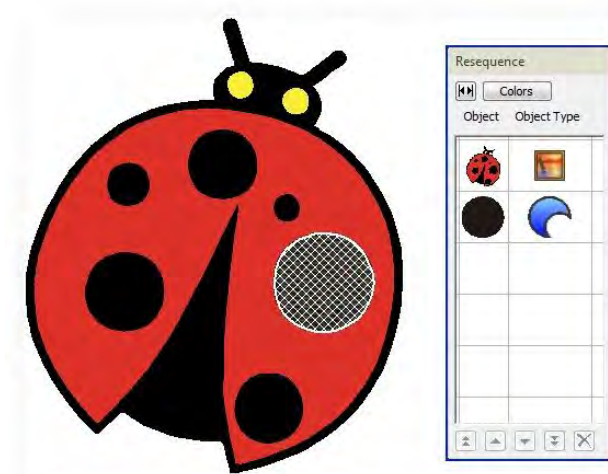


Utilisez Numériser automatiquement > Cliquer-pour-remplir pour numériser les formes de grande taille avec remplissage tissage, tout en conservant les jours qu'elles contiennent.



Utilisez Numériser automatiquement > Cliquer-pour-contour pour numériser les bordures des formes avec des points de passage en utilisant les propriétés en cours.

Une illustration pixélisée est composée de points colorés, ou pixels. Lorsque vous faites un zoom avant sur une petite surface, les contours deviennent déchiquetés et « pixélisés ». Les outils Cliquer-pour-remplir de la boîte à outils Numériser automatiquement offrent tout ce qui est nécessaire pour numériser des formes en mode point automatiquement. Voir Numériser avec Cliquer-pour-broder.



Numériser automatiquement

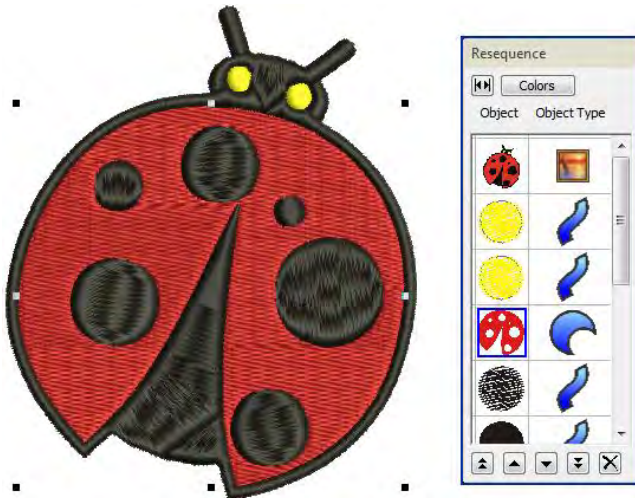


Utilisez Numériser automatiquement > Numériser broderie instantanée automatiquement pour créer des dessins de broderie directement à partir d'images importées en utilisant les paramètres de conversion.



Utilisez Numériser automatiquement > Numériser broderie automatiquement pour créer des dessins de broderie directement à partir d'images importées en utilisant les paramètres de conversion.

Un prolongement de cette technologie, Numériser automatiquement décide pour vous des types de points les plus appropriés et peut numériser des dessins entiers. Voir Numériser une broderie automatiquement.



Conversion d'illustrations vectorielles

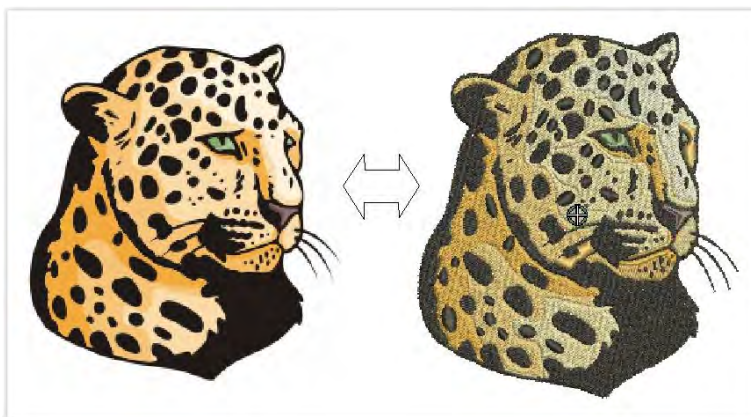


Utilisez Passer et convertir > Passage au mode Graphiques pour importer, éditer ou créer une illustration pour servir de toile de fond à la numérisation de broderie, manuelle ou automatique.



Utilisez Passer et convertir > Convertir graphique en broderie pour convertir des illustrations vectorielles ou en mode point sélectionnées en points de remplissage ou de contour.

Des outils spéciaux de conversion dans convertissent automatiquement des objets vectoriels et du texte en objets de broderie ou de lettrage. Ceux-ci peuvent être modifiés selon votre besoin. Une image vectorielle consiste en contours qui peuvent être coloriés ou comporter des remplissages de couleur. Un bon point de départ est d'utiliser quelques-uns des nombreux cliparts inclus dans CorelDRAW®. Nombre d'entre eux peuvent être adaptés pour être utilisés dans les dessins de broderie. Voir Numérisation automatique.



ÉTAPES SUIVANTES

Si vous êtes allé jusque-là, vous avez déjà maîtrisé 90 % des techniques dont ont besoin la plupart des brodeurs. Toutefois, la maîtrise de la numérisation manuelle est la prochaine étape pour devenir un maître brodeur. Vous pouvez démarrer avec des projets très simples, puis passer progressivement à des motifs plus compliqués avec davantage d'effets de points complexes. Voir Numériser des objets.



Fonctionnalités spéciales de broderie

Une fois la numérisation manuelle maîtrisée, vous êtes en mesure de tirer parti de la gamme complète de types et effets de point offerts par le . Vous serez familiarisé avec bon nombre d'entre eux, ayant déjà adapté des dessins existants à différentes fins. Parmi les nombreuses techniques prises en charge par le logiciel, citons :

- Freehand
- Embossed fills
- Curved fills
- Appliqué
- Broderie en points de croix
- Buttonholes
- Assemblage de courtepoin
- Broderie en relief

Reportez-vous au Guide de l'utilisateur ou aux nombreuses ressources disponibles en ligne.

Joyeuse broderie !

Vous ferez du bon travail avec votre machine et le logiciel . Avec cet équipement vous êtes paré pour créer de la broderie professionnelle de haute qualité.

Souvenez-vous de faire bon usage des dessins et cliparts qui vous sont proposés. En cas de doute, revenez aux principes de base. Et lorsque vous penserez qu'il est temps d'élargir votre répertoire, étudiez minutieusement les dessins échantillons pour voir comment ils sont faits.

Meilleurs vœux de réussite. Et amusez-vous bien !