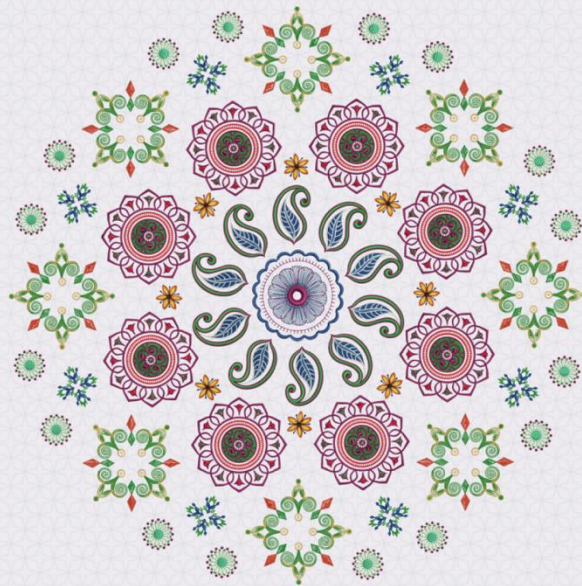


Digitizer V5.5



ILLUSTRATIONS

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.

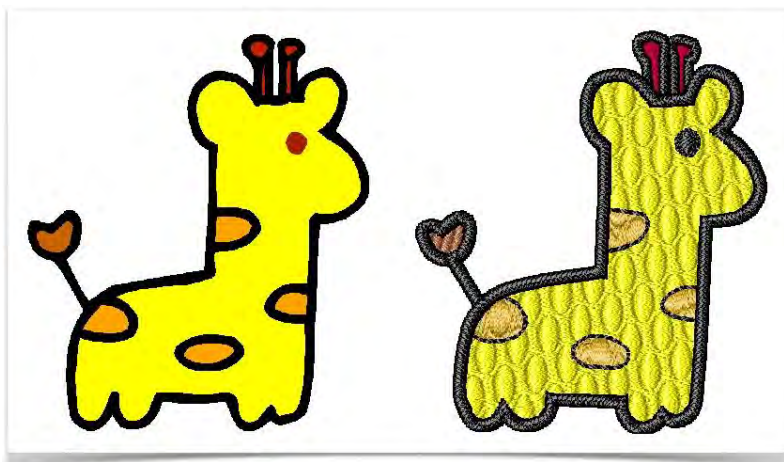
Tout remplacement de Logiciel de broderie Digitizer sera garanti pendant la durée restante de la période de garantie d'origine, ou pour une durée de trente (30) jours si cette dernière est inférieure à 30 jours.

CONTENU

Introduction	1
Choisir une illustration	2
Images scannées	2
Images en dégradé	3
Images anticrénelées	3
Importer des images	4
Insérer des illustrations	4
Transparence des images	5
Copier et coller des images	6
Estomper une illustration	6
Verrouiller Illustrations	7
Scanner des images	8
Résolution de scannage	8
Mode couleur	8
Profondeur de couleur	9
Affinage	10
Scanner une illustration	10
Éditer illustration	12
Détourer des illustrations	12
Dimensionner l'illustration	14
Éditer des illustrations extérieurement	15
Qualité des images	17
Nettoyage d'image	17
Images délinéées et images non délinéées	17
Réduction de couleurs	18
Affiner les contours	18
Filtrage des bruits	19
Récapitulatif pour la préparation d'image	19
Traiter des images	21
Préparer les illustrations pour la numérisation automatique	21
Enregistrer illustration	24
Enregistrer une illustration en mode Broderie	24
Enregistrer une illustration en mode Graphiques	25
Convertir une illustration	27
Mode Graphiques	27
Convertir des objets vectoriels et des objets de broderie	28

INTRODUCTION

Des illustrations peuvent être insérées, collées ou scannées dans votre logiciel de broderie pour servir de modèles ou de « toiles de fond » de numérisation. La boîte à outils Illustrations vous permet d'importer des illustrations électroniques dans votre logiciel de broderie, de les éditer et de les préparer à la numérisation automatique. Étudiez les sujets listés à droite.



Les toiles de fond peuvent vous aider à...

Numériser...	Détails
Manuellement	Vous tracez des formes et des lignes sur le dessin en utilisant les méthodes d'entrée appropriées. 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.
Semi-automatiquement	Vous cliquez sur une forme dans l'illustration et Cliquer-pour-broder détermine automatiquement les points de broderie requis.
Automatiquement :	Vous sélectionnez l'image et l'outil Numériser automatiquement détermine automatiquement les formes et les points de broderie pour numériser le dessin.
Photos	Utilisez PhotoStitch instantanément pour créer des dessins de broderie directement à partir de photographies ou autres images en utilisant les paramètres par défaut.

CHOISIR UNE ILLUSTRATION

Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », 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 nette ayant des contours bien définis

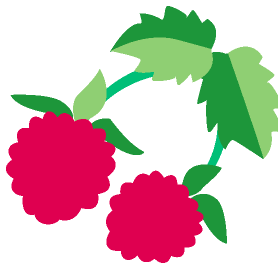


Image nette avec des blocs de couleurs bien définis



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

Les techniques de numérisation automatique produisent les meilleurs résultats avec des illustrations du type que l'on trouve dans les bibliothèques d'images ou qui ont été créées de toute pièce à partir d'un progiciel graphique. La numérisation automatique fonctionne également avec des images provenant d'autres sources, néanmoins elles nécessitent une certaine préparation. En effet, la plupart des images communément disponibles ne sont pas formées de couleurs unies. Les scanners produisent du bruit, alors que les progiciels graphiques font de la « simulation de dégradé » et de l'« anticrénelage ». La numérisation automatique 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.

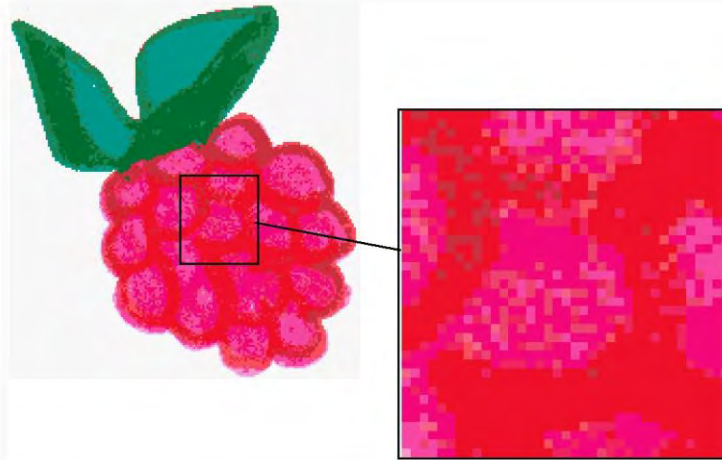
Images scannées

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 automatique, 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.



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.



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 le logiciel 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


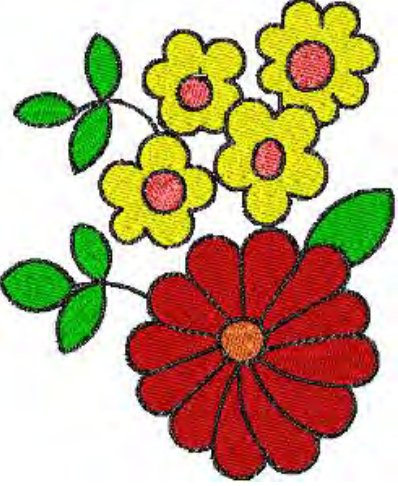
L'anticrénelage est une technique informatique, semblable à la simulation de dégradé, qui est utilisée pour estomper des contours trop marqués là où plusieurs blocs de couleur se recouvrent partiellement. Cela donne des contours plus doux et réguliers en mélangeant légèrement les pixels de couleurs là où elles se rejoignent.



Les contours qui ont été estompés par le procédé d'anticrénelage doivent être affinés avant d'utiliser la numérisation automatique.

IMPORTER DES IMAGES

Des images en mode point peuvent être insérées, collées ou scannées dans le logiciel pour être utilisées comme toile de fond de numérisation. Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. 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.

	
Image scannée tracée	Numérisée automatiquement
<p>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.</p>	

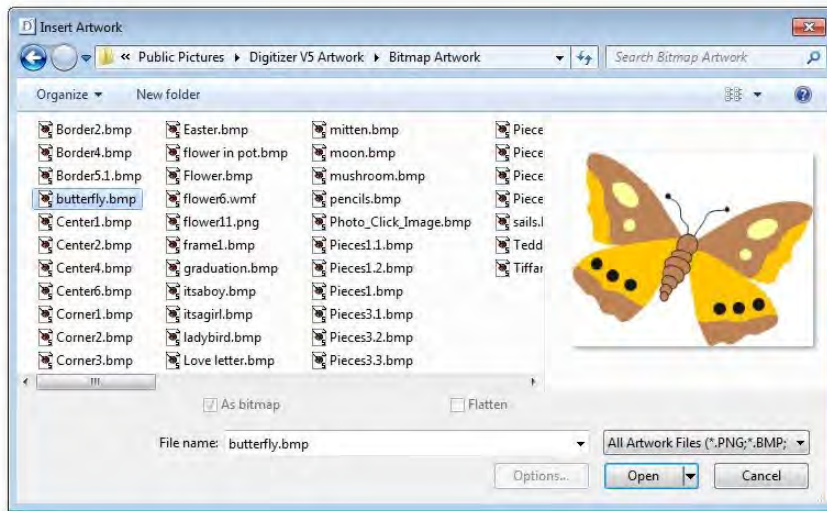
Insérer des illustrations



Utilisez Illustrations / Numériser automatiquement / Standard > Insérer illustration pour importer des fichiers graphiques - en mode point ou vectoriels - pour utiliser comme toiles de fond de numérisation ou pour la numérisation automatique. Cet outil est également disponible via le menu Fichier.

Vous pouvez charger des images-points de divers formats pour servir de toiles de fond de numérisation. Les graphiques vectoriels sont convertis en images-points à l'insertion.

- Allez à la boîte à outils Illustrations et sélectionnez Insérer image.
- Le dialogue Ouvrir vous permet de naviguer jusqu'aux dossiers d'illustrations et d'ouvrir des illustrations en format point ou en format vecteur.



Transparence des images

Les arrière-plans transparents sont pris en charge dans les images de 24 et 32 bits.



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.

Évitez d'utiliser des images qui contiennent des pixels semi-transparentes ou transparents à l'intérieur des zones de couleur d'une image, car cela cause de mauvais résultats lors de la réduction du nombre de couleurs. Les pixels résultants pourraient devenir des trous dans l'image ou réduire de façon significative les zones de couleur au point qu'elles pourraient être inutilement supprimées de la broderie finale.

Copier et coller des images



Cliquez sur Standard > Copier pour copier la sélection et la placer dans le presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.



Cliquez sur Standard > Couper pour couper la sélection et la placer dans le presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.



Cliquez sur Standard > Coller pour coller le contenu du presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

Vous pouvez copier-coller une image dans le logiciel en la copiant directement d'une autre application de dessins de broderie ou de graphiques et en la collant dans votre dessin. Sélectionnez tout simplement l'image que vous voulez copier-coller et pressez les touches <Ctrl + C>. Ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer l'image. Cliquez sur l'icône Coller ou pressez les touches <Ctrl + V>.



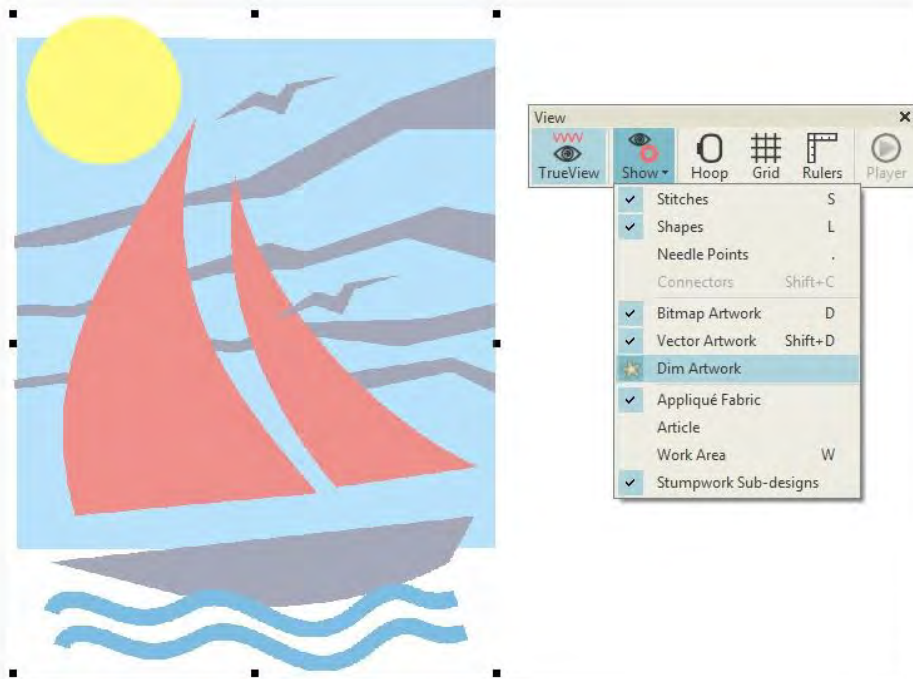
Il vous faudra redimensionner l'image pour la faire concorder avec les dimensions du cadre sélectionné.

Estomper une illustration



Utilisez Illustrations > Estomper illustration pour faire plus clairement ressortir les points de broderie lors de la numérisation.

Pour estomper une toile de fond, cliquez sur la bascule Estomper illustration. Cela s'avère utile lorsque vous utilisez une illustration comme toile de fond de numérisation. Voir aussi Numériser le dessins.



Lors de la numérisation, vous voudrez peut-être masquer toute l'illustration. Utilisez la barre d'outils Afficher ou pressez la touche <D> pour l'afficher ou la masquer.

Verrouiller Illustrations



Utilisez Illustrations > Verrouiller pour verrouiller des objets sélectionnés en position pour les protéger. Cet outil est également disponible via le menu Réorganiser.

Verrouillez l'illustration ou d'autres objets pour empêcher qu'ils soient accidentellement déplacés ou modifiés en cliquant sur la clé Verrouiller ou en pressant la touche <K>. 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. Souvenez-vous toutefois de cliquer sur Déverrouiller tout avant d'utiliser des méthodes de numérisation automatique.

SCANNER DES IMAGES

Vous pouvez scanner une illustration existante avec un scanner compatible TWAIN en utilisant la fonction de scannage de. 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.

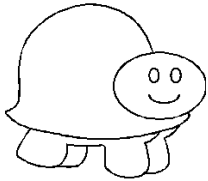
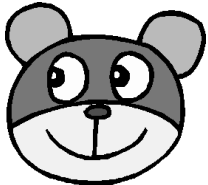
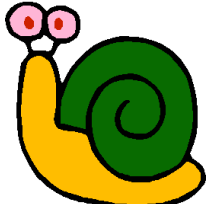
Résolution de scannage

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 (ppp) 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. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

Type de dessin	Résolution de scannage
Cartes de visite, en-têtes	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	Échantillon	Descrip.	Mode couleur recomm. *	Couleurs dans l'image
Dessin au trait		Deux couleurs — généralement noir et blanc	<ul style="list-style-type: none"> • Dessin en noir et blanc • Dessin au trait 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 • 2
Dessins		Croquis ou dessin vectoriel contenant des dégradés de gris	<ul style="list-style-type: none"> • Échelle de gris • Dessin au trait 	<ul style="list-style-type: none"> • 256 • 2
Image en couleurs		Deux couleurs ou plus	<ul style="list-style-type: none"> • Couleurs RVB • Millions de couleurs • Dessin en couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> • 16 mill • 16 mill • 2 - 256

* Les noms de mode diffèrent selon le logiciel de scannage utilisé.

Profondeur de couleur

Scannez les images couleurs en mode RVB (millions de couleurs) plutôt qu'en mode 256 couleurs. Sur l'écran, la différence sera à peine visible. En fait, une image en 256 couleurs apparaît souvent de meilleure qualité qu'une image en mode RVB. En effet, lors du chargement, le logiciel convertit toutes les images en 256 couleurs ou moins. Il utilise ces informations supplémentaires pour produire une image de meilleure qualité que si le scannage avait été exécuté en 256 couleurs.



Scannée en 256 couleurs



Réduit à 8 couleurs



Scannée en millions de couleurs



Réduit à 8 couleurs

Autres suggestions :

- 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.
- N'utilisez pas le mode CMJN pour scanner vos images en couleur car il n'est en principe utilisé que pour des images que vous voulez imprimer ; et les couleurs peuvent être différentes des couleurs RVB.
- S'il faut redimensionner l'image, mettez-la à l'échelle désirée lors du scannage. En effet, une mise à échelle 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 au sein de l'image. L'Affinage accentue ces différences, ce qui rend les bords et contours des formes de l'image plus nets et précis. Cela n'ajoute pas de détails à l'image mais souligne ceux qui sont déjà existants. En général, utilisez l'option Affiner avec des images qui ont déjà à l'origine des contours bien définis. N'utilisez pas cette option avec des images non délinéées.



Scannée avec affinage



Scannée sans affinage

Scanner une illustration



Utilisez Illustrations > Scanner illustration pour scanner une illustration en mode point directement dans le dessin ouvert à partir d'un scanner connecté.

Vous pouvez scanner des images directement dans le logiciel de broderie pour les utiliser ensuite comme toiles de fond de numérisation. La fonction de scannage vous permet d'utiliser la plupart des scanners compatibles TWAIN. Vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel de scannage dans la mesure où il peut enregistrer l'image dans l'un des formats compatibles. Pour scanner une image...

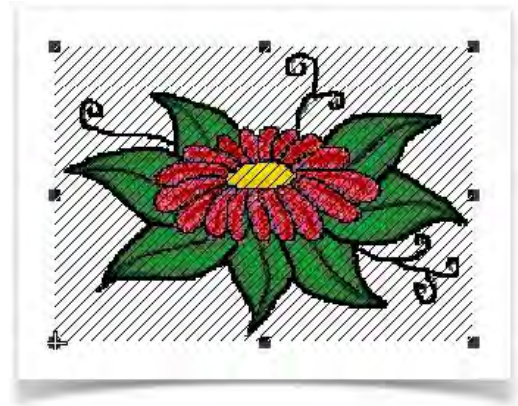
- Configurez votre scanner. Voir également Configuration du scanner.
- Préparer l'illustration pour le scannage.
- Créez un nouveau fichier ou ouvrez le fichier dessin dans lequel vous voulez insérer le dessin vectoriel.

- Allez à Illustrations > Scanner illustration. Votre programme de scannage s'ouvrira.
- Choisissez un mode et une résolution de scannage. Voir également Scan images.
- Faites un aperçu de l'image dans le programme de scannage.
- Sélectionnez la zone à scanner et scannez l'image.
- Enregistrez l'image scannée dans une application tierce. Enregistrez-la en un format compatible dans votre dossier de dessins de broderie.












ÉDITER ILLUSTRATION

Il est préférable de détourer une image avant de la numériser, manuellement ou automatiquement. Vous pouvez le faire dans le logiciel ou en utilisant une autre application graphique. Parfois, il vous faudra enregistrer les toiles de fond en fichiers séparés après le scannage ou le détourage.

Pour une numérisation tant manuelle qu'automatique, les images « propres », parfois appelées « cartoons », donnent le meilleur résultat. Les scanners introduisent du bruit, alors que les applications graphiques exécutent des « simulations de dégradé » et des « anticrénelages » pour améliorer la qualité d'impression.

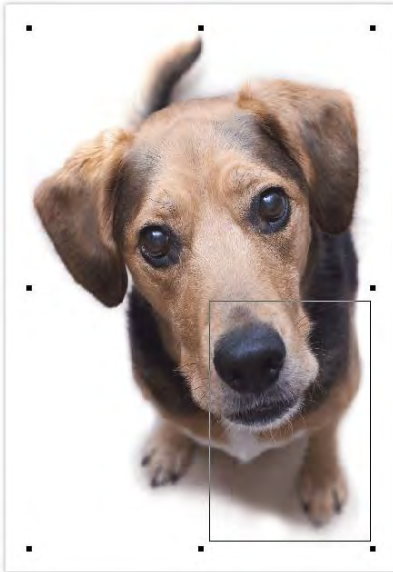


Détourer des illustrations

	Utilisez Contexte > Rectangulaire pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Rectangulaire.
	Utilisez Contexte > Ovale pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Ovale.
	Utilisez Contexte > Cœur pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Cœur.
	Utilisez Contexte > Étoile 4 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 4 points.
	Utilisez Contexte > Étoile 5 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 5 points.
	Utilisez Contexte > Étoile 6 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 6 points.
	Utilisez Contexte > Étoile 8 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 8 points.
	Utilisez Contexte > Étoile 10 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 10 points.
	Utilisez Contexte > Étoile 12 points pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Étoile 12 points.
	Utilisez Contexte > Courbe pour détourer des illustrations en mode point en utilisant l'outil de détourage Courbe.
	Utilisez Sélectionner > Refaçonner pour ajuster les contours d'objet, les angles de point, les points de démarrage et fin automatiques, les lignes courbées, etc.

Le logiciel de dessins de broderie vous permet de détourer des images avant de les utiliser. Avant d'utiliser les images en mode point pour en tirer des dessins, détourrez-les afin de supprimer les détails inutiles et permettre un traitement plus rapide. Une fois qu'une image a été détournée, vous refaçonner et transformer les contours de détourage comme vous le feriez pour du lettrage. Pour détourer une image en mode point pour la numérisation...

- Scannez ou chargez l'image désirée.
- Sélectionnez l'image et cliquez sur l'une des options de détourage.
- Faites glisser le rectangle de détourage autour de la forme à détourer.



- Refaçonnez ou transformez le rectangle de détourage avec l'outil Refaçonner.



- Cliquez à droite ou à gauche pour ajouter des nœuds de refaçonage
- Passez de point de coin à point de courbe en sélectionnant le nœud et en pressant la touche <Espace>,>

- Pressez la touche <Échap> pour terminer.



Pour supprimer une aire de détourage, sélectionnez tous les nœuds de refaçonnage et pressez la touche Supprimer.

Dimensionner l'illustration

Vous pouvez redimensionner des objets en faisant glisser les poignées de sélection avec la souris ou en spécifiant les dimensions exactes dans la barre d'outils Contexte. Cela s'avère toujours être une bonne idée avant de commencer à numériser, que ce soit manuellement ou automatiquement. Vous pouvez aussi utiliser les outils Contexte pour refléter, faire pivoter ou découper votre illustration avant de l'utiliser.

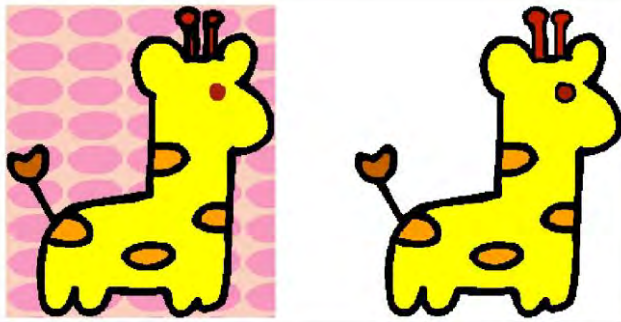


Éditer des illustrations extérieurement



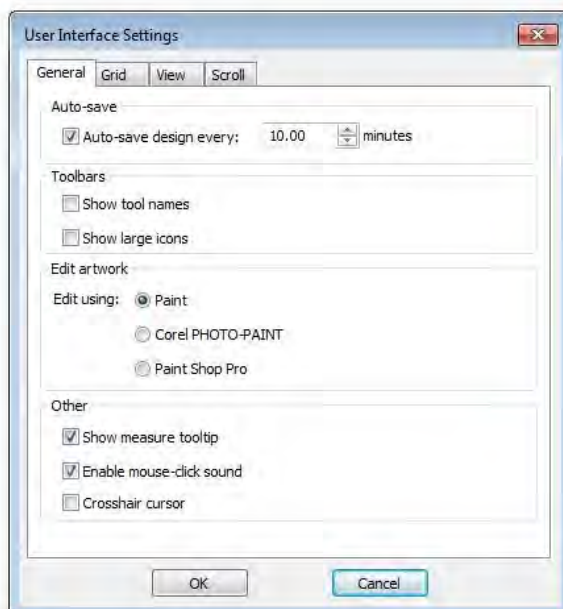
Utilisez Illustrations > Éditer illustration pour éditer des illustrations dans une application graphique sélectionnée.

Il est parfois nécessaire d'éditer les images directement dans un progiciel graphique tiers. C'est par exemple le cas s'il y a des fonds à enlever, des zones solides à remplir de couleur, des contours à ajouter, des espaces à fermer ou des contours à renforcer.



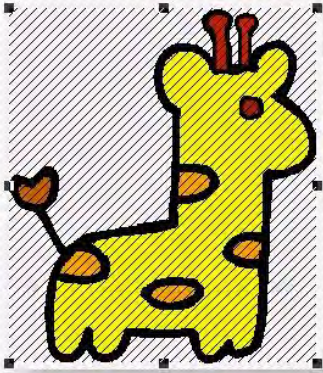
De l'intérieur de votre logiciel, vous pouvez ouvrir des images dans Paint, Corel Photopaint ou Paint Shop Pro. Les images ainsi mises à jour sont automatiquement réimportées dans le logiciel de dessins de broderie. Pour éditer une image dans une application graphique...

- Pour sélectionner une application graphique, sélectionnez Paramètres du logiciel > Paramètres interface utilisateur.
- Sous Général > Éditez l'illustration, sélectionner l'application que vous voulez utiliser.



- Sélectionnez l'image.

- Sélectionnez Éditer illustration et sélectionnez un progiciel graphique dans le dialogue.
- L'image s'ouvre dans le progiciel graphique.
- Éditer et enregistrer.
- Sélectionnez Fichier > Mettre à jour <Nom de fichier>. L'image s'affiche dans votre logiciel recouverte de rayures. Cela signifie qu'elle est toujours ouverte dans le programme graphique.



- Sélectionnez Fichier > Quitter & Retourner <Nom de fichier> pour quitter le progiciel graphique et afficher l'image mise à jour. Les rayures disparaissent.

Il existe de nombreux progiciels graphiques capables d'améliorer vos images scannées. Tout d'abord, il y a le simple programme Paint. Il est gratuit avec Windows mais ne peut traiter que peu de formats ou de conversions de couleur. A l'opposé de la gamme, il y a des outils professionnels tels que Photopaint. Ces programmes sont très performants mais peuvent être un peu chers pour un simple usage occasionnel.

QUALITÉ DES IMAGES

Avant d'appliquer la numérisation automatique, vous devez fréquemment améliorer ou « nettoyer » votre illustration. Pour travailler efficacement, Numériser automatiquement et Cliquer-pour-remplir nécessitent tous deux des images en couleurs unies. Vous pouvez améliorer votre illustration en utilisant les outils de mise en forme d'images-points fournis par les progiciels graphiques ou les outils de traitement d'images du logiciel de dessins de broderie. En fait, le logiciel ne vous laissera pas appliquer de numérisation automatique avant que l'image n'ait été traitée de façon satisfaisante.



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.

Vous pouvez laisser le logiciel de dessins réduire le nombre de couleurs automatiquement ou spécifier vous-même un nombre précis de couleurs. Cette dernière option trouve son utilité si vous voulez faire correspondre les couleurs du dessin à un nombre exact de couleurs de fil. Voir également Choisir une illustration.

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.



Image non délinéée

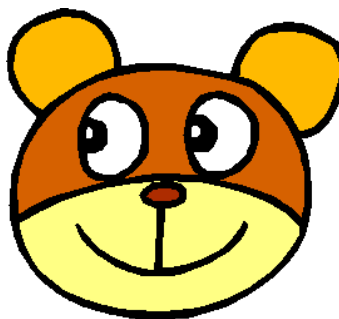
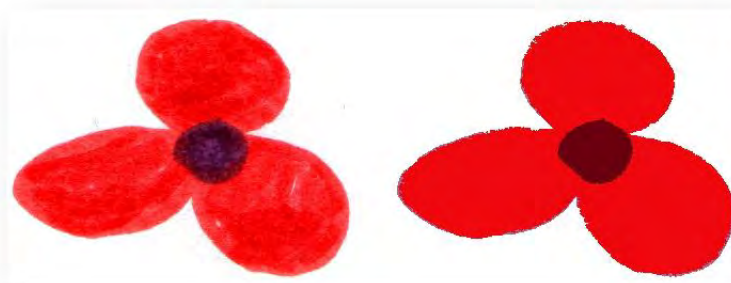


Image délinéée

Réduction de couleurs

Une image peut parfois sembler « propre », cependant, des couleurs supplémentaires ont pu être introduites lors du processus de scannage ou par le logiciel graphique. 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. Vous pouvez réduire les couleurs dans une image non délinéée en utilisant l'outil Préparation d'image, et dans une image délinéée en utilisant l'outil Préparation d'image délinéée.



Si vous scannez des images, assurez-vous de le faire à la profondeur de couleur optimale. Voir aussi Scanner illustration .

Affiner les contours

Affiner les contours signifie définir plus clairement les contours délimitant les différents blocs de couleur ou les formes de l'image. Ces derniers peuvent ne pas être assez distincts sur l'original ou alors rendus flous lors du scannage. L'affinage des contours est primordial pour la numérisation automatique, car il facilite l'identification par le logiciel des différentes zones qui deviendront des objets de broderie dans le dessin final. Affiner les contours ne fonctionne qu'avec des images aux contours noirs ou foncés.



Certaines images sont pourvues de contours en trait plein, mais ceux-ci peuvent être flous ou incomplets. Ce problème se résout au moyen des outils de préparation d'images de ou d'un progiciel graphique. Voir également Éditer illustration.

Filtrage des bruits

Filtrer les bruits signifie restaurer les blocs de couleur unie de l'image 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.



Image avant le filtrage des bruits, couleurs bigarrées



Image après le filtrage des bruits, couleurs uniques

Récapitulatif pour la préparation d'image

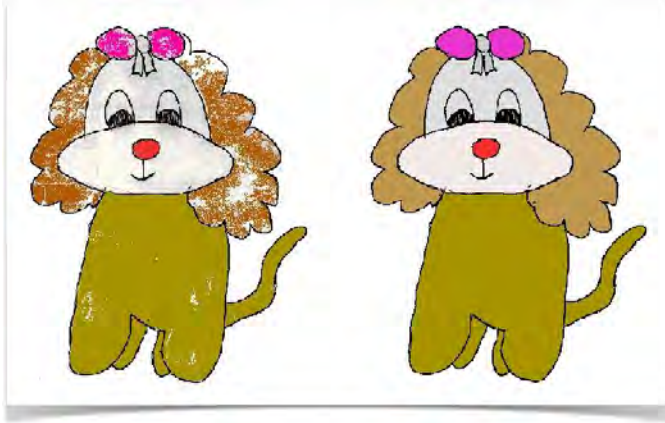
Même si votre illustration paraît prête à être brodée lors de l'insertion dans le logiciel, elle devra être traitée avant sa conversion. Le logiciel ne vous laissera pas appliquer les techniques de numérisation automatique sans un traitement d'image préalable.

Action	Image délinéée	Image non délinéée	Photo
Scan images	<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	Scannez en mode bicolore	-	-

Action	Image délinéée	Image non délinéée	Photo
graphique en lignes			
Retoucher dans le logiciel graphique	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Ajouter ou éditer des contours • Éditer les couleurs • Supprimer le son 	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Modifier les formes dans les images • Éditer les couleurs • Supprimer le son 	<ul style="list-style-type: none"> • Découper • Convertir en échelle de gris • Supprimer l'arrière-plan • Éclaircir ou assombrir • Ajuster les contrastes
Utilisez l'outil Préparer illustration	<ul style="list-style-type: none"> • Ajustez le contraste des contours. Automatiquement : • fusionne chaque block délinéé en une seule couleur • supprime les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs • affine les contours 	<ul style="list-style-type: none"> • Réduisez les couleurs à un nombre spécifié. Automatiquement : • 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. 	-
Numériser	<ul style="list-style-type: none"> • Manuel • Cliquer-pour-remplir • Numériser automatiquement 	<ul style="list-style-type: none"> • Manuel • Cliquer-pour-remplir • Numériser automatiquement 	Numériser PhotoStitch automatiquement

TRAITER DES IMAGES

Les outils de numérisation automatique procurent tout ce qui est nécessaire pour numériser automatiquement des formes dans des illustrations électroniques 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. Sans ça, le logiciel ne vous laissera pas appliquer la numérisation automatique. Il est important d'utiliser la méthode de préparation appropriée pour votre image.



Type d'image	Préparation
Images non délinéées	<ul style="list-style-type: none"> • Réduire les couleurs à un nombre spécifié • Donner une seule couleur à chaque bloc • Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs • Supprimez les couleurs des zones inférieures à une certaine taille.
Images délinéées	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuster le contraste des contours • Fusionner chaque bloc délinéé en une seule couleur • Supprimer les effets de sons, les effets flous ou de mélange de couleurs • Affinez les contours.

Selon la qualité de l'image scannée, il vous faudra peut-être la retoucher manuellement avant de la traiter dans votre logiciel. Généralement, vous devrez faire cela pour éliminer les arrière-plans, remplir les zones unies de couleur ou ajouter des contours, combler les trous ou renforcer les contours. Voir aussi Éditer illustration.

Préparer les illustrations pour la numérisation automatique

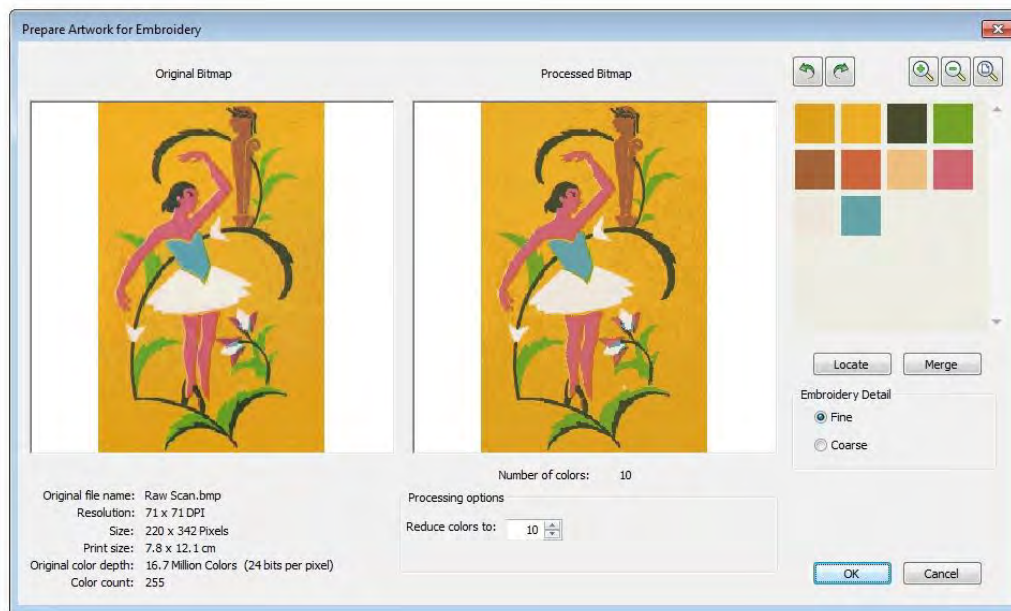


Utilisez Illustrations > Préparer l'illustration pour la broderie pour préparer des images en mode point à la numérisation automatique en réduisant les couleurs, en supprimant les bruits d'image et en affinant les contours.

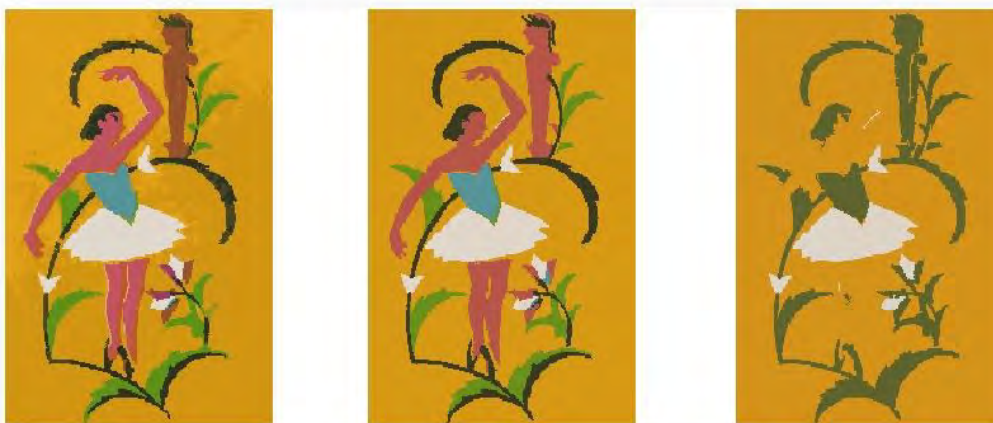
Utilisez l'outil Préparer illustration pour préparer les illustrations électroniques à la numérisation automatique. Cet outil réduit automatiquement les blocs de couleur des images en mode point en une seule couleur, supprimant l'anticrénelage et les bruits. Vous pouvez laisser le logiciel réduire le

nombre de couleurs automatiquement ou spécifier vous-même un nombre précis de couleurs. Cette dernière option trouve son utilité si vous voulez faire correspondre les couleurs du dessin à un nombre exact de couleurs de fil.

- Scannez ou importez l'image à utiliser.
- Sélectionnez l'image et cliquez sur l'icône Préparer illustration. L'image apparaît dans le panneau de prévisualisation « avant » et dans le panneau de prévisualisation « après ».



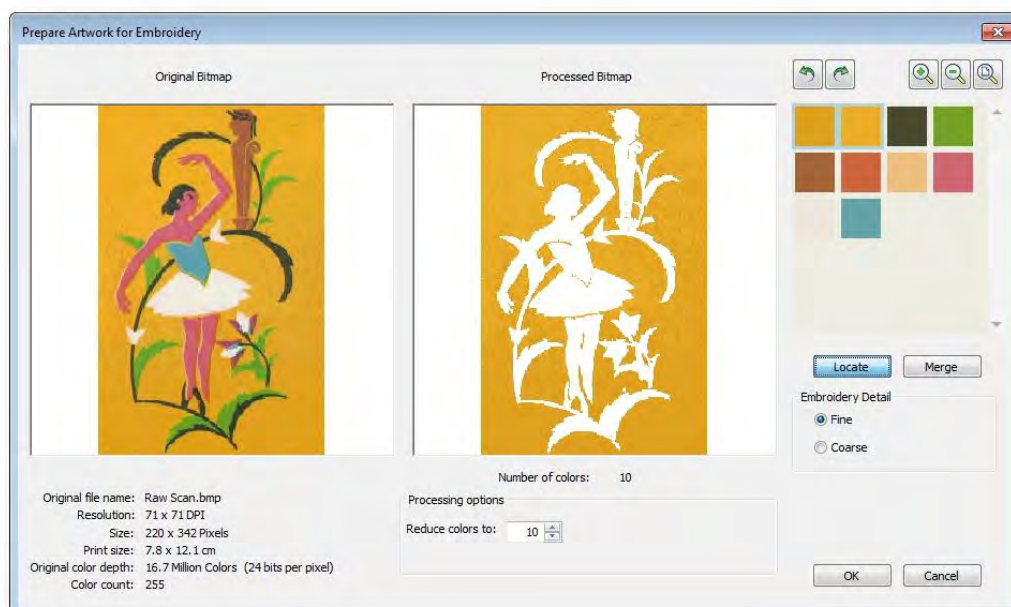
- Vérifiez le nombre de couleurs dans l'image-point traitée. Le logiciel suggère une numération des couleurs et affiche un aperçu de l'image qui en résulte. S'il y en a trop, l'image contient probablement des bruits.
- D'abord, essayez d'ajuster la numération des couleurs pour qu'elle corresponde au nombre de fils que vous voulez utiliser.



- Le paramètre Détail de broderie influe sur la surface utilisée pour générer des objets de broderie. S'il n'affecte pas l'image, il affecte cependant le résultat de broderie en éliminant les surfaces de couleur de petite taille.

Fin	Résulte généralement en plus de détails et en un plus grand nombre d'objets de broderie.
Grossier	Résulte généralement en un peu moins de détails mais réduit le nombre d'objets de broderie. C'est utile pour les images « bruitée » avec de nombreuses surfaces de petite taille. Cela marche particulièrement bien avec les fichiers JPG qui sont intrinsèquement plus bruités.

- Cliquez sur Zoom avant pour avoir un meilleur aperçu de l'image. En plus des boutons de zoom, vous pouvez utiliser la molette de la souris ou la souris pour faire un zoom avant ou arrière. Vous pouvez aussi cliquer et faire glisser l'image pour la panoramiquer à l'intérieur du panneau de prévisualisation.



- Si nécessaire, localisez manuellement et fusionnez les couleurs similaires :
 - En maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez sur les couleurs similaires dans la palette de couleurs pour les sélectionner.
 - Pour visualiser la couleur, cliquez sur Localiser et maintenez la pression.
 - Cliquez sur Fusionner pour fusionner toutes les couleurs similaires en une seule couleur composite.
- Essayez plusieurs paramètres pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

ENREGISTRER ILLUSTRATION

Des illustrations peuvent être insérées, collées ou scannées dans votre logiciel de broderie pour servir de modèles ou de « toiles de fond » de numérisation. La boîte à outils Illustrations vous permet d'importer des illustrations électroniques dans votre logiciel de broderie, de les éditer et de les préparer à la numérisation automatique. 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 logiciel de broderie ou dans une application graphique tierce, vous voudrez peut-être enregistrer l'image dans un fichier séparé. Le logiciel vous permet d'enregistrer des illustrations éditées en mode Broderie aussi bien qu'en mode Graphiques.

Enregistrer une illustration en mode Broderie



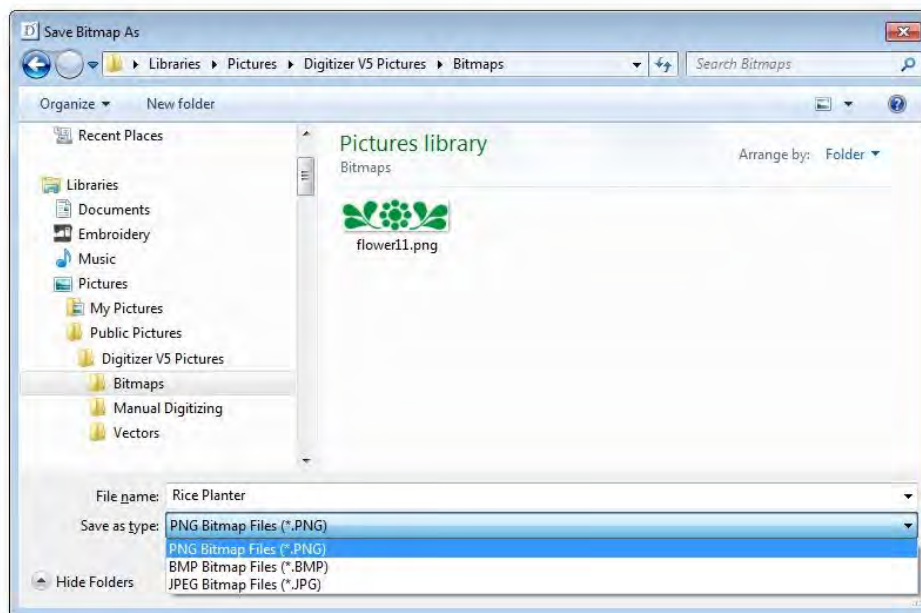
Utilisez Illustrations > Enregistrer illustration pour enregistrer une toile de fond sous un fichier séparé après le traitement ou l'édition d'image.

Vous pouvez enregistrer une illustration sélectionnée en mode Broderie dans un nombre limité de formats de fichier graphiques...

- Insérez l'image, éditez-la et traitez-la selon les besoins.



- Sélectionnez et cliquez sur l'icône Enregistrer illustration dans la boîte à outils Illustrations. Le dialogue Enregistrer image-point sous s'ouvre.



- Sélectionnez un dossier, puis sélectionnez un format de fichier dans la liste déroulante.
- Entrez un nouveau nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Ce fichier n'est pas référencé par le fichier EMB. Toute modification ultérieure de celui-ci n'apparaîtra pas dans l'image imbriquée.

Enregistrer une illustration en mode Graphiques



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.



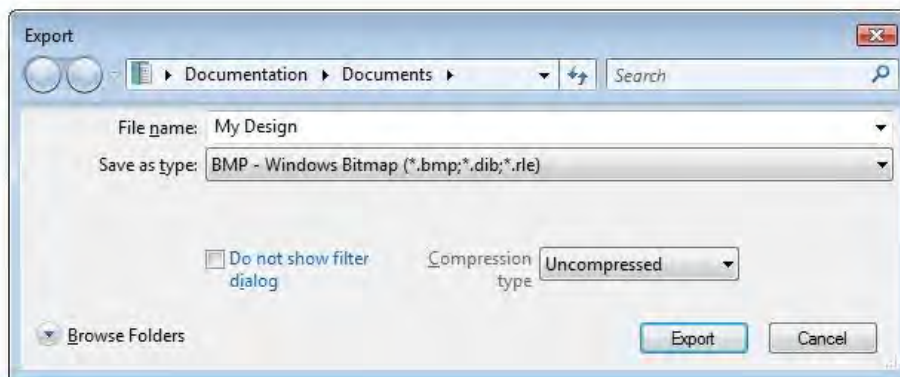
Utilisez Illustrations > Enregistrer illustration pour enregistrer une toile de fond sous un fichier séparé après le traitement ou l'édition d'image.

Si vous enregistrez une illustration éditée en mode Graphiques, vous disposerez de beaucoup plus de formats de fichier. Voir également Illustrations compatibles.

- Insérez l'image, éditez-la et traitez-la selon les besoins.



- Passez au mode Graphiques.
- Sélectionnez un objet et cliquez sur l'icône 'Enregistrer illustration'. Le dialogue Exporter s'ouvre.



- Dans le champ Enregistrer dans, sélectionnez un dossier, puis sélectionnez un format dans la liste déroulante.
- Entrez un nouveau nom de fichier, puis cliquez sur Exporter.

CONVERTIR UNE ILLUSTRATION

Votre logiciel de broderie comprend, en standard, la suite complète des outils à dessiner de CorelDRAW® Essentials, qui offre de nombreuses techniques pour esquisser des contours et des formes à l'écran. Le logiciel s'exécute en mode Broderie. A l'inverse, CorelDRAW® Essentials s'exécute en mode Graphiques. Le mode Graphiques vous permet de convertir des graphiques vectoriels directement en objets de broderie. En fait, des dessins de clipart entiers peuvent être convertis en broderie. Les objets qui en résultent prennent le type de point, la couleur et les détails d'objet en cours paramétrés pour le type d'objet particulier. Vous pouvez les modifier en fonction de vos besoins. Vous pouvez également convertir une broderie en objets vectoriels.

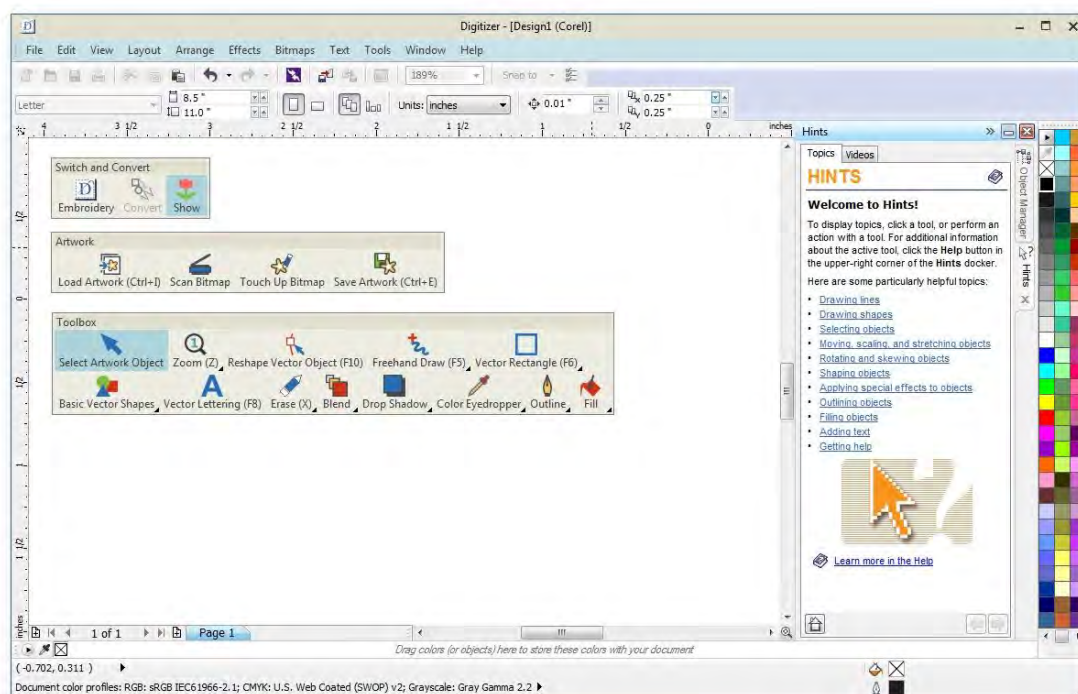
Pour une description détaillée de l'interface CorelDRAW®, référez-vous au Guide de l'utilisateur électronique disponible par le biais du groupe Démarrer > Programmes de Windows. Ou bien, utilisez l'aide à l'écran disponible à partir du mode Graphiques du menu Aide.

Mode Graphiques



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.

Le mode Graphiques vous permet de créer et d'éditer des objets vectoriels en utilisant le jeu d'outils de CorelDRAW® Essentials, et de les convertir en broderie. Vous pouvez masquer des objets de broderie en mode Graphiques en désactivant Afficher broderie.



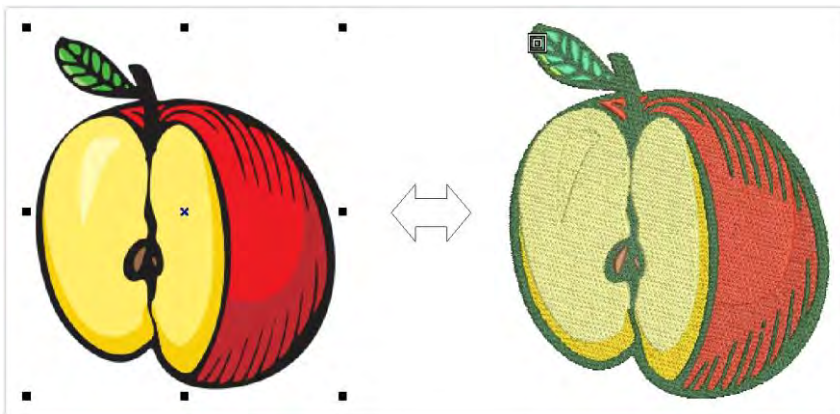
Convertir des objets vectoriels et des objets de broderie



Utilisez Passer et convertir > Convertir broderie en illustration pour convertir des objets de broderie sélectionnés en illustration vectorielle.

Le comportement de l'outil Convertir dépend du mode dans lequel il est appelé et des objets sélectionnés dans la fenêtre dessin...

- En mode Graphiques, les objets vectoriels sélectionnés sont convertis en broderie et affichés en mode Broderie. Les objets non sélectionnés sont affichés mais ne peuvent être sélectionnés.
- En mode Graphiques, les objets vectoriels sélectionnés sont convertis en broderie et affichés en mode Broderie. Les objets non sélectionnés sont affichés mais ne peuvent être sélectionnés.
- Vous pouvez masquer des objets de broderie en mode graphiques ou des objets vectoriels en mode broderie en désactivant Afficher broderie ou Afficher vecteurs.
- Sélectionnez les objets vectoriels que vous voulez convertir et cliquez sur Convertir graphiques en broderie. Le mode Broderie s'ouvre au bout de quelques instants et les objets de broderie convertis s'affichent.
- Pour convertir des objets de broderie en vecteurs, faites tout simplement l'opération inverse – sélectionnez les objets de broderie et cliquez sur Convertir broderie en graphiques. Le mode Graphiques s'ouvre au bout de quelques instants et les objets vectoriels convertis s'affichent.



- Les textes graphiques peuvent également être convertis en polices de broderie natives.