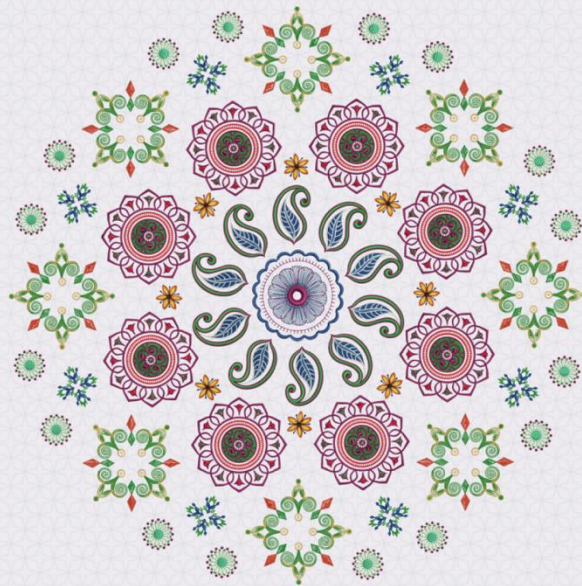


Digitizer V5.5



AGENCEMENTS DE DESSINS

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.

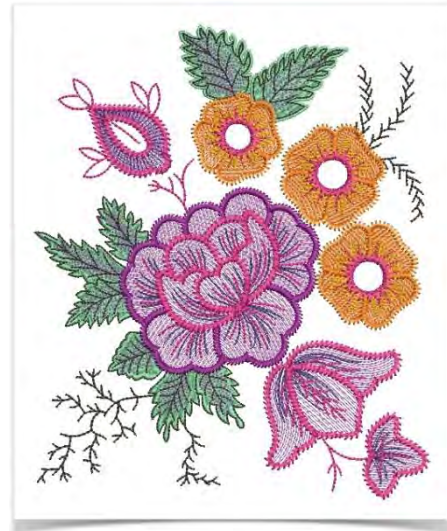
Tout remplacement de Logiciel de broderie Digitizer sera garanti pendant la durée restante de la période de garantie d'origine, ou pour une durée de trente (30) jours si cette dernière est inférieure à 30 jours.

CONTENU

Introduction	1
Insérer dessin	2
Tissus et palettes de couleurs	2
Insérer et modifier	3
Sélectionner des objets.....	4
Sélectionner avec « Sélectionner »	4
Sélectionner en parcourant	5
Sélectionner avec « Remettre en séquence »	6
Fonctions de sélection	7
Traiter des objets.....	8
Copier et coller des objets	8
Grouper des objets	9
Dupliquer des objets	10
Cloner des objets	11
Réorganiser des objets.....	12
Positionner des objets	12
Aligner des objets	13
Espacer des objets	13
Refléter objets	13
Espaces de travail	15
Définir l'espace de travail	15
Activez l'espace de travail	16
Créer un agencement rectangulaire.....	16
Créer un agencement circulaire	17
Boutonnieres.....	19
Ajouter des boutonnieres.....	19
Changer les paramètres de boutonnière.....	20
Imprimer des agencements.....	22
Pour imprimer un agencement de dessins.....	22

INTRODUCTION

La boîte à outils Agencement vous permet de combiner aisément des dessins et des éléments de dessin en insérant le contenu d'un fichier dans un autre. Vous pouvez aussi effectuer des ajouts à des dessins de façon rapide en copiant et en dupliquant des objets existants. Groupez les objets sélectionnés ou les dessins entiers pour les garder ensemble, afin de les déplacer, redimensionner ou transformer. Il existe aussi des outils spéciaux pour vous aider à créer de plus grands agencements de dessins, ainsi que des fonctions spécialisées telles que les boutonnières. Étudiez les sujets listés à droite.



INSÉRER DESSIN



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.

La façon la plus simple de créer des agencements de dessins est de combiner des dessins ou des éléments de dessin en un seul agencement de dessin. Le logiciel vous permet d'insérer un dessin dans un autre. Les deux dessins (ou davantage) peuvent être enregistrés comme un seul dessin combiné. Par défaut, le dessin inséré sera ajouté au premier dans la séquence de broderie.

Vous pouvez aussi parcourir la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez insérer le deuxième dessin. Vous pouvez insérer un dessin entre d'autres objets d'une séquence ou l'imbriquer dans un autre objet.



Tissus et palettes de couleurs



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

Lorsque vous insérez un dessin dans un autre, les tissus et les palettes de dessin sont fusionnés.

- Si Tissu automatique est activé dans le dessin en cours, le dessin inséré s'adaptera aux paramètres tissu en cours.
- Si Tissu automatique est désactivé dans le dessin en cours, les paramètres du dessin inséré resteront les mêmes.

Les couleurs de dessin du dessin inséré seront annexées à la Palette du dessin, à moins que tous les deux utilisent les mêmes couleurs et les mêmes nuanciers de fils. Si le dessin inséré utilise un nuancier de fils différent, la Palette du dessin affichera les fils des deux nuanciers. Si vous voulez que le dessin inséré partage un même nuancier de fils, utilisez le docker Mes fils pour fusionner les couleurs de fil.

Si les deux dessins ont des couleurs en commun, il vous faudra peut-être les remettre en séquence pour un processus de broderie plus efficace.

Insérer et modifier

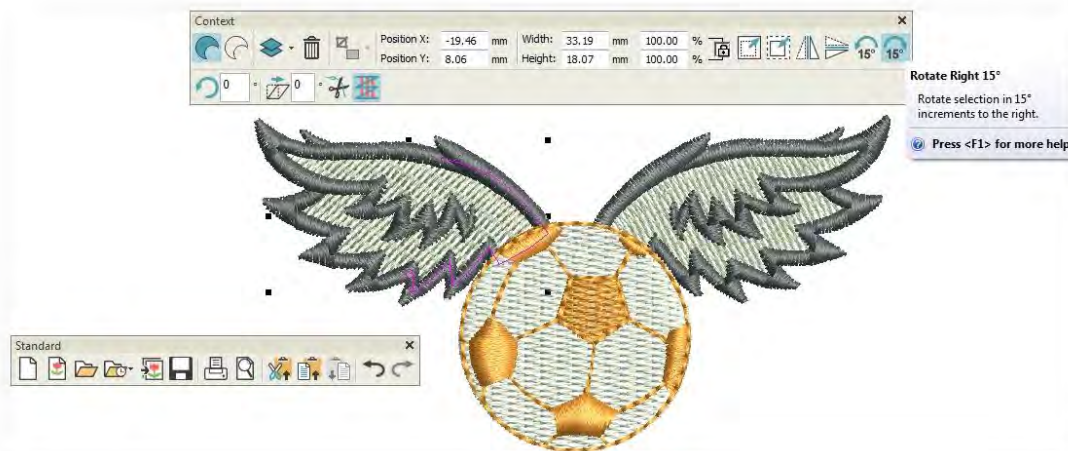


Utilisez Personnaliser dessin / Standard / Agencement > Insérer dessin pour insérer un autre dessin de broderie dans le dessin en cours. Les palettes de dessin sont fusionnées. Cet outil est également disponible via le menu Fichier.

En règle générale, quand on combine des éléments de dessin, il faut appliquer diverses transformations, y compris duplication, redimensionnement, réflexion et autres opérations.

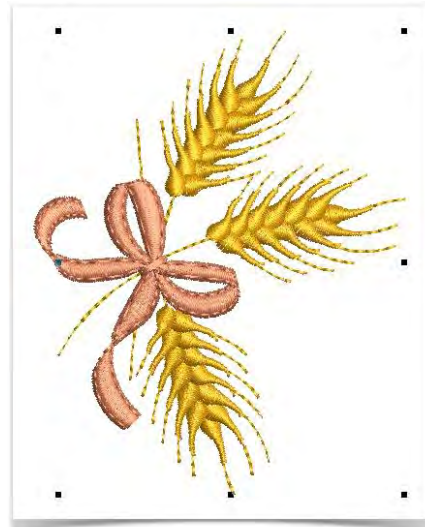


Lorsque vous sélectionnez un objet ou un élément de dessin, on vous propose deux barres d'outils, Contexte et Standard. Celles-ci vous permettent d'insérer des dessins et d'effectuer un certain nombre de transformations aux éléments sélectionnés. Étudiez d'autres sujets dans cette section pour vous familiariser avec les différentes possibilités.



SÉLECTIONNER DES OBJETS

Le logiciel offre diverses façons de sélectionner les objets composant un dessin de broderie. Vous pouvez sélectionner tous les objets pour modifier le dessin dans sa totalité ou, pour une modification plus précise, des objets pris isolément.



Sélectionner avec « Sélectionner »



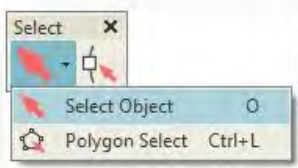
Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner un objet ou un groupe. Ou faites glisser un rectangle de sélection pour sélectionner plusieurs objets ou groupes entourés.



Utilisez Sélectionner > Sélection polygonale pour sélectionner un objet ou un groupe en numérisant une ligne polygonale autour d'eux.

L'outil Sélectionner offre diverses façons de sélectionner des objets : pointer-cliquer, sélection par cadre de contour et — en conjonction avec les touches Maj + Tab — sélection premier/dernier objet ou objet suivant/précédent. Vous pouvez aussi sélectionner tous les objets pour effectuer des changements sur tout le dessin.

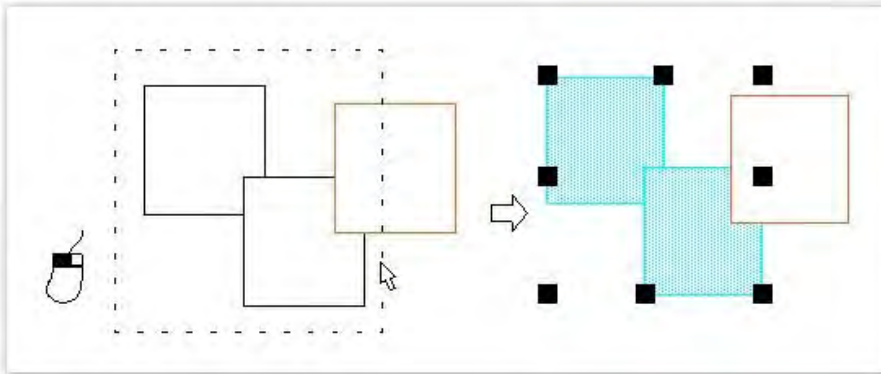
- Utilisez la flèche déroulante pour sélectionner l'outil que vous voulez utiliser.



- Pour sélectionner tous les objets d'un dessin, sélectionnez Éditer > Sélectionner tout ou pressez les touches <Ctrl + A>.
- Pour désélectionner, pressez la touche <X> ou la touche <Échap>.
- La manière la plus simple de sélectionner des objets est de pointer et de cliquer avec la souris, l'outil Sélectionner étant activé. Vous pouvez sélectionner des objets multiples en vous servant des touches <Maj> et <Ctrl>.
- Pour sélectionner un objet se trouvant derrière un autre, faites un zoom avant et cliquez sur le contour. Ou bien, placez le pointeur sur l'objet, maintenez la touche 2 enfoncée et cliquez

jusqu'à ce que l'objet soit sélectionné. A chaque clic, vous sélectionnez l'objet se trouvant directement en dessous de l'objet préalablement sélectionné.

- Quand l'outil Sélectionner est activé, vous pouvez aussi sélectionner des objets en faisant glisser un cadre de contour autour d'eux.



- Utilisez l'outil Sélection polygonale pour sélectionner un objet ou un groupe en cliquant sur les points de référence autour d'eux.

Sélectionner en parcourant

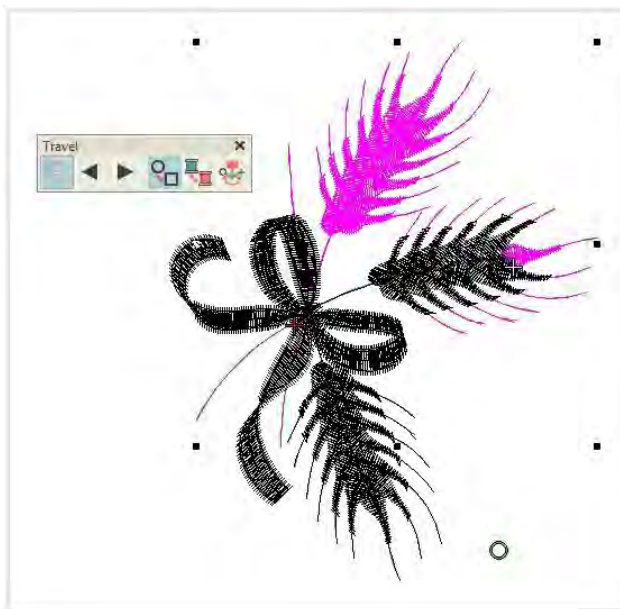


Utilisez Parcourir > Sélectionner en parcourant pour sélectionner des points de broderie, des objets ou des couleurs tout en parcourant un dessin.



Utilisez Éditer objets > Édition de points pour placer le curseur de point à un point d'insertion sélectionné. Permet l'édition de points un à un.

Parcourir un dessin est généralement associé à la vérification de la séquence de broderie. Mais vous pouvez aussi sélectionner des objets en « parcourant ». L'outil Sélectionner en parcourant étant activé, utilisez l'un des outils Parcourir et, à mesure que vous vous déplacez dans le dessin, des objets sont sélectionnés.



Pour sélectionner en parcourant, vous devez travailler en mode Édition de points. Voir Éditer les points de broderie.

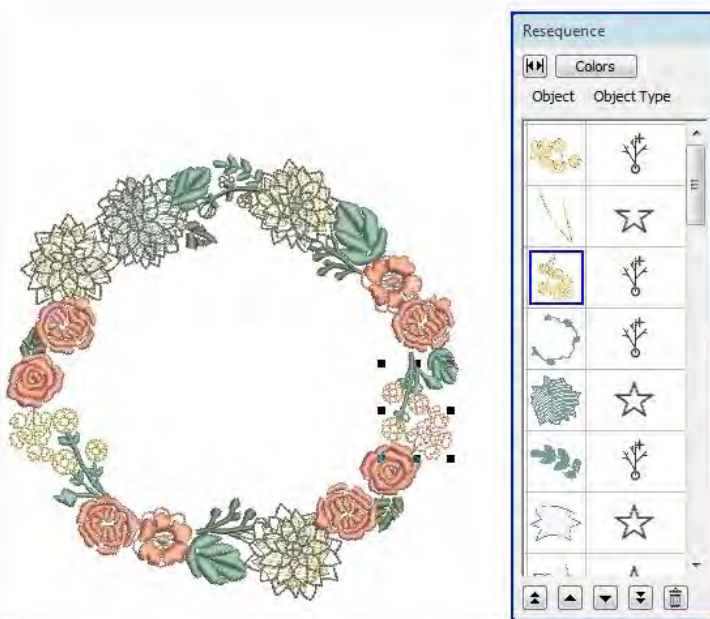
Sélectionner avec « Remettre en séquence »



Utilisez Éditer objets > Remettre en séquence manuellement pour afficher ou masquer le dock Remettre en séquence. L'utiliser pour remettre en séquence les objets et les blocs de couleur dans un dessin.

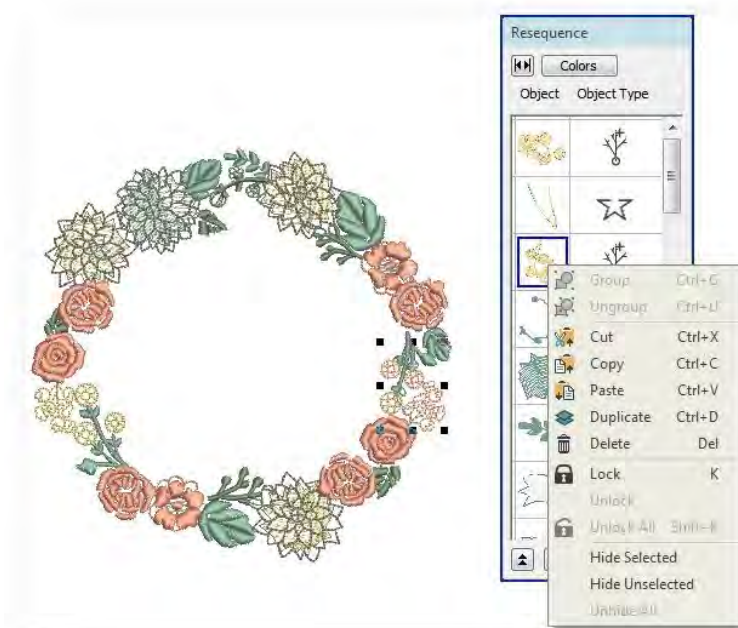
Le dock Remettre en séquence fournit une liste séquentielle des objets numérisés et groupés par « bloc de couleur ». Il reste sur la fenêtre dessin aussi longtemps que vous en avez besoin, et offre une façon aisée de sélectionner des objets et de les visualiser. Il est ancré par défaut à droite de la fenêtre de dessin, mais peut se glisser là où vous le désirez et peut être redimensionné.

- Basculez entre affichage d'objet et affichage de bloc de couleur en cliquant sur le bouton « Objets ». En mode couleur, le dock affiche un icône séparé pour chaque bloc de couleur dans le dessin, dans l'ordre de la séquence de broderie. En mode objet, il affiche un icône séparé pour chaque objet dans le dessin.



- Utiliser la liste pour effectuer de nombreuses manipulations sur les objets, y compris le reséquencement, l'édition, le verrouillage, le masquage, etc.
- Pour sélectionner une série d'éléments, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous cliquez.
- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant que vous cliquez.
- Pour désélectionner tous les objets, cliquez à dehors d'eux ou pressez la touche <Échap>.

- Cliquez à droite pour accéder au menu contextuel.



Fonctions de sélection

Des raccourcis clavier sont disponibles pour la plupart des fonctions de sélection :

Pour	Taper
choisir l'outil Sélectionner	<O>
sélectionner des objets multiples	<Ctrl> + cliquer à gauche
Sélectionner une série d'objets	<Maj> + cliquer à gauche sur le premier et le dernier objets
Sélectionner l'objet suivant	<Tab>
Sélectionner l'objet précédent	<Maj + Tab>
Ajouter un nouvel objet à la sélection	<Ctrl + Tab>
Ajouter l'objet précédent à la sélection	<Ctrl + Maj + Tab>
Sélectionnez tous les objets	<Ctrl + A>
Désélectionner tous les objets	<Échap> ou <X>


TRAITER DES OBJETS


Le logiciel vous permet d'effectuer des ajouts à des dessins de façon rapide en copiant et en dupliquant des objets par diverses méthodes. Lorsque vous sélectionnez un objet ou un élément de dessin, la barre d'outils Éditer apparaît. Cliquez à droite pour appeler le menu contextuel. Cela donne accès au même ensemble de commandes.




En règle générale, quand on combine des éléments de dessin, il faut appliquer diverses transformations, y compris duplication, redimensionnement, réflexion et autres opérations. Étudiez les autres sujets dans cette section pour vous familiariser avec les différentes possibilités.

Copier et coller des objets

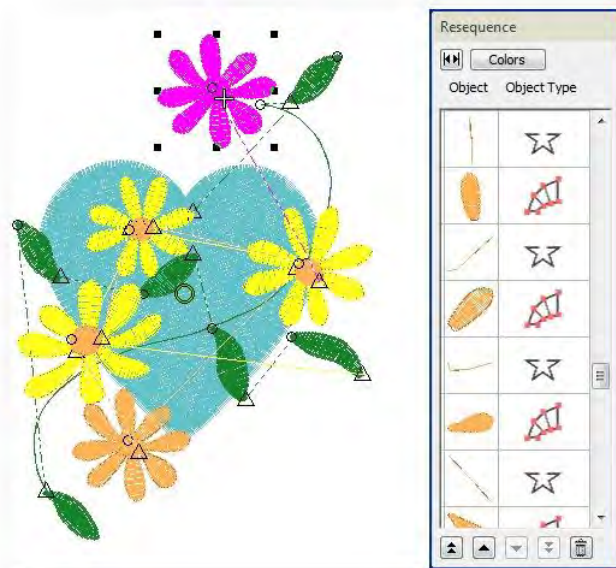
 Cliquez sur Standard > Copier pour copier la sélection et la placer dans le presse-papiers. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

 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 des objets pour créer de multiples objets identiques ou pour insérer des objets tirés d'autres dessins.

- Parcourez la séquence de broderie jusqu'à l'endroit où vous voulez coller le ou les objets.



- Vous pouvez également supprimer des objets dans un dessin à l'aide de la commande Couper et les recoller à votre guise. Couper et Coller changent la séquence de broderie du dessin.
- Si vous copiez des objets composites contenant plus d'une couleur, comme indiqué, il vous faudra les remettre en séquence pour optimiser les changements de couleur.

Grouper des objets

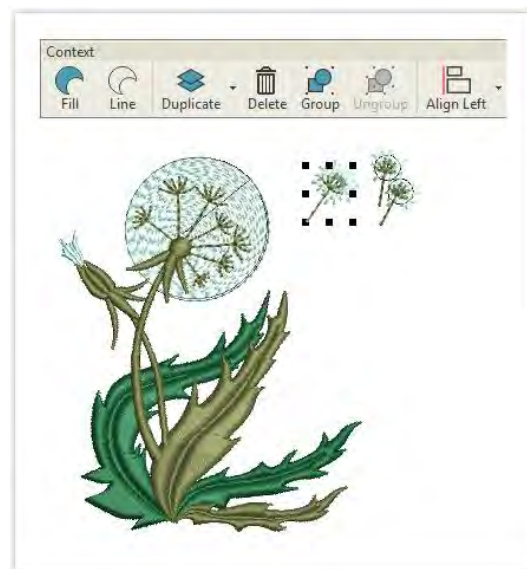


Utilisez Contexte > Grouper pour grouper une sélection d'objets. Ou pressez les touches <Ctrl+G>. Cet outil est également disponible via le menu Réorganiser.





Utilisez Contexte > Dissocier pour dissocier une sélection groupée. Ou pressez les touches <Ctrl+U>. Cet outil est également disponible via le menu Réorganiser.

Le logiciel de broderie offre divers moyens pour grouper ou dissocier des objets. Les objets groupés peuvent ensuite être sélectionnés, déplacés, copiés, redimensionnés et transformés comme un seul objet. Sélectionnez les objets à grouper. La barre d'outils Contexte qui apparaît par défaut procure des options pour grouper et dissocier des sélections. Le menu contextuel donne accès aux mêmes commandes.



Dupliquer des objets

 Utilisez Contexte / Agencement > Dupliquer pour créer la copie d'un objet sélectionné dans la même position. La duplication est placée à la fin de la séquence de broderie. Cet outil est également disponible via le menu Éditer.

 Utilisez Contexte / Agencement > Dupliquer avec décalage pour créer une copie à une position de décalage prédéfinie. Utilisez-le pour créer des patrons réguliers d'objets dupliqués.

Les objets peuvent aussi être dupliqués au lieu d'être copiés. Lorsqu'un objet est dupliqué, il n'est pas copié dans le presse-papiers. Cela laisse le presse-papiers libre pour d'autres objets. Sélectionnez le ou les objets à dupliquer. Diverses options de duplication deviennent disponibles - la boîte à outils Agencement, la boîte à outils Contexte, le menu Éditer ou le menu contextuel.

La façon la plus facile de dupliquer un objet sélectionné est de cliquer sur l'outil Dupliquer ou tout simplement de presser les touches <Ctrl> + <D>. Cela copie l'objet dans la même position, d'où il peut être glissé jusqu'à un autre emplacement. Cependant, souvenez-vous que, si un objet est collé deux fois dans la même position, il sera brodé deux fois.



L'option « Dupliquer avec décalage » vous permet de créer des objets de décalage répétés. Elle fonctionne comme l'outil Dupliquer, mais place les objets dupliqués en fonction des paramètres prédéfinis dans l'onglet Éditer du dialogue Paramètres de broderie. Cette fonctionnalité peut être utilisée pour créer des effets tels que les ombres portées pour les lettrages ou autres objets. Elle vous permet de paramétrer un décalage X / Y quand vous dupliquez pour créer des arrangements de patrons. Sélectionnez Paramètres du logiciel > Paramètres de broderie pour accéder au dialogue.

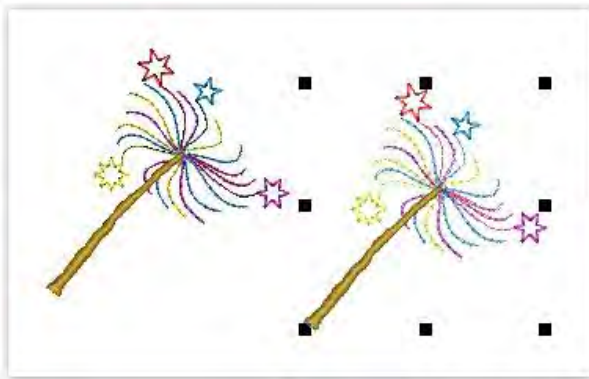


Option	Effet
Centrer décalage	Lorsque cette commande est activée, le ou les objets sont dupliqués avec le décalage horizontal et le décalage vertical indiqués ici. À utiliser pour créer des décalages précis pour des arrangements de patrons tels que les ombres portées.
Centrer au point de broderie en cours	Lorsque cette commande est activée, les objets dupliqués sont centrés au-dessus du curseur de point, où qu'il soit situé dans le dessin. C'est le comportement par défaut.
Commencer au point de broderie en cours	Lorsque cette commande est activée, les objets clonés sont collés au curseur de point en cours.

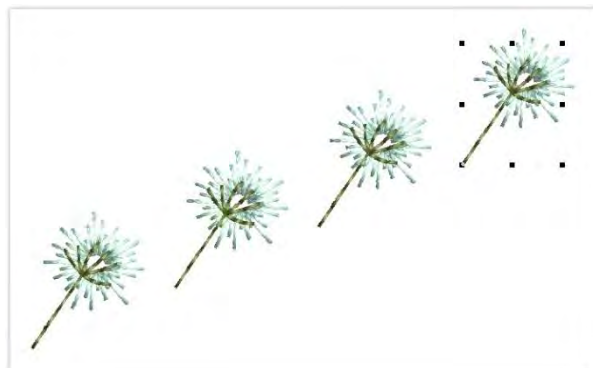
Cloner des objets

En remplacement de la duplication, la fonctionnalité « clone rapide » peut être utilisée pour copier des objets sélectionnés.

- Cliquez à droite et faites glisser les objets sélectionnés.

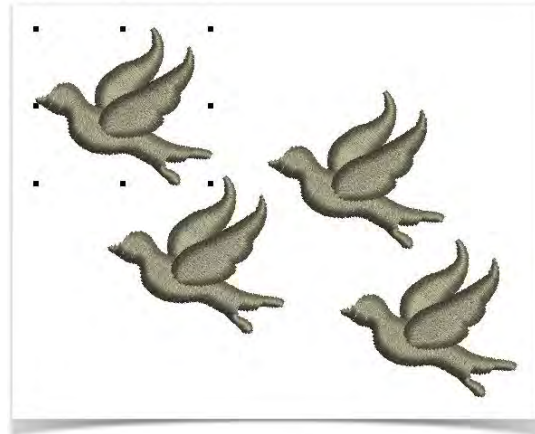


- Clonez des objets sur une autre fenêtre en utilisant la même méthode. Une copie de la sélection est créée aux mêmes coordonnées que dans la première fenêtre, quel que soit l'endroit où le bouton de la souris est relâché.
- Pour un positionnement plus précis, maintenez la touche Ctrl enfoncée en faisant glisser — le déplacement est limité le long de l'axe des X ou de l'axe des Y.
- Pour désactiver temporairement le défilement automatique, maintenez la touche <Maj> enfoncée pendant que vous faites glisser.
- Après avoir d'abord utilisé la fonction de clonage rapide, cliquez sur Dupliquer avec décalage ou pressez les touches <Ctrl> + <Maj> + <D> pour dupliquer l'objet cloné avec le même décalage.



RÉORGANISER DES OBJETS

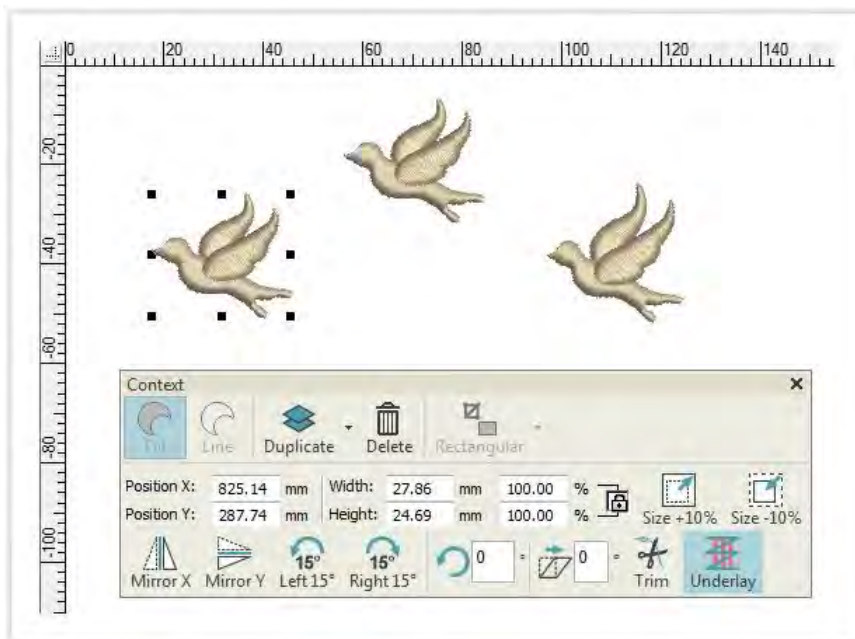
Positionnez les objets à l'intérieur de votre dessin en les faisant glisser à l'aide de la souris dans leur nouvelle position, et en ajustant cette position avec les touches de direction ou en en spécifiant les coordonnées X et Y dans le dialogue Détails d'objet.



Positionner des objets

Utilisez Sélectionner > Sélectionner objet pour sélectionner un objet ou un groupe. Ou faites glisser un rectangle de sélection pour sélectionner plusieurs objets ou groupes entourés.

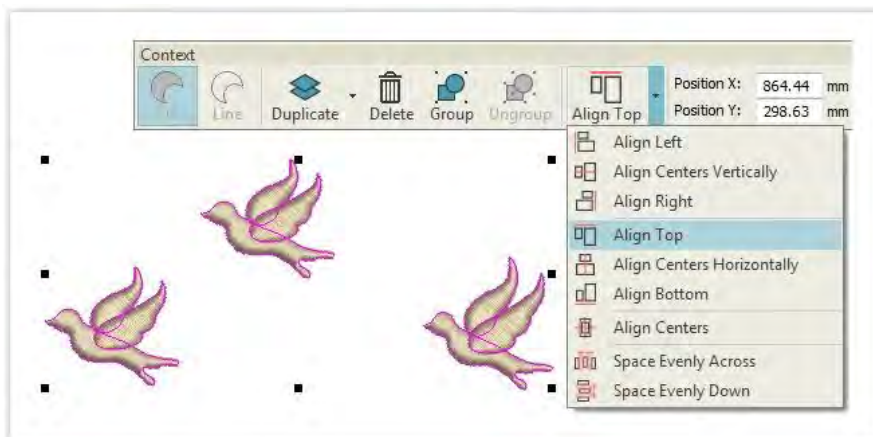
La façon la plus simple de déplacer un objet dans votre dessin est de le cliquer-déposer dans sa nouvelle position. Pour un positionnement plus précis, utilisez les touches de direction pour « insinuer » l'objet.



Vous pouvez aussi positionner des objets sélectionnés par rapport au centre d'un dessin en saisissant ses coordonnées X:Y dans la barre d'outils Personnaliser, qui apparaît à chaque fois que vous sélectionnez des objets. Utilisez la règle (Ctrl + R) pour des mesures plus précises.

Aligner des objets

Vous pouvez aligner rapidement les objets sélectionnés d'un dessin de broderie à gauche, à droite, en haut, en bas ou au centre d'un objet spécifique. On peut accéder aux commandes via le menu Réorganiser ou le menu contextuel. Ces commandes sont toutes activées quand deux objets ou plus sont sélectionnés.



Les objets sont alignés sur le dernier objet sélectionné.



Espacer des objets

Utilisez la même méthode pour espacer des objets sélectionnés régulièrement dans un plan horizontal ou dans un plan vertical.



Refléter objets

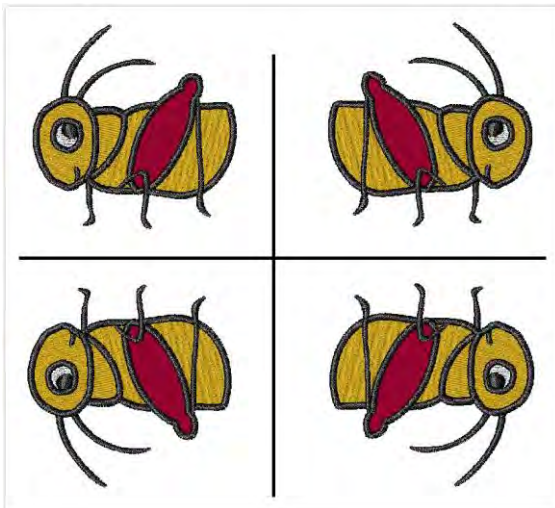


Utilisez Agencement > Refléter-copier les deux pour refléter et copier des objets sélectionnés autour d'un point central.

Utilisez Agencement > Refléter-copier horizontalement pour refléter et copier des objets sélectionnés horizontalement.

Utilisez Agencement > Refléter-copier verticalement pour refléter et copier des objets sélectionnés verticalement.

Vous pouvez retourner des objets sélectionnés horizontalement ou verticalement en utilisant les outils dédiés sur la barre d'outils Personnaliser. Sélectionnez le ou les objets à retourner, puis cliquez sur un outil.



Ou bien, cliquez à droite sur le ou les objets objet sélectionnés et sélectionnez une commande Refléter dans le menu contextuel.



ESPACES DE TRAVAIL

La fonctionnalité Espace de travail vous permet de réorganiser des éléments de broderie multiples sur un article ou un tissu à broder. Les éléments sont copiés, pivotés et placés dans un espace de travail prédéfini. Voir également Carte d'anniversaire.

Vous pouvez aussi imprimer l'agencement avec des marques du Positionneur de tissu. Utilisez-les pour agencer physiquement des dessins sur l'article ou le tissu que vous désirez broder. Vous pouvez aussi imprimer un modèle pour positionner chacune des portions encadrées du dessin.

Conjointement avec la boîte à outils Encadrement multiple, vous pouvez placez plusieurs cadres autour d'un seul agencement. Voir également Encadrement multiple.

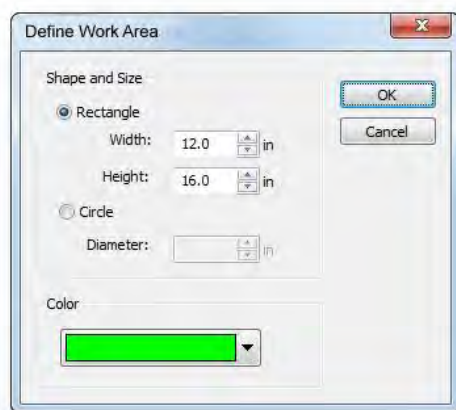
Définir l'espace de travail



Utilisez Définir l'espace de travail pour ouvrir le dialogue Espace de travail d'agencement facile pour définir un espace de travail rectangulaire ou circulaire d'une taille spécifiée.

Avant de pouvoir créer un agencement de dessins, vous devez d'abord définir un espace de travail correspondant à l'article ou au tissu sur lequel vous voulez broder. Les espaces de travail peuvent être définis comme espaces rectangulaires ou circulaires. Le logiciel vous permet de définir un espace de travail de 3 m x 3 m.

- Cliquez sur le bouton Définir l'espace de travail pour ouvrir le dialogue.



- Sélectionnez un espace de travail rectangulaire ou rond, puis saisissez les dimensions.
- Paramétrez une couleur d'arrière-plan pour l'agencement assorti au tissu que vous voulez utiliser.
- Insérez et dimensionnez une illustration.

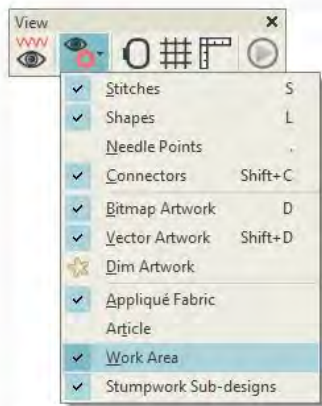


Activez l'espace de travail



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

Utilisez la liste déroulante Afficher dessin pour activer l'espace de travail.



Créer un agencement rectangulaire



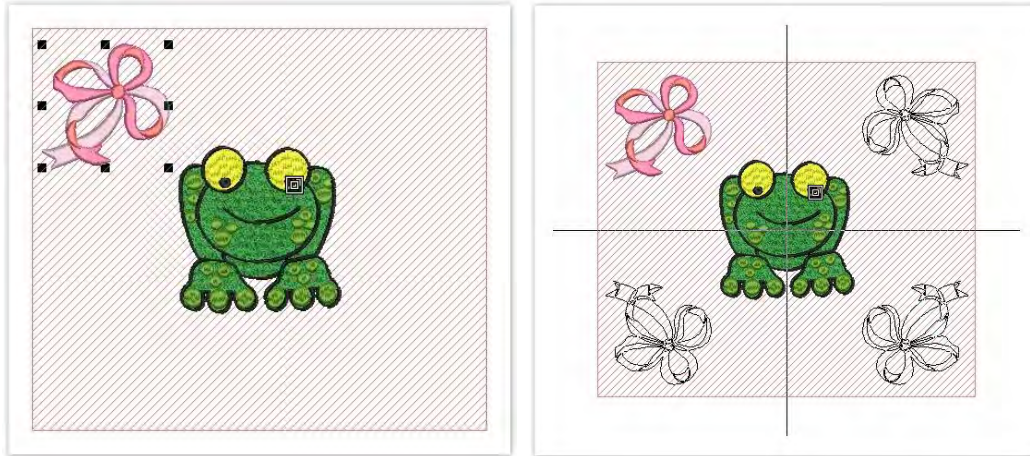
Utilisez Agencement > Refléter-copier dans les coins de l'espace de travail pour copier un ou des objets sélectionnés dans chaque coin de l'espace de travail.



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.

- Insérez un dessin et positionnez-le avec soin à l'intérieur de l'espace de travail.



- Sélectionnez une méthode Refléter-Copier. Chaque copie est reflétée par rapport au plan vertical ou horizontal.
- Cliquez à gauche ou pressez la touche <Retour> pour confirmer.
- Au besoin, insérez ou créez des dessins supplémentaires.
- Utilisez l'outil Centrage automatique pour déplacer automatiquement le ou les objets sélectionnés au centre de l'espace de travail.

Si vous voulez que les objets sélectionnés soient brodés dans des encadrements séparés, assurez-vous qu'ils sont bien groupés avant de procéder. Sinon, leurs couleurs seront optimisées pour une broderie unique – c'est-à-dire, bloc de couleur par bloc de couleur.

Créer un agencement circulaire

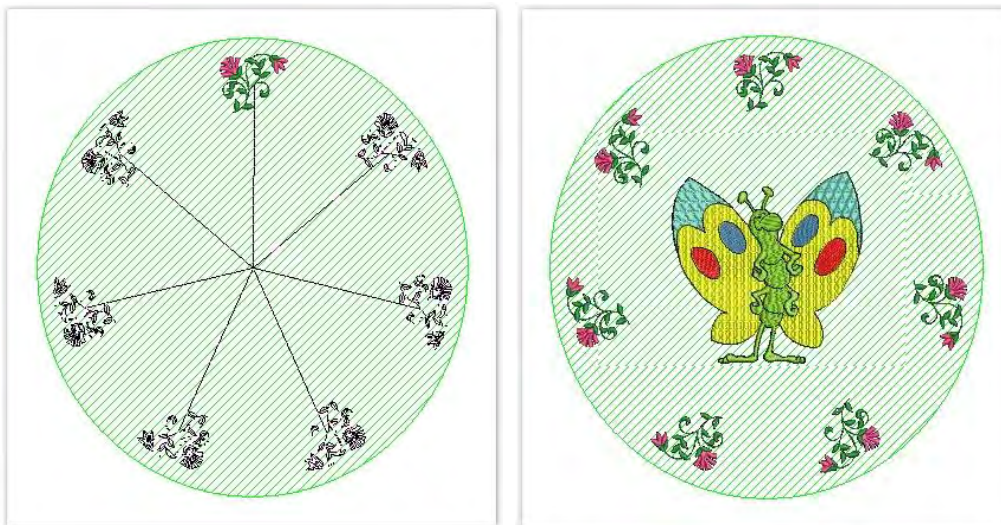


Utilisez Agencement > Agencement de cercle pour dupliquer des objets sélectionnés autour d'un point central. Précisez le nombre de duplications dans la barre d'outils Contexte.



Utilisez Agencement > Agencement de cercle dans l'espace de travail pour dupliquer un ou des objets sélectionnés autour du centre de l'espace de travail. Précisez le nombre de duplications dans la barre d'outils Contexte.

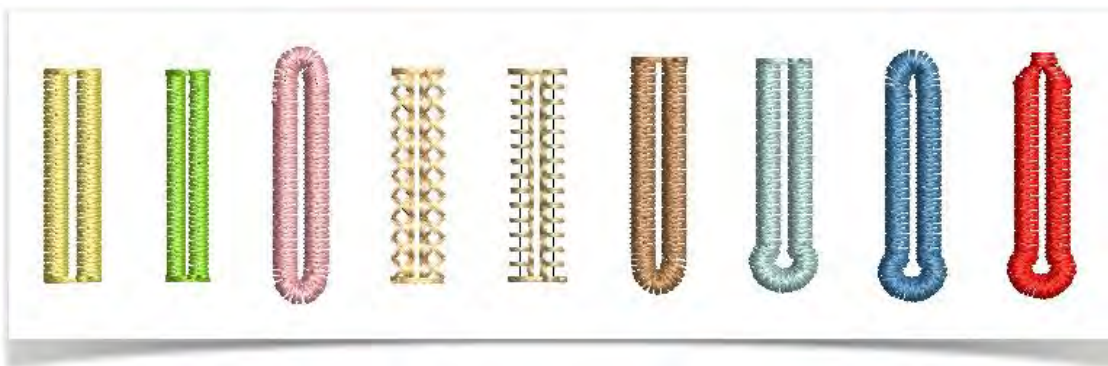
Au lieu de la méthode Refléter-copier dans les coins, choisissez la méthode Agencement de cercle. La technique est essentiellement la même, à ceci près que vous pouvez préciser le nombre de copies dans la zone de sélection numérique.



Cliquez à gauche ou pressez la touche <Retour> pour confirmer. Au besoin, insérez ou créez des dessins supplémentaires.

BOUTONNIÈRES

Le logiciel vous permet d'insérer des boutonnieres. Vous pouvez spécifier leur taille et les fusionner dans un dessin. Les boutonnieres sont habituellement formée avec des points de colonne satin bordant une fente qui est légèrement plus longue que le diamètre du bouton, en fonction de l'épaisseur du bouton. La bordure en points satin empêche l'effilochage de la fente. La boutonniere consiste en un cordon de points satin avec une bride d'arrêt.



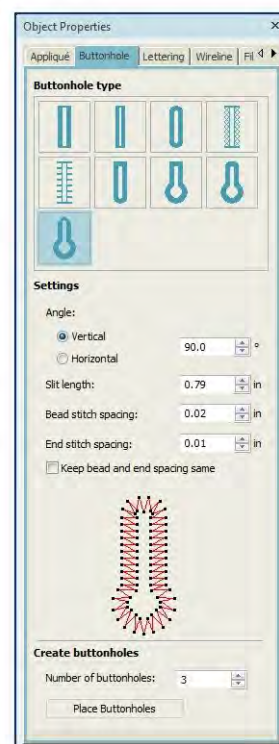
Ajouter des boutonnieres

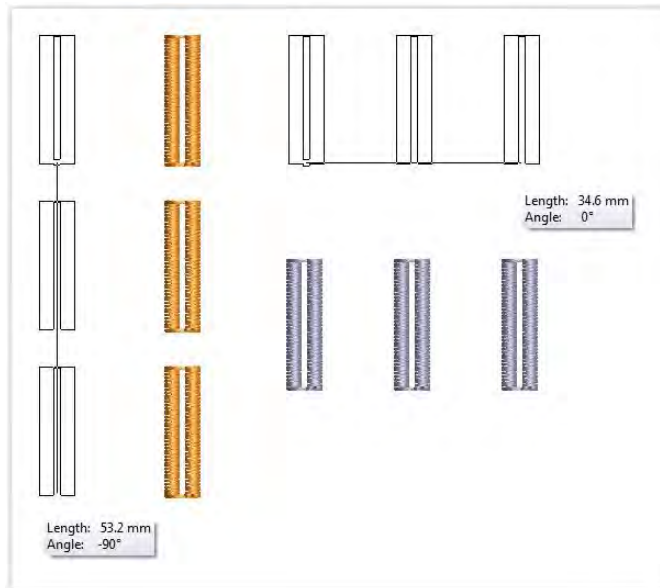


Utilisez Agencement > Boutonnieres pour numériser un rang de boutonnieres avec tous les points nécessaires.

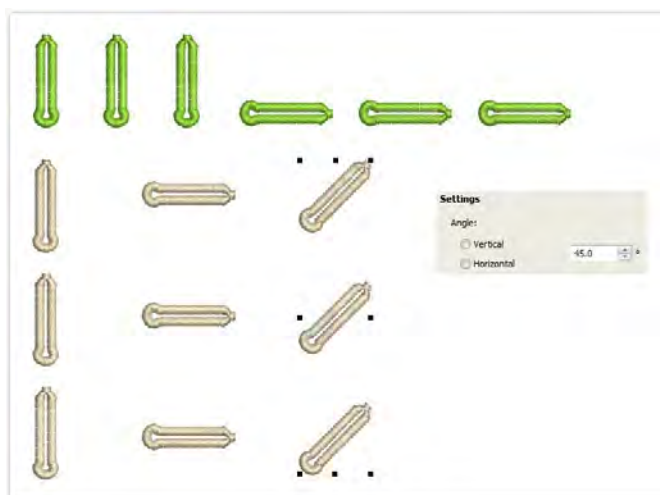
Ajoutez une ligne de boutonnieres régulièrement espacées l'outil Ajouter boutonnieres.

- Ouvrez ou créez un dessin nécessitant des boutonnieres. Ou ouvrez une toile de fond de produit.
- Sélectionnez l'outil Boutonnieres.
- Saisissez le nombre de boutonnieres dont a besoin votre dessin, puis cliquez sur Placer boutonnieres.
- Cliquez pour placer la premiere boutonniere et faites glisser une ligne - horizontale ou verticale - jusqu'à la position de la derniere boutonniere.





- Utilisez l'infobulle de mesure comme guide et cliquez pour terminer.
- L'orientation de la boutonnière peut être ajustée dans Propriétés d'objet.



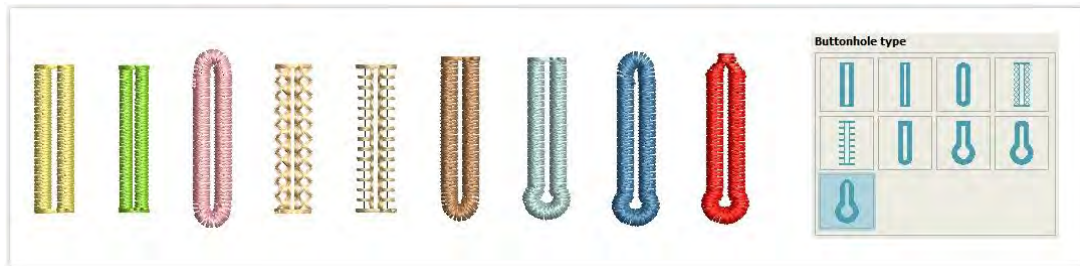
Changer les paramètres de boutonnière



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

Les types de boutonnière peuvent être changés à tout moment. Ce sont des propriétés d'objet boutonnière. D'autres propriétés incluent « longueur de fente » ainsi que des espacements de points.

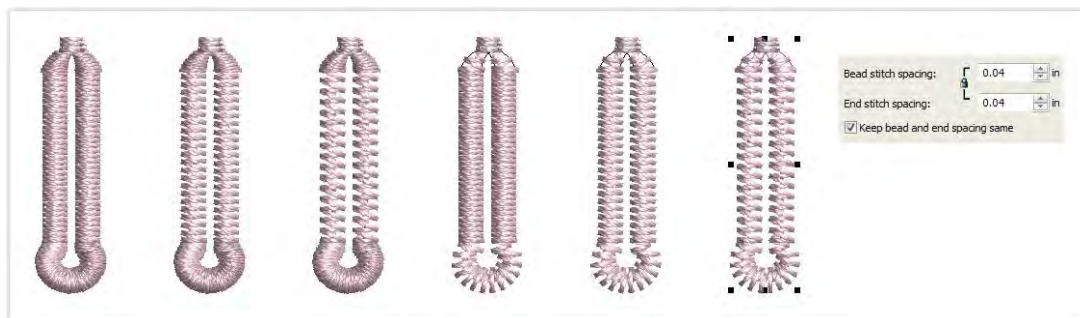
- Pour changer le type de boutonnière en cours, cliquez deux fois sur un objet boutonnière pour Propriétés d'objet.
- Cliquez pour sélectionner un type préféré dans la galerie.



- Ajustez la longueur de fente en fonction de la taille de votre bouton.



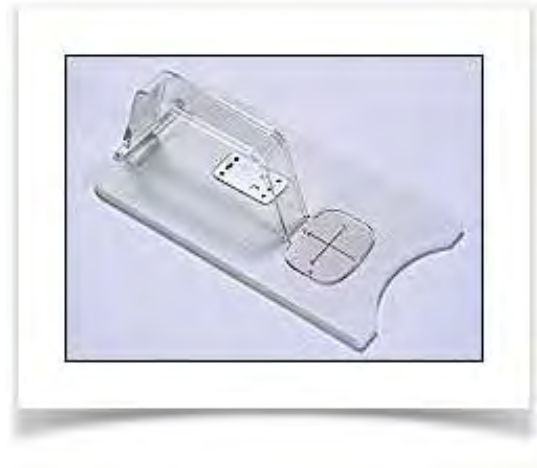
- Ajustez les espacements des points perles selon vos préférences. Des paramètres indépendants sont disponibles pour l'espacement de perle et de fin.



IMPRIMER DES AGENCEMENTS

Vous pouvez broder en envoyant le dessin directement sur une machine à coudre ou en l'enregistrant sur un support amovible et en le brodant en utilisant un modèle d'agencement et le positionneur de tissu de le positionneur de tissu. L'appareil est pourvu d'une barre en plastique transparent marquée d'une croix.

Le logiciel vous permet de définir des espaces de travail pour l'agencement pouvant atteindre 3 m x 3 m. L'impression d'agencements de grande taille peut nécessiter de nombreuses pages. Pour économiser le papier, vous pouvez imprimer à un pourcentage de la taille réelle. Vous devrez alors vous souvenir de multiplier les dimensions du modèle par un facteur d'échelle. Par exemple, si vous imprimez à 50%, vous devrez doubler les mesures sur la feuille de programmation lors du transfert sur tissu. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.



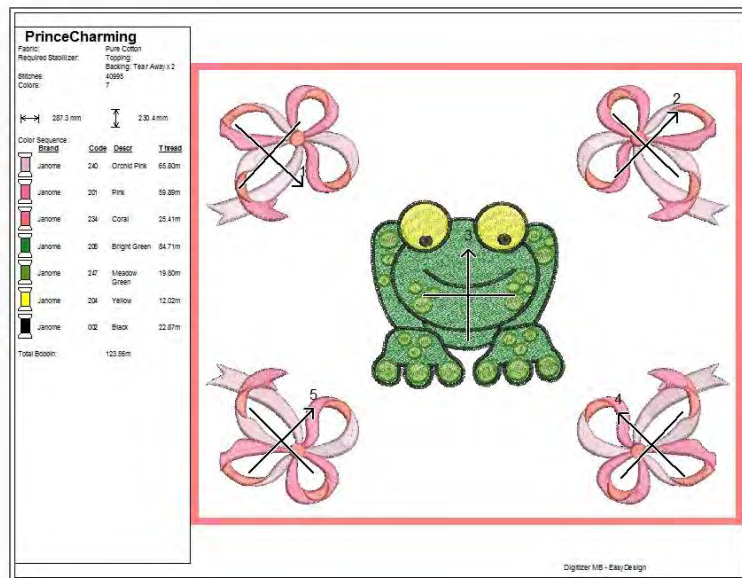
%	Échelle	Facteur
50%	2:1	x 2
25%	4:1	x 4
20%	5:1	x 5
10%	10:1	x 10

Pour imprimer un agencement de dessins...

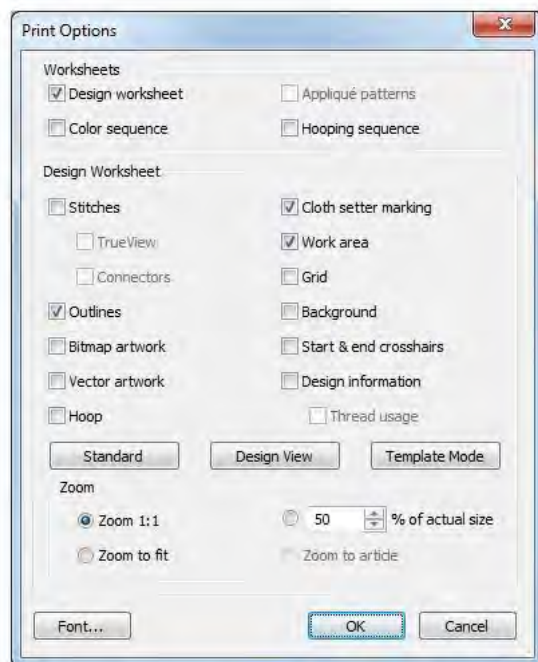


Utilisez Faire sortir dessin / Standard > Aperçu avant impression pour prévisualiser la feuille de programmation de dessin. Imprimer à partir de la fenêtre de prévisualisation.

- Cliquez sur l'icône Aperçu avant impression. Votre agencement de dessins s'affiche comme il sera imprimé.

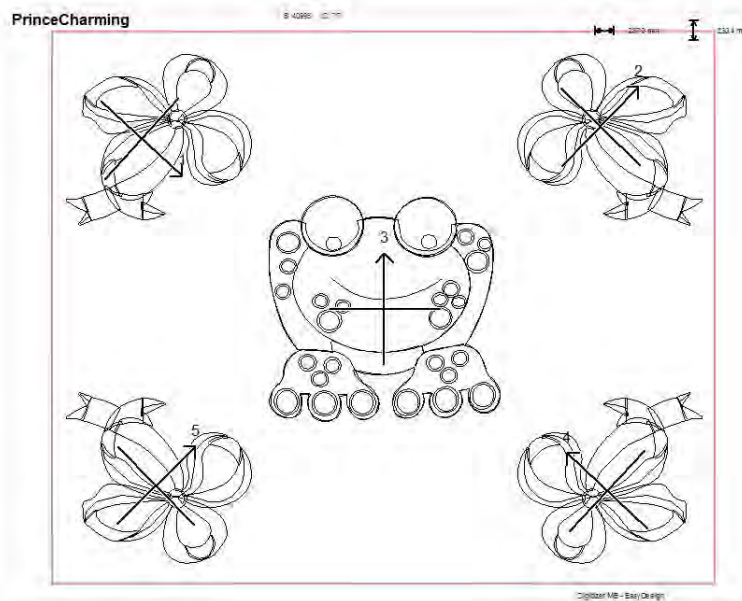


- Cliquez sur Options. Le dialogue Options d'impression s'ouvre.
- Sélectionnez Mode modèle. Ces paramètres affichent le contour du dessin sans les points de broderie.



- Assurez-vous d'avoir coché les options Marquage positionneur de tissu et Espace de travail. Le marquage du positionneur de tissu indique le centre d'encadrement. Il est imprimé avec chaque encadrement ans le dessin de broderie.
- Sélectionnez l'option Zoom 1:1 dans le groupe Zoom.

- Cliquez sur OK. Chaque encadrement aura un nombre imprimé près de la marque du positionneur de tissu pour indiquer la séquence de broderie du cadre.



- Vous pouvez imprimer une vue d'ensemble de l'agencement en sélectionnant Zoom pour faire cadrer ou en saisissant une valeur dans le champ % de taille réelle.

Si le marquage du positionneur de tissu est compatible avec les fichiers JEF et SEW, les contours ne le sont pas. Comme JEF et SEW sont des formats de fichier de points de broderie, ils ne contiennent que des données de point, mais pas de contour. Pour contourner ce problème, il faut afficher les fichiers JEF et SEW avec les points de broderie et le marquage du positionneur de tissu activés.