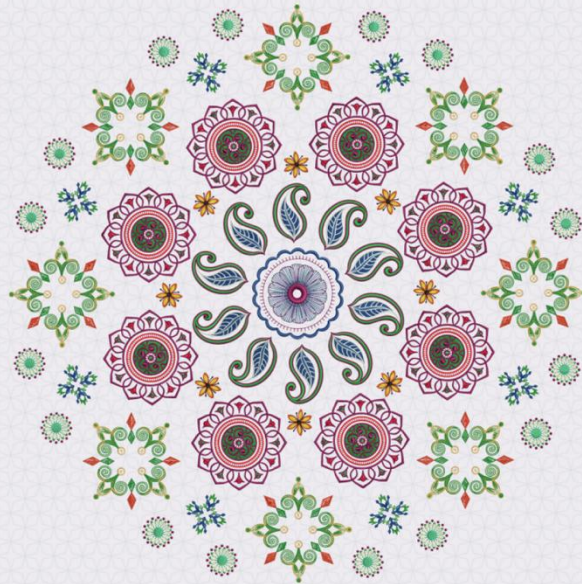


Digitizer V5.5



FAIRE SORTIR DES 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 regard 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
Enregistrer des dessins	2
Enregistrer des dessins	2
Exporter des dessins	3
Imprimer dessin	4
Aperçu avant impression	4
Options d'impression	5
Patrons d'appliqué	6
Séquence de couleurs.....	7
Séquence d'encadrement.....	7
Agencements de dessins	8
Saisir des dessins	9
Saisir et envoyer des images d'écran	9
Envoyer des dessins sur machine.....	11
Machine Sélection	11
Connexion machine	11
Destinations des dessins.....	12
Format de fichier JPX.....	12
Modèles de machine pris en charge.....	12
MC10000 V2.21, MC10000 V3.x ou version plus récente, et MC10001	13
Machine MB-4.....	13
Se connecter directement à la machine	14
Établir la connexion	14
Envoyer un dessin sur machine	15
Envoyer ou recevoir des dessins multiples	17
Se connecter via le logiciel machine.....	19
Logiciel de connexion machine	19
Établir la connexion	19
Envoyer des dessins sur machine	20
Se connecter via des supports externes	20
Établir la connexion	21
Écrire sur clé USB	21
Écrire des dessins multiples sur clé USB	21
Écrire sur carte ATA PC	22
Écrire plusieurs dessins sur une carte ATA PC	22
Rétroaction machine MB-4.....	23

INTRODUCTION

En utilisant la boîte à outils Faire sortir dessin, vous pouvez faire sortir des dessins de broderie de diverses façons – en les imprimant comme feuilles de programmation, comme patrons d'appliqué, comme séquence de couleurs ou comme nuanciers de fils. Le logiciel vous permet aussi d'enregistrer vos dessins comme images, qui seront utilisées avec des applications sur tissu ou vêtement. Vous pouvez aussi les envoyer directement sur machine pour qu'ils y soient brodés. Lorsque vous travaillez avec des dessins qui sont plus grands que le cadre disponible, vous pouvez les fractionner en parties plus petites, chacune contenant un objet ou un groupe d'objets. Le logiciel calcule automatiquement quels fichiers seront envoyés et vous montre à quoi ils ressembleront.



ENREGISTRER DES DESSINS

Les dessins de broderie peuvent être enregistrés dans l'un de deux formats – « contour » ou « point de broderie ». EMB est le format contour natif du logiciel de broderie. D'autres formats de fichier dessin « tout-en-un », tels que JAN, sont également disponibles. Le logiciel prend aussi en charge de nombreux autres formats de fichier de points de broderie ou machine, tels que JEF, SEW, DST, EXP. Pour une liste exhaustive, voir Fichiers de broderie compatibles.



Enregistrer des dessins



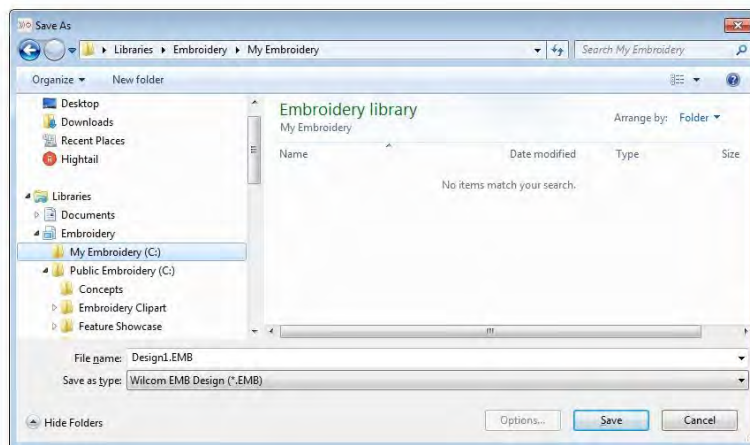
Utiliser Standard > Enregistrer dessin pour enregistrer le dessin en cours.



Utilisez Faire sortir dessin > Enregistrer dessin sous pour enregistrer le dessin en cours avec un nom, un emplacement ou un format différent.

Les options Enregistrer vous permettent d'enregistrer un dessin en format EMB ou un format « tout-en-un » similaire tel que JAN.

- Pour enregistrer des changements à un dessin existant, cliquez sur l'icône Enregistrer dessin dans la barre d'outils ou pressez les touches <Ctrl + S>
- Pour sauvegarder les changements apportés à un fichier dessin existant tout en conservant le fichier initial, utilisez Enregistrer dessin sous.



- Allez jusqu'au dossier de dessins et enregistrez dans le format de votre choix.
- Sélectionnez un format de fichier dans la liste Enregistrer sous type. Voir également Fichiers de broderie compatibles.

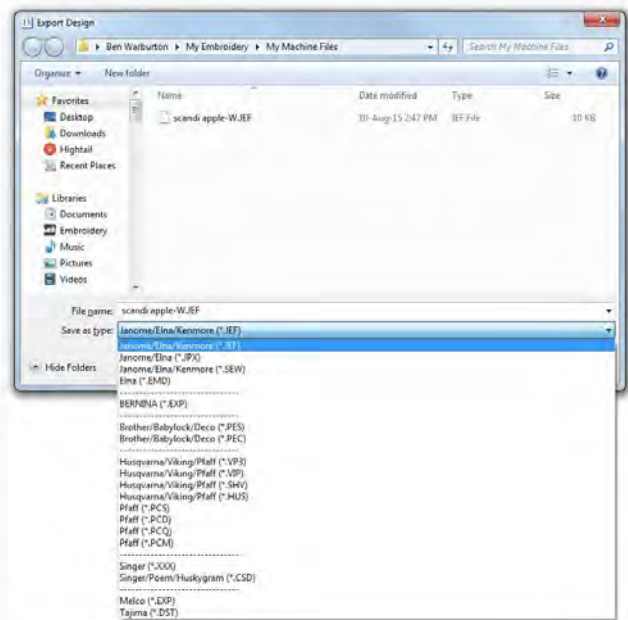
Exporter des dessins



Utilisez Faire sortir dessin > Exporter dessin pour convertir le dessin en cours en un format différent de celui de votre machine sélectionnée.

Vous pouvez exporter un dessin ouvert en format fichier de points de broderie pour l'utilisation par des machines à broder. Le logiciel prend en charge des formats point de broderie, tels que JEF, SEW, DST, EXP et bien d'autres. Pour une liste exhaustive, voir Fichiers de broderie compatibles.

- Ouvrez le dessin que vous voulez exporter.
- Pour exporter en un format reconnu par la machine que vous avez sélectionnée, cliquez sur l'icone Exporter dessin.



- Sélectionnez les types de fichier de points de broderie choisis pour la conversion.
- Cliquez sur Parcourir pour localiser un dossier de destination pour les dessins convertis.

Vous pouvez convertir vos fichiers EMB et d'autres fichiers dessins vers ou à partir d'autres formats de fichier directement de votre bibliothèque de broderie. Voir également Convertir des dessins de broderie.

IMPRIMER DESSIN

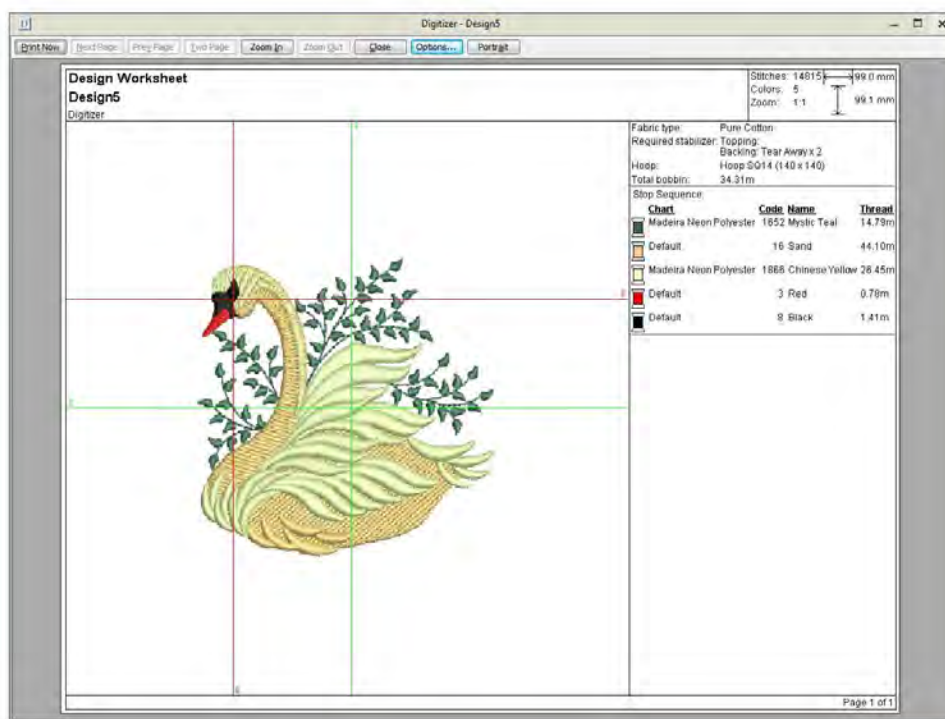
Vous pouvez faire sortir des dessins de broderie de diverses façons – en les imprimant comme feuilles de programmation, comme patrons d'appliqué, comme séquence de couleurs ou comme nuanciers de fils. Vous pouvez même imprimer des nuanciers de fils comme référence commerciale lorsque vous achetez des fils.

Aperçu avant impression



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

Utilisez Aperçu avant impression pour visualiser les informations relatives au processus de broderie et contrôler la séquence de broderie. Votre dessin s'affiche comme il sera imprimé. Si vous avez une imprimante en couleurs, vous pouvez imprimer TrueView. Les dessins assez grands peuvent être affichés sur plusieurs pages s'ils sont imprimés en taille réelle. Utilisez les boutons Options en haut de l'écran pour configurer l'apparence de l'imprimé.



Les informations relatives au dessin comprennent les dimensions du dessin, la séquence de couleurs et la numération de points, ainsi qu'une image du dessin. Elles incluent aussi l'auteur, la longueur estimée du fil supérieur par couleur et la longueur totale de fil utilisé dans la bobine.

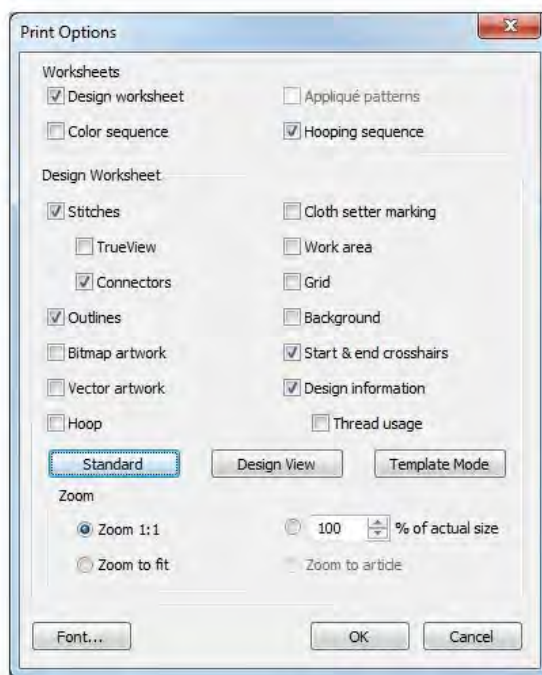
Options d'impression



Utilisez Faire sortir dessin / Standard > Imprimer dessin pour imprimer le dessin en cours.

Les options d'impression vous permettent de contrôler avec précision l'imprimé de votre dessin. Différentes configurations de feuille de programmation sont disponibles à des fins différentes - feuille de programmation de dessin, séquence de couleurs, patron d'appliqués, ainsi que la séquence d'encadrement. Chaque configuration peut être personnalisée plus avant.

- Cliquez sur Aperçu avant impression ou Imprimer dessin.
- Dans le dialogue, cliquez sur Options pour configurer davantage les options d'impression. Le type de feuille de programmation par défaut est la « feuille de programmation de dessin ».



- Paramétrez les options de feuille de programmation de dessin pour afficher les informations désirées dans le format requis.

Rapport	Objectif
Feuille de programmation de dessin	Elle procure toutes les informations relatives à la production, telles que la longueur de bobine, les dimensions du dessin, le tissu du vêtement, etc.
Patrons d'appliqué	Ce rapport montre des patrons d'appliqué – informations sur le découpeur – isolé du dessin. Ces informations peuvent être utilisées comme guide pour le découpage des pièces de tissu.
Séquence de couleurs	Fournit une liste de couleurs dans le dessin, ainsi que des données sur les couleurs et les points broderie pour chaque couche.

Rapport	Objectif
Séquence d'encadrement	S'il y a plusieurs encadrements dans le dessin, cette option affiche ceux-ci dans leur séquences de couleurs.

- Le panneau Feuille de programmation de dessin offre des options permettant une plus grande personnalisation. Trois paramètres prédéfinis sont disponibles - « Standard », « Affichage dessin », et « Mode modèle » :

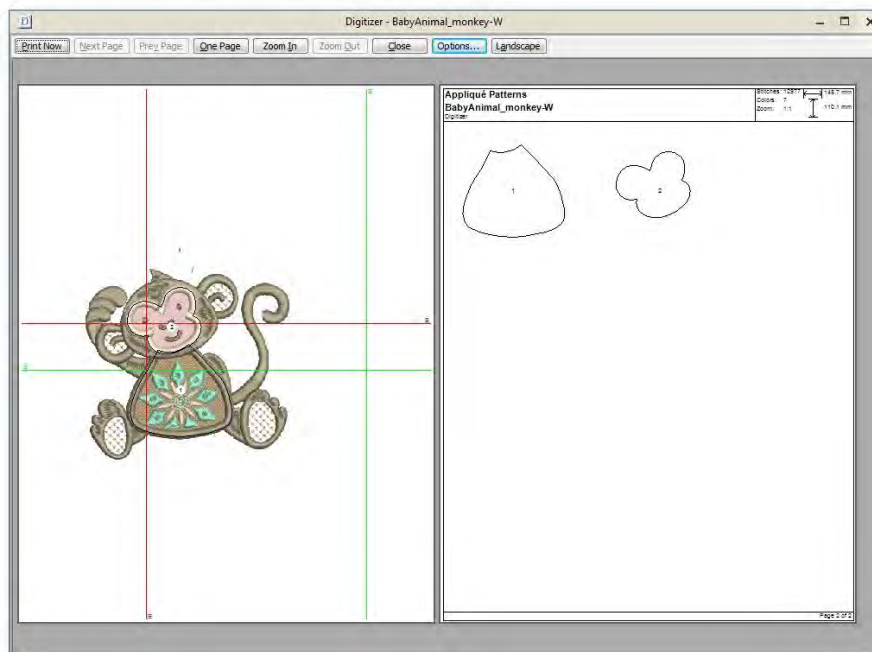
Prédéfini	Objectif
Standard	Restaure les valeurs par défaut des options d'impression.
affichage de dessin	Affiche le dessin tel qu'il apparaît dans la fenêtre dessin.
Mode modèle	Il affiche le contour du dessin sans les points de broderie.

- Sélectionnez une option de dimension dans le panneau Zoom. Lors de la sélection du mode Modèle, l'option Taille réelle est automatiquement sélectionnée.

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.

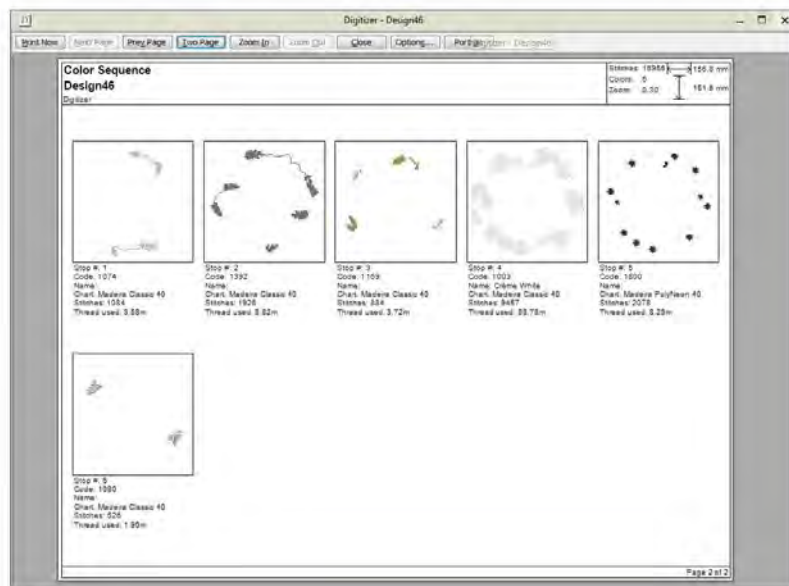
Patrons d'appliqué

Imprimez une copie du patron d'appliqué pour découper les pièces de tissu. Chaque pièce de patron d'appliqué est numérotée en fonction de la séquence de broderie.



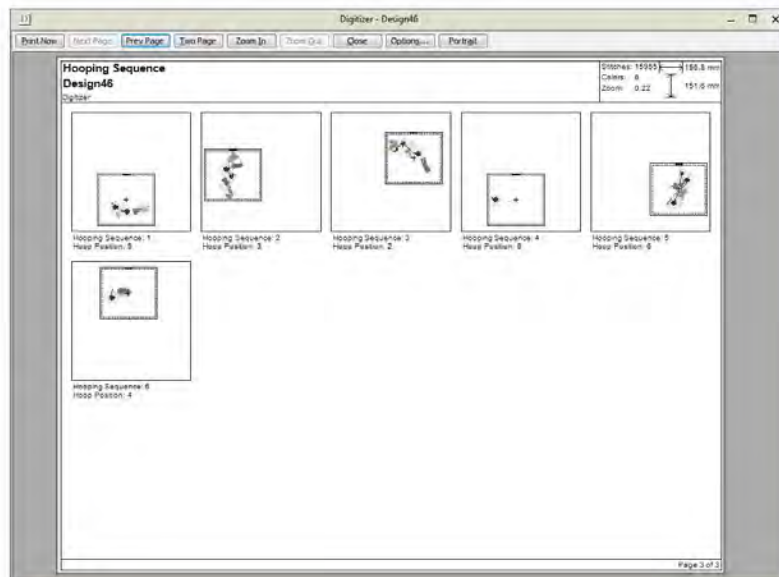
Séquence de couleurs

L'option Séquence de couleurs vous permet d'inclure une liste des couches de couleur du dessin en cours, accompagnée des informations relatives aux couleurs et aux points de broderie pour chacune des couches.



Séquence d'encadrement

S'il y a plus d'un encadrement dans le dessin, vous avez la possibilité d'imprimer des cadres en affichage multi-cadre dans leur séquence de couleurs correcte. L'option Séquence de cadrage vous permet d'imprimer un imprimé de type de clichés couleurs montrant les objets dans chaque encadrement.



Agencements 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.

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. Voir Imprimer des agencements.

SAISIR DES DESSINS

Souvent, les dessinateurs veulent distribuer les dessins pour visualisation en couleurs réelles, en TrueView ou autre format, avec ou sans arrière-plan de tissu. Dans un environnement commercial, cela peut avoir pour but la mise en vente de dessins, l'approbation de dessins numérisés ou la présentation sur le Web ou dans des catalogues.

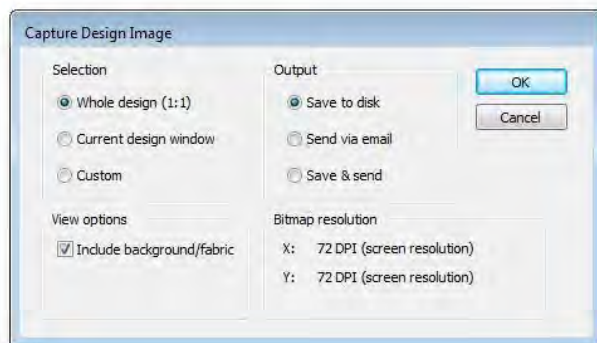


Saisir et envoyer des images d'écran



Utilisez Faire sortir dessin > Saisir image de dessin pour enregistrer l'image du dessin en mode point. L'image qui en résulte est comme elle apparaît à l'écran.

Les images d'écran sont saisies en format PNG. La résolution d'image-point est celle de l'écran utilisé. Si elle est correctement calibrée, elle devrait se situer approximativement à 72 ou 96 PPP (points par pouce), selon la résolution de votre moniteur. Les options se comprennent d'elles-mêmes...



Les options de sélection comprennent :

Option	Description
Dessin entier (1:1)	Saisit l'image d'écran dans un rapport 1:1.

Option	Description
Fenêtre dessin en cours	Saisit l'image d'écran au coefficient de zoom actuellement sélectionné.
Personnalisé	Vous permet de spécifier une zone de saisie. Une invite vous demande de définir une zone à saisir.

Les options de sortie comprennent :

Option	Description
Enregistrer sur disque	Enregistrez la saisie d'écran sur disque. Sélectionnez un emplacement, un nom et un format pour l'image de dessin saisie.
Envoyer par messagerie électronique	Un nouveau message électronique s'ouvre avec l'image en pièce jointe.
Enregistrer et envoyer	Enregistrez sur disque dur et envoyez en fichier joint de courriel.

La façon rapide d'envoyer une image de dessin par courriel est de cliquer sur l'option Envoyer par messagerie électronique dans le dialogue. Si vous utilisez l'option courriel proposée dans le dialogue Saisir image de dessin, vous pouvez sélectionner les dimensions de l'image - de grande taille (1280 x 1024) à petite taille (640 x 480).

ENVOYER DES DESSINS SUR MACHINE

Le logiciel de broderie prend en charge divers ensembles de modèles de machine.

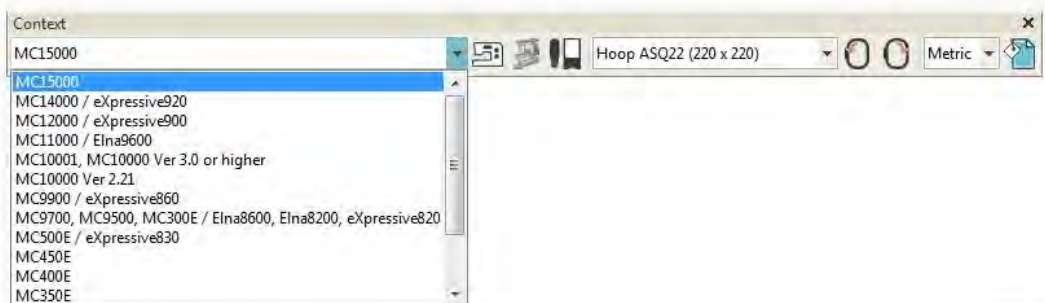
La connexion directe pour les nouvelles machines et pour certaines anciennes machines, l'enregistrement sur carte ATA PC et clé mémoire USB sont autant de méthodes possibles pour faire sortir des dessins sur machines. Les machines de niveau supérieur prennent en charge la connexion directe, mais les options de menu varient en fonction de la machine. Les tout derniers modèles de machine sont généralement fournis avec des logiciels de connexion machine. Ceux-ci peuvent être configurés pour que le dessin passe directement de votre logiciel de broderie à la machine. Ou vous pouvez passer le dessin au logiciel de connexion machine pour un traitement supplémentaire.

Les modèles de machine antérieurs ne peuvent être connectés directement, mais elles lisent les cartes ATA PC et/ou les clés mémoires USB. Ces « clés » sont des instruments pratiques pouvant contenir de grandes quantités de données.



Machine Sélection

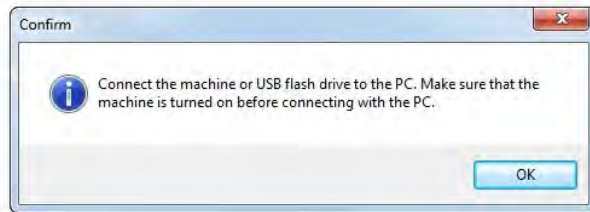
Si vous ne l'avez déjà fait, il vous faudra sélectionner la machine à laquelle vous voulez vous connecter. Le choix de la machine, à son tour, détermine les types de cadre disponibles dans la liste des cadres. Il y a aussi une incidence sur les options de sortie disponibles dans le menu Machine, la boîte à outils Faire sortir dessin ou la barre d'outils Contexte. Voir également Machine sélection.



Connexion machine

Si votre machine prend en charge la connexion machine directe, assurez-vous qu'elle est bien connectée à votre ordinateur. Votre logiciel de broderie peut détecter automatiquement quel type de machine compatible est actuellement connecté au port USB de l'ordinateur. Les éléments de

menu Machine sont déterminés par le type de machine connecté à l'ordinateur. Si aucune machine n'est détectée, tous les éléments de menu sont grisés. Vous verrez un message de confirmation si vous essayez d'envoyer un dessin quand la machine est déconnectée. Voir également Connexion machine.



Destinations des dessins

En fonction de la connectivité de votre machine, vous pouvez envoyer des dessins, un par un ou par lot, vers trois destinations possibles :

- la mémoire machine intégrée de votre JANOME MemoryCraft
- la carte ATA PC connectée à la fente pour carte mémoire de votre machine, ou
- une clé USB connectée à votre machine.

Ou bien, Vous pouvez un lecteur de médias externe pour écrire des dessins en format JEF directement sur carte.

Format de fichier JPX

Le format de fichier de production JPX comprend une image JPG, en plus de la broderie, de tous graphiques inclus dans le dessin. Cela vous procure un meilleur moyen d'aligner visuellement la broderie sur un élément imprimé lorsqu'elle est encadrée dans la machine. Les machines plus anciennes n'affichent que les codes de fil et non la marque spécifique. Toutefois, un même code utilisé par plusieurs marques de fil peut représenter des couleurs complètement différentes. Avec la machine MC12000, un identificateur de marque de fil identifiant le nuancier de fils est reconnu et la marque particulière de fil affichée sur la machine elle-même. La désignation de marque est écrite sur le fichier JPX.

Modèles de machine pris en charge

Votre logiciel peut détecter automatiquement quel type de machine compatible est actuellement connecté au port USB de l'ordinateur. Les éléments de menu Machine sont déterminés par le type de machine connecté à l'ordinateur. Si aucune machine n'est détectée, tous les éléments de menu sont grisés. Votre concessionnaire vous renseignera sur les types de machine compatibles. Les connexions suivantes sont prises en charge :

Machine	Équivalent	Wi-Fi	MCS	DC	ATA	USB
MC15000		•	•	•		•
MC14000	eXpressive920		•	•		•

Machine	Équivalent	Wi-Fi	MCS	DC	ATA	USB
MC12000	eXpressive900		•	•		•
MC11000	Elna9600			•	•	•
MC10001				•	•	
MC10000 V3.x				•	•	
MC10000 V2.21				•	•	
MC9900	eXpressive860					•
MC9700	Elna8600				•	
MC9500	Elna8200				•	
MC500E	eXpressive830		•	•		•
MC450E						•
MC400E						•
MC350E					•	•
MC300E	eXpressive820				•	
MC200E	Elna8100					•
NS-1						•
MB-4				•	•	•
MB-4S	eXpressive940			•		•

Autres

Wi-Fi = Connexion machine directe via la technologie Wi-Fi de réseau local sans fil.

MCS = Logiciel de connexion machine. Lorsque vous envoyez un dessin sur machine, vous l'envoyez au moyen d'un logiciel de connexion machine externe pour traitement complémentaire.

DC = Connexion directe : Voir Relier votre ordinateur par câble USB pour plus de détails.

ATA = carte ATA PC. Doit être mise à niveau sur Version 2.21. Voir <http://www.janome.com/> ou <http://www.elna.com/>

USB = clé USB.

MC10000 V2.21, MC10000 V3.x ou version plus récente, et MC10001

Sur Windows® 7 ou version plus récente, envoyez les dessins un par un quand vous utilisez un adaptateur de conversion USB-RS-232C. Un message d'erreur s'affiche lorsque vous essayez d'envoyer plusieurs dessins en même temps.

Machine MB-4

La machine MB-4 peut se connecter directement. Vous pouvez télécharger des dessins dans la mémoire interne de la machine ou dans une carte ATA ou une clé USB connectés à la machine. Toutefois, la connexion directe pour la machine MB-4 n'est disponible que dans le niveau de produit Digitizer.

Se connecter directement à la machine

De nombreuses machines prennent en charge la connexion directe par câble USB. Pour connecter votre ordinateur à la machine, utilisez le câble USB fourni avec la machine. Voir également Connexion machine.



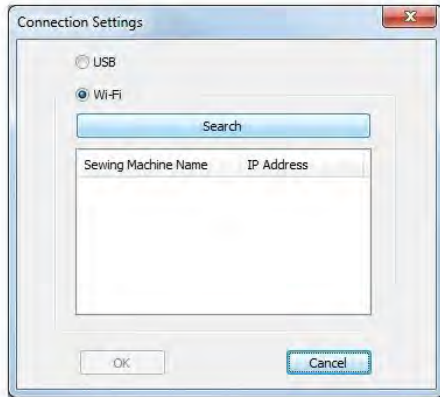
Les machines à coudre nouveau style prennent aussi en charge la connectivité Wi-Fi. La Wi-Fi est une technologie de réseau informatique local sans fil qui permet aux périphériques électroniques de s'interconnecter en utilisant des bandes de fréquences UHF et SHF ISM. De nombreux périphériques peuvent utiliser la Wi-Fi, y compris les ordinateurs personnels, les smartphones, les appareils photo numériques, et ainsi de suite. Les connexions d'intérieur peuvent avoir une portée d'environ 20 mètres. Évidemment, l'ordinateur doit prendre en charge la Wi-Fi, ainsi que votre machine à coudre, pour pouvoir utiliser cette connectivité.

Pour savoir si votre machine prend en charge la Wi-Fi ou la connexion par câble USB, voir Modèles de machine pris en charge

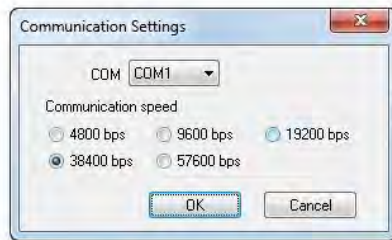
Établir la connexion

Si votre machine prend en charge les deux options, vous devrez faire savoir au logiciel quel type de connexion vous désirez utiliser.

- Connectez votre ordinateur à la machine en utilisant le câble USB fourni avec la machine.
- La machine doit être paramétrée en mode PC-Link pour recevoir des dessins par connexion directe.
- Mettez votre machine en marche et sélectionnez le modèle en cours dans la barre d'outils Contexte. Voir également Machine sélection.
- Allez au menu Machine et choisissez Paramètres de connexion.



- Choisissez entre connexion par câble USB et Wi-Fi. Si vous voulez la connexion Wi-Fi, cliquez sur Rechercher.
- Notez que certaines machines de style ancien utilisent un port série pour la connexion directe. Vous verrez ce dialogue. Vous devrez appliquer les paramètres corrects, que vous trouverez dans le manuel de votre machine.



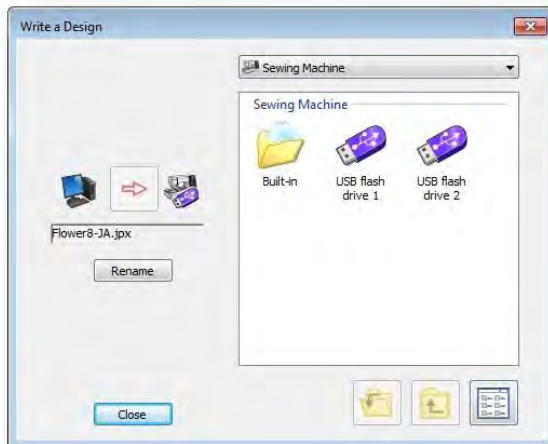
- Le cas échéant, insérez la carte ATA PC ou la clé USB dans votre machine . La carte ATA PC et la clé USB peuvent être connectées en même temps.

Envoyer un dessin sur machine

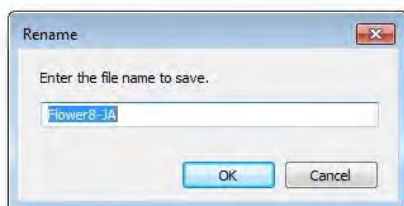


Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Envoyer un dessin pour envoyer le dessin en cours sur votre machine pour la broderie.

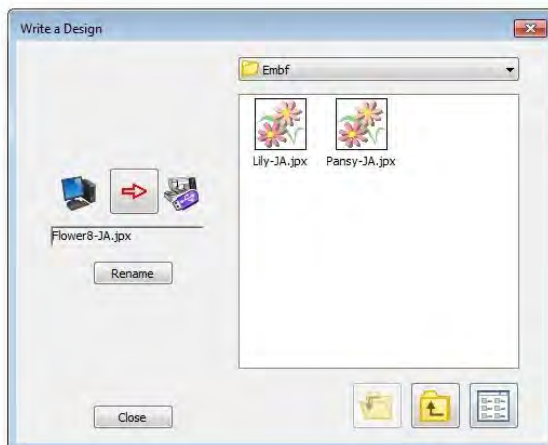
- Ouvrez le dessin que vous voulez envoyer et sélectionnez un cadre approprié. Voir également Cadres compatibles.
- Cliquez sur l'icône Envoyer un dessin dans la boîte à outils Faire sortir dessin ou la barre d'outils Contexte. Le logiciel vérifiera si le cadre sélectionné est compatible avec la machine de destination et vous en informera.
 - Si le cadre est un cadre MA, il vous faudra peut-être fractionner le dessin en plusieurs positions de cadre, et peut-être en plusieurs fichiers JEF. Pour plus amples informations, voir Broder des dessins avec des cadres à positions multiples. Voir Faire sortir avec des cadres à positions multiples.
 - Si le cadre est compatible et n'est pas un cadre MA, le dialogue de transfert s'ouvrira. Cela variera selon le modèle de votre machine.



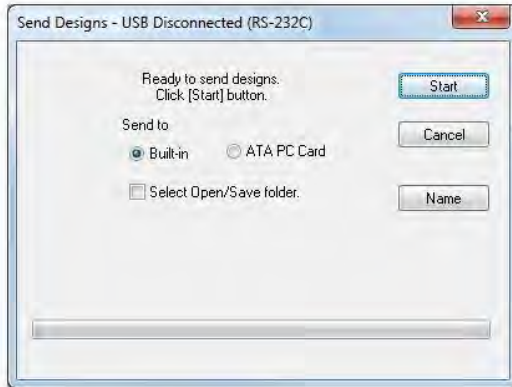
- Vous pourrez avoir l'option de renommer le fichier d'exportation selon votre préférence.



- Sélectionnez un emplacement de stockage sur la machine à coudre — mémoire machine (dossier intégré), carte ATA PC si disponible ou clé USB.



- Avec les machines moins récentes, vous n'aurez peut-être que le choix entre mémoire machine (dossier intégré) et carte ATA PC.

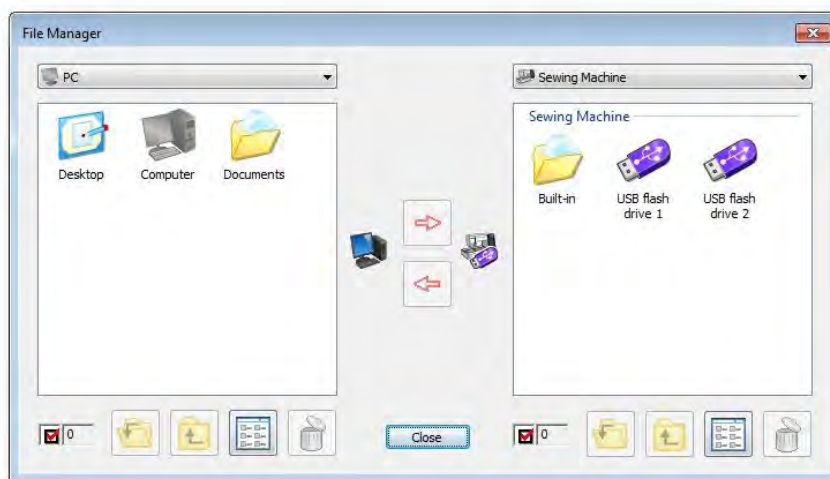


- Cliquez sur Démarrer. Le transfert de fichier commence. Le dessin sélectionné est converti en format de fichier machine lisible par votre machine et copié dans un emplacement spécifié. Dans le cas peu probable où un fichier dépasserait les limites imposées, il sera fractionné en deux fichiers ou plus.

Envoyer ou recevoir des dessins multiples

Le logiciel vous permet d'envoyer simultanément plusieurs dessins dans un format de fichier lisible par votre machine. Vous pouvez également retirer tous les dessins de la mémoire d'une machine à des fins d'édition et/ou de stockage sur disque dur ou sur un autre emplacement. Ou bien, vous pouvez supprimer tous les dessins de la mémoire d'une machine pour dégager de l'espace mémoire.

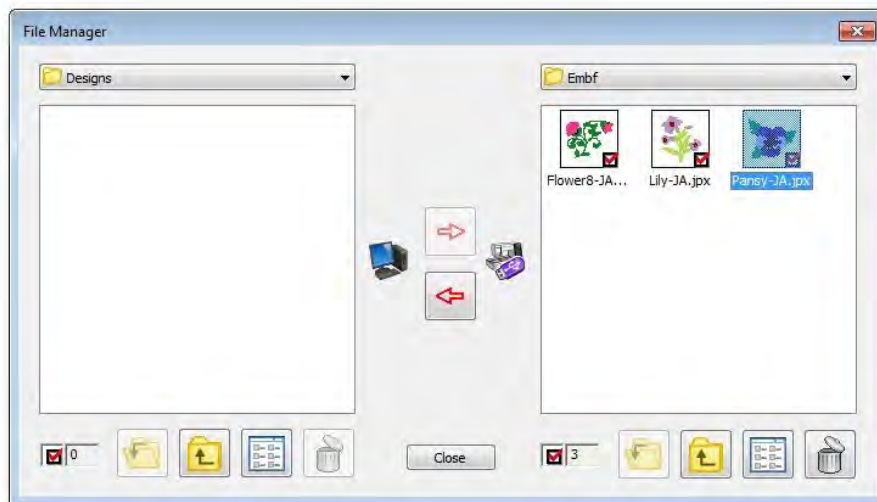
- Tout d'abord, localisez et, si nécessaire, convertissez les fichiers que vous voulez transférer. Voir aussi Convertir les dessins.
- Sélectionnez Machine > Envoyer, Recevoir et Supprimer dessins. Le dialogue de transfert s'ouvre. Cela variera selon le modèle de votre machine. Le dialogue est divisé en deux sections—source (ordinateur) et destination (machine à coudre). Pour recevoir des dessins, la machine doit être en mode Liaison ordinateur.



- Sélectionnez un dossier source dans la liste PC. Seuls les fichiers lisibles par votre machine sont affichés.
- Sélectionnez les fichiers que vous voulez envoyer dans le panneau de visualisation.
- Sélectionnez un emplacement de stockage sur la machine à coudre — mémoire machine (dossier intégré), carte ATA PC ou bâtonnet mémoire USB.



- Cliquez sur Envoyer. Un encadré de confirmation apparaît.
- Cliquez sur Démarrer. Le transfert de fichier commence et les dessins sélectionnés sont copiés dans l'emplacement sélectionné. Dans le cas peu probable où un fichier dépasserait les limites imposées, il sera fractionné en deux fichiers ou plus.
- Sélectionnez les fichiers que vous voulez recevoir ou supprimer dans le dossier de destination.



- Choisissez parmi les options disponibles :
- Cliquez sur Recevoir pour copier des fichiers de la machine vers le dossier d'emplacement en cours sur votre ordinateur.

- Cliquez sur Supprimer pour retirer les fichiers sélectionnés de votre machine.

Se connecter via le logiciel machine

À partir du modèle MC12000, les machines sont fournies avec leur propre logiciel de connexion machine. Quand vous envoyez un dessin sur machine, vous pouvez l'envoyer via un logiciel de connexion machine externe. Ceux-ci peuvent être configurés pour que le dessin passe directement de votre logiciel de broderie à la machine. Ou vous pouvez passer le dessin au logiciel de connexion machine pour un traitement supplémentaire.



Par exemple, les machines Janome ne recalculent pas les points de broderie lorsqu'un dessin est redimensionné ou transformé de quelque façon que ce soit. Elles sont donc limitées à une remise à échelle de $\pm 20\%$. Le logiciel machine, toutefois, permet de remettre à échelle sur ordinateur. Cela veut dire que vous pouvez redimensionner, refléter et faire pivoter des dessins, et les points de broderie seront recalculés. Le logiciel machine vous permet également de définir des nouveaux types de point de broderie pour le mode de couture de la machine. D'autres options sont disponibles.

Logiciel de connexion machine

Vous aurez reçu un logiciel machine avec votre machine. Il doit être installé indépendamment de votre logiciel de broderie. Le logiciel spécifique fourni avec votre modèle de machine est comme suit :

Machine	Équivalent	Logiciel de connexion
MC15000		EmbLinkTool in HorizonLinkSuite
MC14000	eXpressive920	Éditeur de broderie dans Acutools
MC12000	eXpressive900	HorizonLink
MC500E	eXpressive830	Éditeur de broderie

Établir la connexion

- Pour connecter votre ordinateur à la machine, utilisez le câble USB fourni avec la machine.
- La machine doit être paramétrée en mode PC-Link pour recevoir des dessins par connexion directe.
- Le logiciel de connexion machine doit être installé.

- Mettez votre machine en marche et sélectionnez le modèle en cours dans la barre d'outils Contexte. Voir également Machine sélection.

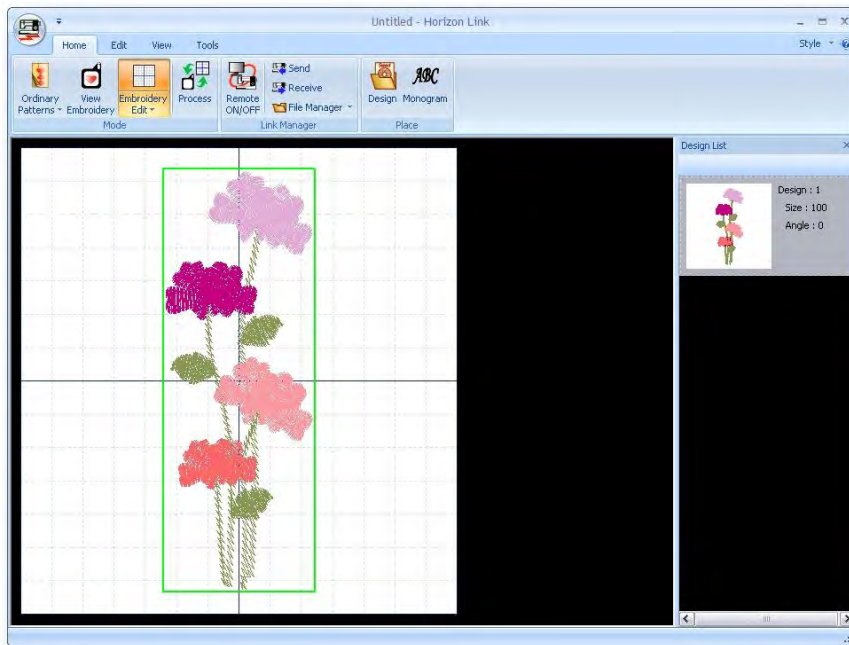
Les machines MC12000 et plus récentes peuvent aussi lire des clés USB, sur lesquelles on peut écrire à partir du logiciel. Ou bien, Vous pouvez un lecteur de médias externe pour écrire des dessins en format JEF directement sur carte. Voir Se connecter via des supports externes.

Envoyer des dessins sur machine



Utilisez Contexte > Envoyer à lien pour envoyer le dessin en cours sur machine via le logiciel machine.

- Ouvrez le dessin que vous voulez envoyer.
- Cliquez sur l'icone Lien. Le dessin s'ouvre dans le logiciel de connexion machine installé. Cette suite logicielle vous permet de redimensionner, refléter et faire pivoter les dessins. Le logiciel vous permet également de définir des nouveaux types de point pour le mode de couture de la machine. Cliquez sur le bouton Aide pour accéder à la documentation à l'écran.



- Cliquez sur le bouton Marche/arrêt à distance pour activer la connexion directe sur machine. Cela permet au dessin de passer directement de votre logiciel de broderie à la machine.

Se connecter via des supports externes

Toutes les machines peuvent lire des cartes ATA ou des clés USB. Certaines machines ne peuvent recevoir des fichiers machine qu'au moyen d'une carte ou d'une clé. Même avec une machine qui prend en charge la connexion directe, vous préférerez parfois transférer des dessins par carte ou clé. Les dessins sont écrits en format de fichier machine.



Pour savoir si votre machine prend aussi en charge la Wi-Fi ou la connexion par câble USB, voir Modèles de machine pris en charge.

Établir la connexion

- Si vous ne l'avez déjà fait, mettez votre machine en route et sélectionnez le modèle en cours dans la barre d'outils Contexte. Voir également Machine sélection.
- Assurez-vous que le support externe - carte ATA ou clé USB - est bien branché dans le port USB de votre ordinateur.
- Après avoir écrit votre dessin, insérez tout simplement la carte dans la fente pour carte ATA PC de votre machine, puis extrayez le dessin.

Écrire sur clé USB

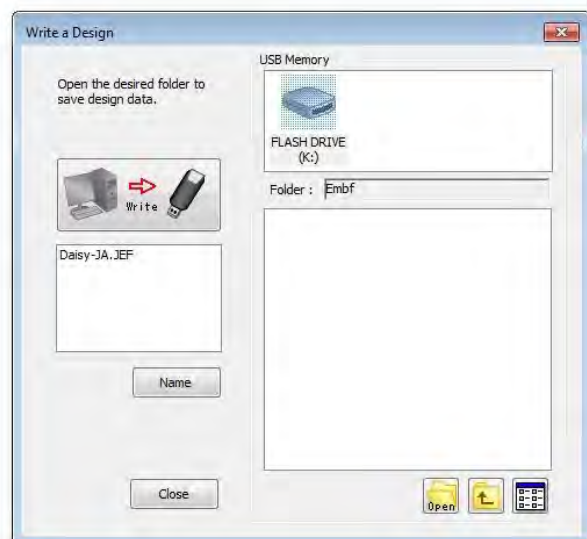


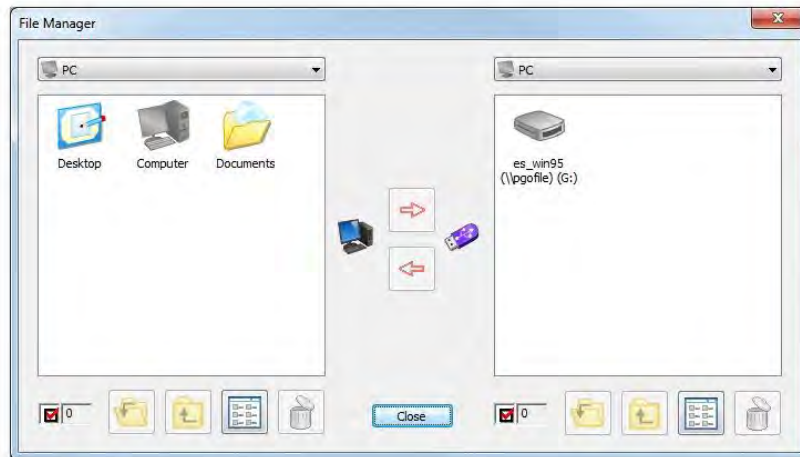
Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Écrire sur carte/clé USB pour envoyer un dessin sur un lecteur de médias externe.

La procédure pour envoyer un dessin sur clé USB est essentiellement la même que pour envoyer un fichier dessin sur machine, à ceci près que vous cliquez sur l'icône Écrire sur carte/clé USB ou allez au menu Machine. Voir également Se connecter directement à la machine.

Écrire des dessins multiples sur clé USB

La procédure pour écrire plusieurs dessins sur une clé USB est essentiellement la même que pour écrire un seul dessin, à ceci près que vous sélectionnez Machine > Gérer carte/USB. Voir aussi Se connecter directement à la machine.





Écrire sur carte ATA PC



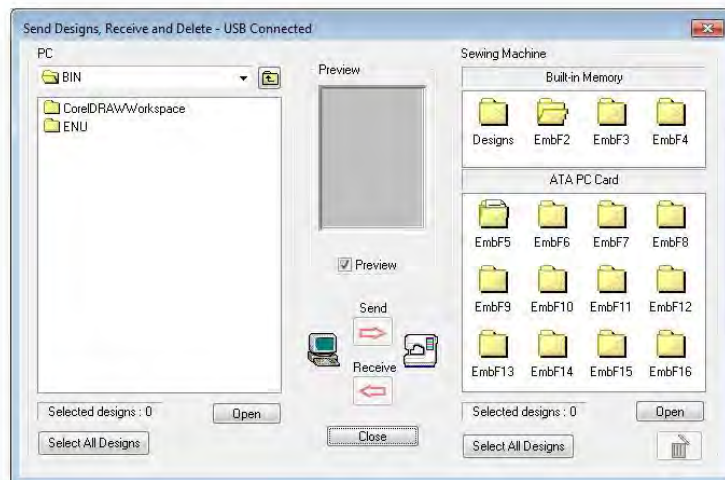
Utilisez Faire sortir dessin / Contexte > Écrire sur carte/clé USB pour envoyer un dessin sur un lecteur de médias externe.

De nombreuses machines prennent encore en charge les cartes ATA PC. La procédure pour écrire un dessin sur un lecteur/scripteur à mémoire flash est essentiellement la même que pour écrire sur clé USB, sauf que certaines machines ne vous donnent pas cette option. Quelques machines ne peuvent prendre en charge que les cartes ATA PC. Les dialogues de transfert peuvent différer, mais la procédure est essentiellement la même.



Écrire plusieurs dessins sur une carte ATA PC

La procédure pour écrire un dessin sur un lecteur/scripteur à mémoire flash est essentiellement la même qu'envoyer des fichiers dessins multiples sur machine, sauf que vous sélectionnez Machine > Gérer carte/USB. Les dialogues de transfert peuvent différer, mais la procédure est essentiellement la même.



Rétroaction machine MB-4

Si vous utilisez une machine MB-4, vous disposerez de l'option de connexion machine directe. Cela signifie que vous pouvez envoyer un ou plusieurs dessins directement sur la mémoire machine intégrée. Ou bien, Vous pouvez un lecteur de médias externe pour écrire des dessins en format JEF directement sur carte. Si vous essayez d'enregistrer un dessin dans une taille de cadre non compatible avec la machine, il vous sera demandé de sélectionner un autre cadre.






La rétroaction machine est disponible pour les machines MB-4. Vous pouvez connecter jusqu'à trois machines en même temps.

- Sélectionnez Machine > MB4-État. La barre d'outils État machine apparaît, pouvant afficher l'état de trois machines connectées. Les machines non connectées apparaissent sous forme d'icônes grisées.



- Vous pouvez arrimer la barre d'outils en haut ou en bas de la fenêtre dessin. Lorsque la barre d'outils est affichée, l'état de la machine est actualisé toutes les 5 secondes. La barre d'outils reste activée jusqu'à ce que la commande Machine > État soit basculée. Les icônes de barres d'outils ont des codes de couleur pour indiquer l'état des machines courantes :



Icone	Description
	Grisé indique qu'aucune machine n'est connectée ou activée.
	Vert indique que la machine fonctionne normalement – en cours de broderie.
	Rouge indique que la machine s'est arrêtée – surcharge ou rupture de fil.
	Jaune indique que la machine est en attente – changement de couleur ou en pause
	Bleu indique que la machine est disponible – prête à coudre ou a fini de coudre.

- Pour afficher l'état en cours d'une machine particulière, cliquez sur l'un des boutons de la barre d'outils. Le dialogue Détails machine s'ouvre. La machine indiquée dans le dialogue indiquera l'état de la machine en cours comme le fait l'icone de barre d'outils.

